

DEZVOLTAREA CAPACITĂȚILOR COGNITIVE LA PREȘCOLARIII MARI ÎN CADRUL JOCURILOR DE REPRODUCERE A FIGURILOR-SILUETĂ

Ludmila COTOS, lect. univ.,

Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți

Abstract: *In given article are described games for reproduction of the silhouette figures: Tangram, Coulomb, Pentamino, Mongol, Magic Circle, Vietnamese. These games develop cognitive capacities children's. They also contribute to the development of spatial imagination, of logical and of intuitive thinking.*

Keywords: *the silhouette figures, games, cognitive capacities, spatial imagination, intuitive thinking.*

În primii ani de viață se petrec schimbări spectaculoase în capacitățile cognitive ale copilului. El ajunge să cunoască și să înțeleagă mai bine lumea fizică și socială din jurul lui și își dezvoltă abilități de gândire, observare, imaginație (Vârtosu, Pânzari 2010: 85).

Dezvoltarea cognitivă este esențială pentru viața de zi cu zi. Ea se referă la procesele prin care copiii dobândesc capacitatea de a gândi, de a asimila și a utiliza informația pe care o receptează.

Dezvoltarea cognitivă a fost definită în termenii abilității copilului de a înțelege relațiile dintre obiecte, fenomene, evenimente și persoane, dincolo de caracteristicile lor fizice. Domeniul include abilitățile de gândire logică și rezolvare de probleme, cunoștințe elementare matematice ale copilului și cele referitoare la lume și mediul înconjurător (Ghidul de bune practici pentru educația timpurie a copiilor de la 3 la 6/7 ani, 2008: 7).

Procesul cognitiv include astfel de activități mintale cum ar fi descoperirea, interpretarea, divizarea, clasificarea și memorizarea informației. În cazul preșcolarilor, procesul cognitiv include abilitățile de receptare, prelucrare, evaluare a ideilor, de judecată, de soluționare a problemelor, de înțelegere a regulilor și conceptelor noi, de previziune și de vizualizare a posibilităților și consecvențelor (Ghidul cadrelor didactice pentru educație timpurie și preșcolară, 2008: 12).


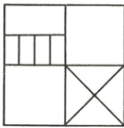

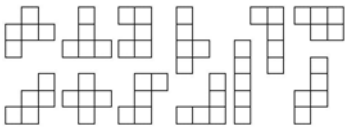
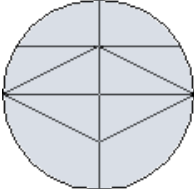
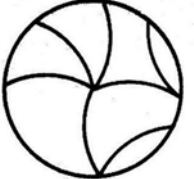
Ursula Șchiopu menționează că „Vârsta preșcolară reprezintă un moment de evoluție psihică în care jocul capătă caracteristici noi, ce-l apropie de alte feluri de activitate. Jocul este un fel de teren neutru pe care se revarsă întreaga experiență despre lume și viață a copilului, aceasta devenind prin intermediul lui mai subtilă, mai accesibilă.” (Șchiopu 1997: 98).

În această perioadă, apar cele mai complexe, mai variate și mai interesante tipuri de joc, care vor conduce la complicarea și adâncirea proceselor de cunoaștere. La copiii de vârstă timpurie ar trebui să fie formate reprezentările despre forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi), proprietățile de bază (de egalitate a părților, elementele constitutive).

O atenție deosebită este acordată *jocurilor de reproducere a figurilor-siluetă*.

Aceste jocuri au ca scop consolidarea cunoștințelor despre figuri geometrice și proprietățile lor, dezvoltarea abilităților senzoriale și cognitive. Ele contribuie la dezvoltarea imaginației spațiale, gândirii logice și intuitive.

În prezent, avem elaborate următoarele *jocuri de reproducere a figurilor-siluetă*: *Tangram*, *Mongol*, *Oul Coulomb*, *Pentamino*, *Cercul Magic*, *Vietnamez* (Mihailova 1993: 36).

Nr.	Denumirea jocului	Părțile componente ale jocului	Scopul jocului
1	Tangram		Dezvoltarea gândirii logice, înțelegerea conceptului de formă, recunoașterea modelelor și formelor geometrice, clasificarea lor, identificarea corectă a relațiilor spațiale dintre formele geometrice.
2	Mongol		Dezvoltarea imaginației spațiale, înțelegerea conceptului de formă, identificarea corectă a relațiilor spațiale dintre formele geometrice.
3	Oul Coulomb		Dezvoltarea capacităților senzoriale, reprezentărilor în spațiu, gândirii logice și imaginare, ingeniozității.
4	Pentamino		Dezvoltarea la copii a gândirii, imaginației, capacităților combinatorii, acțiunilor practice și intelectuale, educarea calităților morale și volitive.
5	Cercul Magic		Dezvoltarea imaginației spațiale, inteligenței, ingeniozității, perseverenței și abilității motorii fine.
6	Vietnamez		Dezvoltarea la copii a capacității de a percepe sarcinile cognitive, găsirea unor noi modalități de soluționare a acestora.

