

## UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR LUDICE ÎN PREGĂTIREA STUDENȚILOR PENTRU ACTIVITATEA DE DIRIGENȚIE

**Maria MIHAILOV, Lora CIOBANU**, *Universitatea de Stat „Alecru Russo” din Bălți, Republica Moldova*

**Rezumat:** În acest articol sînt reflectate unele aspecte de optimizare a tehnologiei didactice în cadrul orelor de dirigenție din perspectiva formării la studenți a competențelor necesare pentru utilizarea modalităților ludice în cadrul procesului educativ. În materialul de față, ținem să abordăm conținutul și metodologia aplicării jocurilor cu caracter socio-psiologic în lucrul cu elevii mici, pentru a forma atitudine valorică față de lume.

**Cuvinte-cheie:** *tehnologia didactică centrată pe activitate, modelul de realizare a obiectivelor educaționale prin experiență și reflexie, jocuri cu conținut socio-psiologic.*

**Abstract:** The article reflects aspects of optimization of didactic technologies to develop students' competences which they need in order to use ludic technologies in the educational process. It reflects the content and the methodology of applying ludic technologies with social and psychological character to develop young pupils' value attitude towards the environment.

**Keywords:** *activity-centered didactic technology, model of educational objectives' realization through experience and reflection, games with social and psychological character.*

Unul din elementele principale de care depinde calitatea educației îl constituie tehnologia pedagogică ca instrumentariu de realizare a scopurilor instructiv-educative. Modelul tradițional de predare-învățare este contemplativ, insuficient centrat pe activitate [Кукушкин 2004]. În aceste condiții, se impune o modernizare a procesului de învățămînt prin transformări esențiale în tehnologia didactică. Racordarea conținutului și strategiilor adecvate scopurilor și obiectivelor educației prezintă o direcție importantă în pregătirea viitorului specialist. Modernizarea și perfecționarea metodologiei didactice în direcția sporirii caracterului activ-participativ, aplicarea unor tehnologii cu un caracter formativ, care să-l implice pe elev în activitatea de învățare, stimulîndu-i creativitatea, interesul pentru nou, depinde în mare măsură de competența cadrelor didactice.

Cu toate că specialiștii în domeniul vizat subliniază rolul activităților ludice în formarea personalității elevului mic, în condițiile actuale jocul, preponderent, este utilizat în școala primară drept mijloc de asimilare a cunoștințelor. În același timp, avem ferma convingere că realizarea eficientă a scopurilor educației nu este mai puțin importantă și necesită dezvoltarea competențelor necesare utilizării tehnologiilor

### Secțiunea Aspectele metodologice ale formării competențelor profesionale ale specialiștilor din domeniul științelor educației

inovatoare în lucrul cu copiii. În aceste condiții, viața înaintează o schimbare radicală, o reformă de calitate în pregătirea pedagogului diriginte, care ar putea să implementeze modelul inovativ de realizare a obiectivelor educaționale prin experiență și reflexie; să realizeze procesul educațional în strânsă legătură cu realitățile vieții; să asigure aprofundarea experienței celor educați, adaptarea lor cu succes la viață; să cultive simțul realului; să organizeze procesul pedagogic, favorizând dezvoltarea capacității decizionale.

Unul din factorii care va contribui la optimizarea procesului educațional este utilizarea largă în cadrul acestuia a jocurilor, care, prin conținutul dinamic și atractiv, induc o stare de bucurie, fortifică energia intelectuală, favorizând formarea la elevi a unui sistem de atitudini față de lumea înconjurătoare. Jocul prezintă un mijloc puternic de socializare a copilului, care include procese de influențare bine direcționată asupra personalității lui, asimilării cunoștințelor, valorilor spirituale, normelor morale inerente societății.

În literatura de specialitate se subliniază importanța modalităților ludice, în special a jocurilor cu conținut socio-spiritual, pentru educarea elevilor mici. Esența acestui tip de jocuri este reflectată în lucrările N. Șurkova, care consideră că orice joc dispune de caracteristica socio-psihologică, inclusiv jocurile dinamice, deoarece conținutul fiecărui joc conține confruntarea însușirilor, calităților fizice, psihice ale jucătorilor, determinată de prezența unui anumit spațiu relațional. În jocurile tradiționale, fonul social-psihologic prezintă doar un câmp pentru desfășurarea acțiunilor de joc, pe când în tehnologiile pedagogice ludice el este obiectul atenției, conștientizării, aprecierii, dar acțiunile devin numai mijloace care permit de a ilustra fenomenul social-psihologic [Ильцова 2004].

