**UTILIZAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN ACTIVITĂŢILE**

**MATEMATICE LA CLASA I**

 PROF. ÎNV. PRIMAR BUIA ELISABETA

LICEUL TEHNOLOGIC „LIVIU REBREANU” MAIERU

 „Suntem mici şi ne jucăm. Când ne jucăm suntem conştienţi şi gândim. În orânduielile jocului enumerăm, fără să ne dăm seama, etapele de desfăşurare. Ne vine apoi ideea de a îmbogăţi conţinutul jocului. Din nou ... gândim, dar mai profund. Parcă ni se pare că ar ieşi mai bine dacă schimbăm ceva. Din nou ... gândim, dar inovator”.

 Cunoscând locul pe care-l ocupă jocul în viaţa copilului este uşor de înţeles eficienţa folosirii lui în procesul instructiv-educativ.

 Activitatea pe bază de joc didactic matematic îndeplineşte funcţii educaţionale variate. La patru-şapte ani, jocul didactic dobândeşte o nouă funcţie, aceea de consolidare şi verificare a cunoştinţelor, deprinderilor şi priceperilor însuşite de copii şi constituie în acelaşi timp, un mijloc eficient de verificare pentru cadrul didactic.

 Organizarea activităţilor sub forma jocului didactic sau utilizarea secvenţială a jocului ca metodă realizează modificări semnificative atât în conţinut cât şi în calitatea proceselor cognitive. Prin joc, activitatea matematică devine mijloc de formare intelectuală, căci jocul face trecerea de la acţiunea practică spre acţiunea mintală, favorizează dezvoltarea imaginaţiei de tip reproductiv şi creator, realizează trecerea de la reproducerea imitativă la combinarea reprezentărilor în imagini.

 Prezenţa jocului didactic la ora de matematică aduce multe avantaje de ordin formativ:

* acelaşi conţinut matematic se consolidează prin modificarea situaţiilor de învăţare şi a sarcinilor de lucru;
* aceeaşi activitate de învăţare se exersează pe conţinuturi şi materiale diferite, cu reguli noi de joc în alte situaţii de instruire;
* se optimizează algoritmul de lucru şi timpul de execuţie prin intermediul regulilor şi a algoritmului de joc;
* se exersează limbajul şi formarea unor comportamente adecvate prin intermediul regulilor de joc şi a sarcinilor.

 Ca formă de activitate, jocul didactic este specific pentru vârstele mici, clasa pregătitoare şi clasa I dar,jocul ca metodă se regăseşte pe secvenţele unităţilor de învăţare de la clasele II+IV , ca modalitate de realizare a diferitelor activităţi de învăţare.

 Introducerea jocului didactic în lecţie se impune mai ales în condiţiile şcolarizării elevilor de 6 ani, cunoscându-se puterea lor de concentrare la această vârstă şi nevoia de varietate şi mişcare.

 În general, un exerciţiu sau o problemă matematică poate deveni joc didactic matematic dacă îndeplineşte următoarele condiţii:

* realizează un scop şi o sarcină didactică din punct de vedere matematic;
* foloseşte reguli de joc în vederea realizării sarcinilor propuse cum sunt întrecerea individuală sau pe grupe de elevi, recompensarea rezultatelor bune şi penalizarea greşelilor comise de cei antrenaţi în rezolvarea exerciţiilor sau a problemelor propuse;
* foloseşte un conţinut matematic accesibil, atractiv şi recreativ prin forma de desfăşurare, prin materialul didactic ilustrativ, etc.;
* utilizează reguli de joc, cunoscute anticipat şi respectate de elevi.

 Jocurile didactice, îmbrăcând o formă atractivă, trezesc interesul şcolarului mic pentru

îndeplinirea sarcinii didactice şi întreţin efortul necesar executării lui. Ele se pot executa în multiple variante. Variantele pot cuprinde sarcini asemănătoare, diferenţa fiind dată de gradul de dificultate, în funcţie de vârstă şi nivelul de cunoştinţe.

 Astfel, jocurile pot fi: cu explicaţie şi exemplificare, cu explicaţie şi fără exemplificare sau cu simpla explicare a sarcinii.

 Dacă un joc se repetă într-o altă formă, pentru a alunga plictiseala şi monotonia, poate fi mărit gradul de dificultate fără a diminua atractivitatea, fără să devină obositor.