În continuare, voi prezenta organizarea și desfășurarea jocului de reproducere a figurii-siluetă „*Iepure*”.

Scopul: Analiza modului de amplasare a părților, construirea figurii-siluetă, orientându-se după model.

Materiale: Copiii au o garnitură de figuri pentru jocul „Tangram”, un model.

Desfășurarea activității: Am arătat copiilor un model de figură-siluetă în formă de iepuraș și am spus: „Priviți atent iepurașul și spuneți, cum e construit? Din ce figuri geometrice e compus: corpul, capul, picioarele iepurașului? Numiți figura și mărimea ei, deoa-rece triunghiurile, din care e alcătuit iepurașul (arată) sunt de diferite dimensiuni”. Am propus la câțiva copii să răspundă:

Primul copil: Capul iepurașului e alcătuit dintr-un pătrat, urechea – dintr-un patrulater, corpul – din două triunghiuri, iar lăbuțele – tot din triunghiuri.

E corect răspunsul? Dacă nu, corecțati-! Am rugat pe alt copil să răspundă.

Al doilea copil: Corpul trebuie alcătuit din 2 triunghiuri mari, laba (iată aceasta) – dintr-un triunghi mijlociu și unul mic, iar cealaltă labă dintr-un triunghi mic.

Spuneți ce figură geometrică reprezintă aceste 2 triunghiuri mari. Arătați laturile, unghiurile acestei figuri.

Al treilea copil: Reprezintă un patrulater (arată conturul lui, numără unghiurile și laturile).

Dar ce figură reprezintă triunghiul mijlociu și cel mic luate împreună?

Al patrulea copil: Un dreptunghi.

Al cincilea copil: Nu, un patrulater, iată aici (arată) nu se aseamănă cu un dreptunghi.

În sfârșit, am analizat cum e construit iepurașul, din ce figuri e compus corpul, capul, labele. Acum compuneți și voi o astfel de figură și verificați după model, dacă ați construit corect. După ce au construit figura, am rugat doi copii să povestească cum au construit, să numească în ordine amplasarea părților componente.

Al șaselea copil: Eu am construit în felul următor: capul și o ureche le-am făcut dintr-un pătrat și un patrulater, corpul – din 2 triunghiuri mari, lăbuțele – dintr-un triunghi mijlociu și unul mic și lăbuța de sus – dintr-un triunghi mic.

Al șaptelea copil: Eu am făcut urechile dintr-un patrulater, capul – dintr-un pătrat, o lăbuță – dintr-un triunghi, corpul – din două triunghiuri mari, lăbuțele – iată acestea – din 2 triunghiuri.

O activitate mai complicată și mai interesantă pentru copii este reproducerea figurilor după modelele de contur (nedivizate).

Reproducerea figurilor după modele de contur necesită separarea vizuală a formei unei sau altei figuri plane în părți componente, adică în figurile geometrice din care e compusă. Ea e posibilă în condițiile unei amplasări corecte a unor părți componente față de altele, a respectării raportului lor proporțional după mărime. Reproducerea se efectuează pe parcursul alegerii (căutărilor) modului de construire pe baza analizei preliminare și a acțiunilor practice ulterioare, îndreptate spre verificarea diferitelor moduri de amplasare a părților. La această etapă de instruire una din sarcinile principale constă în dezvoltarea la copii a priceperilor de a analiza forma unei figuri plane după imaginea de contur, adică a capacităților de a combina.

La trecerea de la construirea figurilor-siluetă după modele divizate la construirea după modele de contur fără indicarea părților e important să se demonstreze copiilor că fără o analiză preliminară a modelului e greu să construiești o figură pe plan.

Copiilor le-am propus să construiască 1-2 figuri-siluetă după modele de contur din numărul celor pe care le-au construit mai înainte după modele divizate. Procesul de construire a figurii în acest caz are loc pe baza imaginii de acum formate și a efectuării analizei vizua-

le la începutul activității. Astfel de exerciții asigură trecerea la reproducerea figurilor după modele mai complicate.

