THE DIDACTIC GAME IN THE FORMATION OF ORTOGRAPHIC AND PUNCTUATION COMPETENCES FOR STUDENTS IN 1ST AND 2ND GRADE

Elena Lucia Mara
Prof., PhD., "Lucian Blaga" University of Sibiu

Abstract:One of the most important forms of the child's manifestation is the game. Typically, such an activity stems from the need for action, the movement of the child - a way to consume energy - or to have fun, a pleasant way to use free time, and not only. The game is a set of actions and operations that pursue objectives of intellectual, technical, moral, and physical training of the child. Incorporated in the didactic activity, the element of play imparts a more vivid and attractive character, brings variety and a good mood, of joy and joy, of relaxation, which prevents the appearance of monotony and boredom, of fatigue. Didactic play is a specific type of activity by which the teacher consolidates, specifies and even verifies the students' knowledge, enriches their knowledge, valorizes and employs their creative capacities. When play is used in the learning process, it acquires significant psycho-pedagogical functions, ensuring the student's active participation in the lessons, increasing the interest in knowledge of the lesson's content.

Keywords: game, asimilation capacity, learning, ortography, active-participative method

Una dintre cele mai importante forme de manifestare a copilului este jocul. În mod obişnuit o asemenea activitate este izvorîtă din nevoia de acţiune, de mişcare a copilului-o modalitate de a-şi consuma energia - sau de a se distra, un mod plăcut, de a utiliza timpul liber şi nu numai. Jocul reprezintă un ansamblu de acţiuni şi operaţiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acesteia un caracter mai viu si mai atrăgător, aduce varietate si o stare de bună dispoziţie funcţională, de veselie si bucurie, de destindere, ceea ce previne apariţia monotoniei şi a plictiselii, a oboselii. Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învăţătorul consolidează , precizează şi chiar verifică cunoştinţele elevilor, le îmbogăţeşte sfera lor de cunoştinţe, pune în valoare şi le antrenează capacităţile creatoare ale acestora. Atunci cînd jocul este utilizat în procesul de învăţămînt,el dobîndeşte funcţii psihopedagogice semnificative, asigurînd participarea activă a elevului lecţii, sporind interesul de cunoaştere fată de conţinutul lecţiei.

Integrarea organică a jocului didactic în activitatea de învăţare a şcolarilor mici este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalităţii copilului. Şcolarul mic să simtă că este acceptat aşa cum este, că vine la şcoală să desfăşoare o activitate ce-i solicită efort în colaborarea cu ceilalţi copii, cu învăţătorul, într-o atmosferă de securitate, de bucurie şi nu numai să reproducă în competiţie ce ceilalţi ceea ce a realizat. Învăţarea prin efort personal şi în grup prin manifestarea independenţei în acţiune, gîndire, exprimare însoţită de bucurie şi satisfacţie va fi temeinică şi va genera noi interese de cunoaştere. Prin folosirea jocului didactic se poate constata un climat favorabil conlucrării fructuoase între copii în rezolvarea sarcinilor jocului, se creează o tonalitate afectivă - pozitivă de înţelegere şi exigenţă în respectarea regulilor, se stimulează dorinţa copiilor a a-şi aduce contribuţia proprie. În joc, învăţătorul poate sugera copiilor să încerce să exploreze mai multe alternative, se poate integra în grupul de elevi în scopul clarificării unor direcţii de acţiune sau pentru selecţionarea celor mai favorabile soluţii.

Prin intermediul jocului didactic se pot asimila noi informaţii, se pot verifica şi consolida anumite cunoştinţe, priceperi şi deprinderi, se pot dezvolta capacităţi cognitive afective şi volitive ale copiilor, se pot educa trăsături ale personalităţii creatoare, se pot

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

asimila modele de relaţii interpersonale, se pot forma atitudini şi convingeri. Copiii pot învăţa să utilizeze bine informaţiile, timpul, spaţiul şi materialele puse la dispoziţie, li se poate dezvolta spiritul de observaţie, spiritul critic şi autocritic, capacitatea anticipativ - predictivă, divergenţa şi convergenţa gîndirii, flexibilitatea şi fluiditatea.

