

# 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 obișnuit o asemenea activitate este izvorită din nevoia de acțiune, de mișcare a copilului-o modalitate de a-și consuma energia - sau de a se distra, un mod plăcut, de a utiliza timpul liber și nu numai. Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. Incorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii. Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învățătorul consolidează, precizează și chiar verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera lor de cunoștințe, pune în valoare și le antrenează capacitățile creatoare ale acestora. Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului lecției, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției.

Integrarea organică a jocului didactic în activitatea de învățare a școlarii mici este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalității copilului. Școlarul mic să simtă că este acceptat așa cum este, că vine la școală să desfășoare o activitate ce-i solicită efort în colaborarea cu ceilalți copii, cu învățătorul, într-o atmosferă de securitate, de bucurie și nu numai să reproducă în competiție ce ceilalți ceea ce a realizat. Învățarea prin efort personal și în grup prin manifestarea independenței în acțiune, gândire, exprimare însoțită de bucurie și satisfacție va fi temeinică și va genera noi interese de cunoaștere. 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 înțelegere și exigență în respectarea regulilor, se stimulează dorința copiilor a a-și aduce contribuția proprie. În joc, învățătorul poate sugera copiilor să încerce să exploreze mai multe alternative, se poate integra în grupul de elevi în scopul clarificării unor direcții de acțiune sau pentru selecționarea celor mai favorabile soluții.

Prin intermediul jocului didactic se pot asimila noi informații, se pot verifica și consolida anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi, se pot dezvolta capacități cognitive afective și volitive ale copiilor, se pot educa trăsături ale personalității creatoare, se pot

asimila modele de relații interpersonale, se pot forma atitudini și convingeri. Copiii pot învăța să utilizeze bine informațiile, timpul, spațiul și materialele puse la dispoziție, li se poate dezvolta spiritul de observație, spiritul critic și autocritic, capacitatea anticipativ - predictivă, divergența și convergența gândirii, flexibilitatea și fluiditatea.

Poate fi solicitată capacitatea elevilor de a se orienta într-o anumită situație, de a propune soluții, de a le analiza și a opta pentru soluția optimă, de a extrapola consecințele unei anumite situații concrete, de a interpreta și evalua anumite experiențe, fenomene, situații etc. Manifestând creativitate învățătorul va determina avântul libertății și creativității elevilor săi, va realiza echilibrul între preocupările pentru formarea gândirii logice, raționale și flexibile, fluide, creatoare, depășind înțelegerea îngustă, eronată, potrivit căreia libertatea de manifestare și creație a copiilor se dezvoltă spontan. Aplicând cu pricepere jocul didactic învățătorul poate valorifica unele din bogatele resurse formativ - educative ale acestuia în angajarea personalității copilului de a desfășura o activitate ce solicită efort susținut, dar într-o atmosferă de voie bună, de cooperare și înțelegere.

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

- aceeași **sarcină** se exersează pe conținuturi și materiale diferite, cu reguli noi;
- același **conținut** matematic se consolidează, se poate repeta prin modificarea situațiilor de învățare și a sarcinilor de lucru;
- **regulile și elementele de joc** modifică succesiunea acțiunilor, ritmul de lucru;
- stimulează și exersează limbajul, aspecte comportamentale prin **reguli de joc**;
- într-un joc, repetarea răspunsurilor, în scopul obținerii performanțelor și reproducerea unui model de limbaj adaptat conținutului pot fi **reguli de joc**.

Structura jocului didactic impune ca **sarcină didactică** în relație cu **regulile jocului** să fie accesibilă, pentru a fi un echilibru permanent între acestea. Apar situații când, deși sarcinile sunt accesibile, regulile pot inhiba, ducând la refuz, indiferență sau deși sarcinile sunt dificile, simplitatea regulilor instaurează plictiseala. Jocul didactic reușit ar fi cel care trezește interesul pentru sarcina și regulile sale (prezența elementului emotiv, de așteptare, de surpriză, de întrecere ar fi indispensabile).