 Jocurile didactice pot fi folosite şi ca testări în care învăţătorul să-şi dea seama de nivelul de cunoştinţe pe care le deţine elevul la un moment dat, de gradul de însuşire a unei deprinderi sau de nivelul de dezvoltare a unor procese psihice.

 Inclus în structura lecţiei, jicul didactic matematic poate să satisfacă nevoia de joc a copilului dar în acelaşi timp poate să uşureze înţelegerea, asimilarea cunoştinţelor matematice, formarea unor deprinderi de calcul matematic, realizând o îmbinare între învăţare şi joc.

 Câteva dintre jocurile utilizate în clasa I sunt: rebusul matematic, ghicitorile matematice, poeziile-numărători, jocuri pentru recunoaşterea semnelor de relaţie, pătrate magice, jocuri pentru formarea unui număr, labirinturile şi poveştile matematice, etc..

 *Rebusul matematic,* de cele mai multe ori utilizat ca activitate individuală, mi-a dat posibilitatea să constat nivelul de cunoştinţe, în general referitoare la însuşirea terminologiei matematice.

 *Ghicitorile matematice* sau *poeziile-numărători* fac ca activităţile matematice să devină mai plăcute iar cunoştinţele să fie însuşite mai uşor. Pe parcursul însuşirii cifrelor se poate prezenta „chipul cifrelor” sau cântecele de exemplu “Cântecul numerelor”.

 Voi prezenta, mai jos, câteva exemple de ghicitori-matematice pe care le-am utilizat la clasă:

1. *Trei* căţei ai nu ştiu cui, b) *Cinci* copii c-o sănioară

Se plimbau prin crâng hai-hui, De pe deal, ca vântul zboară.

 Pe la prânz, dintr-un zăvoi, Ajungând în jos, râzând,

Mai ieşiră-n cale *doi.*  *Doi* pe sanie mai sunt!

Spune câţi, cu voie bună Socotiţi câţi, în zăpadă

 Se plimbară împreună?

 Au căzut de pe grămadă?

1. În grădiniţa cu flori d) Pe poteca din pădure

Au înflorit *doi* bujori, Au plecat s-adune mure,

Mai stau gata-mbobocite *Cinci* băieţi şi *trei* fetiţe

*Cinci* lalele rumenite. Cu găleţi şi coşuleţe.

Câte flori eu voi avea De un urs s-au speriat,

În buchet, când ţi- l voi da? *Patru*-n vale-au alergat.

Socotiţi, dacă veţi şti

Câţi, la mure, vor mai fi?

 *Jocuri pentru dezvoltarea deprinderii de a număra în scris,* formând şirul crescător sau descrescător al numerelor sau unind convenabil punctele din schemă elevii vor descoperi, urmărind şirul, imagini plăcute.

 Dintre jocurile ce vizează *şirul numerelor naturale*, voi exemplifica următoarele:”*Ce numere lipsesc?”, “Caută vecinii!”, “Numără mai departe!”, “Găseşte numărul!”, “Descoperă regula şi completează şirul!”.*

*“Caută şi vei găsi!”-* se dau douăsau mai multe cifre, elevii având sarcina de a găsi toate posibilităţile de formare a numerelor cu cifrele date.

 *“Şiragul de mărgele”-* se dă un şirag de biluţe, pe fiecare biluţă fiind scris un număr, sarcina didactică este să coloreze numerele mai mari cu 3 decât: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

 *“Numără mai departe”-* jocul poate fi folosit cu *scopul* consolidării deprinderilor de numărare în concentrul 0-100. Se poate desfăşura sub formă de întrecere între rânduri de elevi.

 *Sarcina didactică* – exersarea numărării, respectând succesiunea numerelor naturale. *Reguli: -*  jocul începe la un semnal şi elevul respectiv se opreşte la un alt semnal*;*

* cel care greşeşte este eliminat, putând reintra în joc dacă observă şi corectează o altă greşeală;
* câştigă rândul în care au rămas cei mai mulţi elevi în joc.

 Jocul poate fi complicat cerându-li-se elevilor să numere din 2 în 2, din 3 în 3, din 5 în 5, etc.

 Dintre jocurile ce vizează *consolidarea deprinderii de calcul matematic,* voi exemplifica *“Florile matematice”*, utilizat la clasa I, la disciplina Matematică şi explorarea mediului.

 *Tema:* “Adunarea şi scăderea numerelor în concentrul 0+100, fără trecere peste ordin”

 *Scop: -* consolidarea operaţiilor matematice de adunare şi scădere în concentrul 0-100,

* consolidarea cunoştinţelor despre părţile corpului unei plante.