Poate fi solicitată capacitatea elevilor de a se orienta într-o anumită situaţie, de a propune soluţii, de a le analiza şi a opta pentru soluţia optimă, de a extrapola consecinţele unei anumite situaţii concrete, de a interpreta şi evalua anumite experienţe, fenomene, situaţii etc. Manifestînd creativitate învăţătorul va determina avîntul libertăţii şi creativităţii elevilor săi, va realiza echilibrul între preocupările pentru formarea gîndirii logice, raţionale şi flexibile, fluide, creatoare, depăşind înţelegerea îngustă, eronată, potrivit căreia libertatea de manifestare şi creaţie a copiilor se dezvoltă spontan. Aplicînd cu pricepere jocul didactic învăţătorul poate valorifica unele din bogatele resurse formativ - educative ale acestuia în angajarea personalităţii copilului de a desfăşura o activitate ce solicită efort susţinut, dar într-o atmosferă de voie bună, de cooperare şi înţelegere.

Acceptarea şi respectarea regulilor jocului îl determină pe copil să participe la efortul comun al grupului din care face parte, să-şi subordoneze interesele individuale celor ale colectivului. În situaţia în care elevii nu reuşesc să rezolve sarcina didactică a jocului propus, se verifică dacă nu s-au strecurat greşeli în formulare, dacă elevii au noţiunile necesare pentru a rezolva sau dacă gradul de dificultate nu este prea ridicat. Organizarea activităţilor sub forma jocului didactic oferă o serie de **avantaje de ordin metodologic**:

- aceeaşi **sarcină** se exersează pe conţinuturi şi materiale diferite, cu reguli noi;
- acelaşi **conţinut** matematic se consolidează, se poate repeta prin modificarea situaţiilor de învăţare şi a sarcinilor de lucru;
- **regulile şi elementele de joc** modifică succesiunea acţiunilor, ritmul de lucru;
- stimulează şi exersează limbajul, aspecte comportamentale prin **reguli de joc**;
- într-un joc, repetarea răspunsurilor, în scopul obţinerii performanţelor şi reproducerea unui model de limbaj adaptat conţinutului pot fi **reguli de joc**.

Structura jocului didactic impune ca **sarcină didactică** în relaţie cu **regulile jocului** să fie accesibilă, pentru a fi un echilibru permanent între acestea. Apar situaţii cînd, deşi sarcinile sunt accesibile, regulile pot inhiba, ducînd la refuz, indiferenţă sau deşi sarcinile sunt dificile, simplitatea regulilor instaurează plictiseala. Jocul didactic reuşit ar fi cel care trezeşte interesul pentru sarcina şi regulile sale (prezenţa elementului emotiv, de aşteptare, de surpriză, de întrecere ar fi indispensabile).

Folosirea jocului didactic în cadrul procesului de învăţare ne va demonstra că randamentul orei este mai mare, verificarea cunoştinţelor făcîndu-se în mod plăcut, activ,temeinic, gîndirea elevilor este mereu solicitata şi astfel în continuă formare, independenţa, creativitatea se formează de timpuriu, iniţiativa copiilor creşte,în joc devine mai curajos, mai degajat, prin jocuri îi putem cunoaşte pe copii mai repede şi mai bine, prin varietatea lor, prin creare unor situaţii-problemă, ele dezvoltă spiritul de observaţie, de analiză, de judecată, înlătură, monotonia, rutina, stereotipia, dau posibilitatea elevilor să-şi dezvolte vocabularul,comunicarea devine mai permisivă, jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai uşor cum gîndesc elevii şi de a modela logica gîndirii lor.