Folosirea jocului didactic în cadrul procesului de învățare ne va demonstra că randamentul orei este mai mare, verificarea cunoștințelor făcându-se în mod plăcut, activ, temeinic, gândirea elevilor este mereu solicitată și astfel în continuă formare, independența, creativitatea se formează de timpuriu, inițiativa copiilor crește, în joc devine mai curajos, mai degajat, prin jocuri îi putem cunoaște pe copii mai repede și mai bine, prin varietatea lor, prin crearea unor situații-problemă, ele dezvoltă spiritul de observație, de analiză, de judecată, înlătură, monotonia, rutina, stereotipia, dau posibilitatea elevilor să-și dezvolte vocabularul, comunicarea devine mai permisivă, jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai ușor cum gândesc elevii și de a modela logica gândirii lor.

### 1. Raportul dintre joc și învățare

Învățarea este indisolubil legată de joc. Treptat, elementele de joc încep să cedeze tot mai mult locul elementelor de învățare. La vârsta școlară, învățarea este forma predominantă de activitate. Jocul este subordonat învățării exercitând o influență deosebită asupra dezvoltării psihice a copilului. Dacă la vârsta preșcolară, jocul reprezintă activitatea principală a copilului,

la vârsta școlară mică, jocul este o formă accesibilă de învățare activă, participativă. Corelația dintre joc și învățare este condiționată de nivelul general de dezvoltare psihică a copiilor. Prin îmbinarea elementelor de învățare cu cele de joc, copilul își însușește unele cunoștințe și face primii pași în direcția formării deprinderilor de muncă intelectuală. Învățarea ca fenomen complex, dinamic, multilateral are un conținut bogat și o sferă largă de cuprindere: formarea priceperilor, însușirea unor cunoștințe, formarea motivației, atitudinilor, sentimentelor și a voinței. Astfel, „în procesul de învățare este antrenat întreg psihicul, toate funcțiile”. Învățarea este privită ca „un proces destinat achiziționării unei experiențe noi, formării unor capacități și deprinderi care să permită individului rezolvarea unor situații problematice sau optimizarea relațiilor sale cu lumea înconjurătoare”.

**Andrei Cosmovici** distinge în cadrul învățării două forme:

- a) **învățarea spontană**, neorganizată, realizată în familie, în grupuri de joacă;
- b) **învățarea sistematică**, realizată în special în școală.

Învățarea școlară este „**însușirea de cunoștințe, priceperi, cât și formarea de capacități necesare adaptării la mediul natural și social**”<sup>4</sup>, accentul căzând pe formarea intelectuală. O modalitate de învățare o constituie jocul pentru că răspunde particularităților de vârstă ale școlărilor mici și pentru că elementul distractiv pe care-l conține, stimulează interesul și curiozitatea școlărilor. Învățarea bazată pe joc este eficientă numai dacă jocul este conceput în corelație cu obiectivele urmărite în lecție. La fiecare joc se impune să acordăm atenție sporită în formularea sarcinii didactice, în asigurarea elementului distractiv care creează destindere și care-i determină pe elevi să se implice în actul învățării. Jocul didactic face parte integrantă din procesul învățării. Învățarea propriu-zisă prin joc facilitează actul de învățare, iar competiția din activitatea de joc, poate continua și în munca de învățare.

Atunci când învățarea îmbracă forma de joc, plăcerea care însoțește 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 și stimula elevii, mai ales în prima etapă a învățării. Jocul creează momente de tensiune, de emoții. Dorința de a câștiga întrecerea motivează copiii la o activitate intensă, rapidă și plăcută. Datorită elementului de atractivitate, elevii nu simt efortul depus în învățare. În jocul didactic predomină învățarea și nu distracția. Jocul declanșează momente de bună dispoziție, se încheie cu aprecieri colective sau individuale privind modul de realizare a sarcinii de învățare propusă. Prin joc, copilul trece lent, recreativ, spre activitatea intelectuală. Prin prezența caracteristicilor situației de joc, se evidențiază o angajare deplină a capacităților intelectuale ale elevilor. Jocul didactic îmbină într-un tot unitar și armonios atât sarcini și funcții specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării, exercitând o influență formativ-educativă asupra copilului în vederea pregătirii pentru școală, prevenind șocul școlarizării. În prezent, starea de „pregătire psihologică” prin care este asigurată integrarea și adaptarea copilului la mediul școlar este rezultatul întregii activități a copilului în grădiniță.

