



A XIX-a Conferință internațională – multidisciplinară
„Profesorul Dorin PAVEL – fondatorul hidroenergeticii românești”,
CLUJ NAPOCA, 2019

JOCUL DIDACTIC- INSTRUMENT FACILITATOR AL ÎNȚELEGERII

Ioana-Maria CÂMPEAN, Carmen-Ioana IUHOS, Carmen BAL

TEACHING TOOL - FACILITATOR TOOL OF COMPREHENSION

It is interesting to note that English use two different terms for the game: "game" and "game", which designate two different practices. "Game" refers to free games without constraints whose end is unknown, while "game" refers to situations that have a clear end (a winner, a certain achievement). The history of the game in education is complex and has its roots deep in the wings of time. Renaissance humanism has always been associated, in an innovative way, with play and learning. Gargantua, the hero of Rabelais, plays cards to learn math. In the eighteenth century, Rousseau proposes a ludic approach to learning. Subsequently, the development of sciences allowed, at the end of the nineteenth century and the beginning of the twentieth century, the development of several theories that justify the use of the game in the process of learning. The play of children will be the support of psychoanalytic activity and the therapeutic valencies will be recognized. It can only be considered an unnecessary or just recreational activity " [1].

Keywords: teaching tool, comprehension, learning, motivation
Cuvinte cheie: joc didactic, înțelegere, învățare, motivație

1. Considerații generale

În 1997, Nicole de Grandmont, în lucrarea sa „Pédagogie du jeu” [2], identifică 3 tipuri de jocuri distinctive:

1. jocurile ludice

2. jocurile educative
3. jocurile pedagogice

1. *Jocurile ludice* sunt caracterizate printr-o activitate liberă, care se centrează în jurul stării de bine, născute sub imboldul momentului, fiind momente de relaxare. Aceste jocuri sunt imaginate treptat, pe măsură ce copilul este implicat în ele. Acestea reclamă o gândire divergentă, având mereu soluțiile personale multiple, necesare dezvoltării tuturor indivizilor.

Jocul nu are doar aspectul ludic, ci își aduce aportul și în construcția înțelegerii, fiind des utilizat în actul didactic. De aceea, profesorul este încurajat să introducă jocurile ca instrument facilitator al înțelegerii, alegându-le pe acelea care sunt specifice activității pedagogice, care vor aduce o plusvaloare în logica educativă. Brougère afirma că jocul nu este doar divers în manifestările sale particulare, ci mai degrabă maleabil și schimbător [3]. Astfel, „acesta va deveni un suport al proiecției care îi implică pe unii copii să vadă în el ceea ce alții nu văd în mod firesc. Se pot proteja valorile, interesele ca cele care sunt legate de valoarea sa educativă. Jocul este maleabil: ia forme diferite, se poate transforma, dar este și fragil în același timp, depinzând de menținerea cadrului prin intermediul unei meta-comunicări. Se poate transforma, adăugându-i elemente care pot, de exemplu, să-l atragă spre o logică a învățării. Din acest motiv, poate fi perceput ca fiind pedagogic prin esență încât apare unora ca locul de învățare prin excelență, cel puțin la anumite vârste [3]. Există două tipuri de jocuri utilizate în școală în cadrul învățării: jocurile numite „educative” și cele numite „pedagogice”.

2. *Jocurile educative* sunt definite de Nicole de Grandmon, în cartea mai-sus menționată, ca fiind primul pas spre formarea unei anumite structuri, spre înțelegerea achizițiilor. Aceste jocuri permit adulților să observe comportamentele strategice utilizate de elevi, ascunzând în același timp caracterul educativ urmărit de profesori. Chiar dacă plăcerea intrinsecă este diminuată, aceste momente în lecție sunt distractive, nu necesită eforturi vizibile din partea elevilor și sunt axate pe învățare. Jocurile educative au structuri prestabilite și se construiesc pe dorința jucătorului de a se implica. Acestea conduc la mai buna definire, structurare, înțelegere a lumii interioare și exterioare a fiecărui copil, favorizând învățarea intelectuală, afectivă, psihomotorie. De asemenea, jocurile educative permit evaluarea învățării și al comportamentului fiecărui elev în parte.

Fiind axate pe învățare, aceste jocuri trebuie în mod necesar să atragă copilul și să-l implice în activitatea propusă, altfel își pierd calitatea de joc, mai ales că elevii nu conștientizează întotdeauna logica învățării atunci când se joacă, chiar dacă știu că sunt la școală și că rolul școlii este acela de a-i învăța.