1. Raportul dintre joc şi învăţare

Învăţarea este indisolubil legată de joc. Treptat, elementele de joc încep să cedeze tot mai mult locul elementelor de învăţare. La vîrsta şcolară, învăţarea este forma predominantă de activitate. Jocul este subordonat învăţării exercitînd o influenţă deosebită asupra dezvoltării psihice a copilului. Dacă la vîrsta preşcolară, jocul reprezintă activitatea principală a copilului,

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

la vîrsta şcolară mică, jocul este o formă accesibilă de învăţare activă, participativă. Corelaţia dintre joc şi învăţare este condiţionată de nivelul general de dezvoltare psihică a copiilor. Prin îmbinarea elementelor de învăţare cu cele de joc, copilul îşi însuşeşte unele cunoştinţe şi face primii paşi în direcţia formării deprinderilor de muncă intelectuală. Învăţarea ca fenomen complex, dinamic, multilateral are un conţinut bogat şi o sferă largă de cuprindere: formarea priceperilor, însuşirea unor cunoştinţe, formarea motivaţiei, atitudinilor, sentimentelor şi a voinţei. Astfel, „în procesul de învăţare este antrenat întreg psihicul, toate funcţiile". Învăţarea este privită ca „un proces destinat achiziţionării unei experienţe noi, formării unor capacităţi şi deprinderi care să permită individului rezolvarea unor situaţii problematice sau optimizarea relaţiilor sale cu lumea înconjurătoare".

Andrei Cosmovici distinge în cadrul învăţării două forme:

a) **învăţarea spontană**, neorganizată, realizată în familie, în grupuri de joacă;

b) **învăţarea sistematică**, realizată în special în şcoală.

Învăţarea şcolară este „**însuşirea de cunoştinţe, priceperi, cît şi formarea de capacităţi necesare adaptării la mediul natural şi social**"[4], accentul căzînd pe formarea intelectuală. O modalitate de învăţare o constituie jocul pentru că răspunde particularităţilor de vîrstă ale şcolarilor mici şi pentru că elementul distractiv pe care-l conţine, stimulează interesul şi curiozitatea şcolarilor. Învăţarea bazată pe joceste eficientă numai dacă jocul este conceput în corelaţie cu obiectivele urmărite în lecţie. La fiecare joc se impune să acordăm atenţie sporită în formularea sarcinii didactice, în asigurarea elementului distractiv care creează destindere şi care-i determină pe elevi să se implice în actul învăţării. Jocul didactic face parte integrantă din procesul învăţării. Învăţarea propriu-zisă prin joc facilitează actul de învăţare, iar competiţia din activitatea de joc, poate continua şi în munca de învăţare.

Atunci cînd învăţarea îmbracă forma de joc, plăcerea care însoţeşte atmosfera jocului creează noi interese de participare, de activitate independentă pe baza unor interese nemijlocite. Elementele de joc încorporate în procesul instruirii au calitatea de a motiva şi stimula elevii, mai ales în prima etapă a învăţării. Jocul creează momente de tensiune, de emoţii. Dorinţa de a cîştiga întrecerea motivează copiii la o activitate intensă, rapidă şi plăcută. Datorită elementului de atractivitate, elevii nu simt efortul depus în învăţare. În jocul didactic predomină învăţarea şi nu distracţia. Jocul declanşează momente de bună dispoziţie, se încheie cu aprecieri colective sau individuale privind modul de realizare a sarcinii de învăţare propusă. Prin joc, copilul trece lent, recreativ, spre activitatea intelectuală. Prin prezenţa caracteristicilor situaţiei de joc, se evidenţiază o angajare deplină a capacităţilor intelectuale ale elevilor. Jocul didactic îmbină într-un tot unitar şi armonios atît sarcini şi funcţii specifice jocului, cît şi sarcini şi funcţii specifice învăţării, exercitînd o influenţă formativ-educativă asupra copilului în vederea pregătirii pentru şcoală, prevenind şocul şcolarizării. În prezent, starea de „pregătire psihologică" prin care este asigurată integrarea şi adaptarea copilului la mediul şcolar este rezultatul întregii activităţi a copilului în grădiniţă.

