



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
din Brașov

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE
UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918” DIN 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,
Duvlea (Crăciun) Maria

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 VĂRSTNICE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din 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 ca soluție de optimizare a
activităților didactice matematice la clasa a II-a

Absolvent,
Duvlea (Crăciun) Maria

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 VĂRSTNICE
AMPOSDRU



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
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

CUPRINS

INTRODUCERE	6
1. JOCLUL ÎN STRUCTURA ACTIVITĂȚILOR INSTRUCTIV – EDUCATIVE	9
1.1. Conceptul de joc în general și joc didactic matematic în special	9
1.2. Dezvoltarea proceselor psihice fundamentale prin practicarea jocului didactic	13
1.3. Funcțiile jocului didactic matematic	15
1.4. Valențe formativ – educative ale jocului didactic matematic	17
2. JOCLUL CA ACTIVITATE FUNDAMENTALĂ A ȘCOLARULUI MIC	20
2.1. Metodologia organizării și desfășurării jocului didactic matematic	20
2.2. Esența și specificul jocului didactic matematic	23
2.3. Clasificarea jocurilor didactice matematice	26
2.4. Strategii de realizare a jocului didactic matematic în ciclul primar	27
2.5. Exemple de jocurile didactice matematice utilizate la clasa a II-a	31
3. STUDIUL EXPERIMENTAL PRIVIND CREȘTEREA EFICIENȚEI LECȚIILOR DE MATEMATICĂ LA CLASA A II-A PRIN PRACTICAREA JOCLULUI DIDACTIC	44
3.1. Designul cercetării	44
3.2. Analiza și interpretarea rezultatelor	53
CONCLUZII	59
BIBLIOGRAFIE	62
ANEXE	65

Parteneri:



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



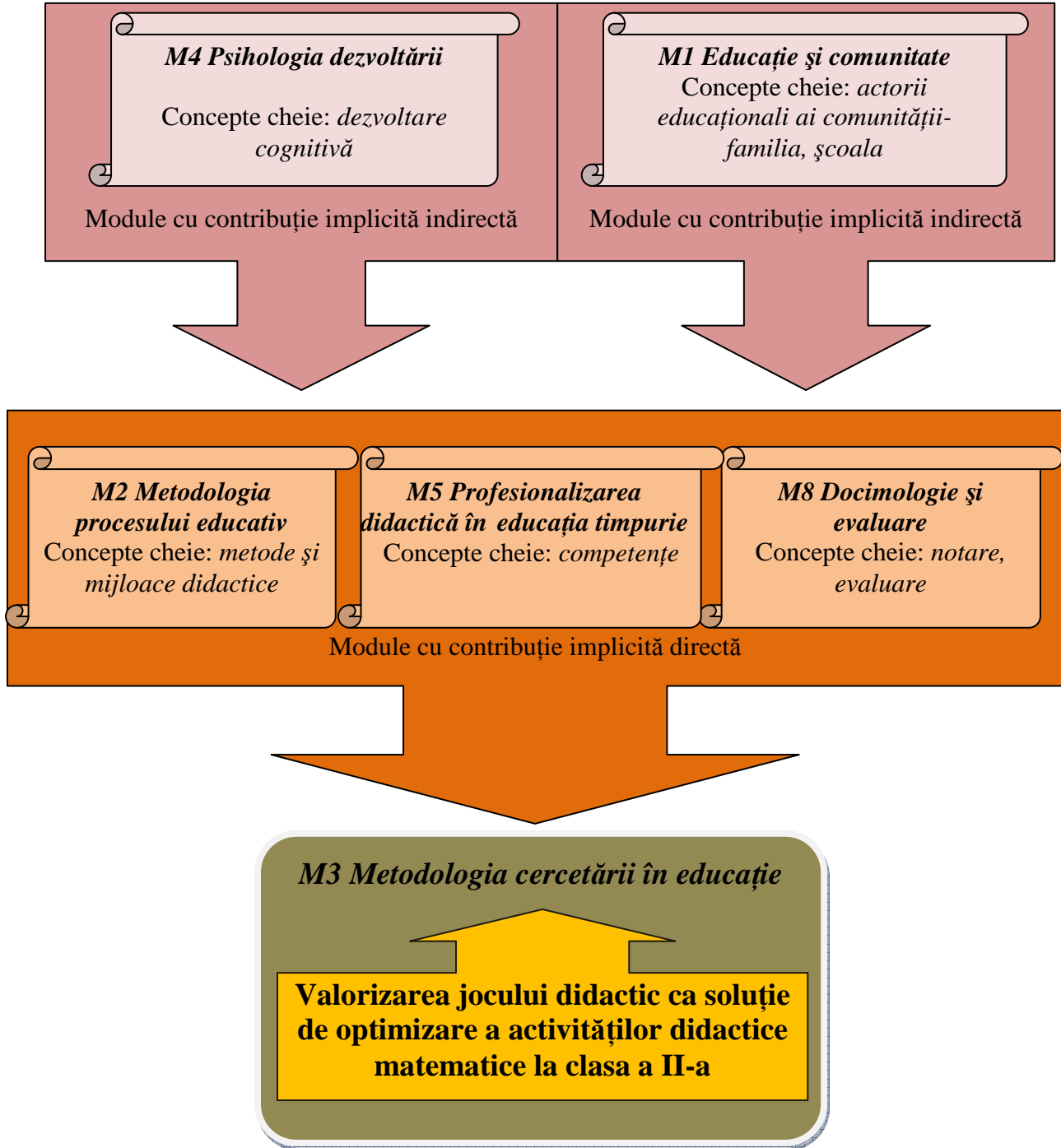
MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Utilizarea modulelor de studiu în realizarea lucrării de disertație



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
AMPOSORU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



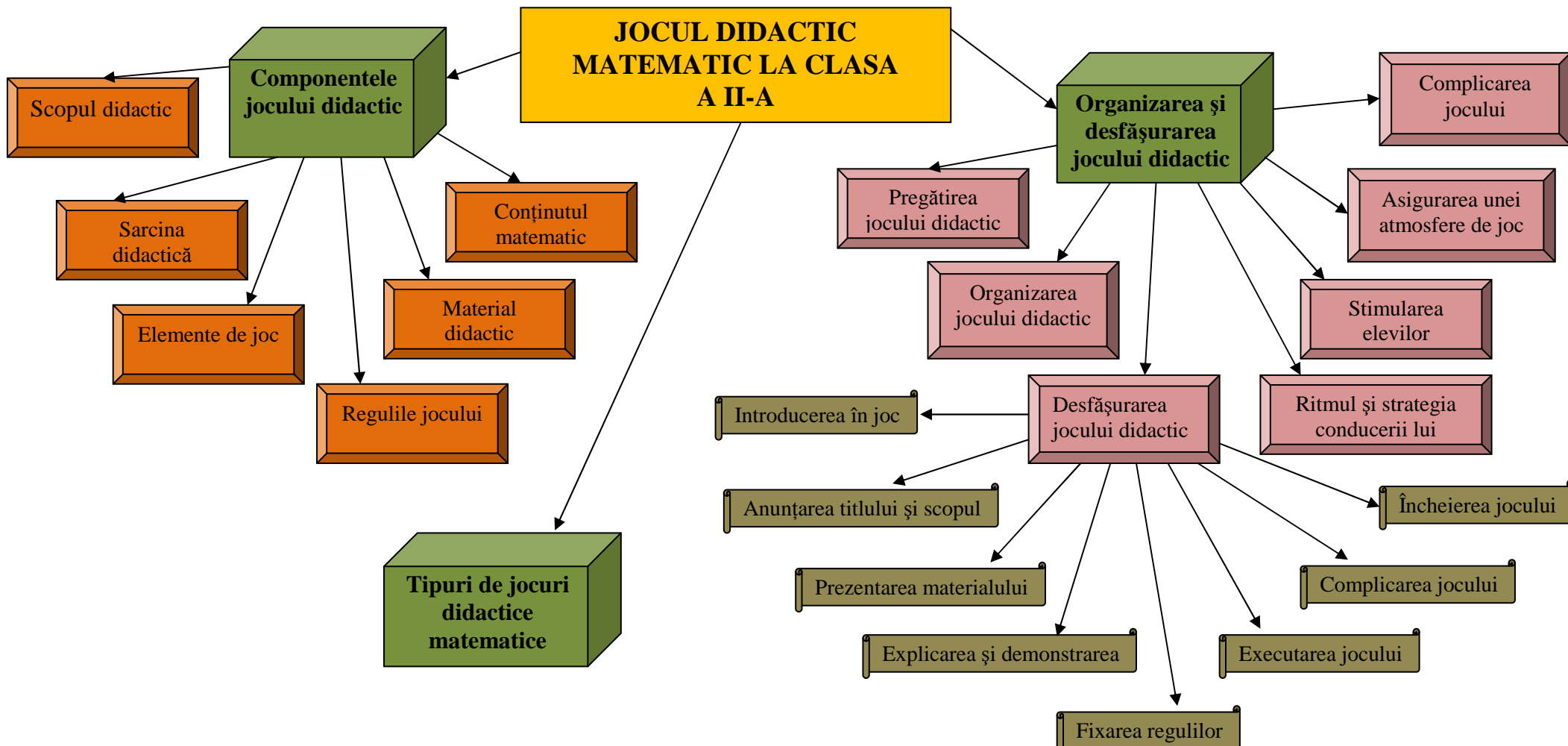
Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov



Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

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

INTRODUCERE

Pentru școlarul mic orice activitate este joc. Jocul (din latinescul *jocus* = glumă, apropiat de *ludus* = amuzament, joc) ocupă locul preferat în activitatea cotidiană a copilului. A ne întreba de ce pentru copil, aproape orice activitate este joc, înseamnă a ne întreba de ce este copil. Jocul are la copil rolul pe care munca îl are la adult. Jucându-se, copilul descoperă și cunoaște lumea înconjurătoare, reflectă viața și activitatea adulților pe care o imită într-un mod specific.

Viața plină de farmec a copilăriei este în primul rând joc. Și jocul este cum bine se știe, sursa cea mai bogată de energie pentru dezvoltarea, pentru formarea și educarea copilului de vârstă preșcolară și școlară mică. Jocul nu-i dă numai farmec și emoții de neuitat, ci devine și mijlocul educativ cel mai eficient. Toate jocurile contribuie la formarea conduitei morale, spiritul de echipă, îndrăzneală, trăsături pozitive de voință și caracter, formează și dezvoltă deprinderi practice elementare și de muncă independentă.

Lucrarea *Valorizarea jocului didactic ca soluție de optimizare a activităților didactice matematice la clasa a II-a* este structurată pe trei capitole. Capitolul 1 intitulat *Jocul în structura activităților instructiv - educative* prezintă conceptul de joc didactic, funcțiile acestuia și valențele formativ educative ale jocului didactic. Capitolul 2 prezintă *Jocul ca activitate fundamentală a școlarului mic*, unde se pune accent pe metodologia jocului didactic, pe clasificarea acestuia și sunt prezentate câteva jocuri didactice, iar capitolul 3 cuprinde experimentul propriu-zis și este intitulat *Studiul experimental privind creșterea eficienței lecțiilor de matematică la clasa a II-a prin practicarea jocului didactic*. Lucrarea se încheie cu concluzii, bibliografie și anexe.

S-a abordat această temă deoarece una dintre cele mai importante forme de manifestare a copilului este jocul, sursa cea mai bogată de energie pentru dezvoltarea, formarea și educarea copilului de vârstă preșcolară și școlară mică. Jocul didactic contribuie sistematic la lărgirea, precizarea, fixarea, aprofundarea și sistematizarea cunoștințelor însușite prin posibilitatea pe care o dă de a fi reluat într-un cadru, într-un context sau o formă nouă. Lucrarea are **scopul** de a demonstra eficiența utilizării jocului didactic în cadrul lecțiilor de matematică, atât pentru a-i determina pe

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
AMPOSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

elevii buni să-și dezvolte capacitățile la un nivel și mai înalt, cât și pentru a-i sprijini pe cei slabi să se realizeze la nivelul capacităților proprii, în vederea diminuării repetenției.

Rolul și importanța jocului didactic constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor, iar datorită caracterului său formativ influențează dezvoltarea personalității copilului. Jocul didactic este un important mijloc de educare intelectuală, care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale preșcolarului și școlarului mic.

Se observă că folosind jocului didactic matematic ca mijloc de transmitere, consolidare și verificare a priceperilor și deprinderilor de calcul matematic în ciclul primar, duce la investigarea direcției de stimulare a dezvoltării capacității intelectuale a copiilor. Matematica are un rol deosebit în dezvoltarea intelectuală a elevului, în dezvoltarea gândirii logice, adică a unei gândiri consecvente, clare și precise.

Prin matematică găsim un bun prilej pentru a forma elevilor deprinderi folositoare: punctualitate, exactitate, autoverificare, justificare și motivare. Ei reușesc să remarce în obiectul observat elemente de asemănare și deosebire, să separe însușirile esențiale și permanente de cele întâmplătoare, să facă o conexiune între însușirile esențiale și cele permanente într-o noțiune.

În acest proces extrem de important al abstractizării și generalizării, se dezvoltă la elevi o gândire abstractă, logică și sănătoasă. O dată cu gândirea se dezvoltă și limbajul elevului, în mod deosebit în acest cadru, cel matematic, căruia îi este caracteristic laconismul, precizia și claritatea.

Se constată că folosind jocul didactic în lecțiile de matematică obținem din ce în ce mai multe rezultate pozitive, am reușit să-i atragem pe toți elevii făcându-i să le fie dragă matematica, am reușit să alungăm monotonia, plictiseala, oboseala, îmbinând utilul cu plăcutul. Învățătorul trebuie să fie preocupat în primul rând, de cultivarea creativității personalității.

Spiritul creator nu poate fi numai rezultatul educației intelectuale, ci este efectul global al dezvoltării personalității și al educării sale multilaterale și educarea sa implică accentuarea funcției formativ-educative a școlii.

Abordarea complexă și interfuncțională a celor arătate, aplicarea lor creatoare, pot determina o creștere substanțială a succesului școlar, a eficienței acțiunii pedagogice. În școală jocurile didactice trebuie să îmbine armonios și unitar sarcini și funcții specifice învățării. Jocurile mai prezintă avantajul că se pot adresa - în funcție de necesități - unui copil, unui grup de copii sau clasei întregi, că pot fi

Parteneri:



Universitatea
Alba Iulia



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

folosite în oricare parte a lecției. Totul este ca învățătorul să aibă pregătite din timp diverse jocuri și să le utilizeze la momentul potrivit.

Dar eficiența jocului didactic depinde de cele mai multe ori de felul în care învățătorul știe să asigure o concordanță între tema jocului și mijloacele de învățământ existente, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare al elevilor prin întrebări, răspunsuri, explicații, aprecieri.

Prin folosirea jocurilor didactice se asigură solicitarea cu precădere a gândirii, stimulând caracterul ei activ, practic, integrator, operator - atribute ale gândirii școlarului mic. Trezirea și susținerea interesului este un imperativ care constă în a transforma curiozitatea inițial trecătoare într-una durabilă.

Atât în activitatea mea didactică cât și a colegilor, s-a constatat că, fie datorită slabei rezistențe la efort intelectual a elevilor, fie din cauza negăsirii celor mai adecvate metode și procedee de menținere a atenției acestora, se pierde continuitatea evenimentelor, necesară desfășurării lecției. De aici nevoia introducerii din când în când a jocului didactic, metodă care asigură captarea, activizarea, relaxarea intelectuală și fizică a elevilor.

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
din Brașov

CAPITOLUL 1

JOCUL ÎN STRUCTURA ACTIVITĂȚILOR

INSTRUCTIV - EDUCATIVE

1.1. Conceptul de joc în general și joc didactic matematic în special

Literatura de specialitate arată că în activitatea de zi cu zi a copilului, jocul ocupă în mod evident locul preferat, și jucându-se, copilul își satisface nevoia de a acționa cu obiectele reale sau imaginare, de a se transpune în diferite ipostaze și roluri care au menirea de a-l apropia de realitatea înconjurătoare accesibilizându-i-o prin contextul ludic activat de acțiunile de joc. Jean Piaget consideră că jocul este o modalitate de adaptare, adică asimilare și acomodare.

Pedagogul elvețian Claparède spunea „Copilul este o ființă a cărei principală trebuință este jocul, ... această trebuință spre joc este ceva esențial naturii sale. Trebuința de a se juca este tocmai ceea ce ne va permite să împăcăm școala cu viața, să procurăm școlarului acele mobiluri de acțiuni care se consideră de negăsit în sala de clasă”. (I.Cosmovici; 1999, p. 177).

Jocul este deci puntea ce poate uni școala cu viața, activitatea ce-i permite copilului să se manifeste conform naturii sale, să treacă foarte ușor la munca serioasă.

În dicționarele lingvistice, cuvintele *joc*, *a se juca* prezintă multiple sensuri:

- activitate sau acțiune exercitată cu precădere de copil;
- interpretare a rolului într-o piesă;
- amuzament;
- un sens figurat (exemplu: *jocul cu focul*, *jocul naturii*, *jocul destinului*);
- simularea (*a juca o festă cuiva*, *a juca o comedie*);
- ocuparea unei anumite poziții ierarhice (*a juca un rol conducător*);
- riscul (*a se juca cu viața*, *a se juca cu oamenii etc.*).

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară ce și-o

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

crează singur. Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operații care, paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică etc. a copilului.

Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și de bucurie, de divertisment și de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și plictiselii, a oboselii. „Restabilind un echilibru în activitatea școlărilor, jocul fortifică energiile intelectuale și fizice ale acestora, generând o motivație secundară dar stimulatorie, constituind o prezență indispensabilă în ritmul accentuat al muncii școlare” (I. Neacșu, 1988, p. 272).

Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el „dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecțiilor” (I. Neacșu, 1988, p. 272).

Pe planul activității intelectuale, jocurile didactice reprezintă momente de efort concentrat la care participă, influențându-se reciproc, majoritatea factorilor psihici care concură la realizarea procesului de cunoaștere și învățare. Corespunzând particularităților vârstei școlare mici, jocul este conceput ca procedeu metodic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care și le propune procesul de învățare și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice pe toate planurile. Pentru elev, jocul este o distracție, este învățătură, este muncă, mijloc prin care se educă, este un mijloc evident de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care individul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe. În viața copilului, jocul îndeplinește rolul pe care îl are munca în viața adultului. E suficient să privim concentrarea copilului antrenat în joc, seriozitatea cu care urmărește respectarea unor reguli sau lupta în care se angajează pentru a înțelege că, în viața copilului, jocul este un fapt esențial. Dacă viața adultului este definită prin ocupații profesionale, aceea a copilului este definită prin joc.

Ținând cont de vârsta copiilor la intrarea în școală și de puterea lor de concentrare la această vârstă, de nevoia de diversitate în mișcare și în activitatea școlară, “lecția trebuie să fie completată sau intercalată cu jocuri didactice cu conținut matematic” (I. Neacșu, 1988, p. 273).

În *Dicționarul de termeni pedagogici*, *jocul didactic* reprezintă „o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată. Această acțiune valorifică la nivelul instrucției

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚILOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
DE CLUJ-NAPOCA



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
din Brașov

finalitățile adaptative de tip recreativ proprii activității umane, în general, în anumite momente ale evoluției sale ontogenetice, în mod special. Psihologia jocului evidențiază importanța activării acestei metode mai ales în învățământul preșcolar și primar” (S. Cristea, 1998, p.256).

Termenul de *didactic* asociat celui de joc, accentuează latura instructiv-educativă a lecției care devine, în mod necondiționat, parte integrantă a acestuia și se concentrează printr-un volum mare de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atât aspectul informativ al procesului de învățământ, cât și aspectul formativ al acestuia. Folosirea jocului didactic în procesul instructiv-educativ face ca elevul să învețe cu plăcere, să manifeste un interes crescut față de activitatea la care participă, face ca cei timizi să devină mai volubili, mai activi, mai curajoși, să capete mai multă încredere în capacitățile lor, mai multă tenacitate și siguranță în găsirea răspunsurilor.

Jocul didactic este „o metodă de învățământ bazată pe acțiunea simulată, în care elementul ludic este subordonat scopului instructiv-educativ, adaptată îndeosebi învățământului preșcolar și primar. Prin acest tip de joc este facilitată trecerea de la activitatea predominantă de joc la cea de învățare. Jocul didactic este propus, organizat și condus către educatoare-învățător și urmărește sarcini didactice precise. Jocul didactic îmbină elementele distractiv și recreative cu cele instructive și educative, fiecare dintre acestea având o pondere mai mică și mai mare în joc, în funcție de vârsta copilului și de stadiul în care el se află în trecerea de la joc la învățare” (E. Voiculescu, 2007, p. 305).

Există o mare diversitate de „jocuri didactice, clasificate astfel:

A. După obiectivele prioritare:

- jocuri senzoriale (auditive, vizuale, motorii, tactile);
- jocuri de observare (a mediului natural, social etc.);
- jocuri de dezvoltare a limbajului;
- jocuri de simulare a cunoașterii interactive etc.

B. După conținutul instruirii:

- jocuri matematice;
- jocuri muzicale;
- jocuri tehnologice;
- jocuri sportive;

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
BIBLIOTECA
1918
DIN ALBA IULIA



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
AVANSORU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

- jocuri literare/lingvistice.

C. După forma de exprimare:

- jocuri simbolice;
- jocuri de orientare;
- jocuri de sensibilizare;
- jocuri conceptuale;
- jocuri – ghicitori;
- jocuri de cuvinte încrucișate.

D. După resursele folosite:

- jocuri materiale;
- jocuri orale;
- jocuri pe bază de întrebări;
- jocuri pe bază de fișe individuale;
- jocuri pe calculator.

E. După regulile instituite:

- jocuri cu reguli transmise prin tradiție;
- jocuri cu reguli inventate;
- jocuri spontane;
- jocuri protocolare.

F. După competențele psihologice stimulate:

- jocuri de mișcare;
- jocuri de observație;
- jocuri de atenție;
- jocuri de memorie;
- jocuri de gândire;
- jocuri de imaginație;
- jocuri de limbaj;
- jocuri de creație” (E. Voiculescu, 2007, pp. 305 - 306).

În privința utilizării efective a jocului didactic în activitățile școlare trebuie să se asigure un echilibru între joc și alte metode didactice, deoarece „abuzul de jocuri prezintă riscul de a

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
din Brașov

transforma procesul de învățământ în joc, de a-l artificializa și de a-l rupe de realitate” (E. Voiculescu, 2007, p. 306).

Jocul didactic cu specific matematic este o activitate prin care învățătorul consolidează, precizează și chiar verifică cunoștințele matematice ale elevilor, le îmbogățește sfera cunoștințelor, le pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare ale acestora. Prin folosirea jocurilor didactice în predarea matematicii la clasele mici se realizează și importante sarcini formative ale procesului de învățământ. Astfel, „jocurile didactice matematice:

- antrenează operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparația, clasificarea, ordonarea, abstractizarea, generalizarea, concretizarea;
- dezvoltă spiritul de inițiativă și independența de muncă, precum și spiritul de echipă;
- dezvoltă spiritul imaginativ-creator și de observație;
- dezvoltă atenția, disciplina și spiritul de ordine în desfășurarea unei activități;
- formează deprinderi de lucru concret și rapid;
- asigură însușirea mai rapidă, mai temeinică, mai accesibilă și mai plăcută a unor cunoștințe relativ aride pentru această vârstă (numerația, operațiile aritmetice etc.)” (I. Neacșu, 1988, p. 275).

O dată cu integrarea în școlaritate, dorința de joc a copilului nu se diminuează, dar se impune o exigență sporită în ceea ce privește dozarea ritmică a volumului de cunoștințe matematice ce trebuie asimilate de elevi și, în mod deosebit, necesitatea ca lecția de matematică să fie completată sau intercalată cu jocuri didactice cu conținut matematic (uneori chiar lecțiile trebuie concepute sub formă de joc).

1.2. Dezvoltarea proceselor psihice fundamentale prin practicarea jocului didactic

Din punct de vedere psihologic, jocul răspunde unor cerințe firești de activitate de dobândire a experienței, de formare a conduitei. Jocurile didactice organizate în lumina cerințelor psihologice învățării reprezintă un mijloc activ și eficace de instruire și de educarea a școlarului mic. Normele și funcțiile sale diferă de la o perioadă de vârstă la alta. Dacă în perioada copilăriei

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
AMPOSURU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

îndeplinesc mai multe funcții cognitive și formativ-educative, mai târziu, funcțiile sale devin de cercetare și formare psihică și fizică.

Specificul dezvoltării stadiale a inteligenței se manifestă printr-o proprietate esențială: aceea de a fi concret-intuitivă. “Conform concepției lui Piaget, la vârsta școlară mică, copilul se află în stadiul operațiilor concrete, ce se aplică obiectelor cu care copilul acționează efectiv. Școlarul mic (mai ales în clasa I) gândește mai mult operând cu mulțimile de obiecte concrete, deși principiile logice cer o detașare progresivă de baza concretă, iar operațiile cer o interiorizare, o funcționare în plan mintal. Desigur, nu obiectele în sine poartă principiile matematice, ci operațiile cu mulțimi concrete. În acest cadru, se înscrie necesitatea ca proiectarea ofertei de cunoștințe matematice pentru școlarul mic să ia în considerare particularitățile psihice ale acestei vârste. Dintre principalele caracteristici ale dezvoltării cognitive specifice acestei vârste, reținem:

- gândirea este dominată de concret;
- perceperea lucrurilor este încă globală;
- este perceput întregul încă nedescompus;
- lipsește dubla acțiune de disociere-recompunere;
- comparația reușește pe contraste mari, stările intermediare fiind greu sau deloc sesizate;
- domină operațiile concrete, legate de acțiuni obiectuale;
- apare ideea de invarianță, de conservare (a cantității, masei, volumului);
- apare reversibilitatea, sub forma inversiunii și compensării;
- puterea de deducție imediată este redusă;
- concretul imediat nu este depășit decât din aproape în aproape, cu extinderi limitate și asociații locale;
- intelectul are o singură pistă;
- școlarul mic nu întrevide alternative posibile;
- posibilul se suprapune realului.

Spre sfârșitul miciei școlarități se pot întâlni, evident diferențiat și individualizat, manifestări ale stadiului preformal, simultan cu menținerea unor manifestări intelectuale situate la nivelul operațiilor concrete” (M. Roșu, 2006, p. 10).

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚILOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
"MIHAIL PONI" ALBA IULIA



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

O contribuție importantă la dezvoltarea proceselor psihice fundamentale ale copiilor este dată de noțiuni elementare. Astfel, copilul trebuie să înțeleagă numerele, să cunoască locul fiecărui număr în șirul natural, să stăpânească simbolurile și cifrele, să se familiarizeze cu măsurile de lungime, de greutate, de suprafață, de capacitate, să cunoască sistemul numerar să se inițieze în operațiile fundamentale de adunare și scădere, înmulțire și împărțire și trebuie să aplice sau să se deprindă a aplica toate aceste noțiuni la soluționarea problemelor de viața curentă.

Cercetările în domeniul psihologiei învățării matematicii evidențiază necesitatea acțiunii concrete cu obiecte atât în învățământul preșcolar cât și în învățământul primar pentru interiorizarea operațiilor precum și utilizarea proprietăților de reversibilitate și asociativitate în scopul însușirii conștiente și depline a operațiilor aritmetice și a celorlalte informații de deprinderi prevăzute în programă în raport cu capacitățile gândirii.

Pe parcursul a patru ani de școală primară, copilul trebuie, în fapt, să-și însușească deprinderile de citit-scris în calcul, unele cunoștințe elementare sistematice de diferite domenii. Se poate considera că există două subetape mai importante ale perioadei micii școlarități. Prima, care coincide cu parcurgerea claselor I și a II-a, ca subetapă de alfabetizare și adaptare școlară, iar a doua, clasele a III-a și a IV-a de consolidare și aprofundare.

„Formarea noțiunilor matematice se realizează prin ridicarea treptată către general și abstract, la niveluri succesive, unde relația dintre concret și logic se modifică în direcția esențializării realității. În acest proces, trebuie valorificate diverse surse intuitive: experiența empirică a copiilor, matematizarea realității înconjurătoare, limbajul grafic” (M. Roșu, 2006, p. 11).

1.3. Funcțiile jocului didactic matematic

Eficiența jocului depinde de sincronizarea pe care o asigură cadrul didactic între tema jocului și ambianța elementelor de joc, recompensele sau pedepsele, rigoarea jocului. Folosind jocul didactic în procesul instructiv-educativ facem ca elevul să învețe cu plăcere, să devină interesat de activitatea pe care o desfășoară, facem ca cei timizi să devină mai volubili, mai activi, mai curajoși, să capete mai multă încredere în capacitățile lor, mai multă siguranță.

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
AMPOSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

„În viziunea lui Piaget, funcțiile jocului sunt:

- prima și cea mai importantă funcție a jocului este aceea de adaptare, ce se realizează pe două coordonate: asimilarea realului la eu și acomodarea, mai ales prin imitație, a eului la real; adaptarea realizată în copilărie prin joc este deci un proces reactiv, dar și creativ, al cărui echilibru, mai mult sau mai puțin instabil, se realizează prin inteligență;
- jocul îndeplinește și o funcție formativă, dar și informativă, el angajează atât pe verticală cât și pe orizontală activitățile psihice;
- jocul simbolic are funcția de descărcare energetică și rezolvarea conflictelor afective, de compensare și trăire intensă;
- jocul are importanta funcție de socializare a copilului ceea ce se explică prin tendința mereu accentuată a copiilor de a se acomoda la ceilalți, dar și de a asimila relațiile cu cei din jur la eul său” (E. Voiculescu, 2013, p.9).

Jocurile matematice îndeplinesc o **funcție** esențială, cea **organizatorică**, prin faptul că permite o bună planificare a timpului elevului și al cadrului didactic. În timpul jocului, toți elevii sunt activați, acțiunile se bazează pe lucru cu jetoane și controlate prin **reguli de joc**. De asemenea, jocurile matematice permit desfășurarea unor interacțiuni diferențiate în care elevii se întrețin cu ei înșiși și colaborează în cadrul grupului.

De remarcat este **funcția motivațională** a jocului, acesta fiind cel mai motivant din marea diversitate a temelor didactice. Relaxarea, bucuria jocului fac astfel ca sarcinile formulate să fie plăcute.

Nu mai puțin importantă este **funcția didactică** pe care o pot avea jocurile matematice, jocuri care permit dezvoltarea capacităților intelectuale. Jocul este foarte bine venit, datorită faptului că „intelectul copiilor fiind solicitat, relaxarea prin joc permite reluarea activității într-o formă mai dinamică, mai atractivă, favorizând fixarea acestuia” (C. Cucuș, 1998, p. 143).

Jocurile au și o **funcție cognitivă** cu scopul de noi achiziții și pentru cunoșterea lui psihopedagogică.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează sau verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare. Atunci când jocul este utilizat în procesul instructiv-educativ, el dobândește

Parteneri:



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

funcții psiho-pedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevilor la lecții, sporind interesul lor de cunoaștere față de conținutul lecțiilor.

Prin joc, copilul se manifestă firesc, fapt care îi permite cadrului didactic să-l studieze sub aspect temperamental sau caracterial și să optimizeze activitatea din mers, dacă este cazul.

Prin jocurile didactice trebuie să avem în vedere latura educativă, formând la elevi spiritul de înțelegere, de dragoste și atașament pentru grupul din care face parte, atitudinea creatoare și activă față de muncă. Bogăția emoțională a jocului mobilizează forțele copiilor, educând voința, stăpânirea de sine, autocontrolul, sociabilitatea și disciplina conștientă.

1.4. Valențe formativ - educative ale jocului didactic matematic

Jocul este o acțiune specifică, încărcată de sensuri și tensiuni, întotdeauna desfășurată după reguli acceptate de bunăvoie și în afara sferei utilității sau necesității materiale, însoțită de simțăminte de înălțare și de încordare, de voieșie și destindere. Incorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție, de veselie și de bucurie, de divertisment și de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii. Restabilind un echilibru în activitatea școlară, jocul fortifică energiile intelectuale și fizice ale acestora, furnizează o motivație secundară dar stimulatorie, o prezență indispensabilă în ritmul muncii școlare.

Studiul matematicii la clasele primare, urmărește să asigure cunoștințe matematice de bază și formarea unor deprinderi de calcul oral. Pentru a ajunge la deprinderi matematice temeinice este nevoie de mult exercițiu.

În grădiniță activitatea de bază este jocul. Pentru a asigura o continuitate de la grădiniță la școală se folosește jocul didactic atât ca activitate în completare, cât și ca lecție de sine stătătoare. Jocul matematic se poate introduce în orice etapă a lecției acolo unde învățătorul găsește de cuviință, atât în scopul înviorării lecției sau atragerii elevilor la lecție, cât și în scopul refacerii efortului intelectual. El poate fi folosit în verificarea cunoștințelor, în fixarea lor, în timpul desfășurării calculului mintal, ba chiar și în veriga cea mai importantă a lecției, adică în comunicarea cunoștințelor. O lecție de consolidare a cunoștințelor se poate desfășura în întregime prin intermediul jocului. Jocul își găsește

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
"I. I. MEȘINARIANU" BRAȘOV
1918



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
AMPOSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

un câmp larg de aplicare și în cadrul activităților date acasă elevilor, precum și în cadrul activităților în afara școlii.

În aceste condiții elevii trec de la curiozitatea perceptivă la cea epistemice, apare necesitatea de a-și explica fenomenele, de a înțelege lumea. Ținând cont de puterea de concentrare a elevilor, de nevoia de mișcare în activitatea școlară, lecția de matematică trebuie intercalată sau completată cu jocuri didactice cu conținut matematic cu suficiente elemente de joc. Se urmărește dirijarea procesului de învățare astfel încât să se evite memorarea mecanică, tinzând spre formarea memoriei logice.

Atenția școlarului mic este instabilă, el obosește repede. Din acest motiv prin introducerea jocurilor în lecție se poate alterna activitatea care solicită atenția cu activitățile de înviore, menite să susțină efortul voluntar și atenția elevilor asupra conținutului lecției. Se constată că elementele de joc introduse în lecție, pot motiva și stimula mai mult procesul instructiv.

Jocul are mari resurse educative pentru dezvoltarea personalității copilului. Când este utilizat în procesul de învățământ el dobândește funcții pedagogice, asigurând participarea activă a elevului la lecții și sporind interesul de cunoaștere. Formularea în joc a unor probleme dificile, asigură abordarea lor fără efort.

În cadrul activității generale a copilului, ca și a omului în general, jocul contribuie în mare măsură la organizarea și dezvoltarea unor structuri fundamentale ale personalității.

Jocul răspunde cel mai bine particularităților de vârstă ale școlarii mici. S-a demonstrat că prin joc copilul învață cele mai multe conduite din activitatea sa generală.

Elementul distractiv pe care îl conține jocul le stimulează interesul și curiozitatea. Prin intermediul jocului, copiii își îmbogățesc experiența cognitivă, învață să manifeste o anumită atitudine pozitivă sau negativă față de ceea ce întâlnesc, își educă voința și, pe această bază formativă, își conturează profilul personalității.

Rolul și importanța jocului didactic constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor, iar datorită caracterului său formativ influențează dezvoltarea personalității elevului. Jocul didactic este un important mijloc de educație care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale școlarului. Prin libertatea de gândire și de acțiune, prin încrederea în puterile proprii, prin inițiativă și cutezanță, jocurile didactice devin pe cât de valoroase, pe atât de plăcute.

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
"MIRELA CIOLAN" BRAȘOV
1918



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
din Brașov

În condițiile jocurilor didactice, copiii sunt puși în situația de a efectua operațiuni intelectuale complexe. Ei compară și scot în evidență asemănările și deosebirile dintre obiecte, analizează, sintetizează și fac generalizări și clasificări simple, ținând cont de elementele specifice și constante ale obiectelor. Astfel, copiii învață să raționeze, își perfecționează și dezvoltă memoria, atenția, spiritul de observație. Operațiile gândirii: analiza, sinteza, generalizarea și abstractizarea sunt activate în timpul jocului și copilul se ridică de la senzații, percepții, reprezentări la noțiuni, judecăți și raționamente. Jocurile didactice, îmbină armonios elementul de instruire cu elementul de joc, fapt care favorizează apariția unor stări emotive prielnice stimulării și intensificării proceselor de cunoaștere a muncii intelectuale, a formării deprinderilor de muncă intelectuală.

Deci, utilizarea jocului didactic matematic la clasele mici realizează importante „sarcini formative ale procesului de învățământ, astfel:

- antrenează operațiile gândirii și cultivă calitățile acesteia;
- dezvoltă spiritul de inițiativă și independența în muncă, precum și spiritul de echipă;
- formează spiritul imaginativ - creator și de observație;
- dezvoltă atenția, disciplina și spiritul de ordine în desfășurarea unei activități;
- formează deprinderi de lucru rapid și corect;
- asigură însușirea mai plăcută, mai accesibilă, mai temeinică și mai rapidă a unor cunoștințe relativ aride pentru această vârstă” (M. Roșu, 2006, p. 79).

În activitatea desfășurată, jocul didactic este cel mai bun mijloc de activizare a școlărilor mici și de stimulare a resurselor lor intelectuale, constituind și o metodă eficientă de sporire a randamentului școlar.

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
din Brașov

CAPITOLUL 2

JOCUL CA ACTIVITATE FUNDAMENTALĂ A ȘCOLARULUI MIC

2.1. Metodologia organizării și desfășurării jocului didactic matematic

Jocul didactic aduce un aport deosebit la reușita lecției dacă la acțiunea de proiectare a acestuia este investit cu funcții pedagogice, deziderat posibil a fi realizat dacă conținutul lui este potrivit ca volum, dificultate, varietate și în concordanță cu obiectivul fundamental al lecției.

Reușita jocului didactic este condiționată de proiectarea, organizarea și desfășurarea lui metodică, de modul în care învățătorul știe să asigure o concordanță deplină între toate elementele ce-l definesc.

Pentru organizarea unui joc didactic, trebuie să avem în vedere următoarele „cerințe de bază: pregătirea jocului didactic; organizarea judicioasă a acestuia; respectarea momentelor (evenimentelor) jocului didactic; ritmul și strategia conducerii lui; stimularea elevilor în vederea participării active la joc; varietatea elementelor de joc (complicarea jocului, introducerea altor variante etc.); asigurarea unei atmosfere prielnice de joc” (I. Neacșu, 1988, p. 275).

A. Pregătirea jocului didactic: presupune, în general, următoarele:

- studierea atentă a conținutului;
- pregătirea materialului necesar;
- elaborarea proiectului jocului didactic.

B. Organizarea jocului didactic: necesită o serie de măsuri. Astfel, în funcție de acțiunea jocului, trebuie să se asigure o împărțire corespunzătoare a elevilor chiar o reorganizare a mobilierului sălii de clasă pentru buna desfășurare a jocului, pentru reușita lui, în sensul rezolvării pozitive a sarcini didactice.

Stabilirea modului de desfășurare a jocului, frontal sau pe echipe este strâns legat de scopul și de sarcina lui didactică precum și de conținutul lui matematic.

O altă problemă organizatorică este aceea a *distribuirii materialului* necesar desfășurării jocului. În general, materialul se distribuie la începutul activității de joc și se intuiește

Parteneri:

Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

împreună cu învățătorul pentru următorul motiv: elevii cunoscând în prealabil materialele didactice necesare jocului respectiv, vor înțelege mai ușor explicația învățătorului referitoare la desfășurarea jocului. Acest procedeu nu trebuie aplicat în mod mecanic. Există jocuri didactice în care materialul poate fi împărțit elevilor după explicarea jocului. Organizarea corespunzătoare a jocului didactic are o influență favorabilă asupra ritmului de desfășurare a acestuia, asupra realizării cu succes a scopului propus.

C. Desfășurarea jocului didactic cuprinde următoarele etape:

- introducerea în joc (discuții pregătitoare);
- anunțarea titlului jocului și a scopului acestuia;
- prezentarea materialului;
- explicarea și demonstrarea regulilor jocului;
- fixarea regulilor;
- executarea jocului de către elevi;
- complicarea jocului, introducerea de noi variante;
- încheierea jocului (evaluarea conduitei de grup sau individuale, stabilirea câștigurilor și recompensa).

a. Introducerea în joc - îmbracă forme variate în funcție de tema jocului.

Uneori, atunci când este necesar să familiarizăm elevii cu conținutul jocului, activitatea poate să înceapă printr-o scurtă discuție sau o expunere care să stârnească interesul și atenția elevilor. În alte jocuri introducerea se poate face prin prezentarea materialului, mai ales atunci când de logica materialului este legată întreaga acțiune a elevilor.

Introducerea în jocul matematic nu este un moment totdeauna obligatoriu, se poate începe jocul și fără introducere.

b. Anunțarea titlului jocului - trebuie făcută *sintetic, în termeni preciși, fără cuvinte de prisos pentru a nu lungi inutil începutul acestei activități. De exemplu, la un joc didactic matematic anunțarea lui se poate face astfel: „Astăzi vrem să vedem care dintre voi știe să calculeze fără să greșescă. De aceea vom organiza împreună jocul...”*

Învățătorul poate folosi și formula clasică: „Astăzi vom organiza un joc nou. Jocul se numește...”. Anunțarea jocului se poate face printr-o frază interogativă: „*Știți ce o să ne jucăm astăzi? Vreți să vă spun?*”. Învățătorul poate găsi formulele cele mai variate formule de anunțare a

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
din Brașov

jocului, astfel ca, de la o lecție la alta, ele să fie cât mai adecvate conținutului acestuia. „Este necesar însă ca de fiecare dată să anunțăm direct titlul jocului, scurt, clar și concis” (I. Neacșu, 1988, p. 276).

c. Prezentarea materialului - se face de regulă de către învățător, dar nu neapărat, se poate numi un elev care să-l prezinte. Materialul trebuie să îndeplinească unele condiții: bine realizat, ușor de manevrat, atrăgător etc.

d. Explicarea jocului - de felul în care este demonstrat și explicat jocul didactic depinde în mare măsură succesul lui. Pentru aceasta, învățătorul are de îndeplinit următoarele „sarcini”: să facă pe elevi să înțeleagă sarcinile ce le revin; să precizeze regulile jocului, asigurând însușirea lor rapidă și corectă de către elevi; să dea indicații cu privire la modul de folosire a materialului didactic; să scoată în evidență sarcinile conducătorului de joc și cerințele pentru a deveni câștigători; să precizeze miza jocului recompensele individuale și cele ale echipei câștigătoare respectiv penalizările și sancțiunile posibile” (I. Neacșu, 1988, p. 276).

e. Fixarea regulilor - în timpul explicației sau după explicație, se obișnuiește să se fixeze regulile transmise. Acest lucru se recomandă, de regulă, atunci când jocul are o acțiune mai complicată, impunându-se o fixare specială a acestor reguli.

f. Executarea jocului - jocul începe la semnalul conducătorului jocului. La început acesta intervine mai des în joc, reamintind regulile, dând unele indicații organizatorice etc.

Pe măsură ce se înaintează în joc elevii capătă experiența jocurilor matematice, învățătorul acordă independență elevilor, îi lasă să acționeze liber.

Se desprind în general, „două moduri de a conduce jocul elevilor:

- conducerea directă (învățătorul are rolul de conducător al jocului);
- conducere indirectă (învățătorul ia parte activă la joc fără să interpreteze rolul de conducător)” (I. Neacșu, 1988, p. 277).

Pe parcursul desfășurării jocului didactic matematic, învățătorul poate trece de la conducerea directă la cea indirectă sau le poate alterna, în ambele cazuri învățătorul trebuie:

- să impună un anumit ritm al jocului (timpul fiind limitat);
- să mențină atmosfera de joc;
- să urmărească evoluția jocului evitând monotonia, stagnarea;
- să controleze modul în care elevii rezolvă sarcina didactică respectându-se regulile

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
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

stabilite;

- să creeze condițiile necesare pentru ca fiecare elev să rezolve sarcina didactică în mod independent sau în cooperare;
- să urmărească cooperarea elevilor, relațiile dintre ei;
- să activeze toți elevii la joc, gășind mijloacele potrivite pentru a-i antrena și pe cei timizi;
- să urmărească felul în care se respectă cu strictețe, regulile jocului.

Pe parcursul jocului pot interveni elemente noi: autoconducerea jocului (elevii preiau conducerea jocului), schimbarea materialului între elevi (pentru a le da posibilitatea să rezolve probleme cât mai diferite în cadrul aceluiași joc), complicarea sarcinilor jocului, introducerea unui material nou, a unui element nou etc.

g. Încheierea jocului - este momentul de sfârșit când învățătorul formulează concluzii și aprecieri asupra modului în care s-au respectat regulile de joc și s-au executat sarcinile primite, asupra comportării elevilor, făcând recomandări și evaluări cu caracter individual și general, asupra modului cum s-a desfășurat jocul.

Jocul didactic se pretează a fi utilizat în orice tip de lecții. Se pare că este deosebit de eficient în lecțiile de consolidare și sistematizare a cunoștințelor.

2.2. Esența și specificul jocului didactic matematic

Jocul este sursa cea mai bogată de energie pentru dezvoltarea, formarea și educarea copilului de vârstă preșcolară și școlară mică. Jocul devine și mijlocul cel mai eficient de educare.

Latura instructivă cât și cea formativă a procesului de învățământ pot fi realizate prin intermediul jocului didactic. Jocul didactic este o activitate serioasă, care sprijină într-un mod fericit înțelegerea problemelor, fixarea și formarea unor deprinderi durabile precum și împlinirea personalității elevilor.

La nivelul claselor primare, în structura metodelor active își găsesc locul cu maximă eficiență jocurile didactice, ele constituind o punte de legătură între joc și activitatea specifică școlii - învățarea; un rol important căpătând latura instructivă, elementele de distracție nefiind decât mediatori ai stimulării capacităților școlărilor. Nu orice activitate desfășurată în clasă 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
din Brașov

joc didactic. Pentru a deveni joc didactic, activitatea trebuie să cuprindă elemente specifice jocului.

În general un exercițiu sau o problemă de matematică poate deveni „joc didactic matematic dacă îndeplinește următoarele condiții:

- realizează un scop și o sarcină didactică din punct de vedere matematic;
- folosește elemente de joc în vederea realizării sarcinii propuse, cum sunt întrecerea (competiția) individuală sau pe grupe de elevi, recompensa rezultatelor bune sau penalizarea greșelilor comise de către cei antrenați în rezolvarea exercițiilor sau problemelor propuse, aplauze etc.;
- folosește un conținut matematic atractiv, accesibil și recreativ prin formă, desfășurare, prin materialul didactic ilustrativ etc.;
- pentru realizarea sarcinii propuse și pentru stabilirea rezultatelor competitive folosesc reguli de joc, cunoscute anticipat și respectate de elevi” (I. Neacșu, 1988, p. 273).

Scopul didactic se formulează în legătură cu „cerințele programei școlare pentru clasa respectivă, convertite în formalități funcționale de joc. Formularea trebuie să fie făcută cu claritate și să oglindească problemele specifice impuse de realizarea jocului respectiv. O formulare corespunzătoare a scopului determină o bună orientare, organizare și desfășurare a activității respective” (I. Neacșu, 1988, p. 273).

Sarcina didactică este legată de conținutul și structura jocului, referindu-se la ce anume trebuie să facă în mod concret elevii în timpul jocului pentru realizarea scopului propus (recunoașterea, reconstituirea, denumirea, descrierea etc). Ea reprezintă esența activității respective, antrenând intens operațiile gândirii: analiza, sinteza, comparația, dar și ale imaginației. Orice joc matematic urmărește o singură sarcină didactică, ea constituind elementul de bază, prin care se transpune scopul urmărit în activitatea respectivă. Copilul trebuie să aibă mereu sentimentul că se joacă și că nu are de rezolvat o sarcină impusă din afară. Cu cât acțiunea va fi mai antrenantă, cu atât rezultatul va fi mai bun. Sarcinile didactice sunt foarte variate, în unele jocuri ele constau în punerea întrebărilor și ghicirea răspunsurilor. „În concluzie, sarcina didactică constituie elementul de bază prin care se transpune, la nivelul elevilor, scopul urmărit în activitatea respectivă” (I. Neacșu, 1988, p. 273). *De exemplu* în jocul „*Ghicește cine sunt?*” sarcina didactică o constituie recunoașterea și denumirea unui obiect după descrierea făcută sau identitatea unei schimbări

Parteneri:



Universitatea de Științe Agricole și Medicină Veterinară Cluj-Napoca



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

survenite în ordinea obiectelor așezate. În alte jocuri, sarcina didactică constă într-o întrebare originală „Cine aranjează mai bine?”, copiii găsesc asemănările și deosebirile între obiectele indicate. Jocurile cu întrebări, de genul „Cine știe câștigă”, se bucură de o largă popularitate. Mai puțin sunt folosite jocurile cu ghicitori în care participanții trebuie să identifice o persoană, un obiect, însușiri ale obiectelor etc. Elevii primesc cu multă plăcere o asemenea activitate de dezlegare a ghicitorilor.

Elementele de joc sunt foarte variate, putând fi utilizate după specificul jocului. Se pot alege cele mai diverse elemente de joc de la: „întrecerea (emulația, competiția) individuală sau pe grupe de elevi care constituie un mijloc de a educa una din calitățile gândirii respectiv rapiditatea ei; cooperarea între participanți în vederea concentrării forțelor rațiunii pentru rezolvarea problemei date; surpriza care trezește curiozitatea elevilor, dorința lor de a participa la rezolvarea sarcinilor jocului” (I. Neacșu, 1988, p. 273).

Conținutul matematic al jocului didactic trebuie să fie, așa cum spune I. Neacșu, accesibil, recreativ și atractiv prin forma în care se desfășoară, prin mijloacele de învățământ folosite, prin volumul de cunoștințe la care se apelează. Este necesar ca întreg conținutul de idei și noțiuni să fie intuit și înțeles de către elevi.

Materialul didactic condiționează în mare măsură reușita jocului didactic matematic prin alegerea lui corespunzătoare și prin calitatea acestuia. El trebuie să fie astfel conceput încât să îndeplinească scopul urmărit, să fie bine realizat, funcțional, suficient de variat și de dimensiuni corespunzătoare pentru a fi ușor de mânuit. Exemple: planșă, cartonașe, desene, jucării, fișe individuale etc.

După modul de utilizare, materialul didactic se poate clasifica în:

- *material demonstrativ*: - utilizat de învățător pentru ilustrarea jocului; de dimensiuni corespunzătoare și corect mânuit; cu imagini cunoscute de elevi, redată simplu și cu conținut variat.
- *material distributiv*: - materialul mărunț cu, care acționează nemijlocit participanții la joc.

Regulile jocului transpun sarcina didactică într-o acțiune concretă care transformă un joc în exercițiu, antrenând întregul colectiv de elevi la rezolvarea sarcinilor primite. Există și jocuri în care elevii sunt antrenați pe rând să rezolve sarcinile didactice. Unele jocuri didactice

Parteneri:



Universitatea
Alba Iulia



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

matematice pot avea mai multe reguli care precizează cine poate deveni câștigătorul jocului. În același timp ele cuprind și unele restricții, elevi care greșesc fiind scoși din joc, depunctați sau penalizați. Acceptarea și respectarea regulilor de joc determină elevii să participe la efortul comun al grupului din care fac parte. Este indicat ca jocurile să permită și momente vesele, să aibă momente afective și să asigure acțiuni prin asocieri, colective sau individuale, prin recompense sau aplauze. Toate acestea contribuie la stimularea forțelor intelectuale solicitate în rezolvarea sarcinilor jocului didactic. De exemplu, în jocul „Numără mai departe”- regula precizează astfel sarcina elevilor: cel care primește jetonul trebuie să numere mai departe (în ordine crescătoare de la numărul precizat cu ajutorul jetonului). În jocul „Formați perechi”- regula jocului impune copiilor să urmărească cu atenție ca cele opt piese să fie grupate în perechi, astfel încât între piesele componente ale fiecărei perechi să fie aceleași asemănări și aceleași deosebiri. Eficiența jocului didactic depinde de felul în care noi știm să folosim cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor, prin: întrebări, răspunsuri, indicații, exerciții, aprecieri.

2.3. Clasificarea jocurilor didactice matematice

Pentru o cât mai mare eficiență și o cât mai largă aplicabilitate a jocului didactic, acesta poate fi folosit fie ca o activitate organizată, fie ca moment al unei lecții.

În funcție de scopul și de sarcina didactică propusă, jocurile didactice matematice se pot clasifica astfel:

a. După „momentul în care se folosesc în cadrul lecției, ca formă de bază a procesului de învățământ:

- jocuri didactice matematice ca lecție de sine stătătoare, completă (lecție-joc);
- jocuri didactice matematice folosite ca momente propriu-zise ale lecției;
- jocuri didactice matematice în completarea lecției, intercalate pe parcursul lecției sau în final.

b. După conținutul capitolelor de însușit în cadrul obiectivului de învățământ (matematica) sau în cadrul anilor de studii:

- jocurile didactice matematice pentru aprofundarea cunoștințelor specifice unui capitol sau grup de lecții (subcapitole);

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
IMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

- jocurile didactice matematice adaptate specificului clasei, potrivit particularităților de vârstă și potențialului intelectual” (I. Neacșu, 1988, p. 277).

Alături de aceste clasificări pot fi amintite: jocurile didactice matematice folosite pentru familiarizarea elevilor cu unele concepte moderne de matematică (mulțimi, relații), pentru consolidarea reprezentărilor despre unele forme geometrice (triunghi, dreptunghi, pătrat, cerc), pentru cultivarea unor calități ale gândirii și exersarea unei logici elementare (se folosesc jocurile logico-matematice).

2.4. Strategii de realizare a jocului didactic matematic în ciclul primar

Folosirea jocului matematic cere strategii de lucru bine gândite pentru a se integra organic în mersul firesc al lecției. În lecție, învățătorul va ține seama de caracteristicile jocului didactic pentru a asigura desfășurarea optimă a activității de învățare.

Proiectarea lecției, „act de creație directivat de principii didactice” oferă libertatea învățătorului să inventeze secvențe instructive în care să includă jocul didactic” (I. Cerghit, 1983, p. 61). Căile de organizare și dirijare a învățării în vederea atingerii obiectivelor sunt metodele de învățare specifice matematicii. Acestea pot deveni procedee în cadrul jocului didactic.

Jocul utilizat ca procedeu se referă la concretizarea metodei prin situații particulare cu scopul menținerii atenției copilului, pentru evitarea șablonării situației de joc. Structura activităților cognitiv-operaționale specifice matematicii sub forma jocului ca metodă, ca procedeu, ca formă de organizare a lecției se soldează cu performanțe mai bune, cu coeficienți crescuți de activism și angajare în sarcina didactică. „Predarea și învățarea prin joc și jocul ca activitate, nu se suprapun ca structură și funcții, îmbinarea lor aduce modificări de atitudine față de anumite sarcini didactice” (I. Cerghit, 1983, p. 159). Folosirea denumirii jocului didactic ca laitmotiv a constituit un element antrenant pentru elevi, având efecte pozitive în realizarea obiectivelor.

Luând în calcul că eficiența unei metode depinde de modul în care declanșează la copii actele de învățare și de gândire prin acțiune, de măsura în care determină și favorizează reprezentările specifice unei anumite etape de formare a noțiunii, am ales pe cele care răspund curiozității și interesului elevilor. În cadrul jocului matematic a fost necesar ca îmbinarea lor să se

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
AVANSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

facă pe un fond de problematizare și să asigure o învățare activă prin descoperire. Strategiile jocului sunt strategii euristice în care elevii își manifestă istețimea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala.

Prin problematizarea folosită în jocul matematic se provoacă în mintea elevului o situație conflictuală între necesitatea rezolvării unei probleme, a găsirii răspunsului și caracterul nesatisfăcător al cunoștințelor și tehnicilor de lucru pe care le posedă în acel moment. Învățătorul este cel care elaborează și comunică situația-problemă, iar elevul cel care o recepționează pentru a-și pune întrebări-problemă ca să rezolve sarcina didactică. Dacă prin efort propriu nu poate să depășească dificultatea este ajutat fie de colegi, fie de învățător.

Se observă că elevii întâmpină dificultăți mai mari în identificarea întrebărilor-problemă decât în rezolvarea situației-problemă. De aceea, rolul învățătorului este de a îndruma căutările, ca apoi să realizeze întărirea pozitivă sau negativă a rezultatelor obținute. Elevul este pus în situația de a-și reorganiza cunoștințele și deprinderile însușite, de a selecta pe acelea de care are nevoie, de a le sintetiza într-o formă proprie și eficientă. Sarcina didactică este formulată în așa fel încât să-i orienteze pe elevi în selecționarea cunoștințelor însușite anterior și să le ofere puncte de reper pentru generalizarea lor, în vederea formulării răspunsului.

Prin jocul de perspicacitate, elevul dobândește abilități noi prin propriul efort intelectual. Valoarea lui este determinată de contribuția polivalentă în dezvoltarea capacității de găsire a soluțiilor, a rapidității în gândire, a spiritului de observație, independență, inițiativă, a atenției voluntare. Prin acest tip de joc, copilul descoperă relații matematice între diferiți termeni ca în exemplul:

Folosirea învățării prin descoperire presupune:

- înțelegerea sarcinii jocului;
- formularea ipotezelor de soluționare a problemei;
- selectarea ipotezelor plauzibile;
- stabilirea materialului necesar efectuării de exerciții ce pot conduce spre descoperirea răspunsului;
- verificarea soluțiilor găsite.

Prin efort personal, micul școlar gustă bucuria descoperirii de cunoștințe sau de strategii operaționale în jocurile didactice. Prin jocul didactic, elevul este condus la cunoașterea și stăpânirea

Parteneri:



UNIVERSITATEA ALBA IULIA
1911
UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918”
DIN ALBA IULIA



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
din Brașov

algoritmului. Pe calea algoritmului, elevul își însușește cunoștințele, tehnicile de lucru, prin simpla parcurgere a unei căi deja stabilite. Găsește în algoritmi un sprijin.

În cursul activității de învățare prin joc matematic se folosesc algoritmii:

- de lucru (în „Rezolvă după model!”);
- de identificare (în „Găsește-l pe-al treilea!”);
- de control (în „Verifică-mă!”, „Să corectăm!”).

În jocul didactic matematic, algoritmul este construit pe baza unor înlănțuiri de raționamente ce exprimă sintetic structura logică internă a rezolvării sarcinii didactice. Întrebările trebuie să fie precise din punct de vedere al conținutului, concise ca formă, exprimate corect și simplu, ordonate pe linia ascendentă a efortului și a capacității de înțelegere a elevilor. Printr-o succesiune logică a întrebărilor, gândirea elevilor este orientată spre scopul urmărit. În timpul jocului matematic se pot folosi „întrebări ce antrenează elevii la dialog, pentru a-i stimula în participarea activă, de tipul:

- *frontale* (generală sau de ansamblu: - De ce ... este număr par?);
 - *directe* (adresată unui anume participant: - Ce te face să spui...?);
 - *inversate* (nedirijată, primită de conducător de la unul dintre participanți:- Ce se întâmplă dacă...?);
 - *de releu și de completare* (un participant o adresează conducătorului, iar acesta o adresează unui alt participant nedirijată, primită de conducător de la unul dintre participanți sau răspunsul este dat prin completare de alți participanți:- Nu credeți că ...? Ce părere aveți de rezultatele obținute?);
 - *de revenire* (conducătorul o formulează ținând cont de părerea emisă anterior de unul dintre participanți într-un moment nepotrivit: - îl puteți lămuri pe colegul vostru în ...?)”
- (M. Ionescu, 1992, p. 132)

Pentru ca elevii să găsească un model de raționament matematic, necesar în înțelegerea sarcinii didactice a unui joc s-a folosit explicația (accesibilă, precisă, corectă, concisă). Se pot explica procedee de lucru, concepte matematice, modul de folosire a materialului didactic indicat de către conducătorul jocului, iar participanții la joc pot explica modul în care au găsit soluția.

În desfășurarea jocului didactic, folosind exercițiul se ține cont de aspecte ca:

- la baza exercițiului să stea idei clare;
- exercițiile să fie gradate progresiv, variate pentru a nu interveni monotonia;

Parteneri:



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
din Brașov

- să faciliteze situații de învățare;
- să sporească interesul și motivația pentru învățare.

Prin exerciții-joc, elevii își formează deprinderi de muncă intelectuală. În timpul jocului matematic se folosesc ca strategii de învățare cooperarea în grup sau în echipe și competiția ca „formă motivațională a afirmării de sine în care individul rivalizează cu ceilalți” (D. Ausubel, F. Robinson, 1981, p. 491). Competiția ca factor motivațional devine un impuls pentru procesul de autoeducare, autodepășire.

Prin jocul didactic matematic se ajunge la o conduită cooperant-participativă ce presupune formarea unor deprinderi și obișnuințe de conviețuire în colectiv, a unor trăsături pozitive de caracter. S-a observat că școlarul mic are disponibilitatea de a lega ușor relații cu colegii, de a se acomoda (conducător - condus, ordonare - ascultare), de a fi operativ în îndeplinirea sarcinilor, de a adopta o conduită disciplinată ceea ce facilitează formarea și stabilizarea unor trăsături de voință și caracter (sinceritate, principialitate, consecvență, altruism). Totul se realizează sub îndrumarea directă a învățătorului care proiectează activitatea de realizat, o conduce și o evaluează, înlocuiește emulația între elevi cu colaborarea.

Alegerea metodelor, procedeeleor, mijloacelor didactice, formelor de grupare a elevilor, combinarea optimă dintre ele asigură eficiența în munca școlară. Se realizează mai ușor unitatea dintre concret și abstract, dintre elementele teoretice și cele practice prin *strategii imitative* (bazate pe model), *expozitive* (prin receptare: ascultă, privește, reproduce), *demonstrație* (bazate pe explicații), *algoritmice* (prin dirijare detaliată), *euristice* (prin semidirijare, prin angajare în descoperire), *inductive* (prin trecerea de la particular la general), *deductive* (prin trecerea de la noțiuni la exemple), prin *strategia motivării prin performanțe școlare* (prin ridicarea nivelului de aspirație privind angajarea elevilor în rezolvarea unui număr mai mare de situații problemă), prin *strategia motivării prin mărirea valențelor afective ale activităților ludice* (prin implicarea elevului în mai mare măsură, asigurarea trăinicieii cunoștințelor, sensibilizarea elevilor la învățarea progresiv eficientă).

Un rol important în realizarea jocului matematic îl au:

- comunicarea verbală, comunicarea nonverbală, folosite în captarea, orientarea și controlul atenției;
- materialele ilustrative (planșele, schemele, săgețile, sublinierile, culorile contrastante);

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
DIN ALBA IULIA



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

- prezentarea conținutului în maniera în care cuprinde elemente de noutate, de surpriză, folosind mijloacele audio-vizuale;
- alternanța momentelor care solicită un efort maxim cu cele relaxante;
- distribuirea echilibrată a sarcinilor și diferențierea acestora (fiecare elev să se simtă util și responsabil de ce face potrivit ritmului propriu de lucru și posibilului volum de muncă);
- fișele de muncă independentă (de recuperare, de consolidare, de dezvoltare).

Folosindu-se strategiile de realizare a jocului didactic matematic cele mai adecvate, elevii realizează obiectivele stabilite.

2.5. Exemple de jocuri didactice matematice utilizate la clasa a II-a

În lumina sarcinii privind perfecționarea și modernizarea învățământului, ridicarea calității lui, cercetările teoretice și experimentele practice s-au concentrat asupra creării condițiilor optime pentru realizarea unei învățări eficiente. La nivelul învățământului primar, unde se pun bazele deprinderilor de muncă intelectuală, jocurile didactice oferă un cadru propriu pentru învățarea activă, participativă, stimulând în același timp inițiativa și creativitatea elevilor. Jocurile didactice reprezintă o formă de învățare plăcută și atractivă, ce corespunde particularităților psihice ale acestei vârste. Eficiența acestei metode constă în capacitatea fiecărui învățător de a o utiliza în procesul de însușire a cunoștințelor matematice, constă în modul în care fiecare cadru știe să-i antreneze pe elevi pe parcursul acestor ore.

Exemple de jocuri didactice:

Jocul *Numără mai departe*

Scopul: formarea deprinderilor de a număra în centrul 0 – 100

Material didactic: cartonașe pe care sunt scrise numerele

Desfășurarea jocului: Elevii primesc câte un cartonaș. Un singur elev nu va primi cartonaș. Acesta va trece în fața clasei. Se indică de către învățător regulile de desfășurare a jocului care constau în a număra mai departe, ținând seama de numărul indicat pe cartonaș. Elevii vor rosti următoarele: “Dacă știi a număra, locul meu îl vei lua.” Apoi se opresc. Elevul din fața clasei se

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
din Brașov

adrează unui elev din clasă: “Numără mai departe”. Acesta trebuie să numere mai departe, începând cu numărul imediat următor celui indicat pe cartonașul său. De exemplu, dacă are numărul douăzeci și cinci, va număra mai departe încă zece numere. Dacă numără corect, ia locul celui din fața clasei, înmânând acestuia cartonașul său. Jocul continuă până când toți copiii vor reuși să numere.

Jocul *Cine știe câștigă – pe echipe*

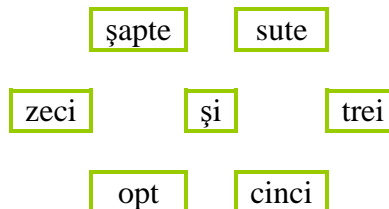
Scopul: consolidarea numerației în centrul 0 – 1 000; cunoașterea locului fiecărui număr

Sarcina didactică: Să formeze cât mai multe numere de 3 cifre folosind etichetele date.

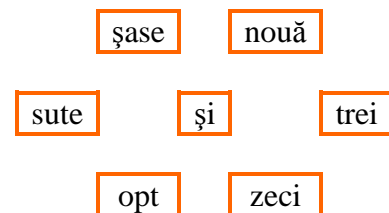
Echipe I:



Echipe a II- a:



Echipe a III- a:



Desfășurarea jocului:

Jocul se va desfășura pe echipe. Se stabilesc trei echipe. Fiecare echipă va primi etichetele și va trebui să formeze cât mai multe numere în timpul indicat de învățător. La final, fiecare echipă își

Parteneri:



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

va prezenta numerele, iar echipa care a reușit să formeze cât mai multe numere va fi declarată câștigătoare.

Jocul *Care număr s-a rătăcit?*

Scopul: consolidarea numerației în centrul 0 – 1 000; cunoașterea locului fiecărui număr

Sarcina didactică: Descoperă numărul care nu respectă regula șirului.

243, 234, 432, 456, 324, 423, 342

101, 202, 303, 404, 536, 505, 606, 707, 808

Jocul *Poc*

Scopul: formarea deprinderii de a număra corect, dezvoltarea atenției voluntare, a vitezei gândirii și a vitezei de reacție

Sarcina didactică: Recunoașterea ordinii numerelor în centrul 10 – 100.

Desfășurarea jocului: Jocul se desfășoară individual. Fiecare elev trebuie să fie atent la numărare, atunci când îi va fi rândul. S-a făcut precizarea că în timpul desfășurării jocului este interzis să se pronunțe numerele care au în componență și cifra 5, adică 5, 15, 25, ..., iar în locul acestor numere va spune „Poc”. Se stabilește ordinea în care elevii vor număra, pe rânduri de bănci. Cel care greșește este eliminat din joc. Copiii care vor rămâne în joc până la sfârșitul jocului, vor fi declarați învingători. Elevilor li se aplică regula jocului și miza jocului. La semnalul învățătorului începe numărătoarea de la 10 la 100. Primul elev spune „10”, al doilea „11”, al treilea „12”, al patrulea „13”, al cincilea „14”, al șaselea „poc”, al șaptelea „16” și așa mai departe. După ce ultimul elev și-a spus numărul, s-a reluat numărătoarea de către primul, al doilea etc. până se ajunge cu numărarea la 100. Elevii care au greșit au fost eliminați din joc, iar învingătorii primesc aplauze și recompensa promisă.

Jocul *Calculează sumele și diferențele*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 - 100

Sarcina didactică: Colorează cu aceeași culoare suprafețele pe care sunt scrise operații ce dau același rezultat.

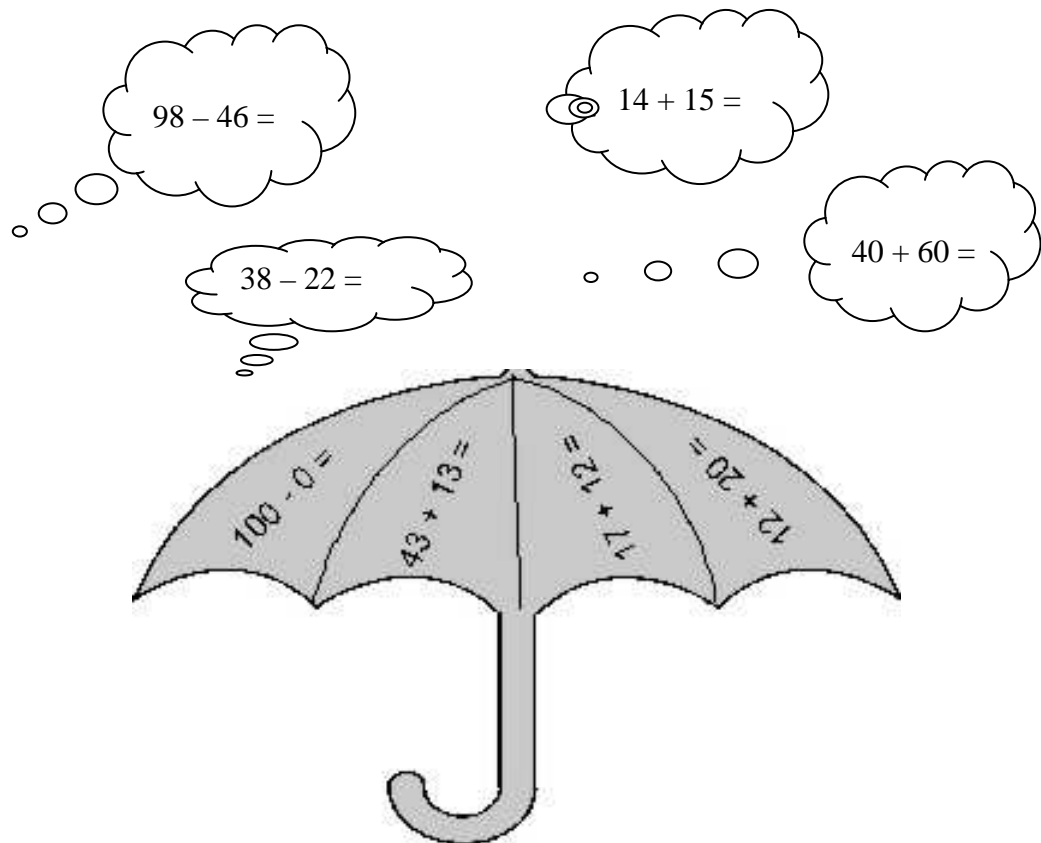
Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



Jocul *Pătratul magic*

Scopul: dezvoltarea atenției și a gândirii logice

Sarcina didactică: Completați pătrățelele goale cu numerele 2, 4, 6 și 8 astfel încât adunate să dea 20 pe toate direcțiile:

			8
	8		
		2	
2			4

Jocul *Colorează răspunsul corect!*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în limita 0 - 10

Sarcina didactică: Colorează rezultatul corect.

Parteneri:



$16 + 3 =$

$19 - 7 =$

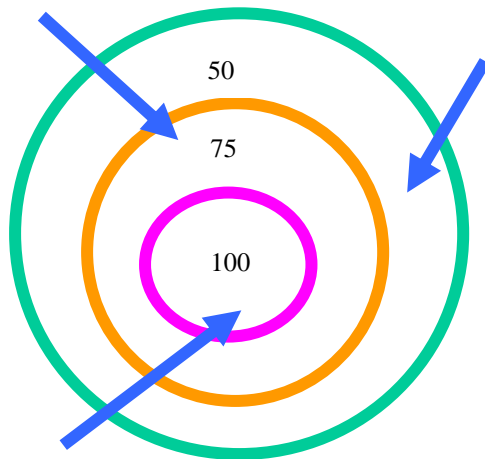
$22 + 5 =$

$9 - 8 =$

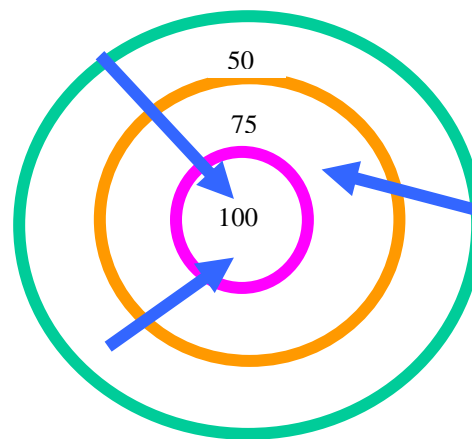
Jocul *Ținta*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 – 1 000

Sarcina didactică: Doi copii se întrec la aruncarea la țintă. *Calculează clasamentul realizat de fiecare.*



Victor



Marian

Clasament	Nume	Total puncte
Locul I		
Locul II		

Jocul *La Zoo*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 - 100

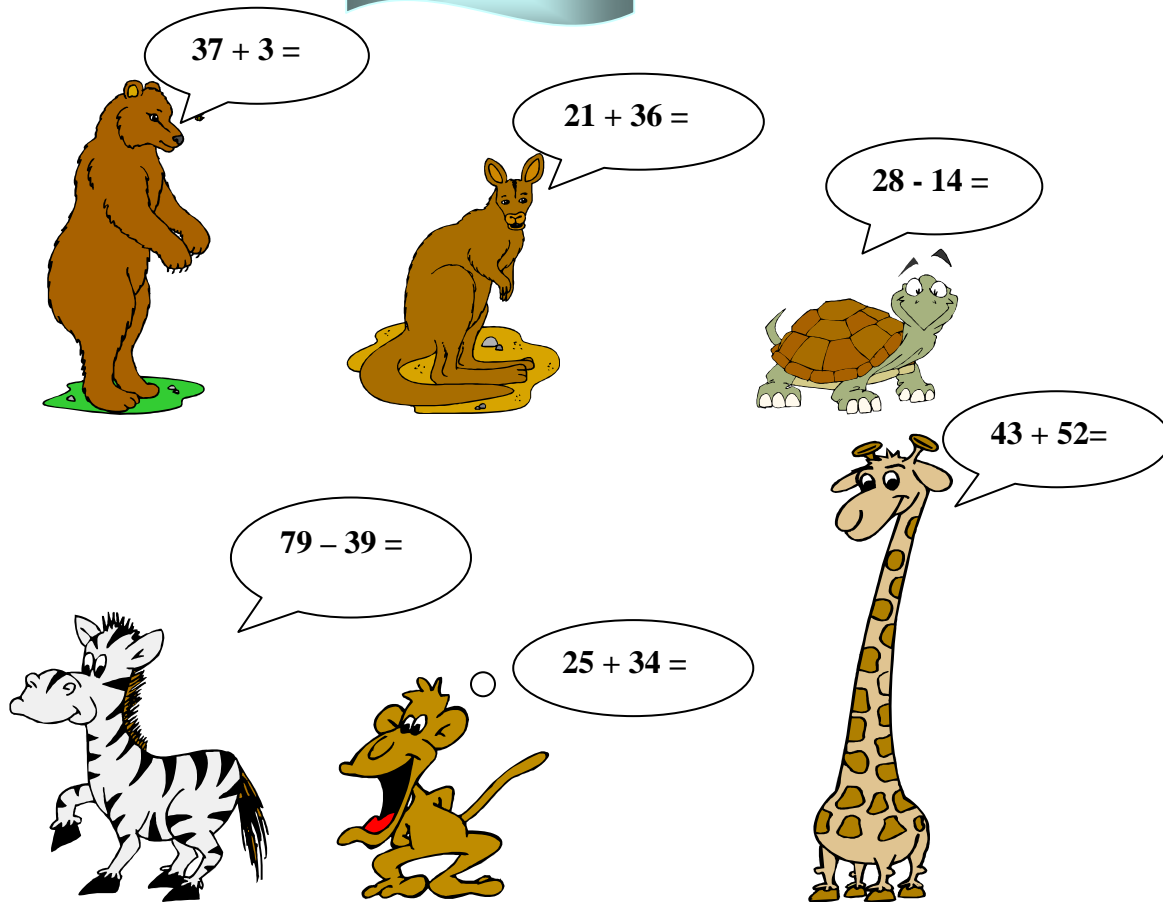
Sarcina didactică: Fiecare animal de la Grădina Zoologică se gândește la un număr. Află numerele la care s-au gândit și scrie-le mai jos!

Parteneri:



Istituto di Scienze Psicologiche dell'Educazione e della Formazione

ZOO



Ursul s-a gândit la numărul ...

Cangurul se gândește la numărul ...

Numărul la care s-a gândit **testoasa** este ...

Zebra s-a gândit la numărul ...

Numărul **girafei** este ...

Numărul la care s-a gândit **maimuța** este ...

Scrie pe spațiile punctate rezultatele obținute în ordine crescătoare:

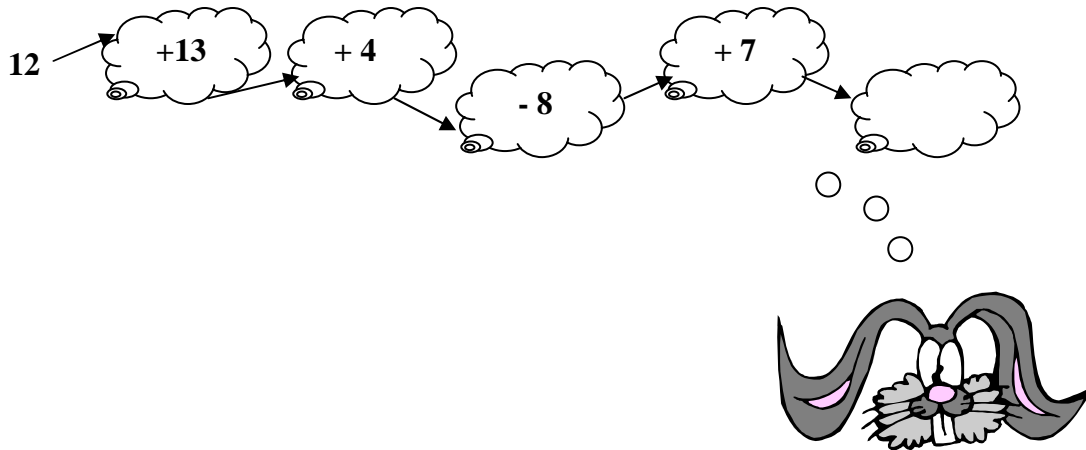
Jocul *Ghicește numărul*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în concentrul 0

- 100

Parteneri:

Sarcina didactică: Calculează și vei descoperi numărul la care se gândește iepurașul.



Jocul *Găsește-mi locul!*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în concentrul 0 - 100

Sarcina didactică: Ajută-l pe fluturaș să-și găsească floarea, calculând corect operațiile de adunare și scădere.



23



$4 + 3 = \dots$



$28 - 15 = \dots$



$17 - 4 = \dots$



$25 - 23 = \dots$



$26 + 3 = \dots$

Parteneri:



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Jocul *Găsește soluțiile problemei*

Într-o cutie sunt bile albe și negre, câte minimum 6 din fiecare. Se iau la întâmplare 6 bile din cutie. Câte bile albe și câte bile negre pot fi printre cele luate?

Scopul: consolidarea cunoștințelor privind adunarea numerelor naturale în centrul 0-10; dezvoltarea gândirii creatoare a elevilor

Sarcina didactică: Exersarea capacităților privind descompunerea unui număr într-o sumă de doi termeni.

Material didactic: O cutie cu 6 bile negre și 6 bile albe (câte o cutie pentru fiecare echipă sau pentru fiecare elev).

Desfășurarea jocului: Elevii scriu soluțiile posibile ale problemei pe o foaie de hârtie. Iar propunătorul strânge foile după un timp dinainte stabilit.

Pot apărea următoarele soluții:

Bile albe	6	5	4	3	2	1	0
Bile negre	0	1	2	3	4	5	6

Problema are deci 7 soluții. Pentru fiecare soluție corectă se acordă câte 1 punct. Elevii se clasifică astfel:

Locul I - 7 soluții corecte;

Locul al II-lea – 6 soluții corecte;

Locul al III-lea – 5 soluții corecte.

Jocul *Traseul lui Moș Crăciun*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 - 100

Sarcina didactică: Stabilește traseul pentru Moș Crăciun. Calculează operațiile de adunare și de scădere și vei afla la câte case va lăsa daruri.

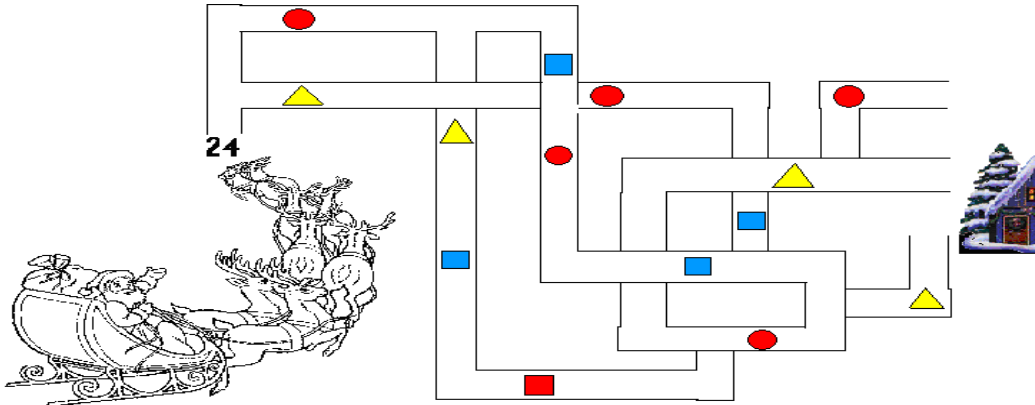
Parteneri:






Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione

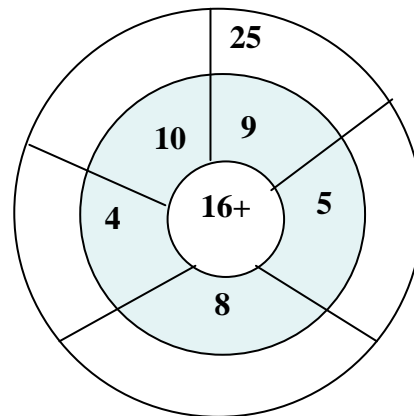
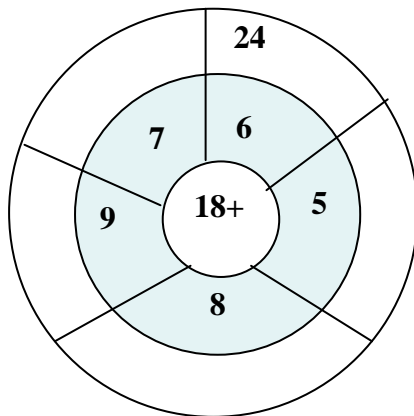


-  → adună 30
-  → scade 5
-  → scade 11

Jocul *Calculează corect*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 – 100

Sarcina didactică: Completează căsuțele libere cu suma numerelor după modelul dat.



Jocul *Colorează desenul*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 – 100

Sarcina didactică: *Colorează desenul* respectând codul culorilor.

Parteneri:



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
IMPOSIBILI



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

verde

$29 - 7 = \dots\dots$

$21 - 5 = \dots\dots$

$25 - 6 = \dots\dots$

$20 - 8 = \dots\dots$

$22 - 16 = \dots\dots$

$13 - 13 = \dots\dots$

albastru

$22 - 7 = \dots\dots$

$26 - 9 = \dots\dots$

$25 - 17 = \dots\dots$

$13 - 4 = \dots\dots$

$21 - 3 = \dots\dots$

$14 - 7 = \dots\dots$

maro

$24 - 19 = \dots\dots$

$12 - 9 = \dots\dots$

$20 - 18 = \dots\dots$

$21 - 11 = \dots\dots$

$20 - 9 = \dots\dots$

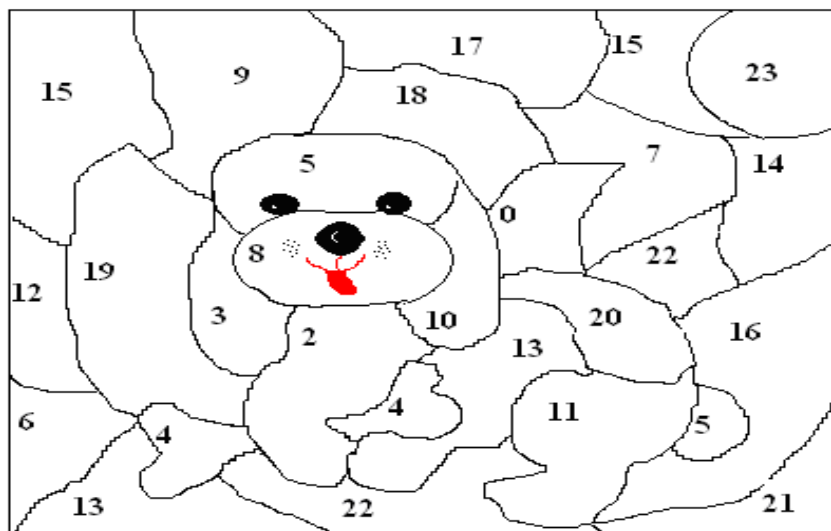
$25 - 5 = \dots\dots$

galben

$30 - 7 = \dots\dots$

$20 - 16 = \dots\dots$

$25 - 17 = \dots\dots$



Jocul: *Găsește termenul care lipsește*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în concentrul 0 – 1 000

Sarcina didactică: Să găsească termenii care lipsesc în exercițiile date și să efectueze în scris exercițiile corespunzătoare.

Desfășurarea jocului: Jocul se desfășoară pe grupe (echipe). Elevii vor primi fișe pe care sunt scrise exerciții de adunare și de scădere din care lipsește câte un termen. Elevii trebuie să găsească pe al treilea termen și să efectueze în scris exercițiul corespunzător.

De exemplu:

$a - 531 = 892 \quad 834 - a = 251$

$a + 132 = 623 \quad 231 + a = 740$

După expirarea timpului se adună fișele și se face aprecierea. Se evidențiază echipa câștigătoare.

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad

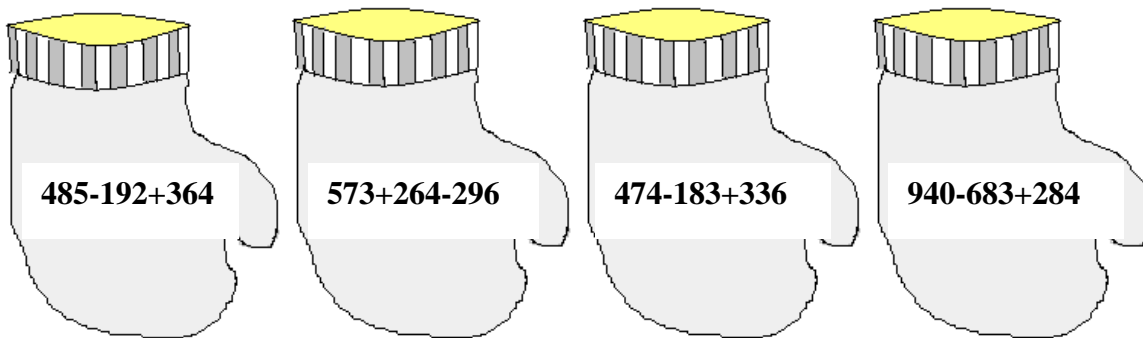


Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione

Jocul *Caută perechea!*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 – 1 000

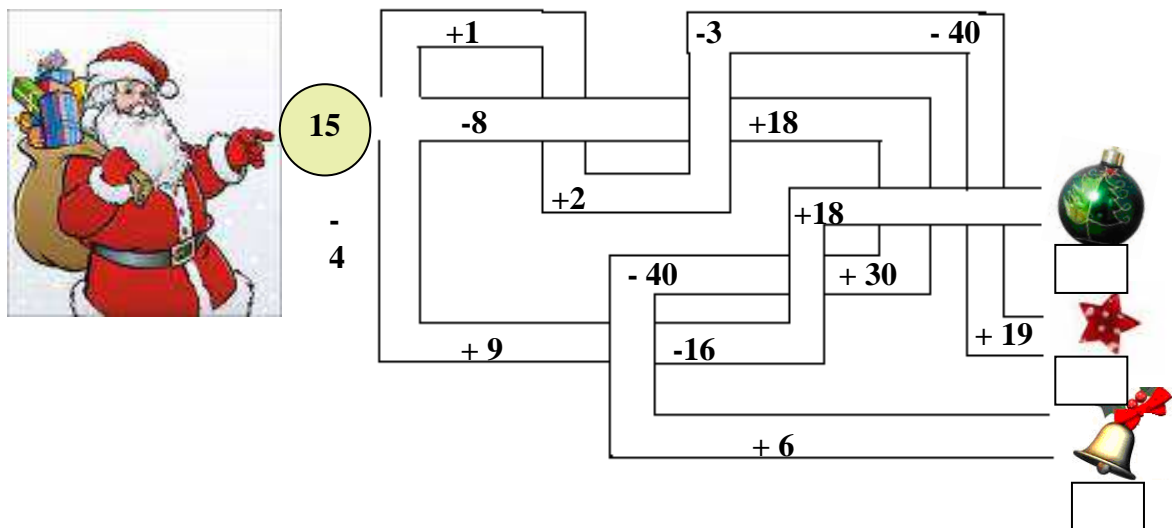
Sarcina didactică: Să efectueze exercițiile corespunzătoare, pentru a forma perechi de mănuși, colorându-le în același fel.



Jocul *Sacul lui Moș Crăciun*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere

Sarcina didactică: Identifică drumul corect și calculează câte globuri, stelute și clopoței are în sac Moș Crăciun.

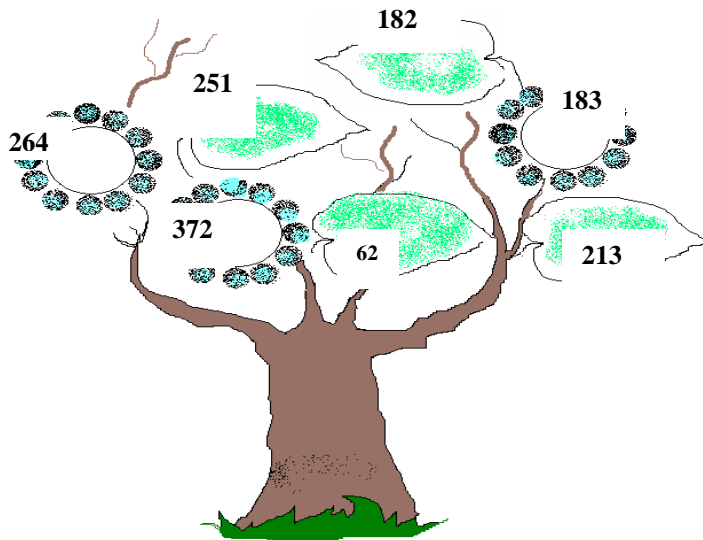


Jocul *Vârsta copacului*

Scopul: consolidarea deprinderii de a rezolva exerciții de adunare și scădere în centrul 0 – 1 000

Parteneri:

Sarcina didactică: Din suma numerelor scrise pe flori scade suma numerelor scrise pe frunze și vei afla vârsta copacului.



Jocul: *Chipul figurilor geometrice* (www.didactic.ro)

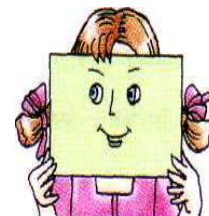
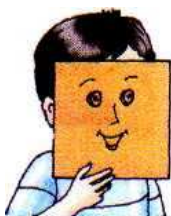
Scopul: consolidarea deprinderilor de a recunoaște figurile geometrice

Sarcina didactică: Recunoașterea și descrierea empirică a triunghiului, pătratului și cercului.

Material didactic: Măști din carton reprezentând un triunghi, un pătrat, un dreptunghi și un cerc

Desfășurarea jocului: Se prezintă elevilor măști reprezentând figuri geometrice. Învățătorul va cere elevilor să-și aleagă o mască, apoi să vină în fața clasei, să denumească figura geometrică pe care au ales-o și să spună tot ce știe despre ea.

Exemplu: „Eu sunt dreptunghiul, am patru margini drepte, două mai lungi, două mai scurte și am patru colțuri. Forma mea o are tabla, ușa și fereastra”.



Recompensă: Masca pe care a prezentat-o

Parteneri:



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
AȘIPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Jocul *Roboțelul*

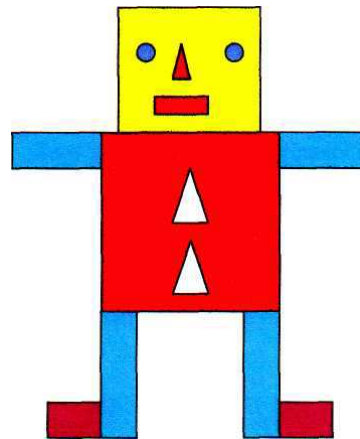
Scop: consolidarea deprinderilor de a recunoaște figurile geometrice

Sarcina didactică: Desenarea figurilor geometrice după model și precizarea numărului acestora.

Material didactic: planșă reprezentând un robot și fișe de muncă independentă

Desfășurarea jocului: Acest joc este o îmbinare între problemele cu rimă și jocurile cu elemente de geometrie. Se poate juca atât individual cât și în perechi. Învățătorul prezintă elevilor o planșă reprezentând un robot desenat din figuri geometrice, iar cerința jocului o va enunța prin versuri:

„Într-o școală, niște pici
S-au crezut tare voinici.
Și-au plecat precum socot
Să se joace cu-n robot.
Vreți și voi să vă jucați?
Încercați și desenați
Din pătrate și triunghiuri,
Cerculețe și dreptunghiuri,
Un robot pe foaia toată,
Apoi numărați îndată:
Dreptunghiuri, cercuri, pătrate
Triunghiuri, câte-s de toate?”



Elevii trebuie să realizeze desenul de mai sus, să numere figurile geometrice, să noteze numărul fiecărui tip de figură geometrică, apoi să coloreze robotul conform modelului. Câștigătorul este acela care reușește să termine primul.

Recompensă: Un robot confecționat din plastilină.

Lecțiile înviorate cu *jocuri didactice* susțin efortul elevilor, menținându-i mereu interesați, îi determină să lucreze efectiv și în același timp să gândească în mod creator și original.

Parteneri:



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

CAPITOLUL 3

STUDIUL EXPERIMENTAL PRIVIND CREȘTEREA EFICIENȚEI LECȚIILOR DE MATEMATICĂ LA CLASA A II-A PRIN PRACTICAREA JOCULUI DIDACTIC

3.1. Designul cercetării

În urma activității educative desfășurate cu clase de elevi cu potențial intelectual ridicat, dar și elevi cu deficiențe psihice, m-am întrebat dacă poate jocul didactic să deschidă sufletul copiilor către matematică, să simplifice munca elevilor în însușirea cunoștințelor. Lucrarea are scopul de a demonstra eficiența utilizării jocului didactic în cadrul lecțiilor de matematică, atât pentru a-i determina pe elevii buni să-și dezvolte capacitățile la un nivel și mai înalt, cât și pentru a-i sprijini pe cei slabi să se realizeze la nivelul capacităților proprii, în vederea diminuării repetenției.

S-a ales cercetarea pedagogică de tip combinat: teoretic-fundamentală și practic-aplicativă pornind de la încadrarea temei într-un spațiu și ajungând la reliefarea implicațiilor practice menite să îmbunătățească, să optimizeze activitatea de învățare.

Cercetarea a avut loc la Școala Gimnazială Petrești, județul Alba, în anul școlar 2013- 2014. Grupul de cercetare este format din elevi și cadre didactice de la Școala Gimnazială Petrești. Lotul cuprinde 21 de elevi din clasa a II-a (Tabel 1), proveniți din mediul urban. Nivelul de pregătire al colectivului a fost omogen din punct de vedere al posibilităților intelectuale și al mediului social din care provin elevii.

Parteneri:



UNIVERSITATEA ALBA IULIA
1911
UNIVERSITATEA ALBA IULIA
1 DECEMBRIE 1911



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
IMPOSIBILEFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRUUniversitatea
Transilvania
din Brașov

Tabel nominal cu elevii clasei a II-a

Tabelul 1

Nr. crt.	Numele și prenumele elevului	Fete	Băieți	Starea sănătății
1.	A.I.		x	sănătos
2.	B.M.		x	sănătos
3.	B.A.M.	x		sănătos
4.	C.D.F.		x	sănătos
5.	D.E.		x	sănătos
6.	G.C.V.		x	sănătos
7.	G.L.I.	x		sănătos
8.	I.F.S.		x	sănătos
9.	I.M.		x	sănătos
10.	I.F.N.		x	sănătos
11.	L.M.I.	x		sănătos
12.	L.A.D.		x	sănătos
13.	M.L.G.	x		sănătos
14.	M.S.I.		x	sănătos
15.	M.I.A.		x	sănătos
16.	P.C.	x		sănătos
17.	R.L.M.	x		sănătos
18.	S.G.	x		sănătos
19.	S.T.A.		x	sănătos
20.	S.A.A.	x		sănătos
21.	Ț.A.N.		x	sănătos

Lotul ales pentru aplicarea interviului a fost alcătuit din 5 persoane, de vârste și nivel de studii diferite, lucrând în mediul urban (Tabel 2). S-a 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 lecțiile de matematică, modul de utilizare al acestuia, varietatea de jocuri pe care obișnuiesc să le utilizeze la clasă.

Acest aspect eterogen al lotului se poate observa în datele înscrise în tabelul următor.

Parteneri:

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



UNIUNEA EUROPEANĂ

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

Tabel nominal cu cadrele didactice care au răspuns interviului

Tabelul 2

Nume	Profesia	Studii	Vârsta	Vechime în învățământ	Grad didactic	Mediul de predare
P. E.	Prof. pentru înv. primar	Liceu pedagogic Abrud	57 ani	30 ani	Grad I	Urban
F. I.	Prof. pentru înv. primar	Liceu pedagogic Abrud	56 ani	36 ani	Grad I	Urban
V. E.	Prof. pentru înv. primar	Liceu pedagogic Abrud	55 ani	36 ani	Definitivat	Urban
R. I.	Prof. pentru înv. primar	Colegiul Universitar Blaj	37 ani	14 ani	Grad II	Urban
B. V.	Prof. pentru înv. primar	Colegiul Universitar Blaj	38 ani	8 ani	Definitivat	Urban

Scopul cercetării este creșterea eficienței lecțiilor de matematică la clasa a II-a prin practicarea jocului didactic și găsirea celor mai eficiente strategii didactice de valorificare a valențelor instructiv-formative ale jocului didactic în învățarea matematicii.

În vederea atingerii acestui scop am pornit de la **ipoteza** de lucru și anume integrarea și utilizarea jocului didactic preponderent în toate tipurile de activități matematice ca metodă de predare-învățare-evaluare, îmbunătățește semnificativ performanțele școlare în învățarea matematicii.

Pentru a verifica ipoteza am stabilit următoarele **obiective**:

- Studiul teoretic privind rolul și locul jocului didactic în predarea matematicii la clasa a II-a;
- Tratarea conceptului de joc didactic și prezentarea valențelor sale formative;
- Elaborarea și implementarea unor programe speciale de valorificare a jocului didactic pentru creșterea performanțelor în învățare;
- Înregistrarea, compararea și interpretarea rezultatelor obținute la probele inițiale, formative și sumative, urmărind evidențierea progresului realizat de elevi;
- Realizarea unui studiu aplicativ;
- Valorificarea experienței dobândite de pe urma acestui studiu aplicativ;
- Recoltarea, prelucrarea și interpretarea datelor din punct de vedere statistico-matematic rezultate în urma experimentului pedagogic.

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
IMPOSIBILI



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

În vederea atingerii acestor obiective s-au folosit următoarele **metode de cercetare**:

- metoda observației
- metoda convorbirii
- metoda testelor de cunoștințe
- metoda experimentului
- metoda anchetei pe bază de interviu
- metoda analizei produselor activității și a cercetării documentelor.

S-a utilizat *metoda observației* deoarece va avea un demers inductiv, de la particular la general și oferă date concrete despre posibilitățile reale ale elevilor de a lucra independent, informații care vor fi sintetizate folosind ca instrument grila de observație.

Testele vor ajuta la cunoașterea și delimitarea mai în amănunt a unor aspecte legate de factorii ce influențează activitatea independentă, la obținerea unor date concrete și surprinderea destul de obiectivă a evoluției și stadiului atins de fiecare individ în parte.

S-a utilizat metoda *anchetei pe bază de interviu*, metodă de cercetare calitativă, iar ca mijloc de aplicare a metodei s-a utilizat interviul care este cea mai folosită formă de interviu calitativ. În *ghidul de interviu* (Anexa 3), s-a utilizat întrebări deschise care au oferit răspunsuri ample despre importanța utilizării jocului didactic în cadrul orelor de matematică.

Experimentul pedagogic, metodă de cercetare cantitativă, este metoda fundamentală de investigație și are ca principale variabilele:

- a) Variabila independentă reprezentată de programul propus la matematică
- b) Variabila dependentă care urmărește performanțele elevilor pe tot parcursul experimentului.

Obiectivul de bază al experimentului a fost verificarea potențialului jocului didactic matematic ca formă de instruire și educare. Din acest obiectiv de bază au derivat alte două *obiective* pe care le-am urmărit permanent:

- posibilitatea integrării jocului didactic matematic în cadrul lecției, ca formă de asimilare de noi informații, de verificare și consolidare a anumitor priceperi și deprinderi;
- dezvoltarea capacităților cognitive, afective și volitive ale copiilor, implicit trăsături de personalitatea creatoare, atitudini și convingeri.

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
IMPOSIBILE



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Experimentul fiind longitudinal, urmărește rezultatele obținute de elevii aceluiași lot, într-un timp dat, folosind metode diferite și activitatea de muncă independentă și diferențiată pentru însușirea sau consolidarea cunoștințelor teoretice și practice din cadrul procesului de învățământ.

Experimentul s-a desfășurat pe trei **etape**:

- **Etapa constatativă** -testare inițială- este o etapă constatativă a nivelului de pregătire al elevilor în momentul inițierii experimentului (etapa de pretest)
- **Etapa experimentală** (formativ-ameliorativă) - este etapa introducerii factorului de progres (utilizarea jocului didactic, metode activ- participative, munca independentă diferențiată)
- **Etapa evaluativă** - testare finală- este etapa de comparare a rezultatelor pentru a se vedea progresul/regresul elevilor (etapa posttest).

În etapa constatativă s-a administrat la începutul anului școlar, la clasa a II-a, un test inițial (Anexa 1) pentru a măsura nivelul de pregătire al elevilor în momentul începerii experimentului.

Evaluarea inițială este o evaluare ce se face în faza de pretest, menită în principal să estimeze condițiile, nivelul inițial sau punctul de plecare în proiectarea și realizarea unui proces de învățământ. Subiecților li s-a administrat un test de evaluare a cunoștințelor la disciplina *Matematică*, care a fost evaluat conform unei grile de evaluare. Scopul administrării unui astfel de test de evaluare a fost de a măsura rezultatele elevilor la începutul intervenției, astfel încât diferența înregistrată în posttest să fie datorată în principal intervenției variabilei independente.

Evaluarea inițială a fost structurată pe 8 itemi și s-au urmărit următoarele conținuturi:

I ₁ –Orientare spațială
I ₂ – Mulțimi de obiecte
I ₃ – Plasarea în timp a unor evenimente cotidiene (Programul zilnic al elevului)
I ₄ - Ordonarea numerelor naturale
I ₅ – Scrierea numerelor naturale cu cifre
I ₆ - Figuri geometrice
I ₇ – Adunarea și scăderea numerelor naturale, fără trecere peste ordin
I ₈ – Problemă care se rezolvă cu operațiile cunoscute

Testul inițial a fost aplicat pentru toți elevii din clasa a II-a.

Pe baza rezultatelor de la testul inițial s-au organizat ulterior, în etapa experimentală, activități diferențiate cu elevii, astfel încât să se vină în ajutorul tuturor. Probele variate și frecvente au permis cunoașterea mai bine a elevilor și aplicarea jocului didactic matematic în lecțiile de

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
DE CLUJ NAPOCA
1911
DIN ALBA SĂLA



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
IMPOSIBILI



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

matematică. Pentru ca fiecare elev să învețe și succesul obținut să ducă la creșterea nivelului de performanțe, s-au stabilit următoarele măsuri:

- introducerea jocului didactic matematic în activitățile didactice matematice;
- precizarea clară a obiectivelor, sarcinilor și regulilor de desfășurare a jocului didactic;
- antrenarea elevilor în jocuri didactice matematice, variate ca structură și grad de dificultate.

Pe tot parcursul anului școlar s-au introdus în orele de matematică o gamă largă de jocuri didactice matematice în vederea asigurării progresului școlar. În vederea realizării obiectivelor propuse s-au introdus în lecții exerciții de jocuri didactice matematice variate ca structură și grad de dificultate, sarcini care au fost prezentate școlarilor sub formă de joc. Asemenea activități pentru care se rezumă 10-15 minute și care antrenează întreaga masă de elevi, desemnându-se de fiecare dată câștigători, sunt pentru elevii de orice vârstă. O altă preocupare a fost pentru noutatea și varietatea materialului selectat, astfel încât aceasta să favorizeze antrenarea operațiilor gândirii și a participării afective a copiilor la activitatea de învățare. Experimentul a urmărit achizițiile în planul comportamentului mental realizat la diferite tipuri de lecții ce includ jocul didactic ca o componentă a strategiei didactice.

În cadrul unității de învățare *Numerele naturale de la 0 la 100*, s-au folosit o gamă de jocuri didactice matematice, menite să asigure cu ușurință conținuturile matematice, dar și cadrul obținerii unor performanțe. Jocurile sunt prezentate în *Capitolul 2* al lucrării. Acestea au antrenat întreg colectivul clasei, elevii participând cu seriozitate, interes și atenție. Jocurile didactice matematice s-au folosit în diferite tipuri de lecții precum în lecțiile de transmitere/însușire de cunoștințe, consolidare, recapitulare. Astfel, lecțiile de matematică au devenit terenuri pe care s-au putut manifesta cele mai importante influențe formative ale jocurilor didactice matematice (elevii au devenit mai perseverenți, răbdători, cinstiți, responsabili de acțiunile lor).

Prin evaluarea formativă din cadrul unității de învățare *Numerele naturale de la 0 la 100*, s-a urmărit depistarea și remedierea lacunelor sau eșuărilor săvârșite de elevi. Prin această evaluare s-a dorit să se determine dacă elevii posedă achizițiile necesare pentru a aborda sarcina următoare într-un ansamblu secvențial și dacă metoda pe care o folosesc la clasă prin jocul didactic este eficientă

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

sau nu. Pentru corectarea greșelilor constatate în rezolvarea de către elevi a sarcinilor didactice s-au luat măsuri precum:

- reluarea unor jocuri logico-matematice, jocul disjuncției, al negației, al perechilor de formare a unei mulțimi;
- exerciții-joc de ordonare crescător și descrescător a numerelor naturale neconsecutive;
- exerciții-joc de compunere și descompunere a numerelor naturale până la 100, folosind obiecte, reprezentări, numere.

Pentru elevii cu aptitudini matematice s-au gândit variante de complicare a jocurilor. Probele de evaluare administrate au urmărit reglarea din mers al demersului didactic și au furnizat informații despre eficiența folosirii preponderente a jocului didactic în învățarea matematicii.

În cadrul unității de învățare *Adunarea și scăderea numerelor naturale în concentrul 0 - 100, cu și fără trecere peste ordin*, s-a organizat demersul didactic preponderent prin joc didactic. Efectuând exerciții realizate în moduri diferite de organizare a activității (la tablă, pe caiete) au făcut din calcul un adevărat joc care produce multă plăcere copiilor. Deoarece la clasă s-au lucrat exerciții cu metoda jocului didactic, copiii au fost obișnuiți cu acest tip de lucru (de exerciții), iar la probele de evaluare care au fost constituite pe baza jocului didactic se poate observa o creștere a randamentului școlar (a calificativelor obținute).

Introducându-se în mod sistematic elementele de joc în cadrul lecțiilor de matematică sau organizându-le chiar sub formă de joc și evaluându-se capacitățile elevilor prin joc se constată un evident progres al elevilor prin repetarea conținuturilor matematice. De asemenea, aplicând în mod constant aceeași metodă, se duc permanent plusuri de eficiență formativă pe planul cunoașterii afective și a conduitei conștiente. Astfel, noțiunile matematice au fost înțelese cu ușurință datorită echilibrului pe care jocul didactic matematic îl realizează între procesele afective, cognitive și voliționale. Jocul didactic matematic a sprijinit formarea deprinderilor de calcul, astfel încât la sfârșitul acestei unități de învățare, elevii demonstrează însușirea unor algoritmi stabili de calcul și aplicarea lor în rezolvarea de probleme.

La sfârșitul lunii aprilie, în etapa de posttest, s-a administrat pentru toți elevii clasei testul de evaluare finală (Anexa 2), aproximativ identic în privința gradului de dificultate, cu proba de evaluare inițială și evaluat după același barem de notare. Această probă de evaluare utilizată la sfârșitul intervenției a avut rolul de a verifica în ce măsură subiecții au evoluat în ceea ce privesc

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
AMPOSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

rezultatele școlare. Menționez că pe parcursul desfășurării cercetării, cu elevii clasei a II-a s-a lucrat conform premiselor stabilite în ipoteză. Prin aplicarea acestui test final s-a dorit să se afle nivelul la care se află cunoștințele elevilor la finalul experimentului, nivelul cunoștințelor dobândite de elevi pe parcursul anului școlar, capacitatea de a utiliza deprinderile formate și cunoștințele asimilate în rezolvarea de exerciții variate, nivelul dezvoltării gândirii elevilor și a altor capacități psihice.

În cadrul **cercetării calitative** referitoare la importanța jocului didactic în cadrul lecțiilor de matematică s-a 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. Pentru a culege date cu privire la rolul și importanța jocului didactic, la formele pe care le îmbracă jocul didactic în cadrul activităților matematice la clasele primare, în ce măsură îmbunătățește procesul instructiv-educativ și crește performanțele școlare ale copiilor, am aplicat un *interviu* adresat cadrelor didactice. Interviul are ca scop identificarea aspectelor relevante prin care este utilizat jocul didactic în cadrul activităților matematice desfășurate în învățământul primar.

Răspunsurile cadrelor didactice în urma aplicării interviului.

1. *Credeți că utilizarea jocului didactic în cadrul activităților de învățare este relevantă? Vă rog să motivați răspunsul dat.*

P. E.: Utilizarea jocului didactic în cadrul activităților de învățare este relevant. Învățând prin joc, elevii asimilează cu ușurință cunoștințele.

F. I.: Da, la vârsta școlară mică.

V. E.: Da, prin joc se asimilează totul mai ușor.

R. I.: Da, învățând prin joc elevii asimilează cunoștințele inconștient, așadar ei nu depun efort voit pentru învățare.

B. V.: Da, pentru că îi motivează mai ușor.

2. *Care sunt cele mai importante rezultate obținute în urma utilizării jocului didactic?*

Exemplificați pentru:

 *Disciplina matematică*

P. E.: Înțelegerea unităților de măsură și folosirea lor, rezolvarea problemelor.

F. I.: Numerația, unității de măsură, elemente de geometrie.

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
DIN ALBA IULIA



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
AMPOSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

V. E.: Rezolvarea de probleme.

R. I.: Înțelegerea unităților de măsură și folosirea lor, rezolvarea de probleme.

B. V.: Rezolvarea problemelor.

3. *Care sunt elementele perturbatoare în desfășurarea jocului didactic?*

P. E.: gălăgia

F. I.: indisciplina

V. E.: gălăgia

R. I.: gălăgia

B. V.: gălăgia

4. *Credeți că ar trebui să existe o delimitare între cele două medii, rural și urban, în desfășurarea jocului didactic?*

P. E.: Nu, deoarece toți copiii sunt egali.

F. I.: Nu.

V. E.: Minte oricărui elev poate fi modelată în același mod.

R. I.: Nu, deoarece se poate învăța în orice mediu.

B. V.: Nu.

5. *Care sunt elementele care ajută la buna desfășurare a jocului didactic?*

P. E.: Folosirea clară a cerințelor, implicarea tuturor elevilor în cadrul jocului.

F. I.: Baza materială, mijloace de învățământ, starea materială.

V. E.: Organizarea cadrului didactic, să fie un bun organizator.

R. I.: Consider că pentru desfășurarea în bune maniere a jocului didactic trebuie respectate toate verigile acestuia.

B. V.: Organizarea și coordonarea jocului didactic.

6. *Dați exemple de jocuri didactice desfășurate la clasă în cadrul:*

 *Matematică (clasa a II-a)*

P. E.: Scara, Ghicitori matematice, Găsește vecinul

F. I.: Jocuri de grup

V. E.: Găsește vecinii, Află rezultatul corect

R. I.: Scara, Poezii matematice

B. V.: Numără crescător, Numără descrescător

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚILOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
"DIMITRIE D. PONIȘTEA" - I. DECEMBRIE 1918
DIN ALBA IULIA



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
AVANSURU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

7. *Considerați că jocul didactic este o metodă activ-participativă? Argumentați răspunsul dat.*

P. E.: Elevii sunt solicitații în timpul jocului didactic, fiind dornici să câștige.

F. I.: Elevii își aduc contribuția individual și în colectiv la câștigarea jocului.

V. E.: Prin joc elevii sunt antrenați în mod plăcut.

R. I.: Da, elevii sunt antrenați în timpul jocului fiind dornici să răspundă.

B. V.: Jocul didactic este o metodă activ-participativă pentru că elevii participă cu plăcere, este o metodă antrenantă, elevii fiind motivați.

8. *În urma utilizării jocului didactic ați observat progresul școlarilor dumneavoastră? În ce constă acest progres?*

P. E.: Da, cunoștințele transmise au fost asimilate.

F. I.: Da, asimilează mai ușor, se exprimă mai bine.

V. E.: Au rezolvat mai bine și mai ușor anumite exerciții și probleme.

R. I.: Rezolvă mai cu ușurință anumite probleme.

B. V.: S-au observat progrese în rândul școlarilor, principalul progres fiind atenția sporită.

3.2. Analiza și interpretarea rezultatelor

Datele colectate în perioada de pretest și posttest au fost supuse unor operații de numărare, clasificare și ordonare, comparare și raportare. *Testul inițial*, administrat în etapa constatativă, are un rol reglator în activitatea didactică, deoarece indică nivelul cunoștințelor elevilor la începutul intervenției.

Rezultate obținute: FOARTE BINE: 9 elevi, BINE: 6 elevi, SUFICIENT: 3 elevi INSUFICIENT: 3 elevi (Tabel 3)

Tabel privind rezultatele în etapa de pretest

Tabel 3

Numărul subiecților	Rezultate exprimate în calificative			
	I (insuficient)	S (suficient)	B (bine)	FB (foarte bine)
21	3 (14,28%)	3 (14,28%)	6 (28,57%)	9 (42,87%)

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



Se constată că la testul inițial, din 21 elevi ai clasei a doua, 42,87% au rezolvat corect testul de evaluare propus, obținând calificativul **Foarte bine**, 28,57% au rezolvat parțial corect proba, obținând calificativul **Bine**, 14,28% au obținut calificativul **Suficient**, rezolvând o parte din exercițiile propuse cu sprijin din partea învățătorului, iar 14,28% elevi nu au rezolvat testul, obținând calificativul **Insuficient**, acest lucru observându-se și în figura 1 de mai jos.

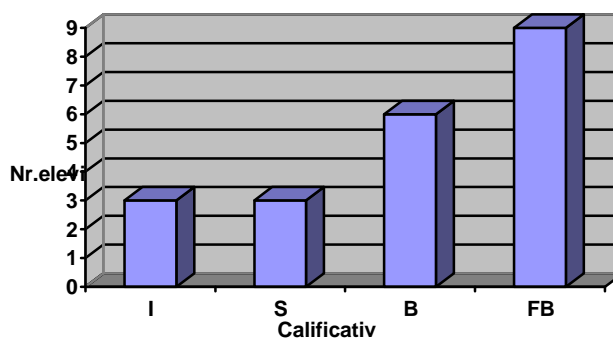


Fig. 1. Rezultatele pretestului

Conform rezultatelor înregistrate, elevii nu au fost obișnuiți să-și folosească gândirea și cunoștințele pe care le au în situații variate și noi. Școlarii mici au tendința de a lucra cu mai multă ușurință exerciții după model și mai greu se descurcă la exerciții care au un anumit grad de noutate și dificultate, care le cer să-și concentreze toate capacitățile psihice pentru a găsi calea de rezolvare.

Rezultatele obținute la proba de evaluare a cunoștințelor din posttest sunt redată schematic în tabelul 4 de mai jos.

Rezultate obținute: FOARTE BINE: 10 elevi, BINE: 8 elevi, SUFICIENT: 3 elevi INSUFICIENT: 0 elevi (Tabel 4)

Tabel privind rezultatele în etapa de posttest

Tabel 4

Numărul subiecților	Rezultate exprimate în calitative			
	I (insuficient)	S (suficient)	B (bine)	FB (foarte bine)
21	-	3 14,28%	8 38,09%	10 47,63%

Parteneri:



Istituto di Scienze Psicologiche dell'Educazione e della Formazione



Se constată că la testul final, din 21 elevi ai clasei a doua, 47,63% au rezolvat corect testul de evaluare propus, obținând calificativul **Foarte bine**, 38,09% au rezolvat parțial corect proba, obținând calificativul **Bine**, iar 14,28% au obținut calificativul **Suficient**, rezolvând o parte din exercițiile propuse cu sprijin din partea învățătorului. Se constată că niciun elev nu a obținut calificativul **Insuficient**, cea mai mare creștere având numărul elevilor care au obținut calificativul **Bine**. (Figura 2)

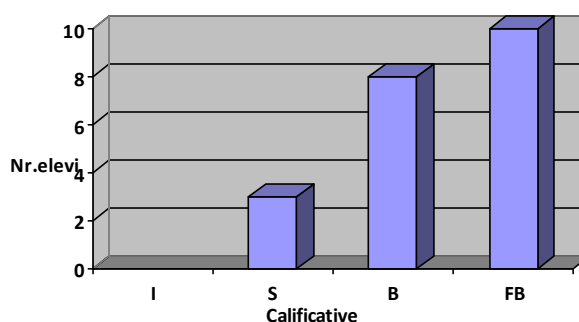


Fig. 2. Rezultatele posttestului

La finalul experimentului, s-a avut în vedere compararea rezultatelor obținute de elevi, ca urmare a aplicării programului experimental. În continuare, s-a urmărit compararea rezultatelor finale obținute de subiecți în faza finală și rezultatele obținute în faza de pretest.

În tabelul ce urmează sunt prezentate sintetic rezultatele obținute de subiecți în faza inițială și faza finală a cercetării. (Tabel 5)

Tabel comparativ privind rezultatele în etapa de pretest și posttest

Tabel 5

Clasa a II-a	Numărul subiecților	Rezultate exprimate în calificative			
		I (insuficient)	S (suficient)	B (bine)	FB (foarte bine)
Rezultate obținute în etapa de pretest	21	3 14,28%	3 14,28%	6 28,57%	9 42,87%
Rezultate obținute în etapa de posttest	21	-	3 14,28%	8 38,09%	10 47,63%

În urma desfășurării intervenției, rezultatele înregistrate de subiecți la proba de evaluare finală au fost superioare celor din pretest. O diferență procentuală mai mare se observă în cazul calificativului Foarte bine, adică în etapa de pretest 42,87% elevi au obținut calificativul Foarte

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad

Istituto di Scienze Psicologiche
dell’Educazione e della Formazione



bine, în etapa de posttest 47,63% elevi au obținut același calificativ. De asemenea, și în cazul calificativului Bine, se observă o diferență procentuală semnificativă, adică în posttest 38,09% elevi au obținut calificativul Bine față de pretest unde 28,57% elevi au obținut acest calificativ, iar în cazul calificativului insuficient, în etapa pretest 14,28% elevi au obținut acest calificativ, iar în etapa de posttest niciun elev nu a mai obținut acest calificativ. (Figura 3)

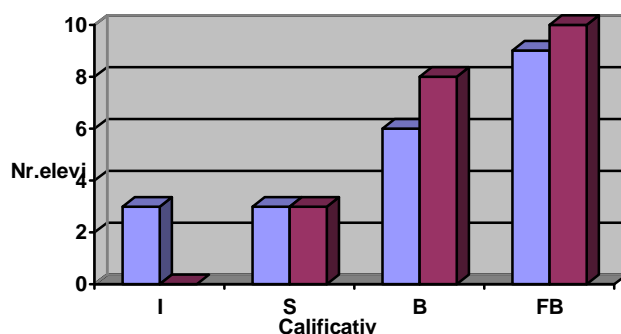


Fig. 3. Rezultatele comparative ale pretestului și posttestului

Comparând aceste două rezultate, se vede clar că la sfârșitul experimentului s-au obținut rezultate superioare față de etapa constativă. Aceste rezultate ne conduc la ideea că, în comparație cu celelalte metode și procedee tradiționale folosite la clasă, utilizarea jocului didactic matematic sub diferitele sale forme în orice moment al lecției favorizează creșterea randamentului școlar la matematică. La sfârșitul cercetării s-a constatat un progres, datorat jocului didactic matematic, care a avut un rol important în socializarea conduitei elevilor, prin învățarea de plăcere fără constrângeri. Învățarea prin intermediul jocului se realizează „economic și eficient” datorită faptului că elevul acumulează o mare cantitate de impresii, cunoștințe, deprinderi, își cultivă sentimentele și interesele, își structurează acțiunile, mobilizându-și toate resursele pentru îndeplinirea sarcinilor jocului didactic matematic, fără a simți efortul. Aceasta confirmă eficiența activităților matematice bazate pe folosirea în cadrul lecțiilor a jocului didactic matematic. Deci, putem spune că ipoteza stabilită a fost confirmată, iar metoda jocului didactic matematic a ajutat la progresul școlar.

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

Faptul că la testul din perioada finală, elevii au obținut rezultate superioare comparativ cu cel din perioada constatativă, ne îndreptățește să credem că metodele, procedeele și mijloacele didactice folosite în activitatea de predare-învățare au fost eficiente.

În urma aplicării interviului s-a observat o diferențiere mai mică sau mai mare a răspunsurilor (părerilor) colegilor; această diferențiere putând fi datorată experienței la catedră. S-au constatat răspunsuri similare cu privire la aspectele relevante ale jocului didactic utilizat frecvent în lecțiile de matematică. Similaritatea răspunsurilor constă în faptul că, din perspectiva celor cinci persoane intervievate jocul didactic ocupă un loc central în cadrul disciplinei matematică, mai ales la clasele I - II, deoarece forma principală de activitate la această vârstă rămâne jocul.

La întrebare *Care sunt cele mai importante rezultate obținute în urma utilizării jocului didactic? Exemplificați pentru activităților matematice*, cadrele didactice consideră că în urma utilizării frecvente a jocului didactic în desfășurarea activităților matematice s-au obținut rezultate importante la toate temele, dar mai ales în înțelegerea unităților de măsură, rezolvare de probleme și figuri geometrice. 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.

S-a constatat că similaritatea răspunsurilor apare și în rândul întrebării *Care sunt elementele perturbatoare ale jocului didactic?* Toți colegii au răspuns că principalul element perturbator este gălăgia. 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 orice mediu, „*mintea copilului poate fi modelată în orice loc*”.

Referitor la întrebarea a cincea *Care sunt elementele care ajută la buna desfășurare a jocului didactic?*, s-au primit răspunsuri similare, acestea constând în enumerarea elementelor unui joc didactic. Respectarea acestor elemente cu strictețe duce la buna desfășurare a jocului didactic. La întrebarea *Dați exemple de jocuri didactice desfășurate la clasă în cadrul disciplinei Matematică (clasa a II-a)* s-a observat o diversitate de jocuri didactice și anume: *Scara, Ghicitori matematice, Găsește vecinul, Găsește-mi locul, Poezii matematice* etc. Toate persoanele intervievate au considerat jocul didactic o metodă activ - participativă, deoarece elevii sunt antrenați în timpul jocului, fiind dornici să câștige. La întrebarea a opta, *În urma utilizării jocului didactic ați*

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
IMPOSIBILE



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

observat progresul școlărilor dumneavoastră? În ce constă această progres?, cadrele didactice au afirmat că s-au îmbunătățit rezultatele elevilor în urma desfășurării lecțiilor prin joc didactic.

Deci putem spune că **ipoteza** conform căruia *integrarea și utilizarea jocului didactic preponderent în toate tipurile de activități matematice ca metodă de predare-învățare-evaluare, îmbunătățește semnificativ performanțele școlare în învățarea matematicii, a fost confirmată.*

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
AVANSURU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

CONCLUZII

Prezenta lucrare *Valorizarea jocului didactic ca soluție de optimizare a activităților didactice matematice la clasa a II-a* a urmărit optimizarea activității instructiv-educative și sporirea eficienței actului educațional prin introducerea jocului didactic.

Scopul cercetării constă *creșterea eficienței lecțiilor de matematică la clasa a II-a prin practicarea jocului didactic și găsirea celor mai eficiente strategii didactice de valorificare a valențelor instructiv-formative ale jocului didactic în învățarea matematicii.*

Ca să se atingă acest scop s-a pornit de la *ipoteza de lucru și anume integrarea și utilizarea jocului didactic preponderent în toate tipurile de activități matematice ca metodă de predare-învățare-evaluare, îmbunătățește semnificativ performanțele școlare în învățarea matematicii, ceea ce prin obiectivele propuse s-a realizat.*

În urma experimentului care s-a organizat s-au desprins mai multe **concluzii:**

- predarea matematicii cu ajutorul jocurilor didactice contribuie la formarea raționamentului matematic și a capacităților de aplicare în practică a cunoștințelor, la promovarea posibilității de apreciere matematică a realității și a interesului elevilor pentru studiul acestei discipline;

- achiziționarea de cunoștințe matematice trebuie să se realizeze pe căi multiple și variate, iar generalizarea și utilizarea lor să favorizeze mobilitatea acțiunilor mintale;

- activitatea didactică, îmbinată cu jocuri didactice este mai atractivă pentru elevi, cu rezultate surprinzătoare în găsirea unor variante cu adevărat reușite pentru unele jocuri;

- se observă că jocul didactic matematic contribuie în mare măsură la asimilarea, fixarea și consolidarea cunoștințelor, iar datorită caracterului său formativ, influențează dezvoltarea personalității elevului;

- un cadru didactic este conștient de faptul că tot ce dobândesc copiii în clasele primare constituie temelia pe care se va construi mai târziu; de aceea, el caută să-i înzestreze pe copiii cu toate cunoștințele, priceperile și deprinderile necesare, să le dezvolte dragostea și atracția față de matematică, și față de școală;

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

- dascălul trebuie să caute să îmbine elementele de joc cu elementele de învățare în modul cel mai plăcut; pentru aceasta se poate folosi, în desfășurarea jocurilor didactice, un material didactic variat și bogat;

- dacă responsabilitatea profesională a dascălului se conjugă cu dragostea pentru matematică a elevului, succesul școlar este asigurat.

Această lucrare prezintă **jocul didactic** ca un procedeu foarte util, necesar și posibil de realizat cu elevii, o certitudine de reușită în învățarea matematicii. Materialul didactic utilizat a fost selecționat, sistematizat și gradat, folosindu-se în mai mică măsură exercițiile din manual și în mai mare măsură exercițiile selectate din culegeri. În rezolvarea exercițiilor s-a pus accent pe gradarea efortului gândirii, fiecare categorie de exerciții solicitând un efort sporit, la care s-a adăugat antrenament continuu prin utilizarea în fiecare oră a exercițiilor cu joc didactic variate și gradate, și sporirea gradului de independență al elevilor în rezolvarea și chiar compunerea de exerciții. Întregul sistem de învățare prin jocul didactic matematic a contribuit la cultivarea plăcerii, a atractivității pentru matematică. Copiii se gândeau să efectueze exerciții cu jocul didactic, se întreceau să dea răspunsuri cât mai repede. Așteptau cu plăcere ora de matematică și mai ales momentul cu jocul didactic și nu se arătau obosiți la sfârșitul orei.

Ținând cont de tot ceea ce s-a prezentat până acum, de rezultatele care s-au obținut, se poate desprinde ideea că experimentul și-a atins scopul, *ipoteza de lucru și anume integrarea și utilizarea jocului didactic preponderent în toate tipurile de activități matematice ca metodă de predare-învățare-evaluare, îmbunătățește semnificativ performanțele școlare în învățarea matematicii a fost confirmată* și obiectivele stabilite la începutul cercetării au fost atinse în urma evaluării și interpretării rezultatelor. Jocurile didactice folosite atât ca metodă de predare-învățare a matematicii, cât și ca metodă de evaluare, au optimizat procesul instructiv-educativ matematic, sporind eficiența actului pedagogic.

În elaborarea acestei lucrări *Valorizarea jocului didactic ca soluție de optimizare a activităților didactice matematice la clasa a II-a* s-au utilizat cunoștințe din modulul *Metodologia cercetării în educație*, modul ce subsumează tema aleasă. Din acest modul s-au folosit cunoștințe referitoare la stabilirea și definirea obiectivelor, a ipotezei de lucru, la alegerea variabilelor, a metodelor de cercetare și la analiza și interpretarea datelor. Modulele cu contribuție implicită directă care au contribuit la realizarea temei au fost: *Metodologia procesului educativ, Profesionalizarea*

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
din Brașov

didactică în educația timpurie și Docimologie și evaluare. În ceea ce privește contribuția primului modul, prin intermediul acestuia s-au format competențe vizând cunoașterea și aplicarea metodelor și mijloacelor didactice în educația timpurie și școlaritatea mică. Modulul *Docimologie și evaluare* a contribuit implicit direct la evaluarea și notarea obiectivă a elevilor implicați în experimentul cercetării. Cu implicare implicită directă a contribuit și modulul *Profesionalizarea didactică în educația timpurie*, deoarece cu multă măiestrie și tact pedagogic din partea cadrului didactic, cercetarea a fost dusă la bun sfârșit. Modulele *Psihologia dezvoltării* și *Educație și comunitate* au avut o contribuție implicită indirectă. Modulul *Psihologia dezvoltării* a oferit cunoștințe necesare în cunoașterea particularităților de vârstă și a celor individuale ale elevilor, în cunoașterea mecanismelor care facilitează învățarea, iar modulul *Educație și comunitate*, informații legate despre importanța colaborării școlii cu familia, în special, și cu ceilalți actori ai comunității în general. Numai împreună, școală – comunitate, învățarea poate fi realizată cu succes la preșcolari și școlarii mici.

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
AVANSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

BIBLIOGRAFIE

1. Asaftei, P., (coord.), (2004), *Ghid de pregătire a examenului de definitivat la matematică, învățători/institutori*, Editura Caba, București;
2. Ausubel, D. P., Robison, F. G., (1981), *Învățarea școlară*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
3. Barbu, G., Dobrin, M., (2002), *Tribuna Învățământului – Și părinții vor fi educați*;
4. Bontaș, I., (2001), *Pedagogie*, Editura AH, București;
5. Bordean, I., Cărunta, E., (2003), *Jocul – un exercițiu al învățării*, Editura Reîntregirea, Alba-Iulia;
6. Bordean, I., Cărunta, E., Gherasim, M., Marchiș, D., (2004), *Probe de evaluare - clasele I - II*, Editura Reîntregirea, Alba Iulia;
7. Brădulescu, E., (1995), *Jocul didactic și eficiența învățării. Învățământul primar nr.3-4*;
8. Căruntu, M., (2002), *Integrarea jocului didactic în orele de matematică la clasa I, Învățământul primar nr. 1*;
9. Cerghit, I., (1983), *Proiectarea (design-ul) lecției, în Perfecționarea lecției în școala modernă*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
10. Claparede, E., (1973), *Educația funcțională*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
11. Claparede, E., (1975), *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
12. Cosmovici, A., Iacob, L., (coord.), (1999), *Psihologie școlară*, Editura Polirom, Iași;
13. Crețu, E., (1999), *Psihologia școlară pentru învățământul primar*, Editura Aramis, București;
14. Cristea, S., (1998), *Dicționar de Termeni Pedagogici*, Editura Didactică și Pedagogică, R. A. București;
15. Cucuș, C.,(coord.), (1998), *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, Editura Polirom, Iași;
16. Dumitru, V. G., (1995), *Probleme și jocuri distractive pentru copii*, Editura Niculescu, București;

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
"MIRELA CELEA" BUCUREȘTI



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
IMPOSIBILE



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

17. Dumitru, G., Șerban, D., (2004), *Matematică Distractivă*, Editura Didactica Nova, Craiova;
18. Frîncu, A., (coord.), (1972), *Jocuri didactice și exerciții distractive*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
19. Gheorghiu, A., Popovici, M., (1983), *Elemente de tehnodidactică*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
20. Golu, P., Verza, E., Zlate, M., (1995), *Psihologia copilului*, Manual pentru clasa a XI-a, Școlii normale, Editura Didactică și Pedagogică, București;
21. Ionescu, M., (1992), *Strategii de predare-învățare*, Editura Științifică, București;
22. Joița, E., (1994), *Didactica aplicată-învățământ primar*, Editura Gheorghe Alexandru, Craiova;
23. Herescu, M., V., Ștefănescu, V., (1980) *Îndrumătorul învățătorului*, Editura Didactică și Pedagogică București;
24. Matei, N., (1982), *Educarea capacităților creatoare în procesul de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
25. Mihailev, R., (1991), *Dezvoltarea gândirii independente prin jocuri și exerciții de matematică*, Revista de pedagogie, Editura Didactică și Pedagogică, București;
26. Molan, V., (1997), *Copilul față în față cu clasa I*, Revista învățământ preșcolar, nr. 1-2, București;
27. Moț, C., (2000), *Matematica pentru cei mici*, Editura Emia, Deva;
28. Neacșu, I., (coord.), (1998), *Metodica predării matematicii la clasele I-IV*, Manual pentru liceele pedagogice clasele XI-XII, Editura Didactică și Pedagogică, București;
29. Petrovan, R., Ș., (2009), *Strategii activizante de predare-învățare prin valorificarea teoriei inteligențelor multiple*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca;
30. Nicola, I., (2000), *Tratat de pedagogie școlară*, Editura Aramis, București;
31. Niculescu, R., M., (2008), *Pedagogia preșcolară și școlarității mici*, Curs pentru Învățământul la Distanță, Editura Universității, Brașov;
32. Radu, D., Iordache, C., (2004), *Manual pentru clasa I*, Editura Aramis, București;
33. Răduț, I., (2004), *Pedagogia jocului de la teorie la aplicație*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca;

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
AVANSURU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

34. Roșu, M., (2006), *Pedagogia Învățământului Primar și Preșcolar, Didactica matematicii în învățământul primar*, Ministerul Educației și Cercetării, Proiectul pentru Învățământul Rural;

35. Schiopu, U., (coord.), (1970) *Probleme psihologice ale jocurilor și distracțiilor*, Editura Didactică și Pedagogică, București;

36. Schneider, M., Schneider, Gh., (2006), *Culegere de probleme - metode de rezolvare a problemelor de aritmetică pentru clasele I - IV*, Editura Hyperion, Craiova;

37. Simionică, E., Caraiman, F., (1998), *Matematica... prin joc*, Editura Polirom, Iași;

38. Singer, M., (2004), *Matematică - manual pentru clasa a II-a*, Editura Sigma, București;

39. Singer, M., Radu, N., (1994), *Matematică clasa a II-a, ghid pentru învățători și părinți*, Editura Sigma, București;

40. Târcovnicu, V., (1981), *Învățământul frontal, individual și pe grupe*, Editura Didactică și Pedagogică, București;

41. Trif, L., Voiculescu, E., (2013), *Teoria și metodologia instruirii*, Editura Didactică și Pedagogică, R.A., București;

42. Vass, Gh., (1995), *Logo Matematica*, Editura Alternative, București;

43. Voiculescu, E., (coord.), (2007), *Pedagogie și elemente de psihologie școlară*, Editura Aeternitas, Alba Iulia;

44. Voiculescu, E., (2013), *Psihopedagogia jocului*, Seria Didactica, Alba Iulia;

45. Voiculescu, E., Voiculescu, F., (2009), *Teoria și practica evaluării școlare*, Editura Aeternitas, Alba Iulia;

***Curriculum Național pentru învățământul obligatoriu. Cadru de referință, (1998), Ministerul Educației Naționale, Consiliul Național pentru Curriculum, Editura Corint, București;

***Programe școlare pentru învățământul primar, (1998), Ministerul Educației Naționale, Consiliul Național pentru Curriculum, Editura Corint;

***Programe școlare pentru clasele I- II, (2004), București;

***www.didactic.ro;

***www.edu.ro;

***www.matematic.ro.

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
AȘIPOSDRU



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

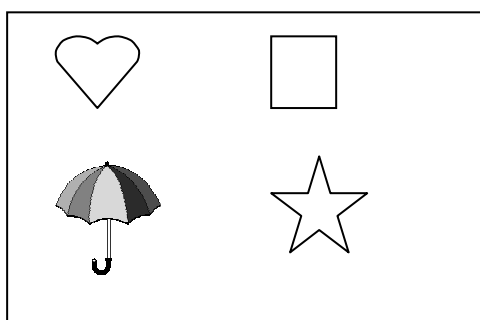


Anexa 1

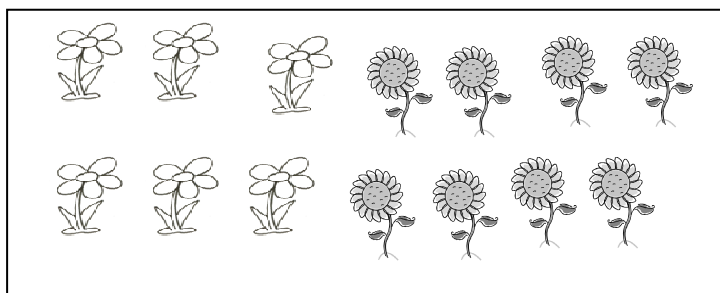
TEST DE EVALUARE ÎNȚĂLĂ Disciplina Matematică

PARTEA I

1. Camelia a realizat următorul desen. Încercuiește obiectele care se află în partea de jos și colorează-le pe cele care se află în partea de sus.



2. Iată grădina lui Nelu!



Formează mulțimi care cuprind toate elementele de același fel. Scrie în caseta de mai jos numărul mulțimilor pe care le-ai obținut.

3. Gândește-te la programul tău zilnic. Scrie A în dreptul enunțurilor adevărate și F în dreptul enunțurilor false.

- Mă joc după miezul nopții.
- Iau prânzul seara la ora 10.
- Mănânc micul dejun dimineața, înainte de a pleca la școală

Parteneri:





PARTEA a II-a

4. Ordonează numerele de mai jos.

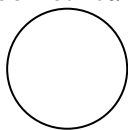
	Crescător	Descrescător
a) 0, 4 și 10	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
b) 20, 23 și 7	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
c) 4, 2 și 6	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

5. Scrie următoarele numere în cifre:

- a. șapte
- b. nouăzeci și șapte
- c. optsprezece

6. Unește fiecare figură geometrică cu denumirea ei:

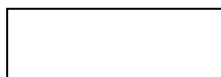
triunghi



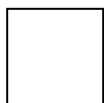
dreptunghi



pătrat



cerc



7. Broscuța Oac vrea să rezolve corect exercițiile ca să ajungă pe mal. Încearcă și tu să o ajuți!



$24 + 4 =$

$12 + 13 =$

$17 - 6 =$

Parteneri:





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
din Brașov

8. Citește cu atenție și rezolvă problema.

*Marian a citit dintr-o carte 14 pagini. Știind că i-au mai rămas de citit 5 pagini,
află câte pagini are cartea.*

Rezolvare:

Parteneri:



ARAD
Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
IMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRUUniversitatea
Transilvania
din Brașov

TEST DE EVALUARE ÎNȚĂLĂ
Clasa a II-a
BAREM DE EVALUARE ȘI DE NOTARE

PARTEA I

Descriptori de performanță:

ITEMUL	CALIFICATIVE			
	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT	INSUFICIENT
1	- Răspuns corect și complet: rezolvă corect cele două situații (încercuiește obiectele care se află în partea de jos și le colorează pe cele care se află în partea de sus).	- Răspuns parțial corect: rezolvă corect oricare dintre cele două situații/ rezolvă parțial ambele situații.	- Răspuns parțial corect: rezolvă parțial oricare dintre cele două situații.	- Răspuns incorect: nu rezolvă corect nici una dintre cele două situații.
2	- Răspuns corect și complet: rezolvă corect cele două situații (formează două mulțimi de obiecte de același fel și scrie în caseta dată numărul 2).	- Răspuns parțial corect: rezolvă corect doar prima situație (formează cele două mulțimi de obiecte de același fel).	- Răspuns parțial corect: rezolvă parțial prima situație (formează doar o mulțime de obiecte de același fel) și scrie sau nu numărul în casetă.	- Răspuns incorect: nu formează mulțimi și nici nu scrie numărul corespunzător în casetă/ rezolvă greșit.
3	- Răspuns corect și complet: identifică cele trei valori de adevăr.	- Răspuns parțial corect: identifică două valori de adevăr.	- Răspuns parțial corect: identifică o singură valoare de adevăr.	- Răspuns incorect: nu identifică nicio valoare de adevăr/ le greșește pe toate.

PARTEA A II-A

Descriptori de performanță:

ITEMUL	CALIFICATIVE			
	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT	INSUFICIENT
4	- Răspuns corect și complet: scrie în ordine corectă cele șase șiruri de numere naturale.	- Răspuns parțial corect: scrie în ordine corectă patru/ cinci șiruri de numere.	- Răspuns parțial corect: scrie în ordine corectă două/ trei șiruri de numere.	- Răspuns incorect: scrie un singur șir de numere/ nu scrie niciunul.
5	- Răspuns corect și complet: scrie corect toate cele trei numere.	- Răspuns parțial corect: scrie corect două dintre numerele date.	- Răspuns parțial corect: scrie corect un singur număr dat.	- Răspuns incorect: nu scrie niciun număr/ greșește toate numerele.

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
IMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

6	- Răspuns corect: realizează corect corespondența pentru toate cele patru figuri geometrice date.	- Răspuns parțial corect: realizează corect corespondența pentru trei dintre figurile geometrice date.	- Răspuns parțial corect: realizează corect corespondența pentru două dintre figurile geometrice date.	- Răspuns incorect: realizează corespondența pentru o singură figură geometrică dată/ nu realizează nici un fel de corespondență/ le greșește pe toate.
7	- Răspuns corect și complet: efectuează corect cele trei operații de adunare și scădere.	- Răspuns parțial corect: efectuează corect două dintre operațiile date.	- Răspuns parțial corect: efectuează corect o singură operație dintre cele date.	- Răspuns incorect: nu efectuează nici una dintre operațiile date/ le greșește pe toate.
8	Răspuns corect și complet: rezolvă problema cu plan și calculul corect.	- Răspuns parțial corect: rezolvă problema cu plan, dar greșește calculul.	- Răspuns parțial corect: rezolvă corect, fără plan.	- Răspuns incorect: nu rezolvă problema cu plan și greșește sau nu efectuează calculul.

EVALUARE FINALĂ

ITEMI	CALIFICATIVUL FINAL
Rezolvă 6-8 itemi cu FB, restul itemilor cu B/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențind etosul clasei.	FOARTE BINE
Rezolvă doar 5-6 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențind etosul clasei.	BINE
Rezolvă doar 1-3 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențind etosul clasei.	SUFICIENT
Rezolvă 1 item cu FB, 1-2 itemi cu B, 1-2 itemi cu S, restul cu I/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențind etosul clasei.	INSUFICIENT

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI,
PROTECȚIEI SOCIALE ȘI
PERSOANELOR VÂRSTNICE
IMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Anexa 2

TEST DE EVALUARE FINALĂ Disciplina Matematică Clasa a II-a

Numele și prenumele elevului:

Data susținerii testului:

1. Ajutați melcul să ajungă la căsuță, colorând cifrele pare în ordine crescătoare, indicând ordinea prin săgeți:



2	4	6	8	1	40	42	44	
18	16	14	12	10	36	38	48	46
20	79	23	45	32	34	52	50	33
22	24	26	28	30	99	54	56	



2. Completați șirul cu încă 3 numere:

150, 250, 350,,,

3. Ordonăți descrescător numerele: 143, 398, 34, 789, 234, 243, 199, 987.

.....

4. Scrie toate numerele care au cifra sutelor 6, a zecilor 9 și sunt impare:

.....

5. Efectuați calculele și descifrați mesajul:

$$\begin{array}{r} 234 + \\ \underline{566} \end{array}$$

C

$$\begin{array}{r} 234 - \\ \underline{166} \end{array}$$

F

$$\begin{array}{r} 138 + \\ \underline{226} \end{array}$$

U

$$\begin{array}{r} 984 - \\ \underline{596} \end{array}$$

M

$$\begin{array}{r} 779 - \\ \underline{397} \end{array}$$

I

$$\begin{array}{r} 274 + \\ \underline{96} \end{array}$$

E

$$\begin{array}{r} 594 + \\ \underline{268} \end{array}$$

R

$$\begin{array}{r} 834 + \\ \underline{86} \end{array}$$

T

$$\begin{array}{r} 746 - \\ \underline{359} \end{array}$$

Ă

$$\begin{array}{r} 839 + \\ \underline{76} \end{array}$$

O

$$\begin{array}{r} 981 - \\ \underline{392} \end{array}$$

A

$$\begin{array}{r} 735 + \\ \underline{126} \end{array}$$

S

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

800	370	68	862	364	388	915	589	861	387

370	388	589	920	370	388	589	920	382	800	589

6. Află:

a) suma numerelor de pe ursuleț:

b) diferența numerelor de pe ursuleț:

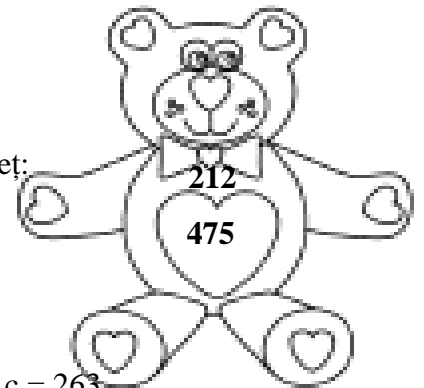
.....

c) numărul cu 100 mai mare decât cel mai mare număr aflat pe ursuleț:

.....

d) numărul cu 50 mai mic decât numărul par aflat pe ursuleț:

.....



7. Aflați termenul necunoscut:

$523 + a = 869$

$a = \underline{\hspace{2cm}}$

$a = \underline{\hspace{2cm}}$

$b - 373 = 609$

$b = \underline{\hspace{2cm}}$

$b = \underline{\hspace{2cm}}$

$680 - c = 263$

$c = \underline{\hspace{2cm}}$

$c = \underline{\hspace{2cm}}$

8. La o fermă erau 72 cai, de 9 ori mai puțini măgari, cu 142 mai multe vaci decât măgari și oi cu 50 mai puține decât vaci.

Câte animale sunt la fermă ?

Răspuns: _____

Parteneri:



UNIVERSITATEA ȘTIINȚELOR
AGRICOLE ȘI VETERINARE
"I. I. MEȘINARIANU" DE
BRAȘOV



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
IMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRUUniversitatea
Transilvania
de Brașov

TEST DE EVALUARE FINALĂ
Disciplina Matematică
Clasa a II-a
BAREM DE EVALUARE ȘI DE NOTARE

Descriptori de performanță:

ITEMUL	CALIFICATIVE			
	FOARTE BINE	BINE	SUFICIENT	INSUFICIENT
1	- Răspuns corect și complet: Colorează corect toate numerele pare.	- Răspuns parțial corect: Colorează 20-27 numere pare.	- Răspuns parțial corect: Colorează 10-19 numere pare.	- Răspuns incorect: Colorează 2-9 numere pare.
2	- Răspuns corect și complet: Completează corect șirul.	- Răspuns parțial corect: Completează șirul cu 2 numere.	- Răspuns parțial corect: Completează șirul cu 1 număr.	- Răspuns incorect: Nu completează șirul cu numere potrivite
3	- Răspuns corect și complet: Ordonează numerele corect.	- Răspuns parțial corect: Ordonează numerele cu 2 inversări	- Răspuns parțial corect: Ordonează corect doar 4-6 numere.	- Răspuns incorect: Ordonează corect doar 1-3 numere.
4	- Răspuns corect și complet: Scrie corect toate cele 5 numere.	- Răspuns parțial corect: Scrie corect 3-4 numere.	- Răspuns parțial corect: Scrie corect 1-2 numere.	- Răspuns incorect: nu scrie corect niciun număr.
5	- Răspuns corect și complet: Rezolvă corect toate cele 12 operații și descifrează mesajul.	- Răspuns parțial corect: Rezolvă corect 8-11 operații și descifrează mesajul parțial.	- Răspuns parțial corect: Rezolvă corect 5-7 operații și descifrează mesajul parțial.	- Răspuns incorect: Rezolvă corect 2-4 operații și nu descifrează mesajul.
6	- Răspuns corect și complet: Scrie și rezolvă corect cele 4 operații.	- Răspuns parțial corect: Scrie și rezolvă corect 2-3 operații.	- Răspuns parțial corect: Scrie și rezolvă corect o operație.	- Răspuns incorect: nu rezolvă nici o operație
7	- Răspuns corect și complet: Află numărul necunoscut în toate situațiile	- Răspuns parțial corect: Află numărul necunoscut în 2 situații	- Răspuns parțial corect: Află numărul necunoscut în 1 situație	- Răspuns incorect: nu află numărul necunoscut
8.	- Răspuns corect și complet: Rezolvă corect problema cu plan de rezolvare.	- Răspuns parțial corect: Rezolvă problema cu plan de rezolvare, dar cu mici erori de calcul.	- Răspuns parțial corect: Rezolvă problema, dar fără plan de rezolvare.	- Răspuns incorect: nu rezolvă corect problema.

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
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
de Brașov

EVALUARE FINALĂ

ITEMI	CALIFICATIVUL FINAL
Rezolvă 6-8 itemi cu FB, restul itemilor cu B/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	FOARTE BINE
Rezolvă doar 5-6 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	BINE
Rezolvă doar 1-3 itemi cu FB, 1-3 itemi cu B, restul cu S/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	SUFICIENT
Rezolvă 1 item cu FB, 1-2 itemi cu B, 1-2 itemi cu S, restul cu I/ orice altă combinație apropiată acesteia, stabilită de învățător, după analiza holistică a testului și evidențiind etosul clasei.	INSUFICIENT

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
AVANSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Anexa 3






GHID DE INTERVIU

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.

-  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: Matematică (clasele primare)
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?
6. Dați exemple de jocuri didactice desfășurate la clasă în cadrul disciplinei matematică.
7. Considerați că jocul didactic este o metodă activ-participativă? Argumentați răspunsul dat.
8. În urma utilizării jocului didactic ați observat progresul preșcolarilor / școlarilor dumneavoastră? În ce constă acest progres?

Parteneri:



Universitatea
"1 DECEMBRIE 1918"
ALBA IULIA



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
AVANSORU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

Anexa 4

PROIECT DE LECȚIE

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Petrești

Clasa: a II-a A

Aria curriculară: Matematică și Științe ale naturii

Disciplina: Matematică

Unitatea de învățare: Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0 – 100, fără trecere peste ordin

Titlul lecției: **Exerciții și probleme (ZU+Z, ZU-Z)**

Tipul lecției: - de consolidare și sistematizare a cunoștințelor

Obiectiv fundamental: consolidarea deprinderii de a efectua exerciții de adunare și scădere a numerelor naturale în centrul 0-100, fără trecere peste ordin; consolidarea priceperilor și deprinderilor de operare cu numere naturale cuprinse între 0 și 100; dezvoltarea gândirii logice matematice; utilizarea limbajului matematic.

Obiective operaționale:

a. cognitive:

O1- să aplice corect algoritmul de calcul mental cât mai rapid;

O2- să-și reamintească și să consolideze algoritmul de adunare și scădere prin exerciții de muncă independentă;

O3- să utilizeze un limbaj matematic adecvat, aplicând algoritmi de calcul învățați, în aflarea rezultatelor corecte pentru adunările și scăderile propuse;

O4- să efectueze corect exerciții de adunare și scădere a numerelor naturale în centrul 0 -100 fără trecere peste ordin;

O5- să coreleze situația practică cu situația din problemă;

O6- să efectueze independent exerciții de adunare și scădere cu numere naturale până la 100;

b. afective:

O7- să reacționeze pozitiv dorind să lucreze și să fie apreciați;

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
AVANSERU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

O8- să participe cu interes la oră și să colaboreze în rezolvarea sarcinilor;

c. psihomotrice:

O9 - să manifeste rapiditate în rezolvarea fișei de lucru;

O10- să manifeste curiozitate și entuziasm pe tot parcursul orei.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, conversația euristică, exercițiul, explicația, problematizarea, jocul didactic, ciorchinele, lucrul în echipă.

Mijloace: fișe de lucru, caietul elevilor, ghicitori

Forme de organizare: frontală, individuală, pe grupe

Resurse:

- temporale: 50 minute
- bibliografice:
 - Pârâială, D., Pârâială, V., Pârâială, C., () *Matematică - Manual pentru clasa a II-a*, Editura Euristica, Iași, 2009
 - M. E. C., *Programa școlară pentru clasele I și a II-a*, București, 2004 ;
 - Neașcu, I.(coord.), *Metodica predării matematicii la clasele I- IV*, E.D.P., București,

1988

www.didactic.ro

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad

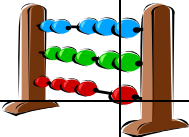


Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

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

	Momente pedagogice	Ob. Op.	Conținutul instructiv-educativ	Strategii didactice			Evaluare
				Metode	Mijloace	Forme de organizare	
1.	Moment organizatoric 1 min.		<ul style="list-style-type: none"> Asigur condițiile optime pentru buna desfășurare a lecției: pregătirea materialelor necesare desfășurării lecției și stabilirea liniștii. 				
2.	Muncă independentă 5 min.	O2 O9	<ul style="list-style-type: none"> Verific tema din punct de vedere cantitativ și calitativ, timp în care elevii rezolvă în caiete munca independentă: <p>M.I. Joc: „Literale, prietenele numerelor” Efectuați punând rezultatele și literele corespunzătoare exercițiilor pe linie, pentru a forma un cuvânt. Ce cuvânt ați descoperit?</p> <p>13 + 15 = O 30 - 20 = R 28 - 14 = T 10 + 5 = E 39 - 30 = C</p> <hr/> <p>9 28 10 15 9 14</p> <p>Pentru verificarea M. I. câte un elev iese la tablă și rezolvă un exercițiu.</p>	explicația joc didactic exercițiul	caietele elevilor	Individual frontală	observarea sistematică
3.	Calcul mental 7 min.		Vom face câteva exerciții de calcul mental: <ul style="list-style-type: none"> - Numărați crescător de la 0 la 14; - Numărați descrescător de la 30 la 20; - Spuneți trei numere mai mici decât 4; 	Calcul mental		frontală	

Parteneri:

Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione



UNIUNEA EUROPEANĂ

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

4.	Verificarea cunoștințelor anterioare 7min	O1	<ul style="list-style-type: none"> - Spuneți patru numere mai mari decât 10; - Spuneți numerele situate între 11 și 15; - Aflați suma numerelor 2 și 4; 4 și 5; 3 și 6; 1 și 8; - Aflați diferența numerelor 9 și 4; 10 și 6; 8 și 6; - Aflați un număr cu 4 mai mare decât 3. - Aflați un număr cu 6 mai mic decât 9. - Calculați: $2+4=$ $8-4=$ $20+30=$ $3+5=$ $9-6=$ $45+3=$ $3+2=$ $4-4=$ $56-50=$ $6+4=$ $7-3=$ $78-8=$ * La sfârșitul calcului mental voi face aprecieri. <p>Verificare cunoștințelor se va face prin jocul „Rebus”.(ANEXA 1)</p>	Învățarea prin descoperire	jocul didactic	conversația explicația	planșă cu rebusul	frontal	observarea sistematică
		O3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Numărul din care scădem (DESCĂZUT) 2. Rezultatul scăderii. (REST) 3. Rest sau (DIFERENȚĂ) 4. Numărul pe care îl scădem (SCĂZĂTOR) 5. Semnul operației de scădere (MINUS) 6. Sumă sau (TOTAL) 7. Adunarea și scăderea sunt ... matematic (OPERAȚII) 8. Numerele pe care le adunăm se numesc.... adunării. (TERMENII) <p>Ce cuvânt am descoperit de la A la B? (exerciții)</p>						

Parteneri:

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



UNIUNEA EUROPEANĂ

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

5.	Anunțarea temei și a obiectivelor 2min		Astăzi vom rezolva exerciții și probleme utilizând adunări și scăderi fără trecere peste ordin, cu numere naturale formate din zeci și unități și numere naturale formate numai din zeci în centrul 0 – 100. Se scrie titlul pe tablă și în caiete: Exerciții și probleme	conversația explicația		frontală	observarea sistematică
6.	Dirijarea activității de consolidare și sistematizare a cunoștințelor 15min	O4 O6 O7 O8 O9 O10 O3 O5	Elevii vor rezolva pe tablă și pe caiete câteva exerciții de adunări și scăderi. Calculați: $24 + 40 =$ $57 - 40 =$ $60 + 31 =$ $33 + 20 =$ $88 - 50 =$ $45 - 10 =$ $79 - 20 =$ $58 + 30 =$ Aflați numărul necunoscut: O8 $a + 40 = 76$ O9 $30 + a = 55$ $a - 20 = 23$ O10 $98 - a = 80$ Problema: O3 Într-un coș sunt 60 de mere, iar în alt coș sunt cu 30 de mere mai puțin. O5 Câte mere sunt în total în cele două coșuri?	explicația exercițiul Conversația Explicația Problematizarea	fișe de lucru	frontal Frontal	apreciere verbală a modului de lucru Aprecie verbală
7.	Asigurarea feed-back-ului 10 min.	O6	Elevii vor rezolva o fișă de muncă independentă: Racheta cu mai multe trepte (anexa 2)	explicația conversația	fișă de M.I.	Individual	test

Parteneri:

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



UNIUNEA EUROPEANĂ



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



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Universitatea
Transilvania
din Brașov

8.	Aprecieri și concluzii 3 min.		Voi face aprecieri pozitive generale și individuale asupra modului în care elevii s-au implicat în activitatea didactică. Tema pentru acasă	Conversația		frontală	aprecieri verbale
----	--	--	--	-------------	--	----------	----------------------

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 VĂRSTNICE
AZIPOSENU



Fondul Social European
POSDRU 2507-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE
OIPOSDRU



Declarație de autenticitate

Subsemnata DUVLEA (CRĂCIUN) MARIA, absolventă a programului de master în Psihopedagogia educației timpurii și a școlarității mici la Universitatea „1 Decembrie 1918” Alba Iulia, promoția 2014, autoare a prezentei disertații, declar pe propria răspundere următoarele:

- a) disertația a fost elaborată personal și îmi aparține în întregime;
- b) nu am folosit alte surse decât cele menționate în bibliografie sau în textul disertației;
- c) nu am preluat texte, date sau elemente de grafică din alte lucrări sau din alte surse fără a fi citate și fără a fi precizată sursa preluării, inclusiv în cazul în care sursa o reprezintă alte lucrări ale subsemnatului (subsemnatei);
- d) lucrarea nu a mai fost folosită, în forma actuală, în alte contexte de examen sau de concurs.

Semnătura _____

Data _____

Parteneri:



Universitatea „Aurel Vlaicu”
Arad



Istituto di Scienze Psicologiche
dell'Educazione e della Formazione