*Sarcina didactică* rezolvarea unor operaţii matematice de adunare şi scădere aflate pe părţile corpului unei flori.

*Material didactic:* fişe cu „flori matematice”, pe fiecare parte a corpului florii se află câte o operaţie matematică de adunare şi scădere.

 Fiecare echipă trebuie să rezolve operaţiile matematice aflate pe partea corespunzătoare

grupei: rădăcină, tulpină, frunză, floare, apoi să coloreze acea parte a corpului florii.

 Câştigă echipa care îndeplineşte corect şi repede sarcina de lucru.

 “*Campionul”*- jocul se desfăşoară sub formă de concurs între grupe, având ca scop consolidarea deprinderilor de calcul corect şi rapid.. Clasa se împarte în trei grupe. Jocul se poate desfăşura pe fişă care circulă de la un elev la altul, sau se pot desena pe tablă trei scări, pe fiecare treaptă fiind scrisă o operaţie matematică.. Se va avea în vedere ca numărul de trepte să fie egal cu numărul elevilor din fiecare grupă. Sarcina didactică este ca fiecare elev din grupă să rezolve câte un exerciţiu, urcând treapta.

 Câştigă grupa de elevi care a urcat cel mai repede treptele scării, rezolvând corect exerciţiile.

“*Petalele colorate”*-Se pot da spre rezolvare exerci’ii cu dou[ operaţii, adunare şi scădere. Alături se desenează o floare cu tot atâtea petale câte rezultate trebuie obţinute. Pe fiecare petală este precizată culoarea şi un rezultat. Elevii rezolvă exerciţiile apoi colorează petalele cu rezultatele corespunzătoare, după cerinţă.

“Uneşte ce se potriveşte” - jocul poate fi utilizat pentru pentru consolidarea sau evaluarea cunştinţelor referitoare la operaţii cu numere de la 0 la 100, fără trecere peste ordin.Se pot desena cercuri, mai mari, în interiorul lor aflându-se operaţii de adunare sau scădere iar dedesupt, cercuri mai mici cu rezultatele operaţiilor respective. Sarcina didactică este de a uni operaţia matematică cu rezultatul corespunzător.

“*Cine găseşte cele mai multe soluţii?”-* are ca *scop* consolidarea deprinderilor de calcul şi dezvoltarea capacittăţii de a găsi soluţii multiple pentru rezolvarea unei cerinţe.

*Sarcina didactică* este de a identifica toate numerele ce se potrivesc.

*Material didactic* – fişe cu exerciţii

*Exemplu*: 7 + 2 < 10; 8 – 2 > 3.

 Pot fi evidenţiaţi elevii care au găsit toate situaţiile posibile.

 *Poveştile matematice* , dacă nu le găsim, le putem inventa.O lecţie, fie ea chiar de matematică şi explorarea mediului, poate începe cu o poveste scurtă. Când spunem poveşti, ar trebui să modulăm vocea, să creăm suspans, să folosim gestica şi mimica, să-i luăm prin surprindere şi să-i antrenăm.Pe lângă poveste se pot face şi calcule orale.

 Jocul didactic matematic oferă copilului posibilitatea de a aplica în practică cunoştinţele, îi dă posibilitatea să-şi formeze deprinderi în cadrul unor activităţi plăcute.

 Elevii reuşesc, prin intermediul jocului, să înregistreze progrese remarcabile în activitatea de învăţare, înlesnindu-se însuşirea noţiunilor.

 Deşi este asociat vârstei copilăriei, jocul nu are vârstă. De joc sunt dependente atât dezvoltarea fizică a copilului cât şi dezvoltarea creativităţii şi inteligenţei copilului. Jocul este sursa modelării comportamentului şi rafinarea afectivităţii şi deprinderilor empatice şi sociale.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan, *Metode de învăţământ*, EDP-RA, Bucure;ti, 1997;
2. Cucoş, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iaşi, ediţia a II-a, 2006;
3. Frîncu, Angela*, Jocuri didactice şi exerciţii distractive*, EDP Bucureşti, 1972.
4. Mândru E., Barbeli L., Filip D., Gall M., Niculae A., Nemţoc M., Todoruţ D., Topoliceanu F., *Strategii didactice interactive*, Editura Didactica Publishing House, Bucureşti, 2010;
5. Neagu, Mihaela, Mocanu, Mioara, Metodica pred[rii matematicii în ciclul primar, Editura Polirom, Iaşi, 2007.