Adaptarea la noile condiţii în cadrul şcolii aduce în viaţa copilului aspecte noi pe plan intelectual, afectiv şi social. Dacă treapta anteşcolară se caracterizează prin joc, etapa şcolară pune învăţarea în centrul activităţii copilului. Spre deosebire de joc, care este o activitate liber acceptată ce produce satisfacţii, învăţarea ca formă a muncii este o activitate impusă din afară, care se efectuează într-un ritm susţinut, solicită eforturi şi urmăreşte scopuri pe care copilul nu le înţelege de la început. Şi jocul didactic şi învăţarea solicită efort din partea copilului. Sunt jocuri care antrenează copilul pînă la epuizare, după cum unele activităţi de tip şcolar solicită în prea mică măsură efortul copilului. Oricît ar fi de epuizante unele jocuri din punctul de vedere al consumului energetic, nu se răsfrîng negativ asupra personalităţii copilului, după cum unele activităţi şcolare cu un consum energetic redus devin obositoare, epuizante, cu un coeficient mare de solicitare psihică. Pentru lămurirea acestor enigme trebuie să pornim de la

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

deosebirea esenţială dintre joc şi învăţare din punct de vedere *al* suportului motivaţional, respectiv al mobilelor care le declanşează şi întreţin:

- prin structura sa psihologică jocul este motivat intrinsec, pe cînd învăţarea, mai ales în faza iniţială este motivată predominant extrinsec;
- jocul *este însoţit întotdeauna de plăcere şi răspunde intereselor imediate* ale copilului, ceea ce face să nu apară în joc senzaţia de oboseală;
- *activitatea de învăţare* îi apare copilului ca ceva impus din exterior, fără a răspunde unor interese imediate;
- jocul oferă cîmp liber manifestării şi spontaneităţii, generează bucurii, satisfacţii, pe cînd învăţarea îi apare copilului ca o constrîngere impusă de o autoritate externă;
- în jocul didactic copilul întrezăreşte un rezultat imediat, care-l stimulează, iar rezultatul învăţării nu-i satisface, pentru moment, nici o trebuinţă.

De aceea, solicitarea psihică şi efortul pe care învăţarea şcolară le presupune, trebuie integrate într-un ansamblu psiho-social concret, în care se intersectează factorii de personalitate cu cei ai mediului în care este integrat copilul. Efortul pe care trebuie să-l depună copilul este un răspuns la solicitările externe şi este o expresie a atitudinii sale subiective faţă de aceste solicitări. Din punct de vedere pedagogic, învăţămîntul trebuie să vizeze ambele aspecte, orientîndu-se întotdeauna după modelul jocului care le include într-un tot unitar. Oricît de mare ar fi solicitarea intelectuală în învăţare, aceasta nu poate fi pusă doar pe seama complexităţii sarcinii fără referire la înclinaţiile şi mobilurile celui care învaţă. Saltul de la efortul în joc la efortul în învăţare se înscrie ca unul din mecanismele psihologice ale adaptării active ale copilului la solicitările tot mai accentuate ce i le impune activitatea de învăţare. Jocul îmbinat cu elemente de muncă constituie o formă de realizare a unei atitudini corecte faţă de muncă atît în procesul de învăţare, cît şi în afara lui. În învăţămîntul primar se realizează o îmbinare armonioasă între activitatea de învăţare şi joc, sub directa îndrumare a învăţătorului.

2. Clasificarea jocurilor didactice specifice formării deprinderilor de ortografie şi punctuaţie

Fixarea unor reguli de ortografie şi formarea deprinderilor corespunzătoare se înfăptuiesc prin exerciţii organizate sub formă de joc şi prin practica spontană a scrierii în împrejurări numeroase şi variate. Exersarea organizată este modalitatea principală de fixare a regulilor şi de formare a deprinderilor ortografice, putîndu-se realiza în lecţii speciale, în activităţi aplicative curente, indiferent lecţie. Într-o lecţie trebuie să alternăm exerciţii şi jocuri diferite, dar cu acelaşi scop, urmărind realizarea acestuia, alegerea, asamblarea si dozarea exerciţiilor cer o mare atenţie din partea învăţătorilor şi sunt determinate de obiectivul urmărit. Pentru realizarea scrierii corecte indispensabile sunt aplicaţiile, transpunerea, operarea în practică a cunoştinţelor respective şi a regulilor însuşite, pînă la automatizarea activităţii. Se recurge la conversaţie, explicaţia însoţită de demonstraţie, la analiză şi, pe o scară foarte mare, la exerciţiu - joc, folosit permanent şi în forme cît mai variate. O regulă se fixează si intră în deprindere pe două căi, corelate: prin exerciţiu şi prin practica spontană a scrierii. In învăţarea ortografiei, exerciţiul realizează repetarea unor factori constanţi în condiţiile varierii altora. O regulă se consolidează şi prin antrenamentul liber, prin repetarea principiului sau a faptelor de ortografie în practica spontană a scrierii.

