



Ministerul Educației
Inspectoratul Școlar Județean Mureș
Grădinița cu Program Prelungit "Manpel" Tg. Mureș, Structura Creșa nr. 6

CERC PEDAGOGIC

Responsabil cerc pedagogic:
prof.dr. Vultur Ioana
prof. Zvâncă Emilia

Cadre didactice:
prof. Popistan Nicoleta
prof. Morărean Bianca
ed. puericultor Lunca Raluca
ed. puericultor Gliga Paula





Învățarea prin joc -
echilibru sau focalizare
în funcție de nevoile
identificate



JOCUL - UN IMPULS
IREZISTIBIL, PRIN CARE
COPILUL ÎSI MODELEAZĂ
PROPRIA-Î STATUIE.

(JEAN CHATEAU)



Antepreșcolaritatea este vârsta la care este foarte greu să identificăm un tip de joc în stare pură.

- până la 6 luni **jocul exercițiu** este cel mai frecvent tip de joc, iar prin practicarea lui copilul își descoperă propriul corp;
- între 7-12 luni își face debutul **jocul de manipulare**;
- după 1 an datorită dezvoltării limbajului, câștigă teren **jocurile de limbaj**;
- după 2 ani apare **jocul de construcție**, va folosi obiecte și jucării la care are acces, începe să „construiască” și să „deconstruiască” cu acestea mai întâi pe orizontală, iar mai apoi la vârsta de 3 ani va experimenta construcțiile pe verticală.



- jocul simbolic are multe beneficii în plan cognitiv social și emoțional;
- copilul își construiește personalitatea în ritmul său propriu;
- fiind un joc liber, copilul poate acționa așa cum își dorește, fără intervenția adultului;
- este posibilă apariția obiectului simbolic ce reprezintă un obiect ce ține locul altuia, îmbrăcând semnificația, calitățile și utilitatea aceluia;
- permite copilului să se echilibreze cognitiv, afectiv;
- contribuie la îmbogățirea vocabularului

Jocul simbolic



- formează deprinderea de a controla mai bine jucăriile, obiectele pe care le manipulează;
- formează deprinderea de apucare, turnare de apă în diferite vase;
- formează deprinderea de a-și folosi mușchii mâinilor în activități care necesită folosirea instrumentelor de scris.

Jocul de manipulare



- copilul antepreșcolar care sare, aleargă fără un scop precis, care dansează în ritm propriu își perfecționează mișcările, dezvoltă coordonarea dintre ochi și acțiunea pe care o face.
- contribuie la dezvoltarea fizică, antrenează mușchii, creșterea rezistenței, a forței, a îndemânării, dar contribuie și la dezvoltarea cognitivă.
- în jurul vârstei de 2 ani copilul reușește să sară pe două picioare și chiar și într-un picior, este capabil să lovească mingea.

Jocul motric



• Vârsta antepreșcolarității este vârsta în care copilul imită multe dintre acțiunile și limbajul adultului, de aceea are nevoie de modele pe care să le poată imita. Copilul imită pentru plăcerea de a imita – imitația-joc (imită o rață, un câțel).

Imitația contribuie la:

- creșterea autonomiei treptate a copilului;
- sprijină îmbogățirea vocabularului;
- facilitează implicarea copilului în sarcini casnice și viața cotidiană, va apropia copilul de lumea ce îl înconjoară și o va înțelege mai bine.

Jocul verbal-imitativ





Jocurile senzoriale contribuie la:

- dezvoltarea creierului;
- accelerează dezvoltarea limbajului, a comunicării;
- contribuie la îmbogățirea vocabularului;
- perfecționarea motricității fine;
- dezvoltarea imaginației, creativității;
- formarea și dezvoltarea încrederii în sine;
- dezvoltarea spiritului de observație.



Jocul senzorial





Prin jocul de construcție copiii pot să analizeze, să compare și să selecteze materialele în funcție de scopul pe care îl au.

De asemenea pot observa diferitele forme ale obiectelor: cilindrice, sferice chiar dacă încă nu le pot numi, constată diferite însușiri ale lor: aspre, dure, lucioase, moi.



Jocul de construcție



Jocurile muzicale contribuie la:

- formarea abilităților de concentrare;
- coordonarea mișcărilor;
- dezvoltă abilitățile cognitive;
- dezvoltă copiii din punct de vedere senzorial.

Jocuri muzicale



CONCLUZII

Constrângerile transpunerii „în scenă” a jocurilor analizate sunt date de:

- nivelul de vârstă;
- resursele materiale;
- experiențele de viață ale copiilor;
- de contextul cultural, de numărul de copii dintr-o grupă;
- libertatea care li se oferă în a se manifesta sau a iniția jocuri;
- de gradul de profesionalizare al persoanelor care sunt angrenate în educația specifică acestei categorii de vârstă.