Adaptarea la noile condiții în cadrul școlii aduce în viața copilului aspecte noi pe plan intelectual, afectiv și social. Dacă treapta antepreșcolară se caracterizează prin joc, etapa școlară pune învățarea în centrul activității copilului. Spre deosebire de joc, care este o activitate liber acceptată ce produce satisfacții, învățarea ca formă a muncii este o activitate impusă din afară, care se efectuează într-un ritm susținut, solicită eforturi și urmărește scopuri pe care copilul nu le înțelege de la început. Și jocul didactic și învățarea solicită efort din partea copilului. Sunt jocuri care antrenează copilul până la epuizare, după cum unele activități de tip școlar solicită în prea mică măsură efortul copilului. Oricât ar fi de epuizante unele jocuri din punctul de vedere al consumului energetic, nu se răsfrâng negativ asupra personalității copilului, după cum unele activități școlare cu un consum energetic redus devin obositoare, epuizante, cu un coeficient mare de solicitare psihică. Pentru lămurirea acestor enigme trebuie să pornim de la

**deosebirea esențială** dintre joc și învățare din punct de vedere al suportului motivațional, respectiv al mobilelor care le declanșează și întrețin:

- prin structura sa psihologică jocul este motivat intrinsec, pe când învățarea, mai ales în faza inițială este motivată predominant extrinsec;
- *jocul este însoțit întotdeauna de plăcere și răspunde intereselor imediate* ale copilului, ceea ce face să nu apară în joc senzația de oboseală;
- *activitatea de învățare* îi apare copilului ca ceva impus din exterior, fără a răspunde unor interese imediate;
- jocul oferă câmp liber manifestării și spontaneității, generează bucurii, satisfacții, pe când învățarea îi apare copilului ca o constrângere impusă de o autoritate externă;
- în jocul didactic copilul întrezărește un rezultat imediat, care-l stimulează, iar rezultatul învățării nu-i satisface, pentru moment, nici o trebuință.

De aceea, solicitarea psihică și efortul pe care învățarea școlară 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 și este o expresie a atitudinii sale subiective față de aceste solicitări. Din punct de vedere pedagogic, învățămîntul 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 învățare, aceasta nu poate fi pusă doar pe seama complexității sarcinii fără referire la înclinațiile și mobilurile celui care învață. Saltul de la efortul în joc la efortul în învățare se înscrie ca unul din mecanismele psihologice ale adaptării active ale copilului la solicitările tot mai accentuate ce i le impune activitatea de învățare. Jocul îmbinat cu elemente de muncă constituie o formă de realizare a unei atitudini corecte față de muncă atît în procesul de învățare, cît și în afara lui. În învățămîntul primar se realizează o îmbinare armonioasă între activitatea de învățare și joc, sub directa îndrumare a învățătorului.

## **2. Clasificarea jocurilor didactice specifice formării deprinderilor de ortografie și punctuație**

Fixarea unor reguli de ortografie și formarea deprinderilor corespunzătoare se înfăptuiesc prin exerciții organizate sub formă de joc și prin practica spontană a scrierii în împrejurări numeroase și variate. Exersarea organizată este modalitatea principală de fixare a regulilor și de formare a deprinderilor ortografice, putîndu-se realiza în lecții speciale, în activități aplicative curente, indiferent lecție. Într-o lecție trebuie să alternăm exerciții și jocuri diferite, dar cu același scop, urmărind realizarea acestuia, alegerea, asamblarea și dozarea exercițiilor cer o mare atenție din partea învățătorilor și sunt determinate de obiectivul urmărit. Pentru realizarea scrierii corecte indispensabile sunt aplicațiile, transpunerea, operarea în practică a cunoștințelor respective și a regulilor însușite, pînă la automatizarea activității. Se recurge la conversație, explicația însoțită de demonstrație, la analiză și, pe o scară foarte mare, la exercițiu - joc, folosit permanent și în forme cît mai variate. O regulă se fixează și intră în deprindere pe două căi, corelate: prin exercițiu și prin practica spontană a scrierii. În învățarea ortografiei, exercițiul realizează repetarea unor factori constanți în condițiile varierii altora. O regulă se consolidează și prin antrenamentul liber, prin repetarea principiului sau a faptelor de ortografie în practica spontană a scrierii.