3. Tipuri de exerciţii - joc care vizează formarea deprinderilor de scriere corectă

a) Jocuri de recunoaştere

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

Jocurile de recunoaştere formează şi dezvoltă la elevi capacitatea de a identifica faptele de scriere corectă în situaţii date, trecînd treptat la exerciţiile cu caracter creator. Procesul de recunoaştere implică analiza, descompunerea în elemente constitutive, iar ceea ce numim „analiza pe text" este de fapt un exerciţiu bazat pe recunoaştere. într-o activitate în care o metodă de lucru constă în exerciţii de recunoaştere (şi caracterizare, şi grupare, şi motivare, şi disociere şi de aplicare) începe prin observarea unor fapte de limbă care conţin cazurile de ortografie sau punctuaţie ce vor fi consolidate.

Exemplu: Precizaţi ce semne de punctuaţie se folosesc în următorul text:

Elena, Mădălina şi Vlad sunt în pauză.

Elena, te rog să ştergi tabla!

- Tu ce faci, Mădălina?

Deschid ferestrele.

b) Jocurile de grupare solicită recunoaşterea şi ordonarea după anumite criterii a unor fapte dintr-un material lingvistic dat. Faptele de grupat sau de izolat pot fi asemănătoare sau contrare, iar criteriul de grupare poate fi dat sau nu. Gradul de complexitate a procesului de recunoaştere depinde de temă, exerciţiul obligînd la comparaţii şi la diferenţieri care nu angajează neapărat cunoştinţe teoretice.

Exemplu: Material: un text cu inevitabile cazuri de întrebuinţare a cratimei.

Sarcină: de grupat cazurile în care e folosită liniuţa de unire astfel:

a) cazurile în care liniuţa poate fi desfiinţată;

b) cele în care desfiinţarea nu este posibilă (cu acest prilej se precizează variantele caracteristice exprimării neştiute;

Exemple probabile:

a) de-ar veni = de ar veni

c-ar pleca = că ar pleca

s-o spună = să o spună

intră-n stup= intră în stup

b) i-a spus. m-am gîndit, s-a supărat, a luat-o.

c) Jocurile de diferenţiere constau în recunoaşterea, compararea şi opunerea trăsăturilor distinctive a două fapte, a căror asemănare poate provoca sau a şi provocat interferenţe reciproce. Diferenţierea, ca inhibare a tot ce este accidental asemănător prin formarea unor legături inhibitive negative, este necesară în tot procesul de învăţare a ortografiei. Diferenţierea prin opunere are un efect cu atît mai mare, cu cît se produce mai aproape de momentul familiarizării cu faptul de ortografie şi regula lui.

Material: şade, jale, şase, aşează, greşeală, clujean, îngrijea, roşcată, orăşean, şantier.

Sarcină: de diferenţiat prin opunere scrierea după ş sau j.

Materialul şi sarcina pot fi propuse sub formă de situaţie problemă.

- şade, jale, şase, aşează, şantier, pojar, javră.
- greşeală, clujean, îngrijea, roşeaţă, orăşean.

d) In jocurile de modificare elevul intervine în material transformînd fapte, înlocuindu-le sau restaurîndu-le în forma lor concretă. Elevul desfăşoară următoarele operaţii:

- prelucrează informaţia oferită de material şi de sarcină şi elaborează un răspuns;
- acţionează în consecinţă, modificînd materialul conform schemei de răspuns elaborate;
- apreciază rezultatul acţiunii, interpretează materialul rezultat prin modificare şi motivează soluţia.