Reieșind din cele menționate, considerăm necesar ca în cadrul cursului de dirigiență să se acorde atenție sporită formării la studenți a competențelor necesare pentru crearea și utilizarea acestui tip de jocuri în cadrul orelor de dirigiență. Totodată, e important să menționăm că pentru a forma la studenți motivație, interes pentru problema nominalizată, este utilizată pe larg metoda comunicativ-dialogată. Aplicarea acestei tehnologii permite de a realiza principiul democratismului, egalității, parteneriatului în relațiile subiect-subiect ale profesorului și studentului, de a exercita stabilirea relațiilor de colaborare.

Construind procesul pedagogic în baza pe dialog, în opoziție cu tehnologia axată pe monolog, obținem posibilitatea de a antrena studenții în aplicarea materiei de studiu, dezvoltându-și capacitatea de a recarda disciplina de învățământ la valorile educaționale fundamentale.

În cadrul discuțiilor, se stipulează valențele formative ale modalităților ludice, fiind determinate de următoarele argumente:

Jocul este o activitate deosebită, deoarece „a se juca” este plăcut, vesel. Programul genetic determină necesitatea activității de joc în cadrul căreia organismul se dezvoltă, se exersează și se formează. Niciun tip de activitate nu dispune de așa o bază temeinică organică ca jocul – activitate prescrisă de însăși natura dezvoltării umane.

Specificul jocului constă în faptul că, de fapt, conținutul lui este plasat în interiorul acestuia. Se joacă, pentru a se juca. Jucătorii primesc plăcere de la procesul jocului, dar atingerea scopului mărește și mai mult satisfacția. Această particularitate a jocului asigură senzația de ușurință. Deși toți cunosc că jocul deseori necesită o încordare enormă a forțelor, totuși se spune că „a se juca” spre deosebire de „a munci” nu este greu. Fiind conștient de acest lucru, omul se include în joc liber fără teamă și frică, deoarece acceptă atitudinea existentă față de joc ca față de ceva neserios care nu poate influența asupra autorității și reputației. Pasionat de mersul jocului, omul uită despre statutul său, nu-și face griji de impresia pe care ar putea să o trezească prin acțiunile efectuate.

Numărul de reguli în joc nu este mare, de aceea, nu este greu de a le respecta, în același timp, apare un teren fertil pentru manifestarea individualității, „Eu”-lui propriu.

Jocul este cel mai democratic tip de activitate. Aici nu există șefi și subordonați, egalitatea se garantează prin distribuirea rolurilor. Astfel, în joc copilul se situează în ambianța democratică: nimeni nu ține minte insuccesele sau succesele lui, jocul prezintă comunicarea de la egal la egal.

Orice joc conține elementele altor forme de activitate, oferind copilului posibilitatea de a însuși pe neobservate unele abilități necesare pentru activitatea cognitivă, de muncă, sportivă, artistică, de comunicare, fapt care condiționează necesitatea utilizării acestuia în cazul dificultăților didactice.

N. Șurkova afirmă că dacă jocul prezintă un mijloc de educație a copiilor, conținutul jocurilor la fel trebuie să reflecte conținutul procesului educativ.

Reieșind din această afirmație, savantul consideră că conținutul jocurilor include:

- atitudinile valorice ale copiilor față de lume (ele sînt trăite);
- abilitățile copiilor de a interacționa cu lumea (ele se formează);
- cunoștințele copiilor despre lume (ele se asimilează).

Așadar, atitudinile, abilitățile, cunoștințele prezintă conținutul procesului educativ. Cunoașterea lumii, abilitatea de a interacționa cu lumea sînt mijloace de formare a atitudinilor față de această lume. Conținu-

## Abordarea prin competențe a formării universitare: probleme, soluții, perspective

tu jocului ghidat de către pedagog întotdeauna reflectă o anumită atitudine față de valori, pe care fiecare participant al jocului o trăiește, o proiectează în conștiința sa sub forma adecvată a modului de viață.

În procesul dirijării acestei activități studenții sînt învățați să modeleze procesul de educație pe o bază situațională, în condiții de joc. Viitorul pedagog diriginte este învățat să pună accentul pe atitudinile manifestate și trăite relativ de personajele concrete ale jocului sau de evenimentul concret reflectat în el.

În continuare prezentăm exemple de jocuri, ca o formă de activitate educațională, ce are drept scop formarea la elevii mici a atitudinilor valorice față de lume.

### Jocul *Prioritățile vieții noastre*

Obiectivele:

Elevul va fi capabil:

- să conștientizeze valoarea materialului și spiritualului în viața omului;
- să argumenteze importanța valorilor spirituale ca a unor valori supreme.