## **3. Tipuri de exerciții - joc care vizează formarea deprinderilor de scriere corectă**

### **a) Jocuri de recunoaștere**

Jocurile de recunoaștere formează și dezvoltă la elevi capacitatea de a identifica faptele de scriere corectă în situații date, trecând treptat la exercițiile cu caracter creator. Procesul de recunoaștere implică analiza, descompunerea în elemente constitutive, iar ceea ce numim „analiza pe text” este de fapt un exercițiu bazat pe recunoaștere. Într-o activitate în care o metodă de lucru constă în exerciții de recunoaștere (și caracterizare, și grupare, și motivare, și disociere și de aplicare) începe prin observarea unor fapte de limbă care conțin cazurile de ortografie sau punctuație ce vor fi consolidate.

Exemplu: Precizați ce semne de punctuație se folosesc în următorul text:

Elena, Mădălina și Vlad sunt în pauză.

Elena, te rog să ștergi tabla!

- Tu ce faci, Mădălina?

Deschid ferestrele.

b) Jocurile de grupare solicită recunoașterea și 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 recunoaștere depinde de temă, exercițiul obligând la comparații și la diferențieri care nu angajează neapărat cunoștințe teoretice.

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

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

a) cazurile în care liniuța poate fi desființată;

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

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 gândit, s-a supărat, a luat-o.

c) Jocurile de diferențiere constau în recunoașterea, compararea și opunerea trăsăturilor distinctive a două fapte, a căror asemănare poate provoca sau a și provocat interferențe reciproce. Diferențierea, ca inhibare a tot ce este accidental asemănător prin formarea unor legături inhibitive negative, este necesară în tot procesul de învățare a ortografiei. Diferențierea prin opunere are un efect cu atât mai mare, cu cât se produce mai aproape de momentul familiarizării cu faptul de ortografie și regula lui.

Material: șade, jale, șase, așează, greșeală, clujean, îngrijea, roșcată, orășean, șantier.

Sarcină: de diferențiat prin opunere scrierea după ș sau j.

Materialul și sarcina pot fi propuse sub formă de situație problemă.

- șade, jale, șase, așează, șantier, pojar, javră.

- greșeală, clujean, îngrijea, roșeață, orășean.

d) In jocurile de modificare elevul intervine în material transformând fapte, înlocuindu-le sau restaurându-le în forma lor concretă. Elevul desfășoară următoarele operații:

- prelucrează informația oferită de material și de sarcină și elaborează un răspuns;

- acționează în consecință, modificând materialul conform schemei de răspuns elaborate;

- apreciază rezultatul acțiunii, interpretează materialul rezultat prin modificare și motivează soluția.

1) Material

Un singur obiect	Mai multe obiecte
------------------	-------------------

o expoziție	niște expoziții
o carte	
un om	
o ființă	
un exercițiu	
o floare	
un dar	

Sarcini: - să se completeze tabelul;

- să observe transformarea cuvintelor,
- să alcătuiască propoziții cu cuvintele din coloană întâi care conțin litera „x”

2) Material

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

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

- alcătuiți propoziții folosind cuvintele noi (primul și ultimul cuvînt din coloanele 2 și 4)

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

Sarcini:

- ordonați în coloană cuvintele după grupurile de vocale:
- despărțiți în silabe cuvintele subliniate;
- alcătuiți 6 propoziții cu cuvintele date;

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

Sarcini: - despărțiți în silabe cuvintele date;

- așezați pe coloane cuvintele după numărul silabelor;
- subliniați vocalele alăturate din aceeași silabă;
- alcătuiți propoziții cu cinci cuvinte;

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

*Litere omise:* e - ercițiu cu - păr

e - amen bo – boane

1.) Material: sa\_ ofon, me\_ ican, e\_ istă, e\_ pediție, e\_ erciții, e\_ poziție, Ale\_ andra.

Sarcini: - să înlocuiască liniuța cu litera omisă:

- să motiveze completarea:
- să despartă în silabe cuvintele completate:

- să pronunțe fiecare cuvînt.