O altă definiție, mai detaliată și formulată din perspectiva învățării, este cea a lui Gilles Brougère în lucrarea sa „Jeu et éducation” (1995). Pentru el, jocurile educative sunt acelea în care copilul „acționează, învață, se educă fără să știe, prin exerciții care reconstituie totul, pregătind efortul muncii propriu-zise.” [3]. Se pune întrebarea de a afla unde se află interesul de a realiza situații de învățare în care elevii nu conștientizează întocmai că sunt pe cale de a învăța ceva. Nu ar fi vorba de faptul că jocul ar putea avea o valoare educativă, într-o logică ascunsă a cadrului didactic, ci de faptul că jocuri se construiesc în așa fel încât să aibă un scop educativ sau să găsească modalitatea de a conferi exercițiilor un aspect plăcut. Se recomandă utilizarea jocurilor pentru ca exercițiile în clasă să fie mai puțin restrictive pentru elevi și să capete valențe motivante

Jocurile folosite pot servi tuturor tipurilor de învățare, fie că sunt pur școlare, răspunzând unor cunoștințe și aptitudini, fie că sunt îndreptate spre înțelegerea vieții cotidiene, vizând astfel comportamente particulare. În mod real este posibil ca învățarea să fie distractivă, aceasta făcând actul învățării mai plăcut elevului, care va fi astfel mai motivat pentru a lucra în clasă.

3. *Jocurile pedagogice*

Așa cum le definea Nicole de Grandmont, *jocurile pedagogice* sunt activități axate pe nevoia de a învăța, făcând apel la gândirea convergentă și la soluțiile univoce. Acestea au în vedere plăcerea elevului de a fi competitiv, fiind într-un fel o testare a competențelor generale. Jocurile pedagogice de obicei generează un proces de învățare specifică, activitățile fiind, de cele mai multe ori, mecanice.

Jocurile pedagogice au structuri prestabilite, fără alte variante, bazându-se pe competențele jucătorului. Aceste jocuri de obicei stau la baza unei învățări precise, jucătorul fiind pus în situația de a face apel la cunoștințele deja dobândite, prin exercițiu, ajungând la un grad ridicat de generalizare. De cele mai multe ori, aceste tipuri de jocuri sunt destinate evaluării, testării, plăcerea intrinsecă fiind aproape inexistentă. Trebuie remarcat faptul că jocurile pedagogice sunt în general destinate unei învățări precise, servind înainte de toate la verificarea și consolidarea competențelor.

„Jocul pedagogic este un joc ermetic, care nu posedă decât instrucțiuni precise. Adică acesta nu răspunde decât la competențele reale ale jucătorului și va pune în evidență performanța acestuia față de anumite cunoștințe. Este ca un examen al cunoștințelor. Jucătorul, pentru a putea juca un astfel de joc, ar trebui să treacă etapele jocului ludic care duce la descoperirea cunoștințelor, apoi va parcurge etapele jocului educativ care include regulile explorării ludice, pentru ca, la sfârșit, să-și poată demonstra competențele din punct de vedere social, cu scopul de a dobândi cunoaștere. [...] Pentru a fi eficient, acesta trebuie utilizat după o predare precisă și teoretică. După aceea, jocul pedagogic va indica ceea ce este dobândit și ceea ce nu este dobândit și chiar, datorită influenței celorlalți jucători, o creștere a cunoștințelor celui implicat.” [4]. Utilizarea unui joc pedagogic se face cu scopul de a verifica dobândirea unor anumite cunoștințe sau competențe, sau chiar și în cadrul lecțiilor de predare pentru a remedia anumite obiective care nu au fost însușite de toată sau o parte din clasă. Aceste jocuri pot fi văzute ca o evaluare formativă sau sumativă, în funcție de momentul în care au fost utilizate.

2. Divizarea jocurilor

După Decroly și Monchamp [5], jocurile sunt divizate în patru grupe diferite:

1. Jocuri legate de perspectivele de dezvoltare a capacității senzoriale și aptitudinii motrice

- a) jocuri vizuale și motrice
- b) jocuri motrice și auditive
- c) jocuri de formă și mărime
- d) jocuri care vizează raporturile spațiale

Jocurile din această categorie le permit copiilor să-și dezvolte simțurile, cum ar fi: auzul, văzul, pipăitul, dar și percepția asupra spațiului. Acestea îl ajută să-și construiască o percepție senzorială și motrică corectă asupra lumii, dar și îi facilitează afirmarea propriei personalități, precum și a aptitudinilor sale.