Problema discuției – materialul și spiritualul în viața omului. În semicerc se aranjează reprezentanții diferitor profesii, în fața lor se află un obiect. Participanții, pe rînd, demonstrează utilitatea lui posibilă pentru viața reprezentanților unor profesii; apoi în locul obiectului se anunță o valoare spirituală și din nou jucătorii se referă la oportunitatea acesteia. Observatorii iau decizia cine dintre jucători are necesitate mai mare în acest obiect și cui în cea mai mare măsură îi este necesară valoarea spirituală.

Soluția generalizatoare conține în sine concluzia filosofică: dacă obiectul nu este necesar tuturor, apoi valorile spirituale sînt valori generale, patrimoniul tuturor. Obiectele utilizate pot fi: carnețel, creion, computer și altele. Printre valorile spirituale se propun: societatea, viața, natura, adevărul, frumosul, binele, omul.

### Jocul *Vreau și Trebuie*

Obiectivele:

Elevul va fi capabil:

- să reflecteze asupra realității dorințelor sale;
- să aibă o opinie critică privitor la situațiile create.

Jocul e conceput ca o competiție între două echipe. Jucătorii echipei „Vreau” expun pe rînd o dorință. Echipa „Trebuie”, după o discuție scurtă, înaintează un șir de condiții care trebuie să fie executate pentru a realiza dorința înaintată. De exemplu, primul jucător spune: „Eu doresc să plec la munte pentru a face schi”. La această afirmație echipa „Trebuie” răspunde: „Pentru aceasta vei avea necesitatea de a procura schiurile; de a învăța a face schi, de a studia limba străină, de a câștiga o anumită sumă de bani” etc.

Jucătorul din echipa „Vreau” ia hotărîrea în ce măsură această dorință este pentru dînsul reală. Dacă el ajunge la concluzia că dorința nu este realizabilă, el părăsește echipa sa și pleacă în „Lumea Visului”, echipa „Trebuie” obține un punct.

Prima rundă a jocului se desfășoară conform fișelor cu dorințele fixate în prealabil:

- „Eu doresc să am o casă mare și frumoasă”;
- „Eu doresc să am un autovehicul prestigios”;
- „Eu doresc ca vorbirea mea să fie expresivă și corectă”;
- „Eu doresc să fiu fizic bine dezvoltat și călit”;
- „Eu doresc să am mulți prieteni devotați și receptivi”.

Este important ca problematica dorințelor prezentată pe fișe să înceapă cu valorile materiale și, apoi, să se treacă la valori spirituale. Aceasta permite de a promova discuția la un nivel mai înalt.

A doua rundă nu necesită pregătirea fișelor. Copiii singuri asimilează principiul jocului și își expun opiniile.

### Jocul *Probleme și argumente*

Obiectivele:

Elevul va fi capabil:

- să dezvolte capacitatea de a aprecia realitatea în multitudinea problemelor ei;
- să formeze atitudinea adecvată față de fenomenele vieții școlare;
- să dezvolte capacitatea de autoreglare a comportamentului său.

Se formează două echipe: echipa „Analiticii” și echipa „Pragmaticii”. Echipele examinează o situație vitală din două aspecte: din punctul de vedere al înaintării problemei și din punctul de vedere al rezolvării acesteia. Din „coșul” problemelor reprezentanții echipelor extrag o fișă cu o problemă. Se aleg doi-trei arbitri care apreciază calitatea argumentelor propuse și numărul soluțiilor expuse. După rezolvarea primei probleme, echipele se schimbă cu rolurile.

Drept conținut al discuției vor fi problemele vieții școlare:

- O elevă nouă nu și-a găsit prieteni în clasă.

- Băiatul vrea să știe de ce nu este iubit în clasă.
- De ce oamenii mint?
- Cine sînt prietenii, cum să-i găsim și să ne împrietenim?
- Pentru ce învățăm la școală?

Aceste jocuri oferă posibilitatea de a situa participanții în două tabere cu poziții concurențiale, a identifica problemele, a elimina variantele soluțiilor, a examina opțiunile, a lua decizii.

Fiind implicați în procesul de creare și promovare a acestor jocuri, studenții își formează pricepe-rea de a modela grupul la nivel de moderator, facilitează comunicarea la nivel de grup, influențează for- marea convingerilor și viziunilor educaților săi, dezvoltînd capacități necesare organizării eficiente a procesului educațional.

Eforturile de renovare întreprinse în vederea optimizării pregătirii studenților pentru activitatea de diriginte ne-au permis să ne convingem că implementarea tehnologiilor ludice asigură formarea motiva- ției și pregătirii practice pentru îndeplinirea de noi roluri pedagogice în societatea în dezvoltare.

**Bibliografie:**

1. Кукушкин, В., *Современные образовательные технологии в начальной школе*, Москва, Феникс, Торго- вый дом, 2004.
2. Щуркова, А., *Игровые технологии в работе классного руководителя*, Москва, Феникс, 2004.