*Silabe (grupuri de cuvinte) omise:*

2) Material: tre..., ...tește, mer..., ar...nt, pere..., ...reșe, Ne...niță, în...țăță. Mar..., la, ...rafă, ...veci, ...tute, ...nezesc.

- Sarcini: - completează spațiile punctate cu grupurile de litere care lipsesc;  
 - subliniați cuvintele care conțin grupurile de litere: ce, chi;  
 - grupați cuvintele care conțin grupurile de litere: ge, gi, ghe, ghi.

*Cuvinte omise*

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

Sarcini: - completați spațiile cu cuvintele din paranteză cu: (într-o, într-un, dintr-o, dintr-un).

4) Material: Virgil... dus... librărie cu sora... ... ieșire 1-a găsit pe Angel. Acesta ... invitat... circ. Acolo ... întâlnit cu alți colegi. Angel a luat un program. După ce ... citit i ... dat lui Virgil. ... începutul spectacolului ... făcut liniște. Dresorul de animale ... încântat. Nu știau pe cine să aplaude mai mult, ursuleții drăgălași ... căluții năzdrăvani.

- Sarcini: - să completeze spațiile libere cu cuvintele: ia, i-a, s-a, la sa, 1-a, sau, s-au:  
 - să motiveze completarea;  
 - să diferențieze prin opunere situațiile de omofonic apărute.

f) Jocurile de exemplificare constau în concretizarea unei reguli sau a unei situații de ortografie.

Exemplele pot fi izolate sau enunțuri:

- a) cuvinte izolate: - cinci exemple de cuvinte care se scriu cu literă mare;  
 - cinci exemple de cuvinte ce denumesc meserii;  
 b) enunțuri: - trei propoziții în care să folosiți semnul întrebării;  
 - patru propoziții în care să folosiți cuvintele: sa, s-a ia, i-a

Sarcini: - de explicat ortografia cuvintelor.

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

g) Jocurile de discriminare se folosesc des în scopul aplicării unei reguli.

Material: îmbelșugat, înalt, înnoi, egzamen, ecsercițiu, împărat, axion, examen, bomboane;

- Sarcini: - subliniați cuvintele scrise corect;  
 - corectați cuvintele scrise incorect;  
 - motivați scrierea în ambele cazuri.

h) Jocuri de clasare

Material: fereastră, cheie, iederă, fier, școală, umezeală, ceas, poiana soartă, ploaie, ieșire, iarbă, seară, lămâie, cuier, foaie, miez, poartă, iepure, leac.

Sarcini: - să selecteze și să ordoneze în coloane cuvintele care conțin grupurile: ea, ie, oa, ia.

	ea	ie	oa	ia
fereastră	_____	_____	_____	_____
iederășcoalacheia	_____	_____	_____	_____

În lecțiile de reluare aplicativă a cunoștințelor dobândite de către elevi anterior (referitoare la normele de ortografie și punctuație) aceste jocuri au fost aplicate combinat, în momente succesive, alternând activitatea orală cu cea scrisă, activitatea individuală cu cea în grupe și frontală. Punând un accent deosebit pe înțelegerea și conștientizarea faptelor de ortografie și punctuație, am creat pentru elevi condiții de a le aplica într-o formă sau alta cu succes în orice situație.

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

desprinderea propoziției din vorbire, să continue cu separarea cuvintelor, urmată de delimitarea silabelor din cuvântul respectiv și apoi identificarea fiecărui sunet din fiecare silabă. Toate acestea reprezintă operația de analiză fonetică. Metoda de bază în învățarea citit - scrisului este metoda fonetică, analitico - sintetică. În perioada preabecedară, metoda fonetică, analitico - sintetică este utilizată în lecțiile de familiarizare a elevilor cu propoziția, cuvântul, silaba, sunetul. În perioada abecedară, în învățarea sunetului, respectiv literei se combină reprezentarea grafică cu desenarea, apoi scrierea literelor, a silabelor, a cuvintelor respective, până la scrierea propoziției, apoi a textului. În perioada postabecedară și în clasa a II-a metoda fonetică, analitico - sintetică, este aplicată prin procedee determinate de creșterea gradului de dificultate a cerințelor, de îmbogățirea conținuturilor și de specificul faptului de limbă prevăzut în obiectivele propuse.