1) Material

Un singur obiect	Mai multe obiecte

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

o expoziţie	nişte expoziţii
o carte	
un om	
o fiinţă	
un exerciţiu	
o floare	
un dar	

Sarcini: - să se completeze tabelul;
- să observe transformarea cuvintelor,
- să alcătuiască propoziţii cu cuvintele din coloană întîi care conţin litera „x"

2) Material

...	a îm+...	...	a îm+...
blînd	a îmblînzi	Proaspăt	a împrospăta
baie		Pădure	
boboc		Pachet	
bătrîn		Puşcă	
broboadă		Podoabă	

Sarcini: - alcătuiţi cuvinte noi care să înceapă cu îm + ... , modificînd forma cuvintelor din coloanele 1 şi 3 conform cu exemplele date;

- alcătuiţi propoziţii folosind cuvintele noi (primul şi ultimul cuvînt din coloanele 2 şi 4)

3) Material: atîtea , baie, blochează, ceas, fier. soare, ieftin, băiat, iepure, piaţă, coloane, coarne, toarnă, iarnă, iaz. aducea, ţeapă, bea, moară;

Sarcini:
- ordonaţi în coloană cuvintele după grupurile de vocale:
- despărţiţi în silabe cuvintele subliniate;
- alcătuiţi 6 propoziţii cu cuvintele date;

4)Material: - şcoală, bloc, iepure, copil, fluture, foc, televizor, bibliotecă, oglindă, fum, stele, stilou, nor, pădure.

Sarcini: - despărţiţi în silabe cuvintele date;
- aşezaţi pe coloane cuvintele după numărul silabelor;
- subliniaţi vocalele alăturate din aceeaşi silabă;
- alcătuiţi propoziţii cu cinci cuvinte;

e) Jocurile de completare au ca obiect un material nedefinit, cu omisiuni marcate convenţional. Pot fi omisiuni de litere, silabe, cuvinte întregi, semne de punctuaţie.

Litere omise: e - erciţiu cu - păr

e - amen bo – boane

1.) Material: sa_ofon, me_ican, e_istă, e_pediţie, e_erciţii, e_ poziţie, Ale_andra.

Sarcini: - să înlocuiască liniuţa cu litera omisă:
- să motiveze completarea:
- să despartă în silabe cuvintele completate:

- să pronunţe fiecare cuvînt.

Silabe (grupuri de cuvinte) omise:

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

2) Material: tre..., ...teşte, mer..., ar...nt, pere..., ...reşe, Ne...niţă, în...ţaţă. Mar..,1a, ...rafă, ...veci, ...tute, ...nezesc.

Sarcini: - completează spaţiile punctate cu grupurile de litere care lipsesc;

- subliniaţi cuvintele care conţin grupurile de litere: ce, chi;
- grupaţi cuvintele care conţin grupurile de litere: ge, gi, ghe, ghi.

Cuvinte omise

3) Material: ...zi de vară Ionel s-a dus la pădure. ...copac a văzut o veveriţă. ... scorbură a zburat o pasăre. Era ciocănitoarea. Foarte aproape de el,... tufiş, a sărit un iepuraş speriat.

Sarcini: - completaţi spaţiile cu cuvintele din paranteză cu: (într-o, într-un, dintr-o, dintr-un).

4) Material: Virgil... dus... librărie cu sora... ... ieşire 1-a găsit peAngel. Acesta ... invitat... circ. Acolo ... întîlnit cu alţi colegi.Angel a luat un program. După ce ... citit i ... dat lui Virgil. ... începutul spectacolului ... făcut linişte. Dresorul de animale ... încîntat. Nu ştiau pe cine să aplaude mai mult, ursuleţii drăgălaşi ... căluţii năzdrăvani.

Sarcini: - să completeze spaţiile libere cu cuvintele: ia, i-a, s-a, la sa, 1-a, sau, s-au:

- să motiveze completarea;
- să diferenţieze prin opunere situaţiile de omofonic apărute.

f) <u>Jocurile de exemplificare</u> constau în concretizarea unei reguli sau a unei situaţii de ortografie.