De exemplu, în această categorie se numără jocurile de construcție, cele de clasare etc.

2. Jocuri cu idei sau cu asocieri inductive și deductive

- a) jocuri de asocieri de idei
- b) jocuri de deducție

Aceste jocuri permit dezvoltarea nu doar a aspectului senzorial și spațial, ci facilitează și intervenția altor dimensiuni mai subtile: timpul, scopul, originea, cauza, efectul, etc. Astfel, gândirea creativă, formularea supozițiilor, alegerile argumentate sunt aplicate de către elevi în cadrul activităților didactice. De exemplu, din această categorie fac parte și jocurile în care copilul trebuie să găsească obiectul care lipsește dintr-o listă sau jocurile în care copilul trebuie să încerce să găsească toate elementele aceluiași ansamblu.

3. Jocuri didactice

- a) jocuri aritmetice, cu operații concrete
- b) jocuri ce reprezintă reprezentări temporare
- c) jocuri de inițiere în ale lecturii
- d) jocuri de înțelegere a limbajului și a gramaticii

Jocurile didactice permit dezvoltarea logicii și familiarizarea elevilor cu regulile elementare de calcul, de limbă și comunicare și le oferă oportunitatea elevilor de a opera cu simboluri. Aceste jocuri permit elevilor să comunice utilizând resursele limbii, să interacționeze armonios cu ceilalți, să se exprime. Prin exemplele acestei categorii se numără loto de imagini și de cuvinte, domino, etc.

4. Jocuri colective

Aceste jocuri îi ajută pe elevi să înțeleagă noțiunea de regulă și de respect, dar îi pune și în situații competitive.

Școala este sinonimă cu învățarea, dar este și un loc al schimbului de idei și al socializării între elevi. În decursul timpului, jocul a devenit o metodă didactică, complementară altor metode și tehnici de învățare tradiționale. Jocurile propuse de cadrul didactic trebuie să creeze situații care antrenează o creștere a performanțelor de lectură și de înțelegere orală, care pun elevul în situația de a induce, de a deduce și de a realiza strategii de gândire. Combinarea acestor diferite forme de joc are o incidență pe mai multe nivele:

- acestea permit dezvoltarea concentrării și atenției copiilor, incitându-i să facă compromisuri între rapiditate și precizie, impulsivitate și reflecție;
- acestea îi învață să elaboreze strategii;

- aceste jocuri participă la dezvoltarea lor morală în măsura în care, în contact cu ceilalți, elevii înțeleg necesitatea regulilor, le acceptă și își structurează astfel personalitatea lor.

Jocul trebuie să permită elevilor să-și întărească competențele, determinându-i să utilizeze cunoștințele studiate ca un instrument indispensabil pentru a ajunge la soluție. Ei nu trebuie să simtă activitatea propusă ca pe un exercițiu formal.

3. Motivarea jocurilor

În zilele noastre, **jocul** se opune în mod „natural” noțiunii de „muncă” și de „seriozitate”. Gilles Brougère distinge pe suprafața pământului locuri unde copiii beneficiază de joc ca de o „activitate centrală prin care copilul învață” și cele în care jocul este „o completare necesară a vârstei copilului, dar care trebuie să dispară cât mai curând [6]. Autorul propune să facem din joc un instrument al demersului pedagogic, fără a-l transforma în exercițiu. Trebuie făcută diferența între atitudinea ludică și situația ludică: ambele sunt necesare în joc. Nu poate fi calificat jocul ca atitudine ludică fără situație ludică. Și invers. Altfel spus, e nevoie de joc și de jucător.

Motivarea elevilor față de conținuturile învățării este argumentul suprem folosit de profesori atunci când utilizează un anumit joc în actul didactic. Brougère precizează că jocul permite, de fapt, să „deformalizeze învățarea școlară” [7]: cadrul formal oferă elemente specifice, capabile să trezească interesul informal al elevilor. Sauvé subliniază măsura în care jocul favorizează învățarea, accentuând rolul de angajament personal, dar și al emoțiilor care-l copleșesc. Motivația creează „condiții favorabile învățării cognitive, afective și psihomotorii [...], iar jocul îl motivează pe cel ce învață, structurează și consolidează cunoștințele, favorizează rezolvarea problemelor și influențează schimbarea comportamentelor și atitudinilor tinerilor.” [8]

● **Jocul – vector al motivației**

În clasă, *dramatizarea* și *jocul de rol* favorizează motivarea elevilor și devine o pârgie a învățării.

