



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE  
UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918” ALBA IULIA  
Facultatea de Drept și Științe Sociale  
Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic

# DISERTAȚIE

de finalizare a programului de master  
PSIHOPEDAGOGIA EDUCAȚIEI TIMPURII  
ȘI A ȘCOLARITĂȚII MICI

Absolvent,  
**Câmpean Maria-Nicoleta**

Conducător științific,  
Prof.univ.dr. **Ludușan Mărioara**

**2014**

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANFOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE  
UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918” DIN ALBA IULIA  
Facultatea de Drept și Științe Sociale  
Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic

# DISERTAȚIE

Valorizarea jocului didactic în activitățile  
de cunoașterea mediului

Absolvent,  
Câmpean Maria-Nicoleta

Conducător științific,  
prof.univ.dr. **Ludușan Mărioara**

2014

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
din Brașov

Prezenta disertație finalizează programul de master *Psihopedagogia educației timpurii și a școlarității mici*, organizat în cadrul proiectului *Perspective ale formării prin masterat a specialiștilor în domeniul educației timpurii și al școlarității mici la un nivel calitativ superior (PERFORMER)*, proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial pentru Dezvoltarea Resurselor Umane 2007 – 2013, Cod Contract: POSDRU/86/1.2/S/62508.

Beneficiar: Universitatea "Transilvania" din Brașov

Partener 1: Universitatea "1 Decembrie 1918" din Alba Iulia

Partener 2: Universitatea "Aurel Vlaicu" din Arad

Partener 3: Istituto di Scienze Psicologiche di Educazione e di Formazione, Roma (Italia)

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## CUPRINS

<b>INTRODUCERE</b> .....	6
<b>1. JOCUL ÎN COPILĂRIA MICĂ</b> .....	9
1.1. Funcțiile jocului .....	10
1.2. Clasificarea jocurilor .....	12
1.2.1. Jocul didactic la vârsta preșcolară .....	14
1.2.2. Clasificarea jocurilor didactice .....	17
1.2.3. Elementele jocului didactic .....	19
<b>2. ORGANIZAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN ACTIVITĂȚILE DE CUNOAȘTEREA MEDIULUI</b> .....	22
2.1. Metodologia organizării și desfășurării jocului didactic în cadrul activităților de cunoașterea mediului .....	22
2.2. Exemple de jocuri didactice utilizate în activitățile de cunoașterea mediului.....	24
<b>3. STUDIU EXPERIMENTAL PRIVIND CREȘTEREA PERFORMANȚELOR ȘCOLARE PRIN UTILIZAREA JOCULUI DIDACTIC</b> .....	35
3.1. Cadrul experimental .....	35
3.2. Cadrul practic-experimental .....	37
<b>CONCLUZII</b> .....	52
<b>BIBLIOGRAFIE</b> .....	54
<b>ANEXE</b> .....	56

Parteneri:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Utilizarea modulelor de studiu în realizarea lucrării de disertație

### Module cu contribuție implicit indirectă

#### **M1 Educație și comunitate**

Concepte cheie: actorii  
educaționali din comunitate

#### **M4 Psihologia dezvoltării**

Concepte cheie:  
dezvoltarea cognitivă

### Module cu contribuție implicită directă

#### **M2 Metodologia procesului educativ**

Concepte cheie: metode  
și mijloace didactice

#### **M8 Docimologie și evaluare**

Concepte cheie:  
evaluare, notare

#### **M5 Profesionalizarea didactică în educația timpurie**

Concepte cheie: competențe

#### **M3 Metodologie cercetării în educație**

**Valorizarea jocului didactic în  
activitățile de cunoașterea  
mediului**

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## INTRODUCERE

Am ales să dezbăt și să cercetez această temă *Valorizarea jocului didactic în activitățile de cunoașterea mediului*, deoarece se știe că cea mai importantă modalitate de exprimare a copilului preșcolar o reprezintă jocul. Astfel, jocul se definește ca fiind o formă de activitate preferată și adecvată specificului activităților realizate în grădiniță, dar și principala metodă de instruire și educație utilizată în activitățile cu copiii preșcolari. Jocul satisface în cel mai înalt grad trebuințele de manifestare și de exprimare ale copilului. Valoarea activităților de joc este apreciată în funcție de capacitatea acestora de a-l ajuta pe copil să se integreze în mediul natural și social din care face parte, pentru a înțelege lumea înconjurătoare.

În perioada preșcolară, pașii copilului spre cunoaștere și afirmare au un îndrumător instituționalizat unic – educatorul. Pe acest nesăbuit drum al pregătirii pentru viață, din bogăția de mijloace care stau la dispoziția educatorului, jocul este o componentă de care trebuie să se țină în permanență seama, din cel puțin trei motive:

- Primul este faptul că jocul reprezintă o necesitate vitală pentru copilul aflat în plină dezvoltare. A desconsidera această realitate înseamnă a-l frustra pe copil de un drept inalienabil, ceea ce cu siguranță va avea efecte nefavorabile asupra evoluției sale ulterioare.
- Al doilea motiv izvorăște din opiniile psihologilor și ale pedagogilor care afirmă că prin joc copilul învață, se formează, ceea ce înseamnă că între joc și grădiniță nu există nici un fel de contradicție, ci mai degrabă un consens întregit de faptul că pentru copil „jocul reprezintă munca, binele, datoria, idealul de viață”.
- Al treilea motiv este faptul că jocul se transformă într-un adevărat „turn” de observare a copilăriei, întrucât, jucându-se, copilul nu este în stare să ascundă nimic din sentimentele care îl animă, ceea ce îi dă educatorului posibilitatea de a-l cunoaște mai bine și de a-i aprecia cu mai multă ușurință posibilitățile de care dispune.

Lucrarea de față are ca **scop** identificarea și precizarea locului și rolului jocului didactic în însușirea și consolidarea cunoștințelor din cadrul activității de cunoașterea mediului, ca metodă de predare-învățare-evaluare, găsirea și evidențierea celor mai eficiente strategii didactice de

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

valorificare a valențelor instructiv-formative ale jocului didactic în învățarea cunoașterii mediului. În desfășurarea cercetării s-a pornit de la **ipoteza** conform căreia *integrarea și utilizarea jocului didactic preponderent în toate tipurile de activități de cunoașterea mediului ca metodă de predare-învățare-evaluare, îmbunătățește semnificativ performanțele școlare în învățarea cunoașterii mediului*. Pe tot parcursul studiului, atât cel teoretic, cât și cel practic-aplicativ s-a urmărit un set de **obiective**, cum sunt: studiul teoretic privind rolul și locul jocului didactic în predarea activității de *cunoașterea mediului*; descrierea conceptului de joc didactic și prezentarea valențelor sale formative; formarea deprinderii de lucru în pereche/ grup/ echipă și optimizarea relației de colaborare între preșcolari; întocmirea unor programe speciale de valorificare a jocului didactic pentru creșterea performanțelor școlare; realizarea unui studiu aplicativ; valorificarea experienței dobândite de pe urma acestui studiu aplicativ; colectarea, prelucrarea și interpretarea datelor din punct de vedere statistico-matematic rezultate în urma experimentului pedagogic desfășurat.

Lucrarea *Valorizarea jocului didactic în activitățile de cunoașterea mediului* este structurată pe trei capitole, astfel: primul capitol intitulat *Jocul în copilăria mică* prezintă generalități cu privire la această formă de petrecere a timpului liber specifică perioadei preșcolare; cel de-al doilea capitol numit *Organizarea jocului didactic în cadrul activităților de cunoașterea mediului* prezintă partea metodică a jocului didactic desfășurat în cadrul activităților, însoțită de câteva exemple de jocuri specifice disciplinei cunoașterea mediului; al treilea capitol este intitulat *Studiu experimental privind creșterea performanțelor școlare prin utilizarea jocului didactic* și se referă la partea practic-aplicativă a studiului.

În procesul actual de modernizare a învățământului, în multe țări, printre care și țara noastră, există tendința de a se recurge tot mai mult la implicarea jocului „pretutindeni unde o situație de învățare se pretează la transpunerea într-un model de joc”. Jocul este recunoscut ca fiind „una din principalele metode active, atractive, extrem de eficiente în munca instructiv – educativă cu preșcolarii, care imprimă un caracter mai viu și mai atrăgător activității preșcolare. Toate jocurile sunt foarte gustate de copii, majoritatea fiind participanți activi la ele. Cer însă din partea educatoarei o mare doză de elasticitate, deoarece nimic nu este impus, copiii pot să schimbe unele reguli, să le desfășoare în condiții ușor modificate ori când s-au plictisit să le abandoneze pur și

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

simplu. Jocurile îi învață pe copii să se concentreze și să se recreeze, le dezvoltă imaginația și abilitatea de a se transpune, le permite afirmarea propriei personalități.

Jocul, atât în formele lui incipiente, specifice copilului mic, cât și în formele lui organizate, evaluate, ca activitate integrată în grădiniță sau ca activitate de tip pluri-, inter- sau transdisciplinar în școală, este văzut ca una din căile principale ale devenirii, fiind orientat spre viitor. Ceea ce jocul poate oferi copilului la timpul potrivit rămâne o achiziție prețioasă toată viața acestuia deoarece:

- Jocul creează un climat de încredere, o atmosferă plăcută sau stimulativă;
- Jocul înlătură disconfortul generat de efortul de adaptare la un nou regim, la sarcini și provocări noi, precum și pe cel generat de ambient, de starea de oboseală, de incongruența psihică;
- Jocul angajează intens, mobilizează forțele psihice de cunoaștere și de creație ale copilului, asigurându-i acestuia pregătirea psihologică pentru învățare;
- Jocul ajută copilul să asimileze noi informații prin acțiune nemijlocită, să-și dezvolte capacități volitive, cognitive și afective, să asimileze modele de relații interpersonale, să-și formeze atitudini și comportamente.

De asemenea, surpriza, ineditul situațiilor și al conexiunilor create, așteptarea, acțiunea, momentele de disjunctie dintre așteptările copiilor și deznodământul jocului sensibilizează și stimulează participarea. Așadar, e bine să reținem faptul că, reușita stimulării copilului depinde de dispoziția de joc a adultului, care nu poate fi supusă unor reguli sau norme, dar poate fi rezultatul unui exercițiu repetat. De asemenea, nu trebuie să uităm faptul că jocul sprijină copilul în efortul său de a întâlni realitatea și rămâne cheia oricărui demers didactic, chiar dacă, pe măsură ce copilul se dezvoltă, rolul său este acela de a-l ajuta să evadeze din realitate.

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
AMPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## CAPITOLUL 1

### JOCUL ÎN COPILĂRIA MICĂ

În structura activităților psihice, jocul reprezintă forma de activitate cu origini în ontogeneza timpurie. Dezvoltarea psihică a copilului nu se realizează de la sine, în mod instinctive, ci prin intermediul a două instrumente fundamentale - jocul și imitația. Jocul este utilizat de copil încă de la naștere și reprezintă prima lui formă de activitate, iar abia după câteva luni apare și imitația.

În lucrarea *Dicționar de psihologie Larousse*, jocul reprezintă o „activitate fizică sau mentală, fără finalitate utilă, căreia i te dedici din simplă plăcere. ... În domeniul psihologiei se folosește jocul ca mijloc de investigație și de tratament, în special la copii (marionete, modelaj), dar și la adolescent și adulți” (Norbert Sillamy, 1998, p. 171) După istoricul Johan Huizinga, jocul este o acțiune specifică, încărcată de sensuri și tensiuni, întotdeauna desfășurată după reguli acceptate de bunăvoie și în afara sferei utilității sau necesității material, însoțită de simțăminte de înălțare și de încordare, de vioioșire și destindere. Jocul este o acțiune fără utilitate imediată, este generator de distracție și reconfortare, de sentimente de plăcer și de bucurie. Datorită spontaneității, jocul reclamă o îmbinare armonioasă între cerințele situației de joc și aptitudinile celor care se joacă.

Jocul reprezintă o activitate specific umană, dominant în copilărie, prin intermediul căreia omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară pe care și-o creează singur.

La vârsta preșcolară, jocul satisface în cel mai înalt grad nevoia de activitate a copilului, nevoie generată de trebuințe, dorințe, tendințe specifice acestui nivel de dezvoltare psihologică. Sub o formă sau alta, jocul se regăsește la copiii tuturor popoarelor, încă din cele mai vechi timpuri. Din acest motiv, în grădinițele de copii, jocul este activitatea fundamentală; prin intermediul acestuia se manifestă, se exteriorizează întreaga viață psihică a copilului, se exprimă cunoștințele, emoțiile, dorințele, chiar și acelea care nu pot fi satisfăcute imediat. Jocul reprezintă, de asemenea, una din modalitățile prin care copilul caută să cunoască realitatea înconjurătoare. „Pentru copil totul este joc: la început tot el se joacă cu corpul său. Mai târziu îi face plăcere să reproducă elemente din mediul său (lătratul câinelui...). La 4-5 ani își imită anturajul (pe mama, pe medic etc. ...)” (Norbert Sillamy, 1998, p. 171).

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
AMPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

Cercetările desfășurate în domeniul psihologiei au pus în evidență diverse elemente care se formează cu ajutorul acestei forme de activitate. Preșcolarul este considerat de către specialiști drept o personalitate în devenire care gândește și acționează. În crearea lumii imaginare, copilul reușește prin intermediul jocului, să transpună situația reală în imaginar. Într-un mod selectiv, copilul preia realitatea după nevoile și posibilitățile sale; această capacitate fiind destul de dezvoltată după depășirea vârstei de trei ani.

Jocul apelează și la capacitatea copilului de a lucra cu simboluri, semne care sunt atribuite obiectelor, faptelor și acțiunilor care desemnează altceva decât reprezintă acestea în realitate. Copilul operează cu reprezentări în care investește atât afectivitate, cât și rațiune, nu este doar un simplu proces de percepție. Deseori, prin intermediul jocului individual se proiectează în rol – copilul se joacă de-a familia, de-a mecanicul, de-a fermierul etc., imitând ceea ce s-a întâmplat în realitate sau ceea ce ar dori să se întâmple.

Pedagogii și psihologii susțin cu tărie importanța și necesitatea jocului în viața copilului, deoarece acesta contribuie la dezvoltarea fizică, dar și psihică a preșcolarilor și școlărilor mici. Copiii care sunt lipsiți de posibilitatea de a se juca cu alți copii de aceeași vârstă, fie din cauza păriților prea grijulii, fie din motivul inexistenței copiilor în imediata vecinătate, rămân nedevelopați din punct de vedere al personalității. Jocul le oferă copiilor o sferă largă de impresii care contribuie la lărgirea bagajului de cunoștințe despre lumea înconjurătoare și viață, totodată le mărește capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, creează capacitate de reținere stimulând memoria, capacitate de concentrare, de supunere la anumite norme, capacitate de a lua decizii rapide.

### 1.1. Funcțiile jocului

Ca activitate didactică specifică preșcolarității, jocul îndeplinește mai multe funcții, cum ar fi: de distracție, de creativitate în concordanță cu vârsta, și nu în ultimul rând, funcția de modelare și formare a personalității copiilor.

Prin intermediul mai multor studii și observații au fost puse în evidență funcțiile jocului, identificându-se astfel, în raport cu etapa de dezvoltare și cu aportul în procesul de evoluție și integrare socială următoarele funcții ale jocului:

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

- Funcții principale sau esențiale;
- Funcții secundare;
- Funcții marginale ale jocului.

**Funcția principală** a jocului constă în asimilarea practică și mentală a caracteristicilor lumii și a vieții, fiind o funcție de cunoaștere, care scoate în relief amplitudinea caracteristicilor cognitive ale jocului pe parcursul dezvoltării preșcolarului. De asemenea, este o funcție de exersare complexă stimulativă a mișcărilor, de contribuție activă la creșterea și dezvoltarea organismului. Această funcție a jocului a fost evidențiată de Carr și Gross, manifestându-se ca funcție principală în perioada copilăriei mici, devenind treptat, funcție marginală în perioada adolescenței. Din clasa funcțiilor principale face parte și *funcția formativ-educativă*, care, timpuriu a fost pusă în evidență de pedagogul Frobel și dezvoltată ulterior de pedagogia modernă. Prin intermediul jocului se dezvoltă întreaga personalitate a copilului. Într-o lucrare a sa, Ursula Șchiopu, ne arată că jocurile constituie o școală a energiei, a educației și a conduitei, stimulând imaginația.

Categoria **funcțiilor secundare** ale jocului este constituită din: *funcția de echilibru* și tonificare, având un caracter activ și compensator și *funcția de compensare*, care este strâns legată de funcțiile catartice și proiective ale jocului.

**Funcțiile marginale** ale acestei forme de activitate sunt reprezentate de *funcția terapeutică*, utilizându-se cu succes în cazuri maladive – cazurile copiilor care nu știu să se joace. Aceasta se constituie pe seama proprietăților proiective ale jocului, precum și pe funcția de integrare în rol, prin transfigurarea trăsăturilor de personalitate individuale și a comutării acestora în trăsăturile personajelor substituite în cadrul jocului. Această funcție terapeutic-compensatorie devine funcție principală în cadrul procesului de terapie complexă recuperatorie integrată la diferitele categorii de copii cu tulburări în dezvoltare. Jocul poate întârzia să se instaleze în cazul copiilor cu retard intelectual sau cu deficiențe senzoriale.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## 1.2. Clasificarea jocurilor

În literatura de specialitate există o varietate de jocuri, clasificate la rândul lor în funcție de pedagogi, dar și de optica școlilor și a curentelor care au străbătut universal ludic. Astfel, întâlnim mai multe clasificări:

### A. Clasificarea jocurilor dată de Edouard Claparede

Conform teoriei lui E. Claparede, jocurile se împart în două mari clase, după funcțiile generale sau special pe care le exersează (Niculescu, R.; Lupu, D., 2007, p.30). Astfel, din prima grupă a jocurilor fac parte cele senzoriale, motrice și psihice (subcategoria jocurilor psihice este constituită din jocuri intelectuale și afective). Din cadrul celei de-a doua grupă a jocurilor face parte cele de luptă, de vânătoare, sociale, familiale și de imitație.