Exemplele pot fi izolate sau enunţuri:

a) cuvinte izolate: - cinci exemple de cuvinte care se scriu cu literă mare;
- cinci exemple de cuvinte ce denumesc meserii;

b) enunţuri: - trei propoziţii în care să folosiţi semnul întrebării;
- patru propoziţii în care să folosiţi cuvintele: sa, s-a ia, i-a

Sarcini: - de explicat ortografia cuvintelor.

- de înlocuit cuvintele cu altele potrivite: ei, lui, a luat.

g) <u>Jocurile de discriminare</u> se folosesc des în scopul aplicării unei reguli.

Material: îmbelşugat, înalt, înnoi, egzamen, ecserciţiu, împărat, axion, examen, bomboane;

Sarcini: - subliniaţi cuvintele scrise corect;
- corectaţi cuvintele scrise incorect;
- motivaţi scrierea în ambele cazuri.

h) <u>Jocuri de clasare</u>

Material: fereastră, cheie, iederă, fier, şcoală, umezeală, ceas, poiana soartă, ploaie, ieşire, iarbă, seară, lămîie, cuier, foaie, miez, poartă, iepure, leac.

Sarcini: - să selecteze şi sa ordoneze în coloane cuvintele care conţin grupurile: ea, ie, oa, ia.

ea	ie	oa	ia
fereastră	iederăşcoalacheia		
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

În lecţiile de reluare aplicativă a cunoştinţelor dobîndite de către elevi anterior (referitoare la normele de ortografie şi punctuaţie) aceste jocuri au fost aplicate combinat, în momente succesive, alternînd activitatea orală cu cea scrisă, activitatea individuală cu cea în grupe şi frontală. Punînd un accent deosebit pe înţelegerea şi conştientizarea faptelor de ortografie şi punctuaţie, am creat pentru elevi condiţii de a le aplica într-o formă sau alta cu succes în orice situaţie.

Metodologia predării citit - scrisului a impus de-a lungul anilor găsirea celor mai potrivite procedee specifice învăţării scrisului la elevii mici. Metoda utilizată în predarea-învăţarea citit-scrisului trebuie să ţină seama de faptul că scrierea, aproape în totalitate, concordă cu pronunţia - deci metoda este fonetică: de asemenea, trebuie să se pornească de la

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

desprinderea propoziţiei din vorbire, să continue cu separarea cuvintelor, urmată de delimitarea silabelor din cuvîntul respectiv şi apoi identificarea fiecărui sunet din fiecare silabă. Toate acestea reprezintă operaţia de analiză fonetică. Metoda de bază în învăţarea citit - scrisului este metoda fonetică, analitico - sintetică. In perioada preabecedară, metoda fonetică, analitico - sintetică este utilizată în lecţiile de familiarizare a elevilor cu propoziţia, cuvîntul, silaba, sunetul. In perioada abecedară, în învăţarea sunetului, respectiv literei se combină reprezentarea grafică cu desenarea, apoi scrierea literelor, a silabelor, a cuvintelor respective, pînă la scrierea propoziţiei, apoi a textului. In perioada postabecedară şi în clasa a II-a metoda fonetică, analitico - sintetică, este aplicată prin procedee determinate de creşterea gradului de dificultate a cerinţelor, de îmbogăţirea conţinuturilor şi de specificul faptului de limbă prevăzut în obiectivele propuse.

Demersurile metodice abordate dovedesc că prin întărirea caracterului practic - aplicativ al fiecărei lecţii, prin folosirea jocului didactic ca principală cale de dobîndire a noilor cunoştinţe, de formare şi consolidare a deprinderilor, de evaluare a cunoştinţelor, priceperilor şi deprinderilor însuşite, şi prin accentuarea creatoare a lecţiilor s-a reuşit interdependenţa compartimentelor limbii, corelarea cunoştinţelor de gramatică, ortografie, ortoepie, fonetică, vocabular. In acest fel elevii au dobîndit deprinderi temeinice de scriere, de folosire în bune condiţii a celui mai important mijloc de comunicare între oameni, limba. În formarea stereotipiilor dinamice corecte, pe lîngă alegerea ca tehnici de predare a căii operaţional - practice specifică claselor mici (ciclul achiziţiilor fundamentale) se impun cîteva cerinţe de ordin psihopedagogie şi metodic, desprinse din experienţa la clasă:

