

A painting of a child with red hair, wearing a purple shirt and brown pants, jumping rope on a grassy hill. The child is upside down, holding the rope with both hands. A large cluster of colorful balloons (red, blue, yellow, green) is attached to the rope. The background is a bright, textured sky with blue and white brushstrokes.

**Activități pentru
dezvoltarea
vocabularului, memoriei
și atenției**

PSIHOLOG PÎRVA DĂNUȚ

CITATE CELEBRE

- “Apoi este-o vorbă: dacă-i copil, să se joace, dacă-i cal, să tragă și dacă-i popa, să citească!” (I. CREANGĂ -Amintiri din copilărie)
- “Jocul este un impuls irezistibil, prin care copilul își modelează propria-i statuie.” (Jean Chateau - Copilul și jocul)



ROLUL ȘI IMPORTANȚA JOCULUI

“Homo Ludens” este o expresie latină care înseamnă „omul care se joacă, se distrează” și este folosită pentru a descrie că umanitatea în care trăim iubește să se joace, aceasta fiind o nevoie puternic ancorată în ADN-ul nostru. Jocurile și distracțiile sunt mai intense la vârstele copilăriei și tinereții.

Copilul se dezvoltă psihic și fizic cu ajutorul jocului, învață să respecte reguli, se relaționeze și să socializeze. Aceasta le conferă conduitelor lor multă flexibilitate și mai ales le dezvoltă imaginația și creativitatea.



ROLUL ȘI IMPORTANȚA JOCULUI

- Pe toată durata vieții sale, din copilărie până la bătrânețe, omul se joacă în permanență, din porniri interioare sau exterioare, care îi satisfac nevoi diverse:
- emoționale (de reglaj),
- motrice (disiparea energiei acumulate),
- recreative (anti-stres),
- de apartenență (la un grup social, echipă etc.)
- stimă și imagine de sine (performanța într-un joc crește stima de sine).

Jocul didactic



- Vorbind despre jocurile didactice, Ursula Șchiopu preciza că ele “educă atenția, capacitățile fizice intelectuale, perseverența, promptitudinea, spiritul de echipă, de ordine, dârzenie, modulează dimensiunile etice ale conduitei”.
- 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.
- Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acesteia 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.

Criteria pedagogice de clasificare a jocurilor

- după obiectivele prioritare: jocuri senzoriale (auditive, vizuale, motorii, tactile), jocuri de observare, jocuri de dezvoltare a limbajului, jocuri de stimulare a cunoașterii interactive;
- după conținutul instruirii: jocuri matematice, jocuri muzicale, jocuri sportive, jocuri literare/ lingvistice;
- după formă de exprimare: jocuri simbolice, jocuri de orientare, jocuri de sensibilizare, jocuri conceptuale, jocuri-ghicitori, jocuri de cuvinte încrucișate;
- după resursele folosite: jocuri materiale, jocuri orale, jocuri pe bază de întrebări, jocuri pe bază de fișe individuale, jocuri pe calculator;
- după competențele psihologice stimulate: jocuri de mișcare, jocuri de observație, jocuri de imaginație, jocuri de atenție, jocuri de memorie, jocuri de gândire, jocuri de limbaj, jocuri de creație.

Jocuri pentru dezvoltarea vocabularului, memoriei și atenției

- Rima joc de cuvinte
- Trenul memoriei
- Fazan



ROBOTICS FOR INSPECTION
AND MAINTENANCE



Rima joc de cuvinte



Este un joc distractiv care poate fi jucat oriunde și la orice vârstă, fiind potrivit pentru dezvoltarea vocabularului. Frecvent, jocul începe spontan când o persoană spune un cuvânt care rimează cu unul spus de o altă persoană. De exemplu, cineva poate spune: „Nu vă faceți griji. Am hrănit cațelul”. O persoană răspunde: „colonelul” iar alți jucători se transformă spunând cuvinte rimate , de exemplu: “rimelul”. Cuvintele trebuie spuse după o regulă prestabilită iar jucătorul care repetă un cuvânt spus deja, va fi eliminat din joc.

Scopul este de a spune cuvinte rimate cu cuvântul rostit anterior, deci dacă o persoană a spus: „fazan!” următoarele cuvinte posibile includ, tavan, divan, grosolan etc.



Trenul memoriei

- Acest popular joc de memorie începe cu un jucător care spune de ex.: „Plec în vacanță și îmi bag bagajul. Îmi iau. . .” Următoarea persoană repetă fraza și adaugă un element suplimentar (poate fi amuzant și nonconformist), de exemplu: “purcelul”. Jocul continuă, fiecare jucător spunând fraza, toate elementele menționate anterior și adăugând un cuvânt/o expresie nouă.
- Jucătorii sunt eliminați dacă fac o greșeală.
- Persoana capabilă să repete fraza cel mai mult timp câștigă.
- Puteți utiliza orice expresie doriți să începeți jocul. De exemplu, puteți merge la cumpărături și să cumpărați articole sau la un picnic și să luați mâncare.

Fazan

- Jocul este foarte cunoscut în țara noastră și ajută la dezvoltarea limbajului, memoriei, atenției, precum și imaginației. Este ideal pentru grupurile de copii, în special în această perioadă în care aceștia stau mai mult acasă.
- La început unul dintre jucători spune în gând alfabetul.
- Cel care urmează spune „STOP” și sunetul la care ajunsese cel cu alfabetul este sunetul cu care va începe primul cuvânt.
- Jucătorul care a spus stop spune primul cuvântul, iar următorul participant trebuie să formeze un altul, care să înceapă cu ultimele două sunete ale cuvântului dat înaintea lui.



Fazan



- Nu sunt acceptate substantive proprii sau la forma plural.
- De exemplu: L – Lame-Mere-Restaurant
- În timp, copiii învață cu ajutorul jocului că există și cuvinte care încep cu „ct” (ex: ctitor), sau „ps” (ex: psalm, psoriazis). Însă, puțini sunt cei care vin cu o soluție atunci când trebuie să găsească o cale de a ieși din încurcătură când au de spus un cuvânt care începe cu „tm”, „pt”, „ft” sau „ea”.
- Când un jucător este blocat sau nu mai găsește un cuvânt, devine F. La fiecare blocaj nou, jucătorul mai primește o literă : A-Z-A-N. Când a format cuvântul FAZAN, iese din joc.
- Ultimul rămas în joc câștigă.



Bibliografie

- E. Crețu, Psihopedagogia școlara pentru învățământul primar, edit. Aramis, București, 1999
- I. Nicola, Tratat de pedagogie școlară, edit. Aramis, București, 2000
- U. Șchiopu, E. Verzea, Psihologia vârstelor, E.D.P., București, 1995
- <https://www.wikipedia.org/>