Analizând diverse tipuri de jocuri, E. Claparede concluzionează că fiecare dintre acestea exersează o anumită funcție psihologică sau fiziologică.

#### a. Jocuri de funcții generale

- Jocurile senzoriale – din această subcategorie face parte jocurile care antrenează capacitățile senzoriale, cum ar fi: jocurile cu trâmbițe, fluiere, cutii de muzică, mângăleală cu creioane colorate sau cu alte instrumente de colorat. Jocurile senzoriale sunt jocuri tipice copiilor mici care, explorând realitatea, gustă substanțele cele mai diverse, produc sunete cu diferite jucării, examinează culorile.
- Jocurile motrice – sunt acele jocuri care antrenează îndemânarea, coordonarea mișcărilor: jocul cu mingea, cu coarda, cu elasticul, gimnastica. Jocurile motrice, ca și cele senzoriale sunt specifice vârstei mici, ajungând la coordonarea mișcărilor dezvoltarea forței, a promptitudinii și chiar a vorbirii.
- Jocurile psihice – se împart la rândul lor în două grupe:
- Jocuri intelectuale sunt acele jocuri care solicit o activitate intelectuală complex, antrenează strategii ale gândirii cu grade de complexitate diferite, cum ar fi: loto, domino, șah etc.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

- Jocurile afective sunt acea subcategorie de jocuri psihice care antrenează o sferă largă de emoții cu conotații negative sau pozitive.

**b. Jocuri cu funcții speciale**, din cadrul cărora fac parte cele cinci subcategorii care urmează:

- Jocurile de luptă exersează îndemânarea și forța fizică a copiilor;
- Jocurile de vânătoare, care îmbracă, în copilăria mică, forma jocurilor de urmărire cum ar fi *De-a v-ați ascunselea*;
- Jocurile sociale, prin imitarea unor comportamente sociale, dezvoltă instinct social: plimbările, organizarea taberelor;
- Jocurile familiale sunt acele jocuri de imitație a comportamentelor specifice cadrului social familial; acestea se bazează pe instinctual matern sau pe cel de familie (jocul cu păpușa, de-a mama și de-a tata);
- Jocurile de imitație, categorie de jocuri pentru care E. Claparede distinge două tipuri de imitație: imitația ca atare și care ar avea scopul de a procura elemente pentru îndeplinirea jocului și imitația-joc, în cadrul căreia copilul imită pentru simpla plăcer de a imita.

## B. Clasificarea jocurilor după Jean Piaget

Psihopedagogul Jean Piaget grupează jocurile după criteriul psihologic, și anume (Niculescu, R.; Lupu, D., 2007, p.31):

**a. Jocurile exerciții**, care sunt împărțite de pedagog în alte două subcategorii:

- Jocuri senzorio-motorii sau de manipulare (mânuire). Din această subcategorie fac parte:
  - Jocurile exerciții simple care facilitează însușirea unei conduit ludice, în cadrul căreia se trage, se împinge; acestea au la bază, adesea, reacții circulare terțiare, experiențe proprii inteligenței senzorio-motorii.
  - Jocuri de combinații, sunt acele jocuri fără un scop în sine, caracterizate prin faptul că recurg la dezmembrarea și reconstruirea de obiecte.
- Jocurile de exersare a gândirii sunt acea subcategorie de jocuri de tip calamburi, anagramări, discuții spiritual realizate sub formă ludică.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
AMPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

#### b. Jocurile simbolice pot fi structurate astfel:

- Jocuri cu o simbolistică conștientă, care sunt legate de aspect diverse ale vieții care se asimilează;
- Jocuri cu o simbolistică inconștientă (sau jocurile cu roluri), cu o anumită valoare chatartică și compensatorie uneori, cum ar fi: copilul neglijat de mama care are un bebeluș, se joacă cu două păpuși inegale: cea mai mică este trimisă în călătorie, iar cea mare rămâne cu mama). „După jocurile cu roluri, în care identificarea ocupă locul esențial, urmează jocurile cu reguli (între 5 și 7 ani), datorită cărora copilul trăiește necesitatea convențiilor” (Larousse, 1998, p.171).

c. **Jocurile cu reguli** au o interesantă evoluție ontogenetică. Acestea apar odată cu preșcolaritatea și se dezvoltă plenar în perioada școlărității mici. Din această categorie de jocuri fac parte jocurile cu reguli spontane, respective jocuri cu reguli transmise de la o generație la alta.

d. **Jocurile didactice** constituie o categorie aparte de jocuri, acestea fiind integrate demersului educațional explicit; sunt propuse de către educatorul adult, au obiective educaționale bine stabilite și reprezintă forma ideală prin care jocul, ca activitate principală a vârstei preșcolare poate sprijini învățarea dirijată, pregătind integrarea ulterioară a copilului în școală.

#### 1.2.1. Jocul didactic la vârsta preșcolară

Jocul din timpul perioadei preșcolare se schimbă în cadrul instituției de învățământ și se transformă în joc didactic. Acesta este forma de îmbinare a elementelor distractive cu cele de învățare. Jocul didactic reprezintă jocul prin intermediul căruia se îndeplinesc obiectivele și sarcinile de învățare, utilizând un conținut accesibil și strategii atractive, recreative și interesante de predare-învățare-evaluare.

Prin specificul său antrenant, jocul didactic îmbină funcții și sarcini de învățare cu forma atractivă și motivantă a jocului, cultivând interesul preșcolarilor pentru activitatea în sine de

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

învățare. Acesta contribuie la realizarea sarcinilor formative ale procesului de învățământ, în cadrul căruia preșcolarul este solicitat pe toate planurile psihicului, atât cognitiv, cât și afectiv și volițional.

Jocul didactic constituie un important mijloc de educație intelectuală care pune în valoare și antrenează, totodată capacitățile creatoare ale preșcolarului. Acesta este utilizat cu scopul de a cunoaște realitatea înconjurătoare printr-o cale mai accesibilă, întrucât copiii descoperă unele adevăruri noi pentru ei, angajându-se în eforturi de gândire ce le oferă satisfacții. Preșcolarii sunt participanți nemijlociți la propriul lor proces de formare și antrenți în joc, aceștia sunt capabili să depună eforturi mari în ceea ce privește îndeplinirea sarcinilor date. În același timp, jocul didactic contribuie la dezvoltarea judecării, memoriei, spiritului de observație și atenției, la cultivarea obișnuinței cu munca intelectuală și cea independentă. Acesta constituie un mijloc și un procedeu didactic deosebit de valoros de asimilare de noi cunoștințe, de echilibrare a procesului de învățare și a activității de joc, desfășurându-se atât în cadrul activităților libere, cât și în cadrul celor comune, obligatorii. Jocul didactic oferă un prilej de a completa unele lacune, de a acumula și utiliza cunoștințe noi, de a-și dezvolta limbajul fonetic, lexical și gramatical. Rolul și importanța acestuia constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare și verificare a cunoștințelor, iar cu ajutorul caracterului său formativ influențează dezvoltarea personalității copilului.

Prin munca îndeplinită sub forma jocului didactic, preșcolarul capătă informații și se formează ca membru al grupului social. Doar prin intermediul jocului-muncă, preșcolarul va înțelege necesitatea și utilitatea muncii și va căpăta respectul față de munca altuia. La această vârstă timpurie, munca deține un adevărat caracter imitativ, intersectându-se permanent cu jocul, fiind subordonată acestuia. Prin intermediul acestei forme de activitate, copiii află cunoștințe noi despre munca desfășurată în diferite sectoare de activitate, iar educatoarea îi va sprijini în acest sens.

La vârsta preșcolară, jocul constituie forma specifică de activitate, făcând posibil progresul, evoluția copilului în plan psihologic. În debutul perioadei preșcolare copilul nu diferențiază jocul de celelalte forme de activitate complementare acestuia - învățătura și munca. Această diferențiere devine posibilă abia în jurul vârstei de cinci ani.

Ca metodă de predare-învățare-evaluare, jocul didactic, dozat cu pricepere în ansamblul strategiilor educaționale, asigură un caracter atrăgător, dinamism, varietate, bună dispoziție activității de învățare, restabilind echilibrul psihologic și furnizând motivația secundară. Jocul

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

deține și un caracter universal, fiind o manifestare la care este evidentă o luptă a contrariilor, un efort de depășire, având rol de propulsare în procesul obiectiv al dezvoltării. Jocul didactic manifestă, în sine, un caracter formativ care este cu atât mai mare cu cât prin intermediul său, copilul asimilează nu doar caracteristicile modelelor, ci și felul relațiilor care se stabilesc între acestea și mediul social în care trăiește copilul. Jocul didactic îl obișnuiește pe preșcolar să trăiască și să acționeze într-un grup mai mare sau mai mic, din care face parte. Acesta își îmbogățește experiența personală prin intermediul relațiilor care se stabilesc între el și cei din jur, prin prietenii pe care le construiește, întrucât are posibilitatea să facă schimb nu doar de sentimente, informații pe care le deține, ci și de experiența socială pe care o dobândește.

În organizarea și desfășurarea activităților, având la bază jocul didactic, trebuie să se țină cont de următoarele condiții:

- Jocul să se constituie pe fondul activității dominante, urmărindu-se scopul și sarcinile prestabilite;
- Să fie pregătit de către educatoare, în direcția dozării timpului și a materialului utilizat în cadrul activității;
- Să fie create momente de relaxare, de odihnă în vederea recuperării energiei nervoase a preșcolarilor;
- Să fie antrenați tăți copiii în activitatea de joc;
- Să se urmărească formarea deprinderilor de muncă independentă;
- Să fie direct proporționat cu activitatea prevăzută de programa școlară și structurat în raport cu tipul și scopul activității ce se desfășoară;
- Să solicite gândirea creatoare a preșcolarilor și să valorifice cu maximum de eficiență posibilitățile intelectuale ale copiilor;
- Sarcinile didactice trebuie să dețină un caracter progresiv, iar activitățile de joc să se desfășoare într-un cadru activ, dinamic și stimulator;
- Indicațiile cu privire la desfășurarea activității trebuie să fie clare, corecte și precise, să fie receptate și înțelese de către copii și să le ofere o motivație pentru activitate;
- Regulile jocului să fie explicate clar, iar respectarea acestora de către copii trebuie să fie urmărită.

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

În timpul desfășurării jocului didactic, educatoarea va ocupa rolul de mediator în ceea ce privește stabilirea relațiilor corespunzătoare între partenerii de joc, având în vedere creșterea treptată a ritmului în care decurge jocul, evitarea pauzelor, a eventualelor timpuri morți, a intervențiilor inerțiale pentru a ridica pulsul jocului.

### 1.2.2. Clasificarea jocurilor didactice

Marea diversitate a jocurilor didactice desfășurate în grădiniță și școală a impus necesitatea clasificării acestora. Astfel, există mai multe criterii de clasificare a jocurilor didactice:

**A.** În funcție de **scopul educațional** urmărit, jocurile didactice se împart în mai multe clase:

- a) **jocurile de mișcare** (jocuri motrice) sunt acea categorie de jocuri care urmăresc dezvoltarea calităților, priceperilor și deprinderilor motrice;
- b) **jocurile care vizează dezvoltarea psihică** se pot clasifica în două mari categorii, acestea fiind divizate la rândul lor:

- **jocuri senzoriale** ce vizează, în principal, dezvoltarea sensibilității. Se pot organiza jocuri diferite pentru: dezvoltarea sensibilității auditive, dezvoltarea sensibilității tactile și kinestezice, dezvoltarea sensibilității vizuale și dezvoltarea sensibilității gustativ-olfactive.
- **jocuri intelectuale** care, la rândul lor, se pot diferenția în: jocuri vizând precizarea, îmbogățirea cunoștințelor (jocuri cognitive), jocuri de dezvoltare a capacității de comunicare orală sau scrisă, jocuri de exersare a pronunției corecte, jocuri de atenție și orientare spațială, jocuri de dezvoltare a memoriei, jocuri de dezvoltare a gândirii, jocuri de dezvoltare a perspicacității, jocuri pentru dezvoltarea imaginației și creativității, jocuri pentru stimularea inhibiției voluntare și a capacității de autocontrol și jocuri de expresie afectivă.

**B.** În funcție de **sarcina didactică** urmărită cu prioritate, jocurile didactice se împart în:

- jocuri pentru fixarea și sistematizarea cunoștințelor;
- jocuri de verificare și evaluare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor;

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

- jocuri de transmitere și însușire de noi cunoștințe care se folosesc numai în cazuri deosebite.

**C. În funcție de conținutul jocului didactic, întâlnim:**

- jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător;
- jocuri didactice pentru educarea limbajului, care pot fi: jocuri fonetice, lexical-semantică, gramaticale;
- jocuri didactice cu conținut matematic, jocuri logico-matematice;
- jocuri pentru însușirea unor norme de comportament civilizat, formarea unor deprinderi și obișnuințe de conduită morală, de circulație rutieră.

**D. În funcție de prezența sau absența materialului didactic, întâlnim:**

- jocuri cu material didactic natural sau confecționat: jucării, jocuri de masă, imagini, diafilme, diapozitive, obiecte de uz casnic sau personal, mozaicuri, materiale din natură (conuri de brad, ghinde, castane, frunze, flori, scoici) ș.a.
- jocuri fără material didactic.

**E. În funcție de locul pe care îl ocupă în activitate, jocurile didactice se împart în:**

- jocuri organizate ca activitate de sine stătătoare;
- jocuri integrate în activitate, ca momente ale acesteia sau în completarea ei.

În concordanță cu obiectivele generale ale învățământului actual disciplina *Cunoașterea mediului înconjurător* în învățământul preșcolar urmărește ca obiective generale:

**O1:** perceperea fenomenelor și proceselor din realitatea înconjurătoare prin implicarea sistematică a preșcolarilor în acțiuni de cunoașterea mediului cu lumea vie (plante, animale, om) și lumea nevie (sol, subsol, relief ape) cu fenomene naturale cu realitatea teritorială;

**O2:** formarea și dezvoltarea capacității preșcolarilor de a surprinde relațiile, interrelațiile și transformările din natură prin observații spontane și dirijate, de lungă sau de scurtă durată;

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
AMPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

**O3:** cultivarea unei atitudini active responsabile, de ocrotire a mediului natural sau al celui creat de om, prin identificarea unor factori perturbabili ai mediului biotic și abiotic și aplicarea măsurilor de conservare a mediului și de gestionare a resurselor.

### 1.2.3. Elementele jocului didactic

Jocul didactic, fiind parte integrantă a clasei jocurilor cu reguli, este definit prin imperativitatea acestuia în ceea ce privește respectarea regulilor, acestea din urmă precizând căile ce trebuie urmate de către copii în desfășurarea acțiunii ludice. Această categorie de jocuri contribuie la îndeplinirea unor obiective educaționale variate și complexe. Acestea pot viza dezvoltarea fizică a copilului în cazul jocurilor motrice, sportive, sau dezvoltarea unor subsisteme ale vieții psihice (procesele psihice senzoriale, intelectuale, volitive, trăsături de personalitate, ș.a.). De asemenea jocurile didactice contribuie la rezolvarea unor sarcini specifice educației morale, estetice.

Prin intermediul jocului didactic se precizează, se consolidează, se sintetizează, se evaluează și se îmbogățesc cunoștințele preșcolariilor, acestea fiind valorificate în contexte noi, inedite. Spre deosebire de alte tipuri de jocuri, jocul didactic are o structură aparte. Elementele componente ale acestuia sunt:

- scopul jocului
- sarcina didactică
- conținutul jocului
- regulile jocului
- elementele de joc

**Scopul jocului** constituie o finalitate generală spre care tinde jocul respectiv, formulându-se pe baza obiectivelor de referință din programa activităților instructiv-educative din grădinița de copii. Scopurile jocului didactic pot fi diverse: consolidarea unor cunoștințe teoretice sau deprinderi, dezvoltarea capacității de exprimare, de orientare în spațiu și timp, de discriminare a formelor, mărimilor, culorilor, de relaționare cu cei din jur, formarea unor trăsături morale, etc.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANFOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

**Conținutul jocului** cuprinde ansamblul cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor cu care preșcolarii operează în cadrul jocului, fiind însușite în activitățile anterioare. Conținutul este foarte diversificat: cunoștințe despre plante, animale, anotimpuri, viața și activitatea oamenilor, cunoștințe matematice, istorice, geografice, conținutul unor basme, povești, ș.a. Acesta trebuie să fie bine dozat, în funcție de particularitățile de vârstă ale copiilor, de capacitatea acestora de înțelegere, trebuie să fie accesibil și atractiv.

**Sarcina didactică** ne sugerează ce anume trebuie să realizeze efectiv preșcolarii pe parcursul jocului didactic pentru ca scopul prestabilit să fie atins. Se recomandă ca sarcina didactică să fie formulată sub forma unui obiectiv operațional, ajutându-l pe copil să conștientizeze ce operații trebuie să efectueze. Totodată, se recomandă ca aceasta să nu solicite doar procese numerice, ci să implice în rezolvarea sa și gândirea, imaginația și creativitatea copiilor. Sarcina didactică trebuie să fie în concordanță cu nivelul de dezvoltare al copilului, accesibilă, clar și precis formulată și, nu în ultimul rând, să fie atractivă.

