

## DEZVOLTAREA GÂNDIRII LATERALE PRIN JOC

Școala Gimnazială „George Voevidca”  
GPN „Floare de Colț”- unitate structură – Câmpulung Moldovenesc  
Prof.înv.preșcolar Halip Viorica Rodica

Copilul își dezvoltă gândirea laterală, în mod special, prin joc. În cadrul jocului, aceștia au prilejul de a manifesta dezinvoltură, spirit de observație, originalitate în aplicarea ideilor, descoperă noi posibilități de acțiune, li se crează posibilitatea de a face conexiuni multiple între idei, fapte, rigorile, barierele de tot felul fiind înlăturate. În cadrul jocurilor copilul are posibilitatea să interpreteze roluri, să aibă manifestări activ-participative, să aplice atât ideile proprii cât și ale colegilor, să sintetizeze idei, să metamorfozeze realitatea, să tragă concluzii.

În jocul de rol copilul trăiește stări emotive complexe, dobândind receptivitate și voință în acțiune, intensificând exersarea priceperilor și deprinderilor, dezvoltarea gândirii creatoare, laterale, flexibile, spirit de grup. Relevând importanța jocului în formarea copilului, J. Piaget susține că, „toate metodele active de educare a copiilor mici să furnizeze acestora un material corespunzător pentru că jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără acesta rămân exterioare inteligenței copilului”.

Prin jocul didactic preșcolarii își dezvoltă gândirea, caracterul acestuia determinându-i să găsească multiple posibilități de rezolvare a sarcinilor.

Copilul are posibilitatea să-și antreneze întregul potențial bio-psiho-social, cognitiv, comportamental de care dispune, pentru a găsi soluții, a rezolva cu succes probleme, a găsi finalități benefice situațiilor.

Analizând comportamentele personajelor copiii își cizelează propriile comportamente, iau atitudini corespunzătoare, își activează atât potențialul cognitiv (gândire analitică, critică, laterală), cât și potențialul afectiv (emoții și sentimente).

Exemple practice:

✓ **Denumirea jocului:** „Personaje hidoase”

**Scop:** Dezvoltarea aparatului fonoarticular, a capacității de exprimare utilizând limbajul trupului.

**Sarcina didactică.** Imitarea unor personaje din literatura pentru copii: Zâna rea, Moș Nuvreau, Baba Cloanța Cotoroașă, etc.

**Desfășurarea jocului.** Copiii recunosc personajul apărut la teatru de păpuși după aspect, după exprimarea verbală.

Ex. Peretele s-a despicat și din el a ieșit un moșneag cu nasul strâmb, cu gura strâmbă. Eu sunt Moș.....(Nu vreau). Copiii completează răspunsul și apoi încearcă să-l imite pe Moș Nu Vreau: strâmbă gura prin încercarea de a aduce atât buzele de jos cât și pe cele de sus spre stânga și apoi spre dreapta, se coboară mandibula și se fac ochii mari, apoi din ce în ce mai mici, se așază dinții de sus peste dinții de jos și invers.; se imită plecarea personajelor înapoi în lumea lor încet sau din ce în ce mai repede prin apropierea buzei de sus de nas și scoaterea concomitentă a aerului pe nas, se imită mușcatul prin apropierea dinților de sus de cei de jos din ce în ce mai repede, alergare normală, alergare cu încovoierea corpului și apoi mers la pas, sau alergat, etc.

**Complicarea jocului.** Copiii dialoghează cu personajele dezvoltându-și vocabularul activ, creându-se un climat de destindere și omenie.

**Încheierea activității.** Se desfășoară jocul muzical, „Personaje minunate”

✓ **Denumirea jocului:** „Sunete jucăușe”

**Scop:** Exersarea unor tehnici de respirație. Dezvoltarea generală a organismului copiilor; dezvoltarea exprimării nonverbale;

**Sarcina didactică:** Exersarea de exerciții fizice pe fond muzical și rostirea continuă a unui sunet: A, B, C, .....etc.

**Desfășurarea jocului:** Se execută un joc de mișcare cu text și cânt, copiii execută mișcările potrivite imitând și ei cântecul nu prin cuvinte ci prin interpretarea melodiei cu ajutorul unui singur sunet. Cu ajutorul sunetelor se imită apoi anumite stări umane: căscatul(a); uimirea(o); durerea(u); sunetul scos la efort(î); exprimarea plânsului(i)

**Complicarea jocului:** Copiii dau apoi exemple de cuvinte ce încep, sau au în componență sunetele mai sus amintite; cu cuvintele se formează apoi propoziții, fraze.

**Încheierea jocului:** Recunoașterea și încercuirea anumitor sunete pe fișe.

✓ **Joc didactic interdisciplinar:** „În pădure”

**Scop:** Dezvoltarea auzului fonematic, emiterea corectă a consoanelor, activizarea vocabularului; consolidarea cunoștințelor despre pozițiile spațiale.

**Sarcina didactică:** Selectarea animalelor după mai multe criterii: denumirea animalului să înceapă cu sunetul cerut de educatoare, după zgomotele care le produc, după sunetele care le scot.