- în lucrările elevilor nu trebuie subestimat rolul ortografiei, considerată ca o formă exterioară, secundară a conţinutului;
- cadrele didactice trebuie să cunoască actualul sistem ortografic şi ortoepic al limbii române, principiile pe care se bazează acesta (fonetic, silabic, morfologic, sintactic şi uneori cel al scrierii convenţionale):
- în predarea ortografiei să se respecte particularităţile de vîrstă ale elevilor, astfel încît să se recurgă la explicaţii accesibile, clare, logice;
- să se asigure în general suport intuitiv predării;
- adaptarea predării la specificul fiecărui elev (tratarea individuală);
- atenţie la modelul propus elevului, la corectitudinea gramaticală, ortografică, ortoepică, în general la calitatea exprimării; este importantă valoarea exemplului vorbirii şi scrierii învăţătorului în formarea comportamentului verbal şi scris al elevilor;
- se cere din partea educatorului o atitudine conştientă faţă de profesiunea sa, manifestată într-o pregătire generală temeinică, precum şi în pregătirea atentă pentru fiecare lecţie; învăţătorul trebuie să cunoască planul de învăţămînt, programele, manualele, să ştie ce, cît, de ce , cui, cum trebuie transmis;
- să depisteze cauzele care generează greşeli de scriere şi să le prevină;
- greşelile să fie corectate ca să nu se fixeze în deprinderi;
- corectarea greşelilor de ortografie şi punctuaţie să se facă nu doar la obiectul limba română ci şi la celelalte discipline (în caiete, lucrări) cultivînd astfel spiritul de răspundere al elevilor faţă de propriul lor scris;
- învăţătorul trebuie să asigure modele ale scrierii corecte (planşe cu ortograme, semne de punctuaţie) şi să le afişeze în clasă.

Utilizînd jocul didactic ca metodă activ - participativă în procesul de predare - învăţare - evaluare a noţiunilor gramaticale, îmbinînd ineditul cu utilul, cu plăcutul, activitatea didactică devine mai interesantă şi mai atractivă. Folosirea jocului didactic cere o atenţie deosebită pentru a se încadra organic în lecţie. Jocul didactic trebuie să constituie atît

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)

un prilej de divertisment, de activitate independentă cît şi de acumulare de noi cunoştinţe sau de reactualizare a celor dobîndite anterior.

BIBLIOGRAPHY

1. D.B, Elkonin, *Psihologia jocului*. Bucureşti: Didactică si Pedagogică, 1980.
2. I. Jinga, E. Istrate, *Manual de pedagogie*. Bucureşti: All, 2001.
3. L. Jinga, I.Negruţ, *Învăţarea eficientă*. Bucureşti: Editis, 1994.
4. V. Molan,*Îndreptarpentru predarea limbii române*. Bucureşti: Petrion, 1999.
5. V. Molan, L.Pârvulescu, *Limba noastră-i o comoară - Exerciţii de limba română pentru ciclul primar.* Bucureşti: Petrion, 1991.
6. I. Nicola, *Tratat de pedagogie şcolară*. Bucureşti: Aramis, 2003.
7. A. Pamfil, *Limba şi literatura română în şcoala primară – perspective complementare.* Piteşti: Paralela 45, 2009.
8. I. Scheau, *Gîndirea critică. Merode active de predare-învăţare*. Cluj Napoca: Dacia-Educaţional, 2004.
9. J.L.Steele, L.Meredith, S.Kurtis, Ch.Temple, *Lectura şi scrierea pentru dezvoltarea gîndirii critice*, vol I şi II ,Educaţia 2000+, 2000.
10. A. Stoichiţoiu-Ichim, *Vocabularul limbii române actuale.* Bucureşti: All, 2007.

BDD-A27892 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-29 04:17:24 UTC)