O motivație optimă este stimulantă pentru obținerea unui randament școlar superior și se află în mijlocul demersului didactic ce are ca metodă didactică *dramatizarea* („drama in education” sau „théâtre en éducation”). Concept anglo-saxon, dramatizarea utilizează resursele, tehnicile și metodele specifice artei dramatice. Această metodă pune

accentul pe importanța expresivității personale, a imaginației și a exprimării sentimentelor în cadrul unui demers didactic. Elevii sunt puși în situația de a interpreta roluri ale unor personaje literare sau din viața reală. În aceste situații ei vor încerca să explice stările, trăirile, sentimentele personajelor interpretate. Accentul nu se pune atât pe interpretarea rolului, cât pe explicitarea sentimentelor trăite de elev atunci când a interpretat un anumit personaj. De asemenea, elevii își pot crea scenariile proprii, acest lucru conducând la dezvoltarea creativității, la formarea încrederii în sine, asumarea responsabilității. Astfel, dramatizarea pare un joc, dar aceasta devine un pretext pentru formarea competențelor cognitive specifice anumitor discipline.

În „Strategii didactice în perspectivă transdisciplinară” [9], sunt enumerate avantajele acestei metode:

- stimulează receptarea corectă a mesajelor;
- stimulează sensibilizarea elevilor față de conținutul mesajului
- formează competențe transferabile
- ajută elevul să discearnă între teorie și practică, între cognitiv și acțional la nivelul competențelor

• **Jocul de rol** ocupă în educație un loc asemănător. Poate fi asociat cu simularea. Fie că se desfășoară în clasă, fie că e în mijlocul naturii, jocul de rol reprezintă „o modalitate care permite elevului să se confunde cu rolul, într-un univers corespunzător acestuia. În acest sens, el poate interacționa cu întreaga lume și cu ceilalți.” [10]. Etapele metodice ale proiectării și valorificării jocului de rol sunt identificate și precizate de Miron Ionescu în lucrarea sa, „Demersuri creative în predare și învățare” [11]:

1. Prima etapă este identificarea situației interumane care corespunde obiectivului propus de cadrul didactic. Sunt important de identificat acele situații care pot fi „jucate”.

2. Modelarea situației și proiectarea scenariului se referă la etapa în care situația aleasă este analizată, elaborându-se scenariul propriu-zis, în care sunt evidențiate rolurile ce urmează a fi jucate.

3. Alegerea partenerilor și instruirea lor relativ la exigențele jocului de rol este o etapă în care rolurile sunt distribuite, iar aceștia se familiarizează cu sarcinile ce urmează a fi realizate.

4. Învățarea individuală a rolului necesită o anumită perioadă de timp (15-20 de minute), în vederea interiorizării sarcinii.

5. Această etapă este cea în care elevii își îndeplinesc sarcina, interpretând rolurile primite.

6. Dezbateră cu toți participanții a modului de interpretare și reluarea secvențelor în care nu s-au obținut comportamentele așteptate reprezintă ultima etapă, cea în care interpreții comunică ceea ce au simțit.

Prin urmare, în contextul învățării, este importantă alegerea jocului de către profesor și exploatarea lui în cadrul clasei de elevi, astfel încât jocul să devină o metodă interesantă și nu doar un joc fără finalitate didactică.

4. Tehnologia digitală. Concluzii

Mai multe cercetări converg spre o poziție comună: tehnologia digitală, care face parte din viața actuală a tinerilor, își găsește locul tot mai mult în școli și universități.

Câteva țări preocupate (Austria, Danemarca, Franța, Spania, Italia, Lituania, Olanda și Marea Britanie) au participat la elaborarea „Raportului asupra utilizării jocurilor electronice la clasă” [12], remarcând multiplicarea inițiativelor de utilizarea a jocurilor electronice la toate nivelurile instituțiilor școlare.

Autoritățile educative se implică de asemenea la nivel local, regional sau național pentru a achiziționa licențe și jocuri, pe care profesorii le aleg în sistemului educativ să profite de resursele compatibile cu lumea în care trăiesc și ajutând la dezvoltarea acestora. primul rând după caracteristicile didactice ale acestora, având în vedere motivația și ajutorul ce-l pot oferi copiilor cu dificultăți de învățare.

■ Raportul menționat anterior subliniază aportul pozitiv pe care jocurile digitale le aduc în actul didactic:

- se remarcă un progres al capacității de concentrare a elevilor în cadrul sarcinilor supuse rezolvării;
- o mai bună retenție a informației;
- ușurință în interiorizarea regulilor.