**Regulile jocului** divizează sarcina didactică și realizează legătura dintre aceasta și acțiunea jocului. Acestea precizează care sunt căile pe care preșcolarii trebuie să le urmeze în desfășurarea acțiunii ludice pentru realizarea sarcinii didactice. Regulile sunt prestabilite, au un caracter imperativ și reglementează conduita și acțiunile participanților în funcție de structura particulară a jocului didactic. Regulile jocului prezintă o mare varietate:

- indică acțiunile de joc;
- precizează ordinea, succesiunea acestora;
- reglementează acțiunile dintre copii;
- stimulează sau inhibă anumite manifestări comportamentale.

Cu cât regulile sunt mai precise și mai bine însușite de către preșcolari, cu atât sarcinile didactice sunt ușor de realizat, iar jocul didactic devine mai interesant și mai distractiv. Regulile trebuie să fie simple, ușor de reținut prin formulare și posibil de respectat de către toți copiii, accesibile.

**Elementele de joc** reprezintă mijloacele didactice utilizate pentru a oferi o culoare plăcută, atractivă și distractivă activității desfășurate. Conceperea lor este strâns legată de imaginația și creativitatea cadrului didactic. Literatura de specialitate oferă o serie de sugestii în acest sens:

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

folosirea unor elemente surpriză, de așteptare, întrecere individuală sau pe echipe, mișcarea, ghicirea, recompensarea rezultatelor bune, penalizarea greșelilor comise, ș.a. Sarcina cadrului didactic este de a găsi pentru fiecare joc, elemente de joc cât mai variate, deosebite de cele folosite în activitățile anterioare, în caz contrar existând riscul ca acestea să nu mai prezinte atractivitate pentru copii, esența jocului fiind, în acest caz, compromisă.

Reușita unui joc didactic depinde și de materialele didactice utilizate în joc. Acestea trebuie să fie adecvate conținutului, variate și atractive, ușor de manevrat și să provină din mediul apropiat, familiar copiilor (planșe, jetoane, jucării, figuri geometrice, etc). Atractivitatea și eficiența jocului depind de ingeniozitatea educatoarei de a îmbina o sarcină educativă acceptabilă de către copii, nici prea grea, nici prea ușoară, cu un joc simbolic sau cu reguli atrăgătoare. Elementele de joc artificiale, nestimulative, îngreunează învățarea și plictisesc pe copii. Plăcerea cu care participă copiii la joc este singura justificare a recurgerii la jocul didactic.

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell' Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## CAPITOLUL 2

# ORGANIZAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN ACTIVITĂȚILE DE CUNOAȘTEREA MEDIULUI

Reușita jocului didactic în cadrul activităților de cunoașterea mediului depinde de felul în care se asigură condițiile necesare bunei lui desfășurări, de organizarea acestuia. Organizarea jocului didactic presupune un complex de măsuri predabile, care, în majoritatea cazurilor, sunt aceleași ca la orice activitate obligatorie de cunoașterea mediului, și anume: amenajarea sălii de grupă, a mobilierului, pregătirea materialului didactic necesar, așezarea copiilor în funcție de cerințele jocului.

### 2.1. Metodologia organizării și desfășurării jocului didactic în cadrul activităților de cunoașterea mediului

În ceea ce privește aranjarea sălii de grupă aceasta trebuie să se facă întotdeauna potrivit jocului didactic care urmează a se desfășura. Astfel, la jocurile didactice care presupun mișcare („Caută-ți căsuța”, „Așează la locul potrivit”, „Animalele și puiilor”, „Anotimpurile” etc.) este necesar să se utilizeze un spațiu cât mai mare pentru ca jocul să se poată desfășura în voie. În acest sens, mobilierul trebuie strâns și așezat într-o parte a sălii, lăsând liberă cea mai mare parte a ei. Scăunelele se pot așeza pe o singură latură a încăperii, lângă peretele la care au fost strânse mesele. În partea opusă se vor face, după caz, amenajările necesare, de exemplu, aranjarea magazinului, a machetelor etc. Unele jocuri didactice de cunoașterea mediului trebuie să se desfășoare la măsuțe, fapt care necesită, de asemenea, unele amenajări. De exemplu, în jocurile „Unde s-a oprit roata?”. În felul acesta copiii pot percepe mai ușor materialul care va fi mânuit în joc. La grupele mijlocie și mare, la așezarea mobilierului, trebuie antrenați și copiii deserviciu, sau după caz, un grup mai mare de copii. O atenție specială necesită și aranjarea sau distribuirea materialului care va fi folosit în joc.

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
AMPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

În majoritatea cazurilor, în jocurile didactice de cunoașterea mediului înconjurător, materialul distributiv, poate fi repartizat la mese înainte de începerea activității. Atunci când nu este nevoie ca el să fie intuit, sau atunci când prezența lui ar stânjeni urmărirea atentă a explicației de către copii, materialul poate fi pus în plicuri sau în coșulețe acoperite. Ca și în cadrul lecției din ciclul primar, jocul didactic, ca activitate instructiv-educativă în programul grădiniței, trebuie să îndeplinească o serie de cerințe privind organizarea, conducerea și evaluarea acestei activități.

În ceea ce privește stimularea preșcolarilor în vederea participării active la joc, și pentru asigurarea unei atmosfere prietenoase de joc este necesară o pregătire atentă a condițiilor de desfășurare a jocului și organizare judicioasă a lui. Astfel, se impune aranjarea sălii, a materialelor și a copiilor în funcție de acțiunea jocului, distribuirea materialelor necesare desfășurării jocului, intuirea materialului didactic ș.a. Desfășurarea jocului didactic, ca și lecția, cuprinde mai multe momente:

**Introducerea în joc** poate fi realizată printr-o scurtă convorbire pentru familiarizarea preșcolarilor cu unele aspecte ale jocului didactic ce urmează a fi desfășurat și cu regulile care trebuie respectate, prin intuirea materialului ca și printr-o expunere care să stârnească interesul copiilor sau chiar printr-o ghicitoare. Introducerea în joc nu este totdeauna un moment obligatoriu, uneori activitatea putând începe direct cu anunțarea titlului jocului.

**Anunțarea jocului** urmărește cunoașterea de către copii a tipului activității și a titlului jocului didactic. În cadrul acestei etape a jocului didactic se poate oferi o explicație a titlului acestuia.

**Explicarea jocului didactic** vizează prezentarea de către educatoare a principalelor etape ale acțiunii jocului, precizarea regulilor jocului, indicații asupra modului de folosire a materialului didactic, comunicarea sarcinilor conducătorului jocului și a cerințelor pentru câștigătorul individual sau pentru echipa câștigătoare. Explicarea trebuie să fie însoțită de demonstrare. Fie că se explică și, în timpul explicației, se demonstrează, fie că se dă explicația, integrală și apoi se demonstrează.

**Fixarea regulilor** se realizează fie printr-o scurtă convorbire, în cadrul căreia se va preciza ce va trebui să facă preșcolarii în momentele importante ale acțiunii, sau executarea jocului didactic de probă sub conducerea și îndrumarea directă a educatoarei. Când este vorba de

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

un joc cu o acțiune mai complexă, regulile jocului pot fi atenționate fie imediat după explicație, fie după semnalul de începere a jocului. De exemplu: "Începem jocul! Nu uitați, nu aveți voie să deschideți ochii înainte de a bate eu (educatoarea) din palme. După ce ați deschis ochii, va trebui să observați al câtelea brad lipsește".

**Executarea jocului.** Jocul didactic începe la semnalul educatoarei care, la început, intervine mai des amintindu-le copiilor regulile, dând indicații asupra folosirii materialului ș.a. Pe măsură ce jocul se repetă, ea acordă copiilor mai multă independență, oferindu-le posibilitatea de a acționa liber.

**Încheierea jocului.** În încheierea jocului se declară câștigătorul sau echipa câștigătoare, în cazul jocurilor didactice de tip concurs, și se fac aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat jocul, spunând cuvinte de laudă copiilor care au respectat regulile și totodată, nominalizându-i și atenționându-i pe cei care au făcut greșeli și s-au descurcat mai greu.

Jocul didactic se recomandă a fi utilizat în orice tip de activități instructiv-educative, fiind deosebit de eficient în activitățile de consolidare și sistematizare a cunoștințelor.

## 2.2. Exemple de jocuri didactice utilizate în activitățile de cunoașterea mediului

La nivelul învățământului preșcolar, loc în care se pun bazele deprinderilor de muncă intelectuală, dar și în grupuri mici, jocurile didactice oferă un cadru propriu pentru învățarea activă, participativă, stimulând în același timp inițiativa și creativitatea preșcolarilor. Jocurile didactice reprezintă o formă de învățare plăcută și atractivă, ce corespunde particularităților psihice ale copilăriei mici. Eficiența acestei metode constă în capacitatea fiecărui educator de a o utiliza în cadrul procesului de însușire a cunoștințelor specifice cunoașterii mediului, în maniera în care fiecare cadru didactic știe să antreneze preșcolarii pe parcursul acestor activități.

În continuare sunt prezentate câteva exemple de jocuri didactice utilizate în activitățile de cunoașterea mediului.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## A. Când se întâmplă și de ce?

**Scop:** sistematizarea cunoștințelor referitoare la aspectele specifice celor patru anotimpuri; înțelegerea legăturilor diferitelor fenomene ale naturii și viața animalelor, a plantelor și munca oamenilor.

**Sarcina didactică:** descrierea ilustrațiilor care reprezintă aspecte semnificative ale celor patru anotimpuri, stabilirea legăturilor dintre conținutul ilustrațiilor și anotimp, motivarea alegerii făcute.

**Regulile jocului:** fiecare echipă obține o imagine numai dacă reprezentantul ei răspunde corect și complet la întrebarea *Când se întâmplă și de ce?*. Echipa care primește ilustrația trebuie să ofere și ea în schimb o imagine în aceleași condiții.

**Elemente de joc:** surpriza, aplauze, concurs.

**Material didactic:** pentru fiecare echipă câte 5-8 jetoane reprezentând fenomene ale naturii specifice celor patru anotimpuri.

**Desfășurarea jocului:** fiecare echipă va reprezenta unul din cele patru anotimpuri, dar nu va avea nici o imagine din anotimpul pe care îl reprezintă. Va trebui să obțină imagini prin schimb cu celelalte echipe. Pe rând, se ridică câte un reprezentant al fiecărei echipe ridicând un jeton și adresând întrebarea *Când se întâmplă și de ce?* Grupa care reprezintă anotimpul respectiv trebuie să se anunțe și să ofere răspunsul corect. Dacă răspunsul este corect primește un jeton fiind obligată să ofere în aceleași condiții o imagine unei alte echipe. Se va stabili cerința ca fiecare din membrii echipei să ofere un jeton și fiecare să răspundă pentru obținerea unei imagini. Câștigă echipa care obține mai repede imaginile corespunzătoare anotimpului pe care îl reprezintă.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

**Varianta 1:** pe tablă sunt așezate tablouri, cu copacul în cele patru anotimpuri. Pe masa educatoarei sunt așezate imagini cu fața în jos. Un copil vine și ia o imagine, o arată copiilor și le adresează întrebarea *Când se întâmplă și de ce?*. Copilul care răspunde corect, așeza imaginea pe tabloul corespunzător.

**Varianta 2:** se împart la toți copiii ilustrații cu aspecte specifice anotimpurilor. Educatoarea indică un anotimp prin intermediul unei ghicitori (cântec sau poezie), iar copiii cu ilustrația corespunzătoare acestuia se ridică în picioare și răspund, valorificând elementele din ilustrația primită.

**Varianta 3:** în fața grupeii vor sta patru copii care vor reprezenta câte un anotimp. Ei vor avea în mână câte un coșuleț gol. Pe flanelograf vor fi așezate imagini cu acțiuni specifice celor patru anotimpuri. Educatoarea va spune o ghicitoare, pe rând, pentru fiecare anotimp. Grupa trebuie să răspundă în cor despre ce anotimp este vorba și apoi vor alege de pe flanelograf toate imaginile specifice anotimpului respectiv și le vor pune în coșulețul corespunzător. Copilul-anotimp îi va răsplăti cu steluțe (iarna), cu ghiocei (primăvara), cu flori (vara) și cu fructe (toamna). Se pot folosi următoarele versuri și ghicitori:

Cine-i anotimpul oare  
Care vine pe cărare  
Cu fructele aurii  
Și ruginește frunza din vii?

(Toamna)

O crăiasă din povești  
Ne aduce nouă zăpezi  
Și ghețuș, și derdeluș,  
Hai, copii, afară-acuș!

(Iarna)

Cine aduce ghiocei,  
Și pe câmp mulți mielușei  
Și-o topește pe zăpadă  
Când vine ea în ogradă?

(Primăvara)

Hai, copii, să-mi spuneți iute,  
Când vă duceți voi la munte?  
Dar la mare când ați fost?  
Când afară-i timp frumos?

(Vara)

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## B. Vânzătorul de limonadă.

**Scopul:** veridicarea cunoștințelor copiilor privind gustul, mirosul și culoarea unor sucuri; dezvoltarea sensibilității gustative, olfactive și vizuale.

**Sarcina didactică:** recunoașterea unor sucuri după gustul și culoarea lor; asocierea gustului siropului cu imaginea fructului din care este preparat.

**Regula jocului:** pentru început se obțin diferite sucuri din fructe naturale și se etichetează. Apoi, copiii va trebui să recunoască sucul pe care l-au gustat, folosindu-se de analizatorii - gust, miros, văz și să afișeze jetonul ce reprezintă fructul din care a fost obținut sucul respectiv. Răspunsul corect este recompensat cu un suc de fructe. În cazul în care răspunsul este greșit copilul va trebui să își plătească sucul cu *bani*, cât îi cere *vânzătorul*.

**Elemente de joc:** manevrarea materialelor, surpriza, amestecarea siropurilor cu apă, recompense.

**Material didactic:** sticle cu siropuri din comerț, apă minerală, pahare și paie de unică folosință, jetoane reprezentând fructe din care se pot obține sucuri (ananas, portocală, lămâie, banană, căpșuni, piersică, zmeură, afine etc.), bănuți din carton/ plastic.

**Desfășurarea jocului:** prima parte a jocului se va desfășura sub forma unei activități practic-gospodărești, în care educatoarea ajutată de copii, va prepara prin combinarea siropului și a apei minerale, fel de fel de limonade (sucuri). Concomitent este asociată culoarea siropului cu eticheta de pe sticla respectivă, care prezintă fructul din care a fost preparat. Acțiunile sunt verbalizate: *Am turnat mai întâi puțin sirop de ananas și apoi am umplut paharul cu apă minerală. Am preparat un suc de ananas.* După ce s-au preparat toate sucurile se trece la jocul propriu-zis. Un copil este desemnat de educatoare să joace rolul vânzătorului de limonadă care își laudă marfa și îmbie copiii să guste din bunătățile expuse. Pe rând, câte un copil vine la masa vânzătorului,

Parteneri:





UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

primește de la acesta un pahar cu suc și un pai. Copilul trebuie să guste sucul, să-l denumească, să aleagă jetonul pe care este desenat fructul din care este obținut sucul și să îl așeze în dreptul paharului din care a băut. Dacă răspunde corect și complet, vânzătorul îi oferă sucul gratis. Dacă grșește sau nu răspunde complet, copilul trebuie să-și plătească sucul cu bani. Apoi, rolul de vânzător este preluat de copilul care a dat răspunsul corect. Jocul se încheie când toate sucurile au fost degustate și în dreptul fiecărui pahar a fost așezat jetonul potrivit.

### C. Ce putem face cu el /ea? (Cu ce ne hrănim?)

**Scopul:** fixarea cunoștințelor despre alimentele de bază (carne, lapte, făină, zahăr etc.) și unele derivate sau produse obținute prin amestecarea lor; obișnuirea copiilor cu stabilirea legăturilor între natura și felul alimentelor precum și modul lor de folosire.

**Sarcina didactică:** recunoașterea și denumirea alimentelor de bază, a unor derivate și a unor produse obținute prin diverse moduri de preparare a lor, diferențindu-se după caracteristici.

**Regulile jocului:** copiii care au ilustrații cu imaginea unui derivat al unui aliment de bază prezentat de educatoare, se deplasează la tablă și-l denumesc, îi precizează caracteristicile și-l așază lângă imaginea respectivă.

**Material didactic:** ilustrații mari reprezentând alimente de bază ca: o sticlă cu lapte, un sac cu făină, o pungă sau bucăți de zahăr, o bucată de carne; jetoane cu imagini ale derivatelor acestora sau ale produselor obținute prin prepararea lor etc. : iaurt, unt, brânză, cașcaval, frișcă, cafea cu lapte, pâine, cornuri, cozonac, covrigi, chiflă, bomboane, dulceață, prăjituri, cârnați, friptură, salam, șuncă etc.

### Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului:

Așezarea copiilor se face la mesele dispuse în cadru deschis. Ilustrațiile mari se păstrează la masa educatoarei, iar jetoanele se împart copiilor (câte 2-3 la fiecare). Educatoarea ridică pe rând

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



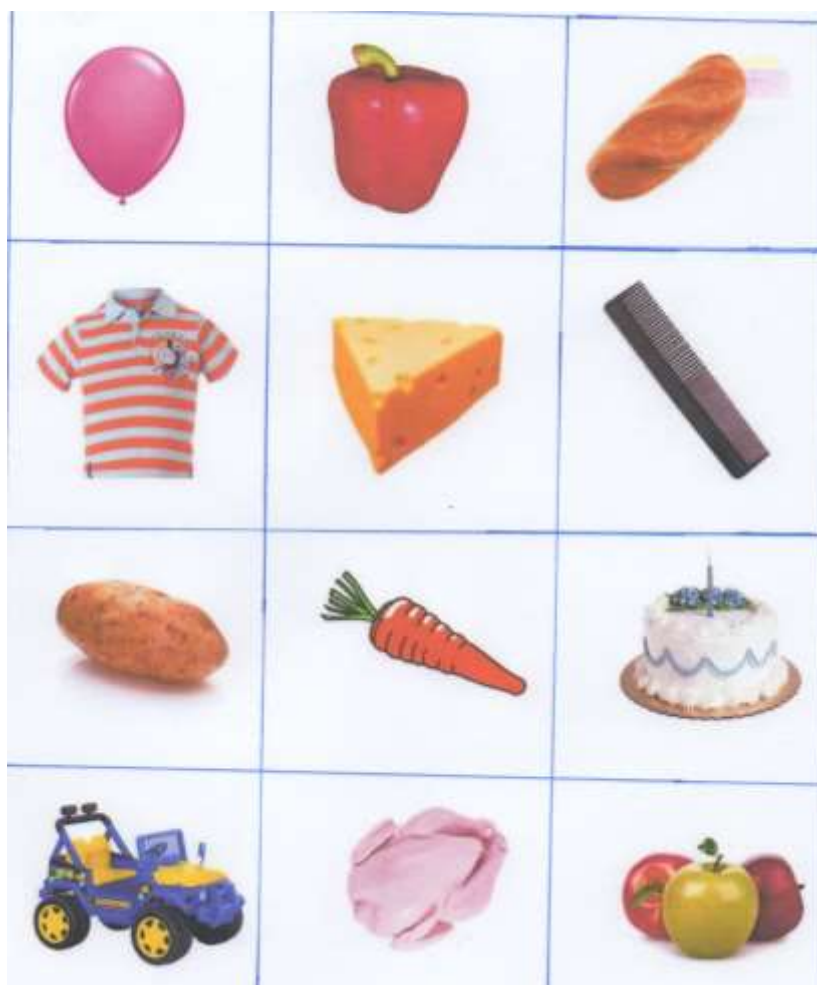
MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

câte o ilustrată pe care este reprezentat un aliment de bază și pune întrebarea: *Ce putem face cu el/ea?* Copiii care au jetoane cu derivate sau produse obținute din alimentul respectiv vin la masa educatoarei, pe rând, le denumesc și le descriu indicând culoarea, forma, eventual gustul, mirosul, starea produsului: lichid, solid, tare, moale.

Jocul continuă până la epuizarea ilustrațiilor cu alimente de bază. Pierd copiii care rămân cu jetoane. În complicarea jocului, educatoarea denumește un derivat sau un produs, iar copiii trebuie să spună alimentul de bază din care a fost obținut sau care intră în compoziția lui.



**Varianta 1:** Se afișează pe un panou sau pe tablă imaginea alimentelor de bază. Jetoanele sunt așezate cu fața în sus pe o masă în mijlocul copiilor. Educatoarea formulează ghicitori în

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

legătură cu ilustrațiile de pe câte un jeton, copiii caută imaginea corespunzătoare, o denumesc și o așază lângă alimentul de bază.

**Varianta 2:** Educatoarea stabilește un moment al zilei – de exemplu, dimineața, apoi intervine cu întrebarea: *Ce mâncăm dimineața la micul dejun?* Copiii care au jetoanele cu alimentele sau derivatele lor se deplasează la panou și le afișează în dreptul simbolului respectiv. Se enumeră diferite alimente sau preparate care se consumă dimineața. În același mod se procedează pentru masa de prânz, gustare, masa de seară. În această variantă criteriul de grupare este cel al momentelor zilei în care se consumă diversele alimente.

**Varianta 3:** Se încercuiește pe o fișă imaginea alimentului și se spune din ce este făcut (vezi figura de mai sus).

#### D. Să facem valiza păpușii

**Scopul:** sistematizarea și verificarea cunoștințelor referitoare la obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte folosite în cele patru anotimpuri; dezvoltarea capacității de a face clasificări după diferite criterii (anotimp, sex, felul materialului, culoare, utilitate); consolidarea unor deprinderi de ordine.

**Sarcina didactică:** selectarea obiectelor de îmbrăcăminte și încălțăminte după un criteriu dat; aranjarea lor în ordine.

**Regulile jocului:** la cererea celor desemnați să aranjeze valiza păpușii, copiii caută și aleg de pe masă obiectul corespunzător, îl oferă denumindu-l și motivându-i utilitatea.

**Material didactic:** 3-4 geți sau valize confecționate din cutii de carton, obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte în miniatură. Se pot utiliza și jetoane.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului

Educatorea propune un copil pentru a face valiza păpușii, stabilește criteriu după care se va aranja valiza, de exemplu: după anotimp (de vară, de toamnă, de iarnă), după sex (pentru fetețe sau pentru băieți); după vârstă (de bebeluș, de preșcolar, de școlar). De exemplu, cel ce face valiza spune: *este iarnă, păpușa pleacă la munte. Vă rog alegeți îmbrăcămintea și încălțăminte potrivită.* Grupuri de 4-5 copii propuși de educatoare aleg obiectele (sau jetoanele cu imaginile lor) și le aduc copilului care le-a solicitat adresându-i-se direct: *ți-am adus o bluză de culoarea.... făcută din....* . la fiecare tur de joc se stabilește câștigătorul, respectiv copilul care a reușit să selecteze corect cât mai multe obiecte. După ce se clasifică îmbrăcămintea și încălțăminte, se schimbă copiii care au rol activ. Se pun obiectele la loc și se stabilește un nou criteriu de selecție.

Pentru complicare, jocul se poate desfășura oral: un copil indică un anumit criteriu, iar ceilalți enumeră îmbrăcămintea și încălțăminte potrivită.



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov



**Varianta 1:** Jocul se desfășoară și sub forma unui magazin de îmbrăcăminte. Un copil (cumpărător) intră în magazin și solicită vânzătorului obiectul de îmbrăcăminte de care are nevoie, însoțind descrierea cu câteva indicații care să ajute la identificarea lui motivând în același timp alegerea făcută. Vânzătorul eliberează îmbrăcăminte numai cumpărătorilor care au descris-o corect. Se procedează la fel și pentru încălțăminte.

**Varianta 2:** La fiecare masă este așezat un număr egal de copii. Pe fiecare masă este așezat câte un set de jetoane la fel cu cele de pe celelalte mese. Pe jetoane sunt desenate obiecte de îmbrăcăminte potrivite tuturor situațiilor. Din ele se pot efectua grupări după criterii variate. La un semnal, care indică și un criteriu de alegere (Alegeți și grupați îmbrăcăminte de iarnă, de exemplu) copiii de la fiecare masă, execută sarcinile indicate colaborând între ei. Se apreciază grupul de copii care rezolvă mai operativ și mai corect selecția.

### E. Găsește greșeala!

**Scopul:** precizarea și utilizarea corectă a unor reprezentări generale, ca: mobilier, veselă, jucării, obiecte de toaletă, îmbrăcăminte; educarea spiritului de observație, a perspicacității și a rapidității în acțiune.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

**Sarcina didactică:** gruparea obiectelor după criteriul utilității și sesizarea greșelilor în așezarea obiectelor.

**Regulile jocului:** copiii trebuie să observe imaginea care a fost plasată greșit (la panoul cu obiecte de altă utilizare). Copilul care observă mai repede, trece la panou, corectează greșeala și motivează acțiunea făcută.

**Material didactic:** 4-5 panouri sau spații delimitate sau suporturi cu buzunărașe în care se introduc imaginile diferitelor categorii de obiecte cu care copiii vin în contact.

### **Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului:**

Grupa de copii va sta pe scăunelele așezate pe două rânduri sau în semicerc. Jetoanele pot să fie așezate de la începutul jocului pe panouri sau se pot așeza împreună cu copiii. În așezarea imaginilor se va insista asupra legăturii dintre obiectele expuse și categoria din care fac parte. Fiecare panou va cuprinde imagini de obiecte care se includ într-o anumită categorie, după utilitatea lor (mobilier, obiecte de toaletă, de mâncare etc.). jocul propriu-zis începe prin cerința exprimată de educatoare față de copii de a închide ochii. În acest timp, ea efectuează câteva modificări în așezarea jetoanelor – la început una, două și apoi trei, patru. La semna, copiii deschid ochii, privesc cu atenție panourile și descoperă greșelile, apoi așază jetoanele la grupurile de obiecte din care fac parte.

În ultima parte, jocul se poate desfășura oral. Educatoarea fixează o anumită categorie de obiecte și apoi spune diferite denumiri de obiecte din acea categorie, greșind din când în când, în mod intenționat, iar copiii o opresc la fiecare greșeală, motivând intervenția făcută și denumind un alt obiect potrivit categoriei respective.

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

#### 4. Căsuța toamnei – căsuța iernii

**Scopul:** sistematizarea cunoștințelor copiilor despre anotimpurile toamna și iarna.

**Sarcina didactică:** Selectarea și descrierea ilustrațiilor (cu elemente caracteristice celor două anotimpuri: toamna și iarna) și asocierea cu anotimpul corespunzător.

**Regula jocului:** copiii recunosc elementele specifice celor două anotimpuri (toamna și iarna), le denumesc și le așează la anotimpul potrivit, motivând acțiunea.

**Elemente de joc:** numărătoarea, mânuirea materialelor, deplasarea, aplauzele, recompensele.

**Material didactic:** ilustrații cu elemente caracteristice fiecăruia dintre cele două anotimpuri (copac cu frunze ruginii, copac desfrunzit, fereastră cu ploaie/ ninsoare, coșuleț cu fructe de toamnă, brad de Crăciun, crizantemă, steluță de zăpadă, pardesiu, umbrelă, palton, mănuși, bicicletă, minge, săniuță, patine etc.). Două siluete de căsuțe, panou cu buzunare, un pitic, două siluete – Zâna Toamnă și Zâna Iarnă. Toate aceste imagini se pot înlocui cu elemente tridimensionale care pot completa o machetă reprezentând două care înconjurate de decor sugestiv.

**Desfășurare:** Piticul îi roagă pe copii să îl ajute să aleagă toate elementele necesare pentru completarea decorului din jurul căsuțelor pentru că zânele se laudă fiecare: *eu sunt cea mai frumoasă, cea mai bogată și aduc cele mai multe bucurii copiilor*. Pe rând, câte un copil indicat de pitic prin numărătoarea: **Unu, doi și trei, hai repede dacă vrei!**, alege un jeton (element) de pe masa educatoarei, îl privește, îl prezintă copiilor, descrie imaginea și denumește anotimpul căruia i se potrivește, așezându-l în dreptul căsuței potrivite. Răspunsul corect este recompensat cu o steluță norocoasă și cu aplauze din partea colegilor. Piticul alege alt copil care să rezolve sarcina jocului. Câștigă copilul sau echipa care adună cele mai multe steluțe.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
ANIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## CAPITOLUL 3

### CERCETAREA PEDAGOGICĂ

Cercetarea pedagogică prezentă este una cantitativ-calitativă, având ca **scop** identificarea și precizarea locului și rolului jocului didactic în însușirea și consolidarea cunoștințelor din cadrul activității de cunoașterea mediului, ca metodă de predare-învățare-evaluare, găsirea și evidențierea celor mai eficiente strategii didactice de valorificare a valențelor instructiv-formative ale jocului didactic în învățarea cunoașterii mediului.

#### 3.1. Cadrul experimental

În desfășurarea cercetării s-a pornit de la **ipoteza** conform căreia *integrarea și utilizarea jocului didactic preponderent în toate tipurile de activități de cunoașterea mediului ca metodă de predare-învățare-evaluare, îmbunătățește semnificativ performanțele școlare în învățarea cunoașterii mediului*. Din ipoteza cercetării pedagogice derivă **obiectivele** urmărite pe tot parcursul studiului:

- Studiul teoretic privind rolul și locul jocului didactic în predarea activității de *cunoașterea mediului*;
- Descrierea conceptului de joc didactic și prezentarea valențelor sale formative;
- Formarea deprinderii de lucru în pereche/ grup/ echipă și optimizarea relației de colaborare între preșcolari;
- Întocmirea unor programe speciale de valorificare a jocului didactic pentru creșterea performanțelor școlare;
- Realizarea unui studiu aplicativ;
- Valorificarea experienței dobândite de pe urma acestui studiu aplicativ;
- Colectarea, prelucrarea și interpretarea datelor din punct de vedere statistico-matematic rezultate în urma experimentului pedagogic desfășurat.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

Prezenta cercetare s-a desfășurat pe toată perioada anului școlar 2013-2014, iar perioada de studiere a bazei teoretice a avut loc în semestrul I din anul școlar curent. Cercetarea s-a derulat la Grădinița cu Program Prelungit Nr. 8 din Alba Iulia, având ca grup țintă un număr de 22 preșcolari din grupa mare. Nivelul de pregătire al eșantionului a fost omogen din punct de vedere al posibilităților intelectuale și a particularităților de vârstă și individuale ale preșcolarilor.

Conform celor menționate mai sus cu privire la cele două planuri ale cercetării – cantitativ și calitativ, în cadrul cercetării cantitative am urmărit trei etape: etapa constatativă, etapa experimentală și etapa evaluativă. Etapa constatativă este etapa de constatare a nivelului de pregătire al preșcolarilor, realizându-se prin testarea inițială aplicată. Etapa experimentală este etapa în care se introduce elementul nou (introducerea jocului didactic, a metodelor activ-participative și a fișelor de lucru). Etapa evaluativă este etapa în cadrul căreia se aplică testarea finală și se compară rezultatele pentru a vedea progresul preșcolarilor.

În cadrul experimentului s-au utilizat mai multe metode de cercetare cantitativă, cum sunt: metoda convorbirii, metoda observației, metoda testelor, metoda experimentului și metoda statistică. Metoda experimentului este o metodă fundamentală de cercetare, care cuprinde principalele componente variabile – variabila independentă și variabila dependentă. În cazul cercetării de față, variabila independentă este reprezentată de jocul didactic introdus în activitățile de cunoașterea mediului, iar variabila dependentă o reprezintă performanțele preșcolarilor în urma introducerii jocului didactic, ca metodă de predare-învățare-evaluare.

**Metoda observației** constă în perceperea intenționată, planificată și sistematică și în consemnarea obiectivă și fidelă a manifestărilor comportamentale, individuale și colective ale subiecților implicați în câmpul educației, în condiții naturale, în momentul producerii și în fluxul normal al desfășurării lor. Caracteristica principală a observației este neintervenția, atitudinea contemplativă și receptivă a observatorului, faptul că fenomenele nu sunt provocate, ci surprinse în desfășurarea lor normală. Observatorul nu numai că nu intervine, dar își ia toate precauțiile posibile pentru ca prezența lui să nu modifice faptele supuse observării și comportamentul subiecților în timpul observării. Instrumentul principal al metodei observației este *protocolul* sau *fișa de observație* în care sunt consemnate principalele aspecte observate, în funcție de indicatorii observaționali ce se urmăresc.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

**Metoda testelor** are drept instrument teste, în cazul de față teste educaționale. În general, testul este o *probă standardizată* prin care se determină nivelul și caracteristicile unor procese și însușiri psihice la o anumită populație (eșantion), precum și poziția relativă a unei persoane în cadrul populației respective. Testul este o probă și în sensul că „pune la încercare”, solicită subiectului „să probeze” o anumită capacitate, o anumită performanță sau o anumită însușire psihică. Testul implică o *examinare identică* pentru toți subiecții și un mod de evaluare și de notare de asemenea identic. Prin aceasta, testul intenționează să fie un *instrument de măsură*, care folosește un anumit *etalon*, în baza cărora se poate stabili nu numai nivelul absolut al însușirii sau performanței testate, dar și nivelul sau poziția unei persoane în cadrul populației din care face parte, din punctul de vedere al însușirii sau performanței respective.

**Metoda experimentului** este o metodă tipică pentru categoria metodelor bazate pe intervenția cercetătorului în desfășurarea fenomenelor pe care le studiază. Spre deosebire de observație, în care fenomenele sunt studiate în fluxul normal al desfășurării lor, *experimentul implică o schimbare, o „manipulare” de variabile controlată de cercetător în scopul sesizării efectelor asupra altor aspecte variabile vizate în demersul cercetării*. De aceea, experimentul este definit și drept *observație provocată*.

**Măsurarea**, parte integrantă a metodei statistice, se definește ca operația prin care expresia cantitativă (cuantificată) a fenomenelor este organizată sub forma unei ordini de mărime (frecvență, intensitate, volum, durată, ritm etc.) prin comparare cu etalon, pe baza unor reguli de atribuire a valorilor.

### 3.2. Cadrul practic-experimental

S-a început cercetarea pedagogică, din punct de vedere cantitativ, prin aplicarea unor fișe de evaluare inițială (anexa 1) la începutul anului școlar curent, la grupa mare. Evaluarea inițială este un tip de evaluare, care se aplică în faza de preproiect, menită să estimeze condițiile, nivelul inițial al preșcolarilor, punctul de plecare în proiectarea demersului cercetării și realizarea unui proces de învățământ. Evaluarea inițială este indispensabilă pentru a stabili dacă preșcolarii au pregătirea necesară creării premiselor favorabile studiului diferitelor discipline. Acest tip de evaluare oferă

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

preșcolarului și educatoarei o reprezentare a potențialului de învățare, dar și a eventualelor lacune ce trebuie completate ori a unor aspecte ce necesită corectare sau îmbunătățite. Evaluarea inițială nu își propune aprecierea performanțelor globale ale preșcolarilor și nici ierarhizarea lor, fapt pentru care se recomandă raportarea la *bareme de evaluare/ apreciere*.

