

CUPRINS

PREAMBUL	7
Un ochi la elev, unul la dascăl.....	8
Mediul de cercetare	9
Relația cu alte medii școlare	9
Premise.....	10
Definirea termenilor.....	10
Organizarea studiului	11
CAPITOLUL I	
Importanța și rolul jocului, a jocului didactic și a jocului didactic muzical.....	14
1.1. Importanța și rolul jocului în educație	13
1.2. Importanța și rolul jocului didactic.....	21
1.3. Importanța și rolul jocului muzical.....	25
CAPITOLUL II	27
Clasificarea jocurilor didactice și muzicale	27
Jocul didactic.....	28
Jocul didactic muzical	33
CAPITOLUL III	
Jocuri muzicale, gamificare, metode și tehnici interactive de predare	35
Jocuri de ascultare.....	35
Jocuri de concentrare.....	38
Jocuri de mișcare și dans.....	39
Jocuri ritmice	40
Jocuri de expresie și improvizație	46
Jocuri melodice	47
Jocuri de relaxare.....	50
Jocuri cu carduri.....	51
Jocuri proiect	53
Gamificarea.....	55

Metode și tehnici interactive de predare-învățare	58
Clasificarea metodelor și tehnicilor interactive de grup.....	61
Metode de predare-învățare interactivă în grup:.....	61
Metode de fixare și sistematizare a cunoștințelor și de verificare:.....	61
Metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativității:	62
Metode de cercetare în grup:.....	62
CAPITOLUL IV	
Jocurile muzicale – Aplicații.....	65
CONCLUZII	101
BIBLIOGRAFIE	107

PREAMBUL

A te abate de la modelul tradițional de educație poate reprezenta un risc. Dar când acest risc este asumat, iar el implică impregnarea procesului de predare-învățare cu jocul, educația devine o provocare ce își merită cutezanța de a schimba paradigma tradițională. Jocul este inima pedagogiei contemporane, iar educația centrată pe elev trebuie să fie în atenția oricărui educator. Profesorii de muzică recunosc importanța predării muzicii într-o formă plăcută, dar nu leagă în mod necesar aceasta din urmă de joc. Cercetătorii au arătat că jocul muzical centrat pe copil poate fi un mediu puternic de explorare a cunoștințelor muzicale de către elev. Jocurile îi încurajează să participe activ atât pe cei care nu sunt atât de dornici să își demonstreze cunoștințele, cât și pe cei timizi. Numeroși teoreticieni și educatori recunosc că jocul implică libera alegere, plăcere, motivație, și se concentrează mai mult pe proces decât pe rezultat. Muzica este o parte a jocului copilului, în care elementele muzicale încorporate sunt: cântarea spontană, explorarea sunetelor și dansul (Niland, 2009; Soccio, 2013). Jocul permite copiilor să-și folosească creativitatea în timp ce își dezvoltă imaginația, dexteritatea, puterea fizică, cognitivă și emoțională. Prin joc, copiii exprimă cultura familiei, a societății și aceasta influențează modul în care copiii se joacă.

Jocul constituie o preocupare interdisciplinară pentru psihologi, terapeuți și educatori (Broadhead, Howard și Wood, 2010). Este o metodă ce aduce mari beneficii în dezvoltarea copiilor. În perspectivă didactică, jocul poate fi considerat o metodă alternativă față de predarea tradițională. Acesta oferă copiilor instrumente necesare pentru explorarea complexității diferitelor sisteme și, de asemenea, experimente cu diferite posibilități de înțelegere (Hoffmann, 2009).

Cercetările au arătat că jocul muzical a fost crucial în dezvoltarea capacităților muzicale ale copiilor. Copiii creează modalitatea lor de învățare – jucăușă, care-i angajează în activități ce susțin interacțiunea senzorială, socială, și imaginativă cu lumea. Muzica este un instrument eficient în predarea diferitelor discipline (Fry & Newlin, 2010). În același timp muzica însăși poate fi predată într-un mod relevant și atractiv, începând chiar cu primele 5 minute ale fiecărei ore. Profesorul trebuie să aibă în minte întrebarea: „Ce este muzica?”, să improvizeze folosind componentele sunetului: diferite ritmuri, diferite note, și diferite combinații ale notelor, să creeze lecții bazate pe interacțiunea cu elevii (Friesen, 2014).

Fox & Liu (2012) consideră că muzica învățată prin experiențe de joc în clasă devine internalizată și personalizată, putând fi practică în orice context. În acest fel, muzica devine joc, iar jocul este centrat pe muzică. Muzica nu este doar plăcere, ci contribuie la lărgirea scopurilor educaționale. Comparând predarea obișnuită cu jocurile educaționale, acestea din urmă par a dezvolta învățarea pe termen lung a cunoștințelor. Pentru a da valoare și a demonstra ceea ce oferă instruirea muzicală, profesorul ar trebui să folosească orice ocazie pentru a sublinia performanțele muzicale ale elevilor, să posteze compoziții, eseuri, programe, poze sau alte exemple ale rezultatelor copiilor și să cunoască jocuri potrivite elevilor, spațiului din sala de clasă, și conținuturilor predate (Abril & Gault, 2007; Skirton & Blakely, 2009).

Plecând de la aceste studii de specialitate, folosirea jocului în educație în general și în educația muzicală în particular pare a fi aproape un dat. Totuși, practica pedagogică ne învață că jocul nu-și găsește locul în sala de clasă atât de repede pe cât ar promite studiile. Pe lângă convingerea teoretică cu privire la valoarea jocului în educație, ce va fi explorată mai amplu în capitolul I, studiul de față va contribui cu câteva argumