

JOCUL DIDACTIC ÎN ORELE DE ISTORIE

Motto:

*"Consider elevul o floare pe care s-o aprinzi astfel încât
mai târziu să lumineze cu o lumină proprie."*

Plutarh

Învățământul românesc, aflat în continuu proces de reformă, își definește liniile directoare ale politicii educaționale în concordanță cu cea europeană. Pentru compatibilizarea procesului nostru de învățământ cu rețeaua comunitar-europene, se impune o modernizare a acestuia prin transformări esențiale atât în optica gândirii pedagogice, cât și în tehnologia didactică, în eleas prin abordarea procesului didactic sub raportul scopurilor și obiectivelor riguros elaborate, al conținuturilor și strategiilor adecvate, în scopul asigurării calității sistemului de învățământ.

Este necesară o abordare interdisciplinară a conținutului învățământului, luându-se în considerare transformările metodologice și structurale care au loc în știința contemporană și o orientare tot mai fermă spre o formare interdisciplinară a personalității umane în vederea integrării sale într-o societate democratică dinamică.

"Interdisciplinaritatea este o formă a cooperării între discipline diferite cu privire la o problemă a cărei complexitate nu poate fi surprinsă decât printr-o convergență și o combinare prudentă a mai multor puncte de vedere." (C. Cuco, 1996)

Activitățile interdisciplinare au pronunțate valențe formative. Ele contribuie la dezvoltarea intelectuală, socială, emoțională, fizică și estetică a copilului, cultivă încrederea în forțele proprii și spiritul de competiție.

Între aceste activități, un loc aparte îl ocupă **jocul didactic**, cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, spre minunăta lui lume de gânduri și vise. Pentru copil, aproape orice activitate este joc. "Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze." (E. Claparede)

„Nu ne putem imagina copilăria fără răsetele și jocurile sale. Sufletul și inteligența devin mari prin joc. Despre un copil nu se poate spune că el crește atât; trebuie să spunem - că el se dezvoltă prin joc.”

Copiii care nu sunt obișnuiți cu jocul, rămân „s raci” atât sub aspectul cognitiv, cât și sub aspectul personalității. Jocul oferă copiilor condiții nepuizabile de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, formează și dezvoltă în mod direct capacități observative, iar în mod indirect jocul creează o mai mare antrenare, competență, deprinderi active, mărește capacitatea de înțelegere a situațiilor complexe, creează capacități de rezolvare, dar și de dozare a forțelor fizice și spirituale, dezvoltă caractere, deprinderi, înclinații, aspirații.

Jocul didactic se caracterizează printr-o îmbinare specifică a unei sarcini instructive cu elemente de joc. Ponderea mai mică sau mai mare a uneia din cele două componente poate duce la transformarea jocului didactic fie într-o lecție, când accentul cade numai pe rezolvarea sarcinii instructive, fie într-o activitate pur distractivă, când elementele de joc devin predominante.

Componentele care alcătuiesc structura unui joc didactic sunt următoarele: sarcina didactică, conținutul jocului, elementele și regulile jocului.

Prima componentă - **conținutul** - este constituit din cunoștințele anterioare ale copiilor însușite în cadrul activităților comune cu întreaga clasă, cunoștințele ce se referă la plante, animale, anotimpuri, reprezentări matematice, istorice, etc.

Cea de-a doua componentă a jocului - **sarcina didactică** - poate să apară sub forma unei probleme de gândire, de recunoaștere, denumire, reconstituire, comparație, ghicire. Jocurile didactice pot avea același conținut, acestea dobândind un alt caracter, datorită sarcinilor didactice pe care le au de rezolvat, de fiecare dată altele.

A treia componentă - **regulile jocului** - decurge din însăși denumirea ei. Regulile sunt menite să arate copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă. Totodată regulile îndeplinesc o funcție reglatoare asupra relațiilor dintre copii.

Ultima latură - **acțiunea de joc** - cuprinde momente de așteptare, surprize, ghicire, întrecere și face ca rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută și atractivă pentru elevi.

Dacă vin în completarea lecției, jocurile didactice, pot fi grupate după obiectivele următoare și tipul lecției. După obiectivele următoare, jocul este folosit în cadrul tuturor ariilor curriculare, iar după tipul lecției jocul este folosit ca mijloc de predare, asimilare, mijloc de consolidare, sistematizare, recuperare a cunoștințelor.

Indiferent de modul de folosire, jocul didactic îl ajută pe elev să-și angajeze întregul potențial psihic, să-și cultive inițiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, spiritul de cooperare și de echipă.

În cazul în care jocurile organizate au scop educativ bine precizat, devin metode de instruire, iar dacă jocul este folosit pentru a demonstra o caracteristică a unei lecții, acesta devine un procedeu didactic.

Metodica desfășurării unui joc didactic cuprinde :

- introducerea în joc;
- executarea jocului;
- complicarea jocului;
- încheierea jocului.

Jocul didactic nu poate fi desfășurat la întâmplare; în aplicarea lui trebuie să se ia în considerare următoarele condiții :

- jocul să se constituie pe fondul activității dominante urmându-se scopul și sarcinile lecției ;
- să fie pregătitor în direcția dozării timpului și a materialului folosit ;
- să fie variat, atractiv, să îmbine forma de divertisment cu cea de învățare ;
- să se folosească atunci când copiii dau semne de oboseală ;
- să creeze momente de relaxare, de odihnă, în vederea recuperării energiei nervoase a elevilor ;
- să antreneze toți copiii în activitatea de joc ;
- să fie proporționat cu activitatea prevăzută de program și structurat în raport cu tipul și scopul lecției desfășurate ;
- să urmărească formarea deprinderii de muncă independentă ;
- după caz, sarcinile didactice ale jocului să fie date diferențiat pentru a preveni apariția mânerii în următoarea învățare ;
- să solicite gândirea creatoare și să valorifice cu maximum de eficiență posibilitățile intelectuale ale elevilor ;
- activitățile în completare prin joc să fie introduse în orice moment al lecției ;
- să nu afecteze fondul de timp al lecției propriu-zise ;
- să fie repartizate, după caz, în diferite secvențe, sarcinile didactice având caracter progresiv ;
- indicațiile privind desfășurarea activității să fie clare, corecte, precise, să fie concretizate de către elevi și să le creeze o motivație pentru activitate ;
- activitățile de joc să se desfășoare într-un cadru activ, stimulator și dinamic ;
- să nu se facă abuz de joc, încât procesul de învățare să se transforme în joc și să fie luat ca atare ;
- să nu fie prea ușoare, nici prea grele.

Jocul didactic îi aduce contribuția sa specifică la realizarea obiectivelor **predării-învățării istoriei în învățământul primar**. Publicarea în anul 2005 a unei noi programe pentru predarea disciplinei istorie la clasa a IV-a, urmată de publicarea a numai puțin de zece manuale colare aferente, a adus în fața învățământului primar noi provocări. Trecând în sfera valorilor, am

încercat ca în ora de istorie să nu-i spun elevului ce este bine și ce este rău, ce este adevărat și ce este fals, ci să-i ofer acestuia instrumentele cu ajutorul cărora să-și formeze propria accepție despre bine și rău, frumos și urât, democratic și nedemocratic și, mai ales, să dezvolt comportamente și atitudini conforme acestor valori.

Studiul istoriei în coală poate să dezvolte toate aceste competențe ale elevului pe parcursul întregii colarități. Ceea ce cred eu că am reușit la clasa a IV-a este că am sensibilizat copiii în raport cu frumoșele și misterul istoriei, să le stârnesc curiozitatea, să-i determin să citească povești despre castele și conducători vestiți. Toate acestea le-am putut realiza și datorită jocului didactic. Jocul didactic a căpătat deodată încredințarea unei provocări pentru mine, căci este piatra de încercare a calității de producător și consumator de afectivitate.

În cadrul orelor de istorie am propus jocuri dar am manifestat disponibilitatea de a desfășura jocuri propuse de către copii, în elegând că acesta este „un impuls irezistibil prin care copilul își modelează propria-i statuie” (Jean Chateau, „Copilul și jocul”, Editura Didactică și Pedagogică, 1967).

Vă prezint un set de jocuri utilizate cu succes în orele de istorie.

• „**Roata istoriei**” – joc didactic ce vizează povestirea unor evenimente /fapte istorice, utilizând termenii învățați.

Pentru desfășurarea acestui joc a fost necesară construirea unei „roți a istoriei”, – un disc care se poate roti fiind montat pe un ax și un ac indicator fix. Am împărțit cercul în mai multe sectoare (ca felii de tort), în fiecare dintre acestea notându-se numele unei personalități, a unui eveniment, un fapt istoric sau se poate lipi o imagine cu semnificație istorică. Se rotește discul, lăsându-l să se oprească singur. Elevul (reprezentantul grupei) identifică, citește faptul istoric indicat de axul fix, apoi prezintă povestea ceea ce ține despre evenimentul respectiv. Pentru a spori atractivitatea acestui joc, în sectoarele roții am introdus un sector dedicat pedepselor. Copilul care învârtia roata, iar acul se oprea în sectorul surprizelor, avea de executat o pedeapsă propusă de partea adversă (ex. cântă un cântec despre viața dacilor, spune în ce an a fost cucerit Constantinopolul, ș.a.). se pot acorda puncte, pe baza unor criterii stabilite la începutul jocului. Eu răsplătesc elevii dându-le „**mutri oare**” astfel: *vesele* pentru răspunsuri foarte bune, complete; *serioase* pentru răspunsuri bune, date cu ajutorul meu sau a coechipierilor și *mutri oare triste* pentru răspunsurile inadecvate.

• „**Cuțiu a fermecat**”- joc didactic pe care l-am desfășurat frontal sau pe grupe, vizând completarea unor enunțuri lacunare. Se decorează cuțiu astfel încât să fie atractiv și se introduc în ea jetoane cu termenii notați pentru completarea textelor lacunare. Uneori, termenii îi-am înlocuit cu imagini-portrete de domnitori / personalități sau reprezentări ale diferitelor evenimente istorice.

• De mare succes s-a bucurat jocul didactic „**Alfabetul istoric**”, propus chiar de unul dintre elevi. Acest joc l-am aplicat în lecțiile de recapitulare și sistematizare a cunoștințelor. Pe coli mari de desen (A3), fiecare grupă a conturat un număr egal de casete cu numărul literelor din alfabet. În fiecare casetă elevii au avut ca sarcină să găsească numele unui eveniment, erou, conducător despre care au învățat la istorie sau au citit în lecturile suplimentare. Exemplu : **a** – Apollodor din Damasc, **b**- baionet, **c**- Clugreni, **d**- Decebal, etc. Am fost surprins plăcut de inventivitatea elevilor mei. I-am încurajat să fie cât mai originali, creativi, să-și pună în valoare aptitudinile și înclinațiile, accentuând și latura estetică a lucrării. Am organizat și o expoziție a acestor postere și i-am invitat pe copii la „Turul galeriei”.

• „**Convinge publicul că ești...**” După parcurgerea unității de învățare „Conducători, eroi și evenimente”, am aplicat acest joc didactic. Înainte de a-și asuma și „juca” un rol, elevii au selectat informațiile pe care le-au considerat cele mai importante și edificatoare, folosind atât cunoștințele dobândite în clasă, cât și prin consultarea unor materiale suplimentare.

Elevii clasei au fost, pe rând, actori și spectatori – comentatori. Rolul poate fi construit după schema:

- a) Cine sunt ?
- b) Când și unde trăiesc?
- c) Trei fapte/ evenimente la care am participat.
- d) De ce sunt considerat o figură importantă ?

Colegii spectatori au putut face aprecieri privind fluiditatea prezentației, dar și a capacității de convingere a „actorului” (puterea argumentelor).

• Un joc didactic asemănător este și „**Motivează - i decizia**” care vizează punerea elevului în situația de a juca un rol, de a înțelege modul de a gândi al celuilalt dezvoltându-și gândirea critică și creativitatea. Am ales următoarele etape ale jocului:

- fiecare elev și-a ales o personalitate politică sau un eveniment istoric;
- elevii au scris trei motive probabile care au condus la adoptarea unei decizii a personalității respective ori a declanșat o acțiune, eveniment, fapt;

- fiecare elev și-a prezentat „motivele”, în funcție de rolul asumat;

Exemplu: Ești Decebal. **Motivează - i decizia** de a te sinucide.

Ești Mihai Viteazul. **Motivează** decizia de a uni cele trei țări.

Ești Traian. **Motivează** decizia de a cuceri Dacia.

Unul din jocurile preferate de colari este cel pe care-l numesc „**De-a coala**”. Uneori am fost rugat să-i las și în clasă să fie învățatori „**de-a-dev ratelea**”. Și, pentru că ocazii s-au oferit destule, i-am acceptat ca parteneri fie la începutul unor capitole pentru reactualizarea unor cunoștințe anterioare, fie sub forma unor exerciții sau jocuri create pentru colegii lor. Deși satisfacțiile erau mari, pe reaua nu mi s-a părut deplin mulumită. Căiva dintre cei mai buni elevi și-au exprimat dorința să predea ei singuri o lecție. Recunosc că am avut mari reineri în ceea ce privește conținutul unei astfel de lecții, limbajul folosit, comportamentul elevului. Pe de altă parte, m-am gândit că, dimpotrivă, ar fi un puternic stimul pentru elevi, dar și un prilej de control și exersare a limbajului specific istoriei, de motivare a învățării, de antrenare în activitatea de învățare, de trezire a curiozității, de stimulare a spiritului de investigare, de afirmare a creativității, de întărire a forțelor proprii, de incitare a plăcerii de a învăța de responsabilizare față de sarcina asumată, de mobilizare, de ajutor reciproc. Recomand tuturor această formă de joc și veți descoperi ce amprentă ne-am pus noi, învățătorii, asupra copiilor, cum ne împrumutăm tiparele verbale, gesturile, chiar și mimica atunci când ne bucurăm sau ne întristăm...

Prin joc se pot consolida și sistematiza cunoștințele elevilor referitoare la ocupațiile dacilor – ex. **confecționarea uneltelor, armelor** (din carton, folosind tehnica Tangram, cioplit în lemn sau cretă); la plasarea în timp a evenimentelor istorice – ex. **loto-urile**; la relațiile dintre evenimentele istorice – ex. **rebusuri, aritmogrife**. Angajarea elevilor în activități de reconstituire a evenimentelor istorice și a relațiilor dintre ele, pe baza vestigiilor, a ilustrațiilor, a hărților, le dezvoltă capacitățile creatoare și interesul pentru cunoașterea istoriei. Totodată, punând elevul în situația de a-și alege modele, a-și manifesta preferința pentru un erou sau altul, de a se comporta ca acești eroi, jocul contribuie la educarea morală - patriotică a colarului.

Jocul didactic interdisciplinar este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domeniul de cunoaștere diverse, într-o structură unitară, axată pe învățare. El imprimă activității didactice un caracter dinamic și atrăgător, induce o stare de bucurie și de destindere care previne monotonia și oboseala și fortifică energiile intelectuale și fizice ale elevilor.

Jocurile didactice care mi-au permis o reușită abordare interdisciplinară și pe care le-am folosit la clasă cu succes fac parte din categoria **metodelor active de predare-învățare** și sunt **jocurile de rol**. Ele se bazează pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene etc., iar, prin practicarea lor, elevii devin actorii vieții sociale pentru care se pregătesc. Punând elevii să relaționeze între ei, jocul de rol îi activează din punct de vedere cognitiv, afectiv și motric-

emoțional, iar interacțiunile dintre participanți dezvoltă autocontrolul eficient al conduitei, comportamentelor și achizițiilor.

Jocul de rol evidențiază modul corect sau incorect de comportare în anumite situații și reprezintă o metodă eficientă de formare rapidă și corectă a convingerilor, atitudinilor și comportamentelor. Pe lângă obiectivele cognitive specifice unor activități, jocul de rol contribuie la realizarea unor obiective atitudinal-valorice. Astfel, jocul de rol:

- facilitează socializarea elevilor;
- îi familiarizează cu modul de gândire, trăirile și acțiunile, specific anumitor status-uri profesionale, culturale, tradiționale etc.;
- le dezvoltă capacitatea de a rezolva situații problematice dificile, capacitatea empatică și de a alege opiniile, trăirile și aspirațiile celor din jur.

De asemenea, jocul de rol oferă oportunități pentru validarea unor comportamente sau pentru sancționarea altora și pentru exersarea lucrului în echipă și a colaborării.

În proiectarea, pregătirea și utilizarea jocului de rol, se parcurg următoarele **etape metodice**:

a. identificarea situației interumane care se pretează la simulare prin jocul de rol;

b. modelarea situației și proiectarea scenariului astfel:

1. ca o povestire în care un narator povestește desfășurarea acțiunii și diferite personaje o interpretează;
2. ca o scenetă în care personajele interacționează, inventând dialogul odată cu derularea acțiunii;
3. ca un proces care respectă în mare măsură procedura oficială;

c. alegerea partenerilor și instruirea lor în legătură cu specificul și exigențele jocului;

d. distribuirea funcțiilor cu roluri prestabilite de învățător sau la alegerea participanților;

e. învățarea individuală a rolurilor și conceperea propriului mod de interpretare;

f. interpretarea rolurilor de către toți participanții;

g. dezbateri cu toți participanții a modului de interpretare și reluarea secvențelor interpretate nesatisfăcător.

Învățătorul are un rol deosebit de important în utilizarea jocului de rol. El proiectează scenariul, implicând în această activitate și elevii, distribuie rolurile pornind de la aspirațiile, aptitudinile și preferințele fiecărui participant, organizează activități pregătitoare, creează o atmosferă plăcută de lucru pentru a-i stimula pe interpreți și a evita blocajele emoționale în preluarea și interpretarea rolurilor, conduce modul de desfășurare al jocului de rol. Un astfel de joc solicită din partea cadrului didactic, pe lângă aptitudini pedagogice speciale, aptitudini regizorale și actricești.

Sunt cunoscute și practicate două tipuri de jocuri de rol: **jocuri de rol cu caracter general** și **jocuri de rol cu caracter specific**. Din prima categorie fac parte: jocurile de reprezentare a structurilor, jocurile de decizie, jocurile de arbitraj, jocurile de competiție. Din a doua categorie fac parte: jocul de-a ghidul și vizitatorii, jocul de negociere, jocul de-a învățătorul și elevii etc.

Utilizarea unei game variate de jocuri, alese cu discernământ, în funcție de condițiile concrete ale fiecărui colectiv de elevi, în funcție de scopul și sarcina didactică propusă, duce cu certitudine la formarea unor deprinderi trainice, proprii învățării istoriei și implicit la un progres evident al proceselor psihice, al nivelului intelectual al elevilor. Este necesar ca învățătorul să fie receptiv la ceea ce place copiilor, la ceea ce vor să realizeze, valorificând în activitate toate forțele și dorințele lor, satisfăcându-le interesele.

Deseori am folosit întrebările și erorile copiilor pentru a introduce jocul în activitate. Organizând jocuri și activități cât mai interesante, mereu noi, exerciții a căror soluționare reclamă „**mintea ager**” și posedarea unor „**chei de minune**”, am încercat să trezesc și să întrec în un climat care generează curiozitate, dragostea pentru investigație, favorizând totodată descoperirea tuturor forțelor intelectuale și a motivației intrinseci.

Prin joc se asigură premisele afectiv-motivationale pentru suprimarea stărilor de încordare și neîncredere resimțite de unii elevi față de cerințele de a lucra independent și de „a crea”. Acceptate ca divertisment și joc al fanteziei, activitățile de mare dificultate se efectuează ușor, fără trăsătură subiectivă a efortului. Elevii se comportă spontan, angajându-se plenar în acțiune. Apreciind pozitiv încercările individuale, aprobând creațiile și evitând evaluările negative și critice se asigură un climat în care, dobândind încredere în forțele proprii și dragoste pentru activitate, elevii se descătușează total.

Jocurile didactice constituie o excelentă coală a educației, a conduitei, fanteziei și imaginației, a energiei, toate acestea datorându-se valorilor instructiv-educative, posibilității de a întredeschide, prin intermediul lor, porțile spre **istoria „serioasă”**.

Bibliografie:

1. Albușescu, M., *Metodica predării disciplinelor socio-umane*, București, Editura Polirom, 2001;
2. Creșu, D., *Psihopedagogie. Elemente de formare a profesorilor*, Sibiu, Editura Imago, 2001;
3. Chiș, V., *Pedagogia contemporană. Pedagogia pentru competențe*, Cluj-Napoca, Editura Casa Cărții de Știință, 2005;
4. Herlo, Dorin, *Metodologie educațională*, Arad, Editura UAV, 2002;
5. *Învățământul primar*, București, Editura Miniped, 2007.

Înv. Gheorghe Maria
Liceul de Art „George Georgescu” Tulcea