■ Se remarcă, însă, o anumită dificultate întâmpinată de cadrele didactice în utilizarea acestor jocuri:

- a integra un joc în cadrul practicii pedagogice, respectând totodată constrângerile programelor școlare, nu este întotdeauna foarte ușor;

- echipamentul necesar derulării acestor jocuri (computer, programe, videoproiector etc.) este, de cele mai multe ori, insuficient;

- părinții, precum și unele cadre didactice sunt încă sceptice la integrarea acestor jocuri în cadrul activității didactice.

■ „Jocurile video educative sunt proiectate în raport cu un conținut de învățare. Acestea nu transformă elevul într-un inginer sau într-un om de știință și nici nu înlocuiesc experiența atunci când e posibil” [13]. Unul dintre atuurile jocurilor video este acela că propune experiențe la îndemână din lumea reală. Lumea virtuală este adusă în clasă în vederea atingerii scopurilor pedagogice¹.

BIBLIOGRAFIE

[1] Bailly, R. (2001). *Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott*, Enfance et Psy, vol. 3, nr.15, pag. 44-45.

[2] De Grandmont, N. (1997), *Pédagogie du jeu*, disponibilă pe <http://pedagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr>

[3] Brougère, G. (1995), *Jeu et éducation*, Paris: Ed. l'Harmattan, pag.65, 135.

[4] De Grandmont, N. (2007), *Pédagogie et philosophie du jeu*, disponibilă pe <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.fr>

[5] Dr Decroly et Mlle Monchamp, (1978) septième édition, *Initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs*, Paris, éditions Delachaux et Niestle.

[6] Brougère, G. (2006), *Parlons-nous vraiment de la même chose ?*, Les cahiers pédagogiques, nr. 448, pag. 11-12.

¹ Rolul facilitatorului este să ofere sprijin personalizat conducerii școlii, cu precădere directorului și consiliului de administrație, pentru a demara și susține procese de învățare care să conducă la înțelegerea și traducerea în practica de zi cu zi a conceptului de școală comunitară, ghidându-se după Standardele Școlilor Comunitare.

Certificarea Integral Facilitator® este un program de pregătire profesională care combină facilitățile de masterat cu perspective de conducere din domeniile psihologiei de dezvoltare și conștientizării Zen într-o abordare integrată.

Conceput pentru lideri, facilitatori, antrenori, formatori și profesioniști care lucrează cu grupuri, această formare dezvoltă capacități și abilități care depășesc și includ competențele tradiționale de facilitare și implicare.

- [7] Brougère, G. (2007), *Les jeux du formel et de l'informel*, Revue française de pédagogie, nr. 160, pag. 7-12.
- [8] Sauv , L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007), *Une analyse des  crits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage*, Revue des sciences de l' ducation, vol. 33, nr 1, pag. 89-107.
- [9] Pop, V.L., (coord), Ardelean, M. (2007), *Strategii didactice  n perspectiv  transdisciplinar *, Proiect cofinanat din Fondul Social European prin Programul Operaional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013, pag. 30.
- [10] Henriksen, T. (2004), *On the Transmutation of Educational Role-Play*, In Montola Markus & Stenros Jaakko (dir.). *Beyond Role and Play*. Helsinki: Ropecon Ry, pag. 107-110.
- [11] Ionescu, M., (2000), *Demersuri creative  n predare  i  nv are*, Editura Presa Universitar  Clujean , Cluj-Napoca, pag.189.
- [12] Wastiau, P., Kearney, C. & Van Den Berghe, W. (2009). *Quels usages pour les jeux  lectroniques en classe ?*, Bruxelles (Belgique): European Schoolnet.
- [13] Jenkins, H. (2002), *Game Theory: How should we teach kids Newtonian physics? Simple. Play computer games*, Massachusetts Institute of Technology Review. Massachusetts Institute of Technology, disponibil  pe <http://www.technologyreview.com/energy/12784/?a=f>

Dr. Ioana Maria C MPEAN
prof. Liceul Teoretic Nicolae B lcescu Cluj Napoca,
ioanamariacampean@gmail.com

Dr. Ing. Carmen Ioana IUHOS
inginer S.A. Someş Cluj Napoca,
bic_tkd@gmail.com

Prof.Dr.Ing. Carmen BAL
Universitatea Tehnic  din Cluj Napoca,
Departamentul de Specialitate cu Profil Psihopedagogic
bcarmen58@gmail.com