Organizarea jocurilor de reproducere a figurilor-siluetă se face cu participarea după posibilități a copiilor, ceea ce le creează o atitudine pozitivă față de materiale, interesul și dorința de a se juca.

Coordonarea activității independente are drept scop menținerea și dezvoltarea în continuare a interesului copiilor față de jocurile de reproducere a figurilor-siluetă. Educatorul organizează tot lucrul, ținând cont de particularitățile individuale ale copiilor. El propune copilului jocul, orientându-se după nivelul de dezvoltare intelectuală și moral-volitivă, după manifestarea activismului; antrenează în jocuri copiii pasivi, îi cointereesează și le ajută să însușească jocul. Interesul față de jocuri crește atunci când copiii văd succesele lor. Cel care a construit o siluetă interesantă, a rezolvat problema, tinde la noi succese. Coordona-re-a efectuată de către pedagog e orientată spre dezvoltarea treptată a independenței copilului, a inițiativei și a spiritului creator.

Indicații cu privire la coordonarea activității independente a copiilor (Mihailova 1993: 72):

1. Explicarea regulilor de joc, familiarizarea cu procedeele generale de acțiuni, fără a anunța copiilor rezolvările de-a gata. Stimularea de către pedagog a manifestărilor de independență în jocuri, încurajarea năzuinței copiilor de a obține rezultatul.

2. Jocul în comun al educatorului cu un copil, cu o subgrupă de copii. În acest caz, copiii însușesc acțiunile de joc, metodele de activitate, căile de a rezolva o problemă. La ei se formează încrederea în forțele proprii, înțelegerea necesității de a se concentra, încordarea mintală în decursul căutării soluțiilor problemei.

3. Crearea de către pedagog a unei situații de problemă elementară cu caracter euristic în activitatea de joc în comun cu copilul. Educatorul se joacă, construiește o figură-siluetă și, totodată, antrenează copilul în aprecierea acțiunilor sale, îl roagă să ghicească mișcarea următoare, să dea un sfat, să-și expună presupunerea. Copilul participă activ la jocul organizat în felul acesta, însușește priceperea de a gândi, de a motiva mersul cercetărilor.

4. Reunirea copiilor într-un joc comun, care l-au însușit, în mod diferit, în scopul de a obține o instruire reciprocă a copiilor.

5. Folosirea diverselor forme de organizare a activităților în centru: întreceri, concursuri (la cea mai bună figură-siluetă).

6. Asigurarea unității sarcinilor educativ-instructive la jocurile de reproducere a figurilor-siluetă și în afara lor. Organizarea cu un anumit scop a activității independente a copiilor pentru a asigura o însușire mai trainică și profundă de către copii a materialului didactic din programă, aplicarea lui în cadrul altor activități. Realizarea dezvoltării multilaterale a copiilor, rezolvarea sarcinilor muncii individuale cu copiii rămași în urmă în dezvoltarea lor față de colegi și cu copiii care manifestă un interes sporit.

7. Propagarea printre părinți a necesității de folosire în măsura posibilităților a materialului distractiv acasă. Educatorul recomandă părinților să confecționeze materiale distractive pentru jocurile de reproducere a figurilor-siluetă, să organizeze jocuri în comun cu copiii.

În concluzie, jocurile de reproducere a figurilor-siluetă se includ în categoria jocurilor logico-distractive, iar acelea constituie parte componentă a jocurilor didactice ce introduc, în verbalizare, conectorii și operațiile logice și urmăresc formarea abilităților pentru elaborarea judecăților de valoare și de exprimare a unităților logice.

Bibliografie:

1. Vârtosu, L., Pânzari, A., *Standarde de învățare și dezvoltare pentru copilul de la naștere până la 7 ani: Standarde profesionale naționale pentru cadrele didactice din instituțiile de educație timpurie*, Chișinău, Editura Imprint Star, 2010.

2. *Ghidul de bune practici pentru educația timpurie a copiilor de la 3 la 6/7 ani*, Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului, Unitatea de Management al Proiectelor pentru Învățământul Preuniversitar, 2008.
3. *Ghidul cadrelor didactice pentru educație timpurie și preșcolară*, Ministerul Educației și Tineretului al Republicii Moldova, UNICEF, Chișinău, Editura Elan Poligraf, 2008.
4. Șchiopu, Ursula, *Dicționar enciclopedic de psihologie*, București, Editura Babel, 1997.
5. Mihailova, Zinaida, *Probleme și jocuri matematice pentru preșcolari*, Chișinău, Editura Lumina, 1993.