Demersurile metodice abordate dovedesc că prin întărirea caracterului practic - aplicativ al fiecărei lecții, prin folosirea jocului didactic ca principală cale de dobândire a noilor cunoștințe, de formare și consolidare a deprinderilor, de evaluare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor însușite, și prin accentuarea creșterii a lecțiilor s-a reușit interdependența compartimentelor limbii, corelarea cunoștințelor de gramatică, ortografie, ortoepie, fonetică, vocabular. În acest fel elevii au dobândit deprinderi temeinice de scriere, de folosire în bune condiții a celui mai important mijloc de comunicare între oameni, limba. În formarea stereotipiilor dinamice corecte, pe lângă alegerea ca tehnici de predare a căii operațional - practice specifică claselor mici (ciclul achizițiilor fundamentale) se impun câteva cerințe de ordin psihopedagogic și metodic, desprinse din experiența la clasă:

- în lucrările elevilor nu trebuie subestimat rolul ortografiei, considerată ca o formă exterioară, secundară a conținutului;
- cadrele didactice trebuie să cunoască actualul sistem ortografic și ortoepic al limbii române, principiile pe care se bazează acesta (fonetic, silabic, morfologic, sintactic și uneori cel al scrierii convenționale):
  - în predarea ortografiei să se respecte particularitățile de vîrstă ale elevilor, astfel încît să se recurgă la explicații accesibile, clare, logice;
  - să se asigure în general suport intuitiv predării;
  - adaptarea predării la specificul fiecărui elev (tratarea individuală);
  - atenție la modelul propus elevului, la corectitudinea gramaticală, ortografică, ortoepică, în general la calitatea exprimării; este importantă valoarea exemplului vorbirii și scrierii învățătorului în formarea comportamentului verbal și scris al elevilor;
  - se cere din partea educatorului o atitudine conștientă față de profesiunea sa, manifestată într-o pregătire generală temeinică, precum și în pregătirea atentă pentru fiecare lecție; învățătorul trebuie să cunoască planul de învățămînt, programele, manualele, să știe ce, cît, de ce, cui, cum trebuie transmis;
  - să depisteze cauzele care generează greșeli de scriere și să le prevină;
  - greșelile să fie corectate ca să nu se fixeze în deprinderi;
  - corectarea greșelilor de ortografie și punctuație să se facă nu doar la obiectul limba română ci și la celelalte discipline (în caiete, lucrări) cultivînd astfel spiritul de răspundere al elevilor față de propriul lor scris;
  - învățătorul trebuie să asigure modele ale scrierii corecte (planșe cu ortograme, semne de punctuație) și să le afișeze în clasă.

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

un prilej de divertisment, de activitate independentă cât și de acumulare de noi cunoștințe sau de reactualizare a celor dobândite anterior.

### BIBLIOGRAPHY

1. D.B, Elkonin, *Psihologia jocului*. București: Didactică si Pedagogică, 1980.
2. I. Jinga, E. Istrate, *Manual de pedagogie*. București: All, 2001.
3. L. Jinga, I.Negruț, *Învățarea eficientă*. București: Editis, 1994.
4. V. Molan, *Îndreptar pentru predarea limbii române*. București: Petrion, 1999.
5. V. Molan, L.Pârvulescu, *Limba noastră-i o comoară - Exerciții de limba română pentru ciclul primar*. București: Petrion, 1991.
6. I. Nicola, *Tratat de pedagogie școlară*. București: Aramis, 2003.
7. A. Pamfil, *Limba și literatura română în școala primară – perspective complementare*. Pitești: Paralela 45, 2009.
8. I. Scheau, *Gîndirea critică. Merode active de predare-învățare*. Cluj Napoca: Dacia-Educațional, 2004.
9. J.L.Steele, L.Meredith, S.Kurtis, Ch.Temple, *Lectura și scrierea pentru dezvoltarea gândirii critice*, vol I și II ,Educația 2000+, 2000.
10. A. Stoichițoiu-Ichim, *Vocabularul limbii române actuale*. București: All, 2007.