**Desfășurarea jocului:** Fiecare copil primește un carton tip A4 de culoare verde pe care este reprezentată grafic o pădure și mai multe siluete de animale: urs, lup, vulpe, veveriță, căprioară, porc mistreț, etc

Ex.: Li se cere copiilor să selecteze din coșuleț și să așeze în pădure animalul a cărui denumire începe cu sunetul u(copiii selectează ursul)și să-l așeze în pădure;se adresează apoi copiilor întrebări referitoare la mediul de viață al ursului,caracteristicile speciei,alcătuire corp,etc;se desparte cuvântul în silabe,se dau exemple de alte cuvinte care încep cu sunetul „U”. La fel se procedează și cu celelalte animale

**Complicarea jocului:** Se rostesc ghicitori despre animale sălbatice;copiii ghicesc răspunsul corect.Se alcătuiște o scurtă povestire cu denumirea,„În pădure”

**Încheierea jocului:** Se desfășoară jocul muzical „În pădure”

✓ **Denumirea jocului:** „Păsări dragi”

**Scop:** Dezvoltarea auzului fonematic,cunoașterea pozițiilor spațiale,activizarea vocabularului.

**Sarcina didactică:** Copiii vor așeza pe ramurile copacului păsări a căror denumire începe cu sunetul specificat de conducătorul jocului.

**Desfășurarea jocului:** Fiecare copil va primi în coșuleț câte un copac din carton și câteva imagini ce reprezintă păsări sălbatice:vrăbiuță,ciocănitore,pupăză,cuc,cocor,pițigoi,etc.

Conducătorul jocului pronunță un sunet;

Ex.:„C”.Copiii vor așeza pe copac pasărea a cărei denumire începe cu sunetul „C”;apoi copiii vor imita glasul păsării respective.Se scot în evidență caracteristicile fiecărei păsări,modul de viață,etc. Se selectează apoi păsările,împărțindu-le în două categorii: păsări care pleacă în țările calde și care rămân la noi; se alcătuiște împreună cu copiii o scurtă povestire cu tema: „Păsări dragi”.

**Complicarea jocului:**Se alcătuiesc probleme matematice cu tema mai sus amintită.

Ex.:Într-un copac erau șase păsări;patru au zburat.Câte păsări au rămas.Se crează probleme acționând cu materialul didactic concret din coșuleț.

**Încheierea jocului:** Se desfășoară jocul cu text și cânt „păsări”.Educatorea recită poezia „Oaspeții primăverii”de V. Alecsandri.

✓ **Denumirea jocului:** „Flori, flori, mândre flori”

**Scop:**Dezvoltarea auzului fonematic,a spiritului de observație,a concentrării atenției,a pozițiilor spațiale,dezvoltarea capacității de a face asociații între litere și imagini.

**Sarcina didactică:**,Copiii primesc cinci rotunduri de culoare verde,ce simbolizează rondourile cu flori,precum și cinci grupe de flori:lalele,narcise,ghiocei,viorele,brândușe.

Conducătorul jocului le cere copiilor să scoată din coșuleț florile a căror denumire începe cu sunetul L(lalele). Copiii scot din coșuleț lălelele și le așază pe rondoul confecționat din carton de culoare verde;se numără lălelele,se desparte în silabe cuvântul,se dau exemple și de

alte cuvinte care încep cu sunetul L. La fel se procedează și cu celelalte flori. În scopul dezvoltării percepției spațiale li se cere copiilor să așeze rondourile în diferite poziții.

Ex.: Așează rondoul cu lalele în stânga, cel cu narcise în dreapta, brândușele în stânga lalelelor. Apoi pozițiile spațiale se schimbă.

**Complicarea jocului:** Alcătuirea de către copii cu sprijinul educatoarei a unei scurte povestiri cu denumirea, „Frumusețea și gingășia florilor”

**Încheierea jocului:** Executarea jocului cu text și cânt, „Mândre flori”

✓ **Denumirea jocului:** „Ropot de cuvinte”

**Scop:** Dezvoltarea aparatului fono-articular, a rapidității în gândire, flexibilității, antrenarea vocabularului activ, dezvoltarea abilităților verbale.

**Sarcina didactică:** Rostirea de cuvinte în ordine aleatorie, aleasă de copil.

**Desfășurarea jocului:** Copiii sunt îndrumați să rostească cât mai multe cuvinte în ordinea preferată de ei.

Ex.: bancă, măr, car, cărămidă, etc. Câștigător este copilul care a rostit mai multe cuvinte.

**Complicarea jocului:** Copiii sunt solicitați să alcătuiască propoziții, fraze cu cuvintele rostite de ei, să depisteze cu ce sunet începe un anumit cuvânt, să despartă cuvintele în silabe, să stabilească conexiuni între imagini și cuvintele rostite de ei.

**Încheierea jocului:** Încercuirea pe fișă a unor sunete solicitate de conducătorul jocului.

**Bibliografie:**

1. Breben, Silvia, Gongea, Elena, Ruiu, Georgeta, Fulga, Mihaela - *Metode interactive de grup - Ghid metodologic*, Editura Arves, 2000;
2. Clapared, E., *Psihologia copilului și pedagogie experimentală*, EDP, București, 1975;
3. Roca, M. - *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, Iași, 2002;
4. Voiculescu, E., *Jocul - principala formă de activitate din grădinița de copii, în: Pedagogie preșcolară*, București, Editura Aramis, 2000.