În cadrul evaluării inițiale am avut în vedere următoarele obiective:

- Descoperirea și analiza elementelor componente ale mediului înconjurător prin antrenarea tuturor organelor de simț;
- Observarea și enumerarea modificărilor apărute în viața omului, plantelor, animalelor în funcție de anotimp;
- Enumerarea și identificarea părților componente ale corpului uman, ale plantelor și animalelor;
- Recunoașterea fenomenelor naturii (vânt, ploaie, ninsoare, viscol, furtună, tunet etc.) în momentul producerii lor;
- Identificarea caracteristicilor anotimpurilor și lunile corespunzătoare acestora.

Din obiectivele enumerate mai sus, în cadrul fișei de evaluare inițială aplicată preșcolarilor, derivă următorii descriptori de performanță, menționați în tabelul 1. Fiecărui descriptor de performanță am acordat un punctaj, în funcție de gradul acestuia de dificultate.

### Descriptori de performanță

Tabel 1

Nr. crt.	Itemii	Punctaj
1.	Recunoaște imaginea corespunzătoare fiecărui anotimp.	1p
2.	Colorează imaginile folosind culori corespunzătoare.	1p
3.	Denumeste corect fructele și legumele de toamnă.	1p
4.	Marchează corect fructele de toamnă, tăindu-le cu o linie.	1p
5.	Enumeră corect florile de toamnă.	2p
6.	Denumeste corect părțile componente ale unei plante.	2p
7.	Explică metafora <i>bucătăria plantei</i> .	2p

Total:10 p

În urma aplicării fișei de evaluare inițială preșcolarii au obținut punctaje diferite, acestea încadrându-se în intervalul 5 – 9 puncte. Rezultatele au fost centralizate în tabelul de mai jos (tabel 2) și reprezentate grafic în figura 1

Parteneri:





UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Rezultatele obținute în cadrul evaluării inițiale

Tabel 2

Nr. Crt.	Nume și prenume	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Nr. total de puncte
1.	A. N.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte
2.	A. A.	1	1	1	1	2	2	1	9 puncte
3.	B. C.	1	1	1	0	1	1	0	5 puncte
4.	B. M.	1	1	0	0	1	1	1	5 puncte
5.	B. E.	1	1	1	1	2	2	1	9 puncte
6.	B. D.	1	1	0	0	1	1	0	4 puncte
7.	C. L.	1	1	1	0	1	1	0	5 puncte
8.	C. R.	1	1	1	0	1	1	0	5 puncte
9.	C. C.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte
10.	C. R.	1	1	1	1	1	1	1	7 puncte
11.	G. M.	1	1	1	1	1	1	0	6 puncte
12.	G. A.	1	1	1	1	1	1	0	6 puncte
13.	I. G.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte
14.	M. A.	1	1	1	1	2	2	1	9 puncte
15.	P. D.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte
16.	P. A.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte
17.	R. N.	1	1	0	0	1	1	0	4 puncte
18.	S. F.	1	1	1	1	1	1	1	7 puncte
19.	T. A.	1	1	1	1	1	1	1	7 puncte
20.	U. D.	1	1	1	1	1	1	0	6 puncte
21.	T. G.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte
22.	Ș. S.	1	1	1	1	1	2	1	8 puncte

Rezultatele obținute de preșcolari în urma administrării evaluării inițiale au fost reprezentate grafic în figura următoare (figura 1).

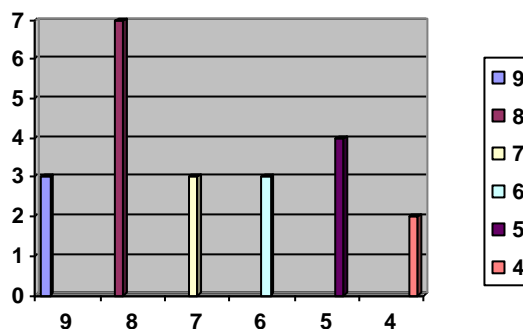


Fig. 1 - Reprezentarea grafică a rezultatelor obținute în etapa preexperimentală

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

În urma aplicării fișei de evaluare inițială am constatat nivelul scăzut de pregătire a unui număr de 9 preșcolari, acest număr reprezentând jumătate din colectivul grupei. Pe baza rezultatelor obținute de preșcolari în urma aplicării fișei de evaluare inițială am organizat ulterior activități diferențiate, în funcție de necesitățile preșcolarilor, astfel încât să vin în sprijinul tuturor. Fișele de lucru și activitățile orale frecvente și variate din punct de vedere al metodelor activ-participative utilizate, mi-au permis să cunosc mai bine colectivul grupei și să introduc jocul didactic în cadrul activităților de cunoaștere a mediului. În urma utilizării jocului didactic am observat un interes crescut al preșcolarilor pentru această categorie de activități. Odată cu creșterea interesului pentru activitate, au crescut și performanțele școlare.

În cadrul activităților instructiv-educative pe care le-am desfășurat cu copiii am utilizat metode interactive de grup (vezi detalierea metodelor interactive în anexa 2), cum ar fi:

- Metoda Explozia stelară
- Cubul
- Brainstormingul

Pe parcursul semestrului I am utilizat o gamă largă de jocuri didactice în cadrul activităților de cunoaștere a mediului, cum ar fi: *Ce putem face cu el/ea?/ Cu ce ne hrănim?, Să facem valiza păpușii!, Găsește greșeala, Ce culoare se potrivește?, Ghici, ghici ce s-a schimbat?, Așază la locul potrivit!, Ce ne trebuie?, Unde se potrivește?, Prin ce se aseamănă?, Cine așază mai bine?, Din ce este făcut?, Când se întâmplă și de ce?, De-a poște, Cine știe mai multe? etc.* După fiecare proiect tematic sau temă individuală am aplicat fișe de evaluare continuă.

Evaluarea continuă (formativă) are loc pe tot parcursul procesului didactic realizându-se pe secvențe mai mici, prin verificarea performanțelor tuturor elevilor și al conținutului esențial al materiei parcurse. Această metodă are drept scop ameliorarea procesului de învățare, permițând găsirea neajunsurilor, lipsurilor și greutăților, ajungându-se astfel la perfecționarea activității didactice. Acest tip de evaluare creează relații de cooperare între educatoare și preșcolari, dezvoltând atât capacitatea de evaluare, cât și cea de autoevaluare în rândul preșcolarilor. În continuare vom prezenta doar descriptorii de performanță și punctajul acordat acestora (tabelul 3) în funcție de gradul de dificultate, fișa de evaluare regăsindu-se în anexe (anexa 3).

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Descriptori de performanță

Tabel 3

Nr. crt.	Itemi	Punctaj
1.	Recunoaște meseriile, denumindu-le corect.	3p
2.	Unește corect persoana cu uneltele necesare meseriei sale.	6p
3.	Încercuiește meseria preferată.	1p
Total		10 p

În urma aplicării fișei de evaluare continue am obținut punctaje puțin mai ridicate la nivelul grupei, comparativ cu cele din cadrul evaluării inițiale, acestea fiind centralizate în tabelul 4.

## Rezultatele obținute în urma aplicării evaluării continue

Tabel 4

Nr. Crt.	Nume și prenume	Item 1	Item 2	Item 3	Nr. total de puncte
1.	A. N.	3	6	1	10 puncte
2.	A. A.	3	5	1	9 puncte
3.	B. C.	2	4	1	7 puncte
4.	B. M.	2	3	1	6 puncte
5.	B. E.	3	5	1	9 puncte
6.	B. D.	2	2	1	5 puncte
7.	C. L.	3	2	1	6 puncte
8.	C. R.	2	3	1	6 puncte
9.	C. C.	3	4	1	8 puncte
10.	C. R.	3	3	1	7 puncte
11.	G. M.	2	4	1	7 puncte
12.	G. A.	3	3	1	7 puncte
13.	I. G.	3	5	1	9 puncte
14.	M. A.	3	5	1	9 puncte
15.	P. D.	2	6	1	9 puncte
16.	P. A.	3	5	1	9 puncte
17.	R. N.	2	3	1	6 puncte
18.	S. F.	3	4	1	8 puncte
19.	T. A.	3	3	1	7 puncte
20.	U. D.	3	3	1	7 puncte
21.	T. G.	3	5	1	9 puncte
22.	Ș. S.	3	5	1	9 puncte

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

Rezultatele obținute de copii în urma aplicării evaluării continue au fost reprezentate grafic în figura 2 pentru a se evidenția diferența între punctajele obținute raportate la numărul preșcolarilor.

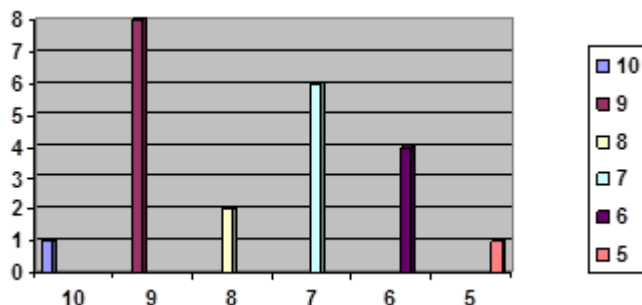


Fig. 2 - *Reprezentarea grafică a rezultatelor obținute în perioada experimentală*

În urma aplicării fișelor de evaluare continuă am observat un progres din ce în ce mai mare din partea copiilor, iar interesul pentru desfășurarea activităților de cunoaștere a mediului a crescut semnificativ. Am continuat, de-a lungul semestrului, să desfășor jocuri didactice în concordanță cu tema săptămânală de studiu și cu cea a proiectului tematic aflat în desfășurare pentru a menține acest interes crescut pentru activități. Am continuat, de asemenea, să aplic fișe de lucru în fiecare săptămână, lucru care m-a ajutat să monitorizez și să țin sub control performanțele preșcolarilor. Am desfășurat activități interesante, în cadrul cărora am utilizat metode interactive de grup (metode moderne de predare- învățare- evaluare) care au contribuit la sporirea interesului și la creșterea performanțelor. Aceste metode au fost desfășurate în cadrul jocurilor didactice și au adus un plus în realizarea sarcinilor. De asemenea, aceste metode se regăsesc și în proiectul de activitate anexat la sfârșitul lucrării (anexa 4).

La sfârșitul semestrului I am aplicat tuturor preșcolarilor grupei fișa de evaluare finală (anexa 5), fiind o fișă interdisciplinară, constituită pe două domenii: DȘ (domeniul științe-cunoașterea mediului) și DEC (domeniul estetic și creativ). Scopul fișei de evaluare a constat în evaluarea cunoștințelor referitoare anotimpurilor toamna și iarna și stimularea expresivității și creativității prin desen.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Descriptori de performanță

Tabel 5

Nr. crt.	Itemi	Punctaj
1.	Identifică anotimpurile reprezentate în cele două imagini.	1p
2.	Enumeră caracteristicile fiecărui anotimp din imagine (toamnă/ iarnă).	1p
3.	Taie corect imaginile care nu se potrivesc anotimpului.	1p
4.	Încercuiește corect fructele care cresc în pom.	1p
5.	Identifică în mod corect fructele care nu cresc în pom, colorându-le.	1p
6.	Încercuiește corect legumele care cresc sub pământ.	1p
7.	Colorează corespunzător legumele care cresc pe pământ.	1p
8.	Desenează frumos cadoul dorit din punct de vedere estetic.	1p
9.	Colorează corespunzător ciorăpelul, respectând culorile indicate.	1p
10.	Colorează imaginea care sugerează anotimpul preferat, utilizând culorile corespunzătoare acestuia.	1p
<b>Total</b>		<b>10 p</b>

În urma aplicării fișei de evaluare finală am obținut rezultatele centralizate în tabelul 6.

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Rezultatele obținute în urma aplicării fișei de evaluare finală

Tabel 6

Nr. Crt.	Nume și prenume	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I 7	I 8	I 9	I 10	Nr. total de puncte
1.	A. N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
2.	A. A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
3.	B. C.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9 p
4.	B. M.	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7 p
5.	B. E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
6.	B. D.	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7 p
7.	C. L.	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8 p
8.	C. R.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9 p
9.	C. C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
10.	C. R.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9 p
11.	G. M.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9 p
12.	G. A.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9 p
13.	I. G.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
14.	M. A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
15.	P. D.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
16.	P. A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
17.	R. N.	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7 p
18.	S. F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
19.	T. A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
20.	U. D.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9 p
21.	T. G.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p
22.	Ș. S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 p

Rezultatele obținute de preșcolari în urma aplicării fișei de evaluare finală au fost reprezentate grafic în figura de mai jos (figura 3).

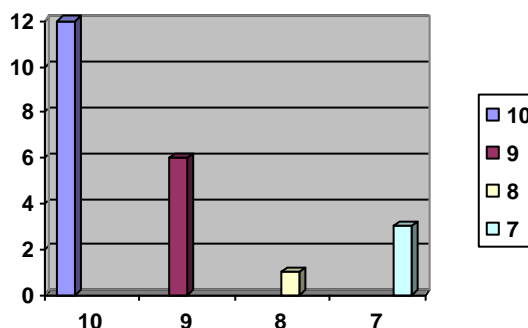


Fig. 3 - Reprezentarea grafică a rezultatelor obținute în perioada postexperimentală

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

În urma aplicării fișei de evaluare finală se poate constata un punctaj ridicat raportat la numărul copiilor cuprinși în eșantion, în comparație cu rezultatele obținute de preșcolari în cadrul evaluării inițiale, la începutul semestrului I. Se poate observa că numărul copiilor care au obținut punctaj maxim a crescut semnificativ la sfârșitul semestrului I. Dacă analizăm cu atenție tabelul de mai sus putem constata un progres ridicat din partea tuturor preșcolarilor.

În continuare vom prezenta partea calitativă a cercetării derulate. Pentru a culege date cu privire la formele pe care le îmbracă jocul didactic în cadrul activităților de cunoașterea mediului și în ce măsură îmbunătățește procesul instructiv-educativ și crește performanțele școlare ale copiilor, am aplicat un ghid de interviu (anexa 6) adresat cadrelor didactice. Acest ghid de interviu a avut ca scop *identificarea aspectelor relevante prin care este utilizat jocul didactic în cadrul activităților de cunoașterea mediului desfășurate la grupa de preșcolari.*

**În cadrul cercetării calitative** referitoare la importanța jocului didactic în activitățile de cunoașterea mediului am utilizat metoda anchetei pe bază de interviu, respectiv interviul calitativ (individual). Acesta este o metodă de culegere a informațiilor verbale de la persoane (și grupuri), prin întrebări și răspunsuri, în vederea descrierii unor fenomene sociale.

Lotul de subiecți ales pentru aplicarea ghidului de interviu a fost alcătuit din trei persoane, de vârste și nivel de studii diferite, lucrând în mediul urban. Am ales acest lot eterogen din punct de vedere al vârstei, vechimei în învățământ, nivelului de pregătire pentru a identifica diferențele existente în percepția acestora despre jocul didactic utilizat în activitățile de cunoașterea mediului, modul de utilizare al acestuia, varietatea de jocuri pe care obișnuiesc să le utilizeze la grupa de preșcolari. Acest aspect eterogen al lotului interviuat se poate observa în datele înscrise în tabelul următor (tabel 7).

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Centralizarea datelor cu privire la lotul de subiecți ales

Tabel 7

Nume	Profesia	Specializarea	Vârsta	Vechime în învățământ	Nivelul de pregătire	Mediul de predare
<b>G. A.</b>	educatoare	educatoare	59 ani	38 ani	Liceu pedagogic	Urban
<b>N. A</b>	educatoare	Prof. Înv. Preșc.	25 ani	5 ani	Licență P.I.P.P	Urban
<b>C. I</b>	educatoare	Prof. Înv. Preșc.	23 ani	4 ani	Licență P.I.P.P	Urban

În urma aplicării ghidului de interviu am observat o diferențiere mai mică sau mai mare a răspunsurilor (părerilor) colegelor; această diferențiere putând fi datorată experienței la catedră. Pentru ca gradul de diferențiere a răspunsurilor să fie mai vizibil am întocmit următorul tabel (tabel 8).

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPOSDRU

Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Centralizarea răspunsurilor din cadrul interviului

Tabel 8

Întrebare Interviewat	Răspunsurile acordate întrebărilor		
	G. A.	N. A.	C. I
<b>1. Credeți că utilizarea jocului didactic în cadrul activităților de învățare este relevantă? Vă rog să motivați răspunsul dat.</b>	Da, este relevantă utilizarea jocului didactic în activitățile de învățare, deoarece contribuie la stimularea proceselor psihice complexe, cu precădere a gândirii.	Da, este foarte relevantă. Jocul didactic este forma principală de predare- învățare- evaluare folosită în învățământul preșcolar; copiii învață jucându-se, într-un mod plăcut. Jocul didactic este utilizat atât ca metodă, cât și ca formă de organizare.	Da, deoarece jocul reprezintă activitatea fundamentală în grădiniță.
<b>2. Care sunt cele mai importante rezultate obținute în urma utilizării jocului didactic? Exemplificați pentru activitățile de cunoașterea mediului (nivel II).</b>	Cele mai importante rezultate obținute fac referire la performanțele preșcolarilor, interesul crescut pentru acest tip de activitate.	În activitățile de cunoașterea mediului, prin joc didactic preșcolarul învață și asimilează mai ușor informații privitoare la animale, fenomene ale naturii (cum se produce ninsoarea) etc.	Prin intermediul jocului didactic copiii sunt mai interesați de ceea ce presupune această disciplină, învață ușor și repede. Rezultatul final al acestui demers didactic (activitățile desfășurate) constă în participarea copiilor la concursuri axate pe activitățile de cunoașterea mediului și câștigarea de premii și diplome.
<b>3. Care sunt elementele perturbatoare în desfășurarea jocului didactic?</b>	Elementele perturbatoare jocului didactic sunt variate, însă cele mai întâlnite în activitățile pe care le	Ca în orice activitate și în cadrul jocului didactic pot apărea diverși stimuli care perturbă buna	Principalele elemente care perturba desfășurarea jocului didactic în bune maniere sunt indisciplinarea și agitația.

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPOSDRU

Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

	desfășor cu grupa de copii sunt neînțelegerea și nerespectarea regulilor.	desfășurare: zgomotele din mediul înconjurător (hol, curtea grădiniței), copiii care nu sunt atenți și vorbesc neîntrebați, cei care se îmbrâncesc.	
<b>4. Credeți că ar trebui să existe o delimitare între cele două medii, urban și rural, în desfășurarea jocului didactic?</b>	Consider că nu ar trebui să existe o delimitare între cele două medii; indiferent de mediul de predare, în aceeași măsură se pot asigura performanțe școlare crescute în rândul copiilor. Însă, există totuși o delimitare – în mediul rural se pot desfășura mai multe jocuri didactice în aer liber, decât în mediul urban.	Păreră mea este că nu ar trebui să existe o delimitare între cele două medii, deoarece jocul didactic se poate desfășura în aceeași manieră plăcută atât în mediul urban, cât și în cel rural.	Sunt de părere că jocul didactic poate atinge performanțe înalte indiferent de mediul de predare.
<b>5. Care sunt elementele care ajută la buna desfășurare a jocului didactic?</b>	Consider că pentru desfășurarea în bune maniere a jocului didactic trebuie respectate toate verigile acestuia.	Elementele care ajută la buna desfășurare a jocului didactic sunt cadrul ambiental, materialele folosite, strategia didactică, profesionalismul cadrului didactic.	Pentru o bună desfășurare a jocului didactic trebuie respectate cu strictețe etapele acestuia: prezentarea clară a regulilor, jocul de probă, complicarea jocului, surpriza, stimulente etc.
<b>6. Dați exemple de jocuri didactice desfășurate la grupă în cadrul activităților de cunoașterea mediului (nivel II).</b>	Când se întâmplă? Cu ce călătorim? Prin ce se aseamănă? Din ce este făcut? Cu ce ne îmbrăcăm?	Cine face și cum face? Spune ce ai gustat! Roata anotimpurilor	Cine sunt? Cine știe mai multe? Ce ne trebuie? La ce ne folosește?
<b>7. Considerați că jocul didactic este</b>	Eu consider că jocul didactic este o	Consider că jocul didactic este o	Jocul este considerat o metodă

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
din Brașov

<p><b>o metodă activ-participativă ?</b> <b>Argumentați răspunsul dat.</b></p>	<p>metodă activ-participativă, deoarece dezvoltă toate procesele psihice.</p>	<p>formă de realizare a activității, dar poate fi utilizat și ca metodă didactică, activ-participativă deoarece copiii interacționează în cadrul activității.</p>	<p>activ-participativă, care presupune implicarea directă a copiilor, fără a se plictisi.</p>
<p><b>8. În urma utilizării jocului didactic ați observat progresul preșcolarilor dumneavoastră ? În ce constă acest progres?</b></p>	<p>După utilizarea frecventă a jocului didactic în cadrul activităților de cunoaștere mediului am observat performanțe crescute în rândul preșcolarilor, iar acestea constă în asimilarea mai ușoară a noilor cunoștințe.</p>	<p>Am realizat o cercetare pe această temă, jocul didactic în activitățile instructiv-educative și am constatat progresul preșcolarilor, în ceea ce privește rezultatele obținute la fișele de evaluare.</p>	<p>În urma utilizării zilnice a jocului didactic a rezultat un progres clar al preșcolarilor. Aceștia sunt mai activi, participă cu interes la activități și de asemenea vin la grădiniță cu entuziasm și bucurie.</p>

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

În urma aplicării interviului celor trei persoane cuprinse în lotul de subiecți s-au constatat unele răspunsuri similare, altele diferite cu privire la aspectele relevante ale jocului didactic utilizat frecvent în activitățile de cunoașterea mediului la grupa mare (nivel II).

Similaritatea răspunsurilor constă în faptul că, din perspectiva celor trei persoane intervievate jocul didactic ocupă un loc central în cadrul disciplinei cunoașterea mediului, fiind forma principală de realizare a activităților. *Acesta de asemenea contribuie la dezvoltarea tuturor proceselor psihice, în special a gândirii*, spune G. A. Desigur, părerile diferă de la o persoană la alta în funcție de experiența fiecăreia la grupa de copii. C. I. Face referire la joc în general, spunând că acesta este activitatea fundamentală din grădiniță.

Am constatat că similaritatea răspunsurilor apare și în rândul întrebării *Care sunt cele mai importante rezultate obținute în urma utilizării jocului didactic? Exemplificați pentru activitățile de cunoașterea mediului (nivel II)*. Colegele mele consideră că în urma utilizării frecvente a jocului didactic în desfășurarea activităților de cunoașterea mediului au obținut rezultate importante, constând în performanțele crescute ale preșcolarilor. Aceste rezultate se oglindesc și în interesul crescut al copiilor pentru studiul disciplinei, în asimilarea mai ușoară și rapidă a noilor cunoștințe și păstrarea acestora în memorie timp îndelungat. De asemenea, preșcolarii participă la diverse concursuri unde câștigă premii și diplome, acest lucru fiind cea mai mare bucurie pentru ei.

Cu privire la răspunsurile culese la întrebarea *Care sunt elementele perturbatoare ale jocului didactic?*, am constatat că aceste elemente sunt multiple. Însă, principalii stimuli perturbatori întâlniți mai frecvent în desfășurarea acestui tip de activități sunt reprezentați de neînțelegerea și nerespectarea regulilor din partea unor copii, indisciplina și agitația preșcolarilor, și de zgomotele din mediul imediat apropiat (hol, curtea grădiniței). Aceste elemente diferă în funcție de profesionalismul educatoarei, de felul acesteia de a-i stăpâni și, totodată, de a-i capta de copii. Consider că neînțelegerea și nerespectarea regulilor nu apar atunci când educatoarea îi captează îndeajuns pe copii, introducându-i în joc, încât aceștia să ignore orice stimul perturbator existent la un moment dat.

Am constatat că cele trei persoane intervievate au o părere comună în ceea ce privește existența unei delimitări între cele două medii de predare – urban și rural. Acestea au răspuns aproximativ la fel, afirmând faptul că între cele două medii nu ar trebui să existe o delimitare, deoarece jocul se poate desfășura în aceleași bune maniere atât în mediul urban, cât și în cel rural, iar performanțele înalte se pot

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

atinge indiferent de acest aspect. Am primit însă, o completare a răspunsului din partea G. A., făcând referire la locul de desfășurare a jocului didactic. Aceasta consideră că în mediul rural se pot desfășura mai multe jocuri didactice în aer liber, copilul interacționând cu mediul înconjurător. Cu toate acestea, nu ar trebui să existe o delimitare.

Referitor la întrebarea a cincea *Care sunt elementele care ajută la buna desfășurare a jocului didactic?*, am primit răspunsuri similare, acestea constând în enumerarea elementelor unui joc didactic (prezentarea jocului și a regulilor, repetarea acestora, jocul de probă, jocul propriu-zis, complicarea jocului, surpriza, stimulentele etc.). Respectarea acestor elemente cu strictețe duce la buna desfășurarea a jocului didactic.

Atunci când persoanele intervievate au fost rugate să dea exemple de jocuri didactice utilizate în activitățile de cunoașterea mediului am observat o diversitate; aceasta poate fi datorată faptului că cele trei persoane predau în localități diferite și au vechime diferită în învățământ. Acestea desfășoară jocuri, precum: Când se întâmplă?, Cu ce călătorim?, Prin ce se aseamănă?, Din ce este făcut? , Cu ce ne îmbrăcăm?, Cine face și cum face?, Spune ce ai gustat!, Roata anotimpurilor. Desigur, lista jocurilor didactice poate continua.

Am constatat o diferențiere a răspunsurilor (părerilor) cu privire la întrebarea a șaptea, dacă jocul didactic este considerat o metodă activ- participativă. Două dintre persoanele intervievate sunt de părere că jocul didactic este o metodă activă deoarece antrenează toate procesele psihice și îi implică activ pe toți preșcolarii. A treia persoană însă, consideră jocul didactic ca fiind atât o metodă, cât și o formă de realizare a activității. Similaritatea răspunsurilor apare și în cadrul întrebării cu privire la constatarea unor performanțe în rândul preșcolarilor, în urma utilizării frecvente a jocului didactic.

Putem observa, că în urma aplicării interviului am primit răspunsuri similare în majoritatea cazurilor, existând și mici diferențieri.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
ANPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## CONCLUZII

În urma realizării studiului, putem afirma cu certitudine că jocul didactic utilizat în desfășurarea activităților de cunoaștere a mediului are o importanță maximă, fiind principala formă de realizare a activității instructiv-educative din grădinița de copii.

Utilizarea zilnică a jocului didactic capătă un rol esențial, deoarece sporește atât performanța școlară, cât și interesul din partea preșcolarilor pentru învățarea și asimilarea cunoștințelor transmise de acest tip de activitate. Atunci când jocul didactic este utilizat sub toate formele pe care le îmbracă și este cât mai diversificat, îi antrenează pe copii, îi solicită în rezolvarea diverselor sarcini, conduce la creșterea performanțelor copiilor. În cazul de față, am utilizat jocul didactic cât mai variat, în activitatea de cunoaștere a mediului, dar și metode activ-participative, care îi provoacă pe copii să coopereze, să lucreze atât individual, cât și în grupuri mici sau chiar frontal. Utilizarea acestor metode interactive în cadrul jocurilor didactice a crescut interesul copiilor pentru explorarea mediului înconjurător. Odată cu creșterea interesului, cresc și performanțele școlare ale copiilor.

Dacă privim în ansamblu corectarea de față, putem observa faptul că în primă fază (în cadrul evaluării inițiale a copiilor) rezultatele nu au fost unele satisfăcătoare, puțini copii au obținut un punctaj apropiat de cel maxim (8-9 puncte). După utilizarea zilnică a jocului didactic ca metodă de predare- învățare- evaluare în toate activitățile instructiv-educative, dar mai ales în cele de cunoașterea mediului înconjurător, rezultatele copiilor au crescut din ce în ce mai mult, ajungând în final la rezultate foarte bune.

Jocul didactic reprezintă un factor mobilizator în procesul de predare-învățare a cunoștințelor. Folosirea cu discernământ a jocului didactic în activitatea de cunoaștere a mediului se justifică prin argumente de ordin pedagogic, având în vedere rolul și funcțiile lui formative. Jocul didactic are bogate resurse de stimulare a creativității. Prin libertatea de gândire și de acțiune, prin încrederea în forțele proprii, prin inițiativă și cetezanță, jocurile didactice devin pe cât de valoroase, pe atât de plăcute. În joc se dezvoltă curajul, dârzenia, corectitudinea, combativitatea, disciplina prin supunerea la regulile jocului precum și spiritul de cooperare, de comportare civilizată. Este

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
AMPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

„creativă” o minte totdeauna în lucru, totdeauna pornită să descopere probleme unde alții găsesc răspunsurile satisfăcătoare, capabilă de judecăți autonome și independente.

Am încercat să antrenez copiii în găsirea unor variante pentru diferite jocuri. Activitatea este foarte atractivă pentru preșcolari, cu rezultate surprinzătoare în găsirea unor variante cu adevărat reușite pentru unele jocuri.

În elaborarea prezentei lucrări am utilizat cunoștințe dobândite din cadrul modulului de studiu *Metodologia cercetării în educație*, cu privire la metodele utilizate în desfășurarea unei cercetări, la modul de aplicare al acestora, precum și cunoștințe referitoare la instrumentele de cercetare, culegerea, prelucrarea și interpretarea datelor culese în urma aplicării instrumentelor de cercetare. De asemenea, cu o implicare implicită directă au contribuit și modulele *Metodologia procesului educativ*, *Docimologie și evaluare* și *Profesionalizarea didactică în educația timpurie*. În ceea ce privește implicarea primului modul menționat, contribuția acestuia a constat în elaborarea unei planificări a activităților instructiv-educative în concordanță cu obiectivele cadru și de referință prevăzute în *Curriculumul pentru învățământul preșcolar*. Contribuția celui de-al doilea modul cu implicare implicită directă a constat în eficientizarea elaborării și implementării unor evaluări inițiale, formative și finale aplicate în cadrul studiului, în concordanță cu planificarea activităților didactice parcurse, precum și distribuirea punctajului pentru itemii probelor de evaluare. Aportul celui de-al treilea modul menționat mai sus a constat în competențele pe care un cadru didactic le deține, cum ar fi competențe proiective, comunicaționale, manageriale și evaluative în ceea ce privește aplicarea evaluării asupra lotului de subiecți aleși. Cu o implicare implicită indirectă au contribuit modulele precum *Educație și comunitate* și *Psihologia dezvoltării*. Contribuția acestor module a fost cu un grad mai redusă decât a celorlalte și a constat în difuzarea unor cunoștințe cu privire atât la actorii educaționali din cadrul comunității, care ocupă un rol important în dezvoltarea și educația copiilor, cât și la factorii dezvoltării psihice care acționează asupra individului.

Modului *Psihologia dezvoltării* a avut un aport în cadrul studiului realizat cu privire la particularitățile de vârstă și intelectuale ale copiilor de care trebuie ținut cont în elaborarea unei programe de activități, precum și în notarea preșcolariilor.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOS DRU



Fondul Social European  
POS DRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
ANPOS DRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## BIBLIOGRAFIE

1. Agabrian, Mircea (2006), *Analiza de conținut*, Editura Polirom, Iași;
2. Agabrian, Mircea (2004), *Cercetarea calitativă a socialului*, Institutul European, Iași;
3. Antonovici, Ștefania, (2010) *Cunoașterea mediului în grădiniță*, Editura Didactica Publishing House, București;
4. Babbie, Earl (2010), *Practica cercetării sociale*, Editura Polirom, Iași;
5. Banche, M., Mateias, A., Popescu, E., Șerban, F., (1994) *Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
6. Borțeanu, S., Axente, M., Vodiță, A., Crihan, S., (2010) *Poftiți în trenulețul jocurilor; jocuri didactice pentru preșcolari*, Editura Diamant, Pitești;
7. Breben, S., Gongea, E., Ruiu, G., Fulga, M., *Metode interactive de grup. Ghid metodic pentru învățământul preșcolar*, Editura Arves, Craiova;
8. Chelcea, Septimiu (2007), *Metodologia cercetării sociologice: metode cantitative și calitative*, Editura Economică, București.
9. Cucuș, Constantin (2005) – *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, Editura Polirom, Iași;
10. Cucuș, Constantin (2008) - *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, ediția a II-a, Editura Polirom, Iași;
11. Gifei, Margareta, (2010) *Cunoașterea mediului în grădiniță (suport didactic)*, Editura Vladimed-Rovimed, Bacău;
12. Golu, F., Gâtej, E.-R. (2013) – *Studii de psihologie dezvoltării*, Vol. I, Editura Universitară, București;
13. Iluț, Petru (1997), *Abordarea calitativă a socioumanului; concepte și metode*, Polirom, Iași.
14. Krueger, Richard, A., Casey, Mary Anne (2005) *Metoda focus grup. Ghid practic pentru cercetarea aplicată*, Polirom, Iași.
15. Lieblich, Amia; Tuval-Mashiach, Rivka, Zilber, Tamar (2006). *Cercetarea narativă. Citire, analiză și interpretare*, Polirom, Iași.
16. Mitu, Florica, Ștefania Antonovici (2005) *Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar*, Editura Humanitas Educațional, București.
17. Moscovici, Serge, Buschini, Fabrice (coordonatori) (2007), *Metodologia științelor socioumane*, Editura Polirom, Iași.

Parteneri:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

18. Mucchielli, Alex (coordonator) (2002). *Dicționar al metodelor calitative în științele umane și sociale*, Polirom, Iași.
19. Neacșu, I., Urea, R., Matei, G. (2010) – *Jocul, jucăria în educația și dezvoltarea copilului*, Editura Universitară, București;
20. Neagu, Maria-Ramona, (2011) *Jocul didactic – cale de acces spre sufletul copilului*, Editura Vladimed-Rovimed, Bacău;
21. Nedelcu, Carmen, Matasaru, Maria, Cojocaru, Luminița (2010) *Evaluarea inițială în grădiniță a copilului de 5-6-7 ani*, Editura Vladimed-Rovimed, Bacău;
22. Nedelcu, Carmen, Matasaru, Maria, Pitu, Aurelia, (2010) *Cunoașterea mediului înconjurător – nivel II (5-6/7 ani)*, Editura Vladimed-Rovimed, Bacău;
23. Niculescu, R., M.; Lupu, D., A., (2007), *Pedagogia preșcolară și a școlarității mici* ([http://www. bp-soroca.md/pdf/pedagogia%20prescolara1.pdf](http://www.bp-soroca.md/pdf/pedagogia%20prescolara1.pdf));
24. Norbert Sillamy (1998) – *Dicționar de psihologie Larousse*, Editura Univers Enciclopedic, București;
25. Păuna, Adriana-Camelia (2010) – *Rolul jocului în asigurarea continuității între activitatea din grădiniță și cea școlară*, Editura Sfântul Ierarh Nicolae;
26. Piaget, Jean, Inhelder, Barbel (2005) – *Psihopedagogia copilului*, Editura Cartier Polivalent, București;
27. Taiban, M., Petre, M., Nistor, V., Berescu, A., (1976) *Jocuri didactice pentru grădinița de copii*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
28. Tătaru, Maria, (2013) *Călătorie prin anotimpuri. Fișe de lucru ALA 1*, Editura Vladimed-Rovimed, Bacău;
29. Toma. Georgeta, Ristoiu, Maruța și colaboratorii (2009) *Suport pentru aplicarea noului curriculum pentru învățământ preșcolar*, Ed. Delta Cart Educațional, Pitești;
30. Voiculescu, Elisabeta, (2003) *Pedagogie preșcolară*, Editura Aramis, București;
31. Zamfir, Cătălin, Vlăsceanu, Lazăr (coord.) (1993), *Dicționar de sociologie*, Editura BABEL, București.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## ANEXE

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



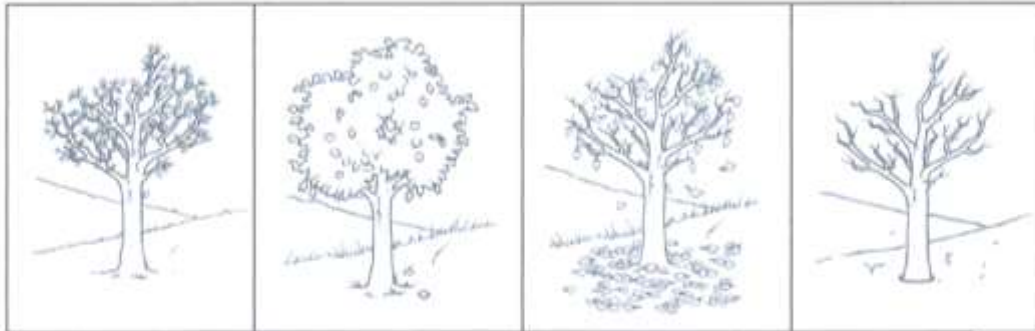
Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'educazione e della Formazione

Anexa 1

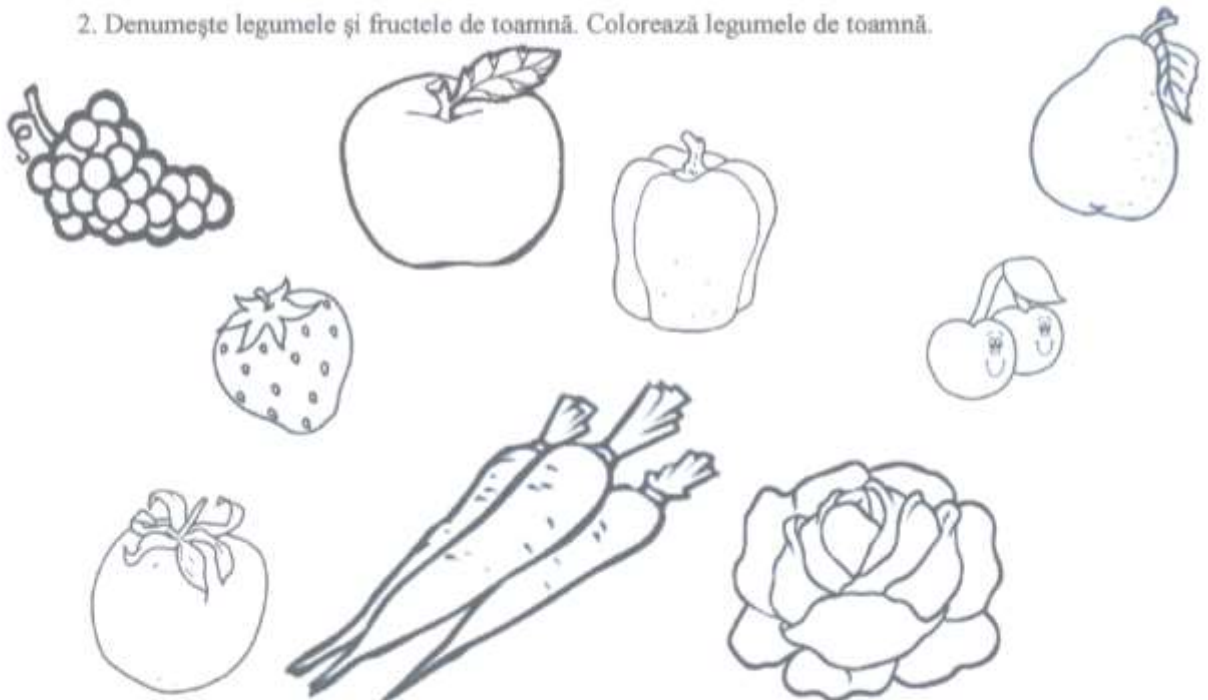
Fișă de evaluare inițială

DOMENIUL ȘTIINȚĂ  
CUNOAȘTEREA MEDIULUI

1. Recunoaște și colorează corespunzător imaginea care reprezintă anotimpul în care ne aflăm.



2. Denumeste legumele și fructele de toamnă. Colorează legumele de toamnă.



3. Taie cu o linie fructele de toamnă.

4. Spune care sunt florile de toamnă. Denumeste părțile componente ale unei plante. De ce sunt frunzele fiecărei flori numite „bucătăria plantei”?

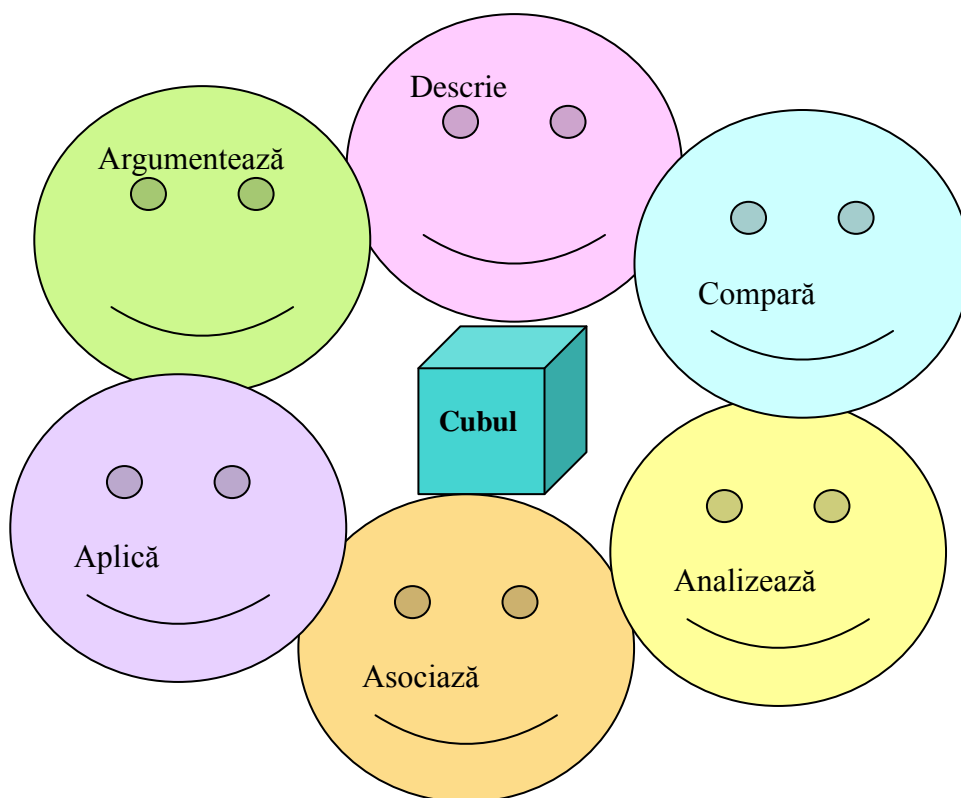
Parteneri:

## Metode interactive de grup utilizate în cadrul activităților de cunoașterea mediului

### 1. CUBUL

**Definiție:** strategia de predare- învățare, descoperită în 1980 urmărește un algoritm ce vizează descrierea, comparația, asocierea, analiza, aplicarea, argumentarea atunci când se dorește explorarea unui subiect nou sau unul cunoscut pentru a fi îmbogățit cu noi cunoștințe sau a unei situații privite din mai multe perspective.

Valențele formative ale metodei sunt relevante.



- Etape:** - se formează grupuri de 4-5 copii;  
- fiecare copil din grup interpretează un rol în funcție de sarcina îndeplinită;

Parteneri:



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

<b>Copilul 1</b>	Rostogolici	Rostogolește cubul.
<b>Copilul 2</b>	Istețul	Citește imaginea sau sarcina scrisă pe un simbol și formulează întrebarea.
<b>Copilul 3</b>	Știe tot	Reține sarcina prezentată de colegul lui pentru a o aminti colegilor de grup în cazul în care aceștia o uită sau doresc să confrunte răspunsul cu întrebarea.
<b>Copilul 4</b>	Cronometrul	Măsoară timpul sau întrerupe activitatea .
<b>Copilul 5</b>	Umoristul	Încurajează grupul, fiind optimist, cu simțul umorului.

După cum se observă, grupul este format pe principiul respectării sau exersării inteligențelor multiple ca în tabelul de mai jos.

<b>C 1</b>	<b>C 2</b>	<b>C 3</b>	<b>C 4</b>	<b>C 5</b>
Inteligență kinestezică	Inteligență verbal lingvistică	Inteligență interpersonală	Inteligență logico-matematică	Inteligență interpersonală

Copiii și tipul de inteligență dominantă:

- copiii rezolvă sarcina individuală într-un timp dat;
- prezintă pe rând răspunsul formulat; toți copiii din grup analizează răspunsul, fac comentarii, pot solicita reformularea întrebării pentru a fi siguri că sarcina este corect rezolvată.

Au loc comentarii care duc la selectarea sau reformularea răspunsului corect prin combinarea ideilor individuale.

Strategia dă rezultate foarte bune în activitățile de observare desfășurate frontal, educatoarea găsiind pentru fiecare copil câte o sarcină care să motiveze învățarea. Frontal se poate combina cu brainstormingul și jocul de rol. Eficiența maximă a strategiei este dată de organizarea grupurilor în ariile de stimulare, în decursul unei săptămâni, pe rând. Astfel, se pot diversifica sarcinile atât la nivelul grupului, cât și la nivelul grupurilor, până la individualizare.

**Exemple de jocuri didactice:** Cubul întrebărilor, cubul anotimpurilor, cubul toamnei, cubul florilor, cubul fructelor și legumelor, cubul personajelor, cubul animalelor, cubul grădiniței etc.

Activitatea de grup se poate încheia sub mai multe forme:

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
ANIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

- Transpunerea ideilor într-un desen colectiv cu tema investigată.
- Prezentarea celor mai frumoase rezolvări și motivarea alegerii lor.
- Propunerea unui nou cub cu o altă denumire, formularea sarcinilor pe fețele cuburilor și rezolvarea lor acasă.

## 2. BRAINSTORMINGUL

**Definiție:** Brainstormingul sau furtuna în creier, efervescența creierului, evaluarea amânată, asalt de idei, este o metodă de stimulare a creativității ce constă în enunțarea spontană a cât mai multe idei pentru soluționarea unei probleme într-o atmosferă lipsită de critică.

**Obiectiv:** exersarea capacităților creatoare a copiilor în procesul didactic – la diferite categorii de activități – care să conducă la formarea unor copii activi, capabili să se concentreze mai mult timp, în grupuri creative.

### Descrierea metodei:

Se desfășoară în grupuri de 5-20 de copii. Grupul cu care se lucrează este preferabil eterogen. Durata optimă de timp pentru copiii preșcolari este de 20 minute în funcție de problema supusă dezbaterii și de numărul de copii care fac parte din grup.

Se impune respectarea unor cerințe/reguli și ele vizează:

- Selectarea problemei puse în discuție: problema să prezinte interes de studiu și dezbateri din partea copiilor, să aibă șanse de rezolvare;
- Selecționarea grupului participanților;
- Crearea unui mediu educațional corespunzător stimulării creativității;
- Admiterea de idei în lanț, pornind de la o idee se pot dezvolta altele prin combinații, analogii, asociații;
- Înregistrarea exactă a ideilor în ordinea prezentată;
- Amânarea aprecierilor și a evaluării ideilor emise.

### Etapele:

1. Etapa pregătitoare - cu cele trei faze:

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

- a) faza de investigare a membrilor și de selecționare a acestora în vederea alcătuirii grupului creativ;
  - b) faza de antrenament creativ care constă în organizarea și familiarizarea cu tehnicile;
  - c) faza de pregătire a ședințelor de lucru în care educatoarea amenajează sala de grupă, își alege momentul zilei, verifică materialele necesare, anunță copiii regulile, fazele, durata intervențiilor, respectă algoritmul desfășurării.
2. Etapa productivă a grupului de creativitate, în care se manifestă asaltul, furtuna creierului, cuprinde:
- a) faza de stabilire a temei;
  - b) faza de rezolvare a problemelor;
  - c) faza de culegere a ideilor suplimentare – urmare a demersului creativ.
- Copiii nu critică în această etapă, nu lungesc durata exprimării, încearcă să emită cât mai multe idei proprii noi, să dezvolte ideile colegilor, să analizeze, să-și imagineze.
3. Etapa trierii și selecționării ideilor – evaluarea:
- a. faza analizei ideilor emise – se prezintă lista de idei și se audiază;
  - b. faza optării pentru soluția finală – evaluarea critică a ideilor.

### 3. EXPLOZIA STELARĂ

**Definiție:** Explozia stelară este o metodă de stimulare a creativității, o modalitate de relaxare a copiilor și se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme și noi descoperiri.

**Obiective:** Formularea de întrebări și realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacțiune și individual pentru rezolvarea unei probleme.

**Material:** o stea mare, cinci stele mici de culoare galbenă, cinci săgeți roșii, jetoane.

#### Descrierea metodei:

1. Copiii așezați în semicerc propun problema de rezolvat. Pe steaua mare se scrie sau se desenează ideea centrală.
2. Pe cinci stelute se scrie câte o întrebare de tipul: Ce?, Cine?, Unde?, De ce?, Când? Iar cinci copii din grupă extrag câte o întrebare. Fiecare copil din cei cinci își alege câte trei-patru colegi organizându-se astfel în cinci grupuri.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

3. Grupurile cooperează în elaborarea întrebărilor.
4. La expirarea timpului, copiii revin în semicerc în jurul steluței mari și comunică întrebările elaborate, fie un reprezentant al grupului, fie individual, în funcție de potențialul grupului. Copiii celorlalte grupuri răspund la întrebări sau formulează întrebări la întrebări.
5. Se apreciază întrebările copiilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte, precum și modul de cooperare și interacțiune.

Inventar de verbe utilizate în aplicarea metodei Explozia stelară:

<b>Pentru copii</b>	<b>Pentru educatoare</b>
Văd Observă Reprezintă Întreabă Răspund Aleg Apreciază Aplaudă Ajută Cooperează etc.	Enumeră Privesc Citesc Adresează Formulează

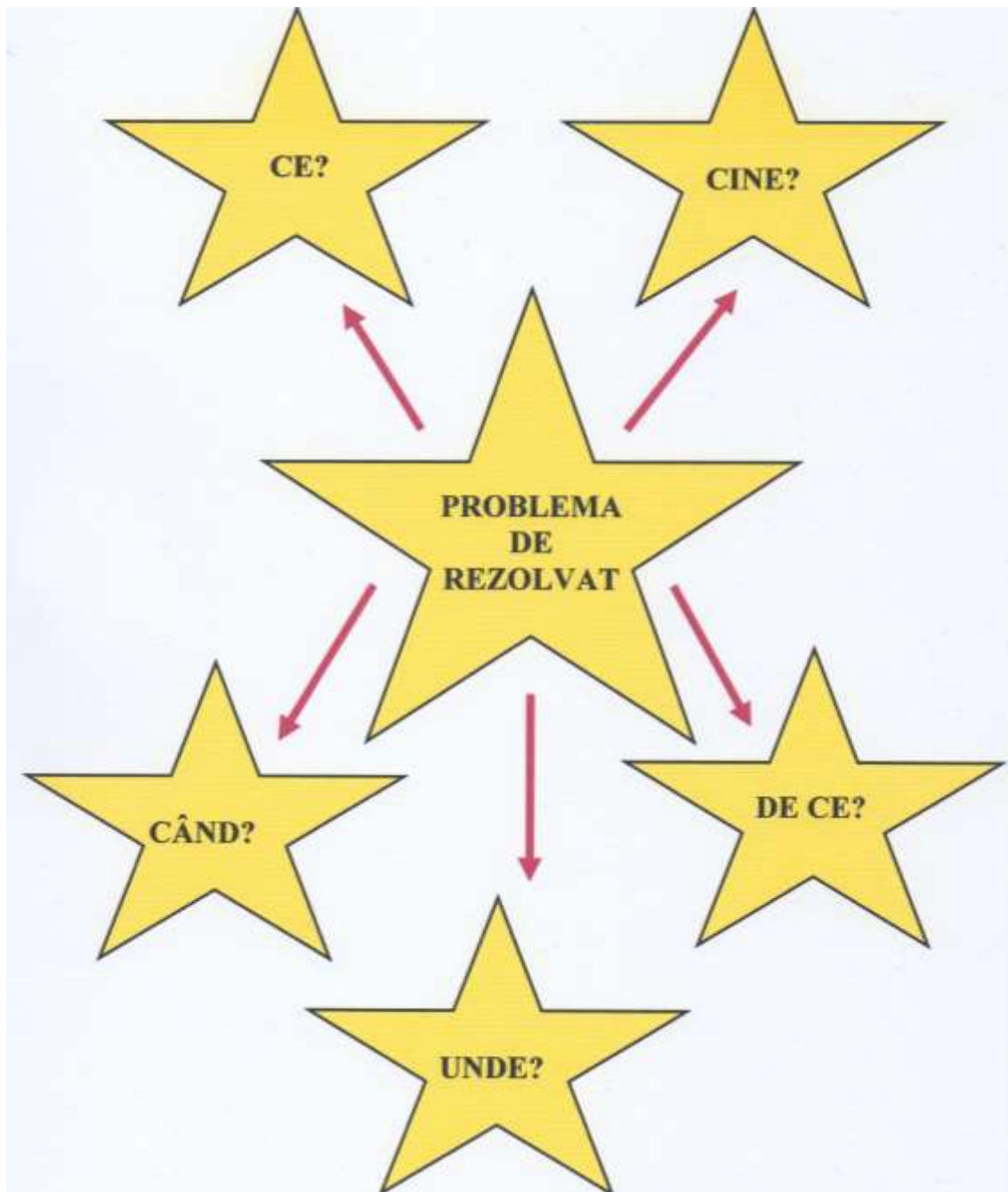
Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



Parteneri:







UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



### Anexa 3

## Fișă de evaluare continuă

1. Recunoaște și denumește meseriile ilustrate.
2. Trage o linie de la persoană la uneltele necesare meseriei sale.
3. Încercuiește meseria preferată.



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPSSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

Anexa 4

## PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ "CE NE ADUCE TOAMNA ÎN COȘ?"

**Nivel:** II (grupa mare)

**Tema anuală:** Când, cum și de ce se întâmplă?

**Subtema:** *Ce ne aduce toamna în coș?*

### I. Activități de dezvoltare personală (ADP):

**Rutine:** *Bună dimineața, spiridușii toamnei!*

**Întâlnirea de dimineață:** Activitate de grup: *De ce iubim anotimpul toamna?*

Copiii sunt așezați în semicerc, se vor purta discuții libere axate pe starea afectivă a copiilor, pe atmosfera din grupă, pe mediul educațional pregătit și pe mediul extern – completarea **Calendarului naturii**, realizarea prezenței.

**Tranziție:** *Dacă vreau să cresc voinic* – moment de înviorare

*Bate vântul frunzele* – joc cu cânt

Noutatea zilei: Scrisoarea surpriză.

### II. Activități libere alese (ALA) – Centre de interes

**Artă:** *Cartea toamnei* – colorare și îmbinare de imagini pentru obținerea unui album de toamnă.

**Știință:** *Vitaminele toamnei* – sortare de jetoane, raportarea numărului la cantitate și invers.

**Construcții:** *Lădițe pentru depozitarea fructelor și legumelor.*

### Obiective operaționale:

**Artă:** ☞ să coloreze corespunzător imaginile de toamnă;

☞ să asambleze imaginile obținând o lucrare originală.

**Știință:** ☞ să recunoască fructele și legumele de toamnă;

☞ să așeze fructele și legumele conform indicațiilor primite;

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

- ☉ să raporteze cifra la cantitate și invers;
- ☉ să manipuleze corect materialul pus la dispoziție.

**Construcții:** ☉ să asambleze lădițe din diferite materiale;

- ☉ să mânuiască corect materialele puse la dispoziție;
- ☉ să realizeze construcții respectând tema dată;
- ☉ să coopereze cu colegii.

### Jocuri și activități la alegere – Centre de interes

Se vor prezenta centrele de interes:

La centrul Științe vor sorta jetoane cu fructe și legume de toamnă, vor raporta numărul la cantitate și invers, în funcție de cerința fișei.

La Construcții copiii vor construi lădițe pentru păstrarea fructelor și legumelor folosind materialele puse la dispoziție.

Copiii își aleg centrul de interes. În timp ce lucrează sunt îndrumați și urmăriți de către educatoare. Voi da explicațiile necesare, voi pune întrebări ajutătoare, acolo unde există dificultăți, voi monitoriza activitatea la fiecare centru și voi interveni dacă este cazul.

Se reamintește copiilor comportamentul așteptat (regulamentul) în cadrul acestor activități: se vorbește în șoaptă pentru a nu deranja pe alții, apreciem și protejăm construcțiile făcute de colegi, fiecare joc trebuie terminat, colaborăm la realizarea sarcinilor etc.

**Evaluarea:** Voi face aprecieri asupra întregii activități pe centre, a modului de participare a copiilor la activitate și a comportamentului acestora.

### III. Activități pe domenii experiențiale (ADE)

**Activitate integrată: DȘ, DEC/ DOS :** *Ce ne aduce toamna în coș?*

**Tipul:** sistematizare/ consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi.

**Forma de realizare:** integrată

**Durata:** 60 minute

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

**Scopul:** dezvoltarea capacității de cunoaștere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia; sistematizarea cunoștințelor despre legume și fructe de toamnă.

### Obiective operaționale:

- Să recunoască fructele și legumele specifice anotimpului toamna;
- Să descrie fructele și legumele folosind un limbaj adecvat;
- Să identifice fructele și legumele folosind simțul tactil, simțul olfactiv și simțul gustativ;
- Să lipească hârtia glasă pentru a reda fructele toamnei;
- Să aplice culoarea pe suprafețe date cu pensula sau cu ghemotocul de vată;
- Să mânuiască materialele puse la dispoziție în mod organizat;
- Să selecteze materialele necesare îndeplinirii sarcinilor;
- Să le grupeze în funcție de categoria din care fac parte (fructe, legume, frunze).

**Sarcina didactică:** recunoașterea fructelor și a legumelor de toamnă, precum și a principalelor caracteristici ale acestora.

### Reguli de joc:

1. Copiii învârtesc roata și răspund la întrebarea: " Ce ne aduce toamna? ". Vor recunoaște fructul sau leguma și vor preciza principalele însușiri ale acestora.
2. Din sacul Toamnei, legați la ochi, trebuie să recunoască fructul sau leguma după formă și miros.
3. fructele și legumele trebuie recunoscute după gust.

**Element de joc:** surpriza, întrecerea, aplauzele, mânuirea materialului.

**Metode și procedee:** munca independentă, dialogul, surpriza, jocul didactic, explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea, brainstormingul, turul galeriei.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov**Material didactic:****Rutine:** calendarul naturii, jetoane;**Centre:** imagini cu fructe, legume, alte imagini specifice anotimpului toamna, lipici, cartoane colorate A4, jetoane cu fructe și legume de toamnă, cifre, fișe de lucru, lego, cuburi;**Activitate integrată:** roata toamnei, săculeț cu surprize, eșarfă, scrisoare de la Zâna Toamnă, săculeț cu fructe și legume naturale (spălate și, unele, curățate), medalioane, panou, lipici, hârtie creponată, acuarele, pensule, imagini din hârtie ale unor fructe și legume, frunze, recompense, CD player.**Forma de organizare:** frontal, individual și în grup.**Forma de evaluare:** verificare orală, aprecieri verbale, probă practică.**Durata:** o zi.

EVENIMENTUL DIDACTIC	CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
<b>Moment organizatoric</b>	Asigurarea condițiilor igienico- sanitare, pregătirea sălii de grupă și a materialului didactic necesar desfășurării activității, organizarea colectivului de copii.	Conversația	
<b>Captarea atenției</b>	Se realizează cu ajutorul scrisorii. Pentru a descoperi cine le-a trimis scrisoarea trebuie să răspundă la o ghicitoare. Zâna Toamnă le-a trimis copiilor multe surprize. Aceasta îi roagă pe copii să îi demonstreze că știu multe lucruri despre anotimpul său și le propune un joc pentru a vedea ce știu despre darurile sale. Pentru a dovedi cât de mult iubesc bogățiile toamnei, în final, trebuie să îi umple coșurile cu fructe și legume realizate chiar de ei.	Surpriza Conversația Jocul Problematizarea	- orală - frontală
<b>Anunțarea temei și a obiectivelor</b>	Educatorea anunță copiii că vor desfășura activități interesante pentru Zâna Toamne, sub titlul <i>Ce ne aduce toamna în coș?</i> .	Conversația Explicația	

**Parteneri:**Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

	<p>Se prezintă modalitatea de desfășurare a jocului didactic.</p> <p>Se prezintă sarcinile didactice care trebuie îndeplinite pe parcursul activității.</p>		
<b>Explicarea sarcinilor și fixarea regulilor jocului</b>	<p>Le sunt explicate copiilor regulile jocului. Pe rând, câte un copil va rezolva sarcina primită. Colegii au voie să îl ajute dacă e nevoie. Răspunsul corect va fi aplaudat, cel incorect va fi corectat. Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu medalioane ce reprezintă fructe, legume sau frunze vesele.</p> <p>Se desfășoară jocul de probă pentru verificarea înțelegerii regulilor jocului de către copii.</p> <p>Din primul săculeț cu surprize se scoate Roata Toamnei. Copilul numit de educatoare învârtește roata și când se oprește, educatoarea îl întreabă: Ce ne-a adus Toamna în coș? Acesta denumește imaginea și stabilește categoria din care face parte. Un alt copil va descrie fructul sau leguma respectivă.</p> <p><i>Varianta 2:</i></p> <p>Din alt săculeț al Toamnei, un copil, legat la ochi, va alege un fruct sau o legumă și va trebui să-l recunoască după formă și miros.</p> <p><i>Varianta 3:</i></p> <p>Un copil legat la ochi va lua din farfuriile pregătite o bucată de fruct sau legumă. După ce îl va gusta, va trebui să-l denumescă după gust. Vor gusta apoi și ceilalți copii, pentru a vedea dacă a răspuns corect.</p> <p>După ce toți copiii au participat la joc au fost recompensați cu medalioane.</p>	<p>Demonstrația Explicația Exercițiul</p> <p>Problematizarea jocul didactic descrierea</p>	Orală
<b>Obținerea performanței</b>	<p><b>Tranziție:</b> Exercițiu în cerc: <i>Plouă, bate vântul și răsare soarele!</i></p> <p><b>Continuarea activității:</b> Copiii trebuie</p>	<p>Conversația Problematizarea</p>	Orală Frontală

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRUFondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRUUniversitatea  
Transilvania  
de Brașov

	<p>să demonstreze încă o dată că stăpânesc bine cunoștințele despre bogățiile toamnei. Zâna Toamnă îi roagă să se grupeze în funcție de categoria din care vor face parte: fructe, legume sau frunze. Solicit copiilor așezarea la măsuțe în funcție de imaginea de pe medalionul primit. Se intuiește materialul și se explică sarcinile fiecărui grup în parte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☉ grupa FRUCTELOR va alege de pe măsuțe numai imaginile de fructe și le vor decora cu hârtie creponată mototolită respectând culoarea corespunzătoare;</li> <li>☉ grupa LEGUMELOR va alege numai imaginile cu legume și le vor picta utilizând tehnici de lucru învățate anterior;</li> <li>☉ grupa FRUNZELOR vor decora panoul și coșurile toamnei cu frunze.</li> </ul> <p>Copiii vor lucra pe un fond muzical liniștit. Le dau explicații și îi ajut dacă este cazul. Lucrările realizate sunt lăsate pe măsuțe și la semnalul educatoarei se realizează <i>Turul galeriei</i> pentru a fi examinate.</p>	Exercițiul	
<b>Evaluarea activității</b>	<p>Rezultatele activității (fructele și legumele decorate sau pictate de copii) sunt așezate corespunzător în coșurile Toamnei, la panou. Se vor face aprecieri globale și individuale cu privire la modul în care copiii au îndeplinit sarcinile primite.</p>	Analiza	
<b>Închierea activității</b>	<p>Copiii dau un nume tabloului realizat. Se fac aprecieri cu privire la modul de lucru, spiritul cooperant manifestat pe parcursul întregii activități. Se acordă recompense pentru implicarea activă și pentru originalitatea îndeplinirii sarcinilor.</p>	Conversația	Se vor face aprecieri asupra modului de desfășurare a activității.

## JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI RECREATIVE – ETAPA A TREIA

### Joc distractiv: *Coșulețul rupt*

Copiii stau pe scăunelele așezate în cerc. Conducătorul jocului stă în mijloc. Fiecare copil își alege un fruct sau o legumă (jetoane) pe care îl arată grupului. Conducătorul, mișcându-se în cerc,

Parteneri:

Universitatea „Aurel Vlaicu”  
AradIstituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANFOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

trece prin fața scaunelor și spune: *Mă duc la piață cu coșulețul să cumpăr un măr.* Copilul care a ales mărul pornește după conducător, care-și continuă mersul în cerc. Conducătorul jocului spune iar: *Mă duc la piață cu coșulețul să cumpăr o roșie.* Copilul care a ales roșia se așază după măr.

Jocul continuă astfel până când conducătorul exclamă: *S-a rupt coșulețul!* Copiii se reped să se așeze pe un scaun. Dar, fiind un scaun mai puțin, cineva rămâne în picioare. El va rămâne noul conducător de joc.

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

## Anexa 5

### Fișă de evaluare finală

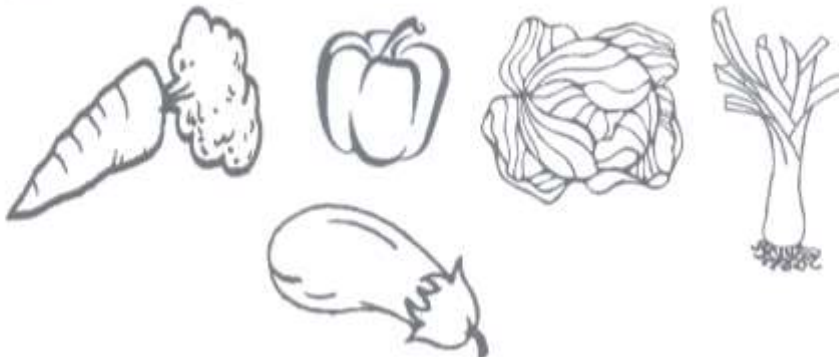
1. Identifica anotimpurile din imagine și spune care sunt caracteristicile fiecăruia din imagine.
2. Taie cu o linie ceea ce nu se potrivește fiecărui anotimp.



3. Încercuiește cu un creion de culoare verde fructele care cresc în copac. Colorează fructele care nu cresc în copac.



4. Încercuiește cu un creion de culoare portocalie legumele care cresc sub pământ. Colorează legumele care cresc pe pământ.



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013

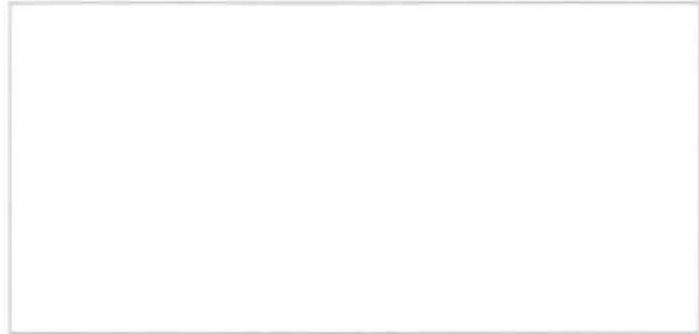


MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

5. Desenează în dreptunghiul de lângă ciorapeli ce cadou ai dori să-ți aducă Mos Crăciun. Colorează ciorapelul cu aceeași culoare pe care o au hainele lui Mos Crăciun.



6. Colorează imaginea cu anotimpul preferat.



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educatione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICE  
ANPOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

Anexa 6

## GHID DE INTERVIU (PENTRU CADRELE DIDACTICE)

**Preambul:** *Mulțumesc că ați fost de acord să discutați cu mine.*

*Mă numesc..... sunt masterand la Universitatea "1 Decembrie 1918" Alba Iulia, la Facultatea de Drept și Științe Sociale, specializarea Psihopedagogia educației timpurii și a școlarității mici și doresc să realizez o cercetare prin care să identific aspectele relevante prin care este utilizat jocul didactic în cadrul activităților desfășurate de dumneavoastră la grupa de preșcolari/ clasa de elevi.*

*Subliniez că acest lucru va fi tratat cu confidențialitate și discreție totală.*

Pentru început v-aș ruga să precizați unele detalii personale deoarece acestea sunt importante în cercetare.

- + Meseria dumneavoastră
- + Specializarea
- + Vârsta
- + Vechimea în învățământ
- + Nivelul de pregătire
- + Mediul de predare (rural sau urban)

1. Credeți că utilizarea jocului didactic în cadrul activităților de învățare este relevantă ? Vă rog să motivați răspunsul dat.
2. Care sunt cele mai importante rezultate obținute în urma utilizării jocului didactic? Exemplificați pentru disciplina cunoașterea mediului
3. Care sunt elementele perturbatoare în desfășurarea jocului didactic ?
4. Credeți că ar trebui să existe o delimitare între cele două medii, rural și urban, în desfășurarea jocului didactic ?
5. Care sunt elementele care ajută la buna desfășurare a jocului didactic ?

Parteneri:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI  
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,  
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI  
PERSONELOR VÂRSTNICI  
ANFOSDRU



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE  
OIPOSDRU



Universitatea  
Transilvania  
de Brașov

6. Dați exemple de jocuri didactice desfășurate la grupă în cadrul activităților de cunoașterea mediului (nivel II)
7. Considerați că jocul didactic este o metodă activ-participativă ? Argumentați răspunsul dat.
8. În urma utilizării jocului didactic ați observat progresul/regresul preșcolarilor dumneavoastră ? În ce constă această progres/regres ?

**Parteneri:**



Universitatea „Aurel Vlaicu”  
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche  
dell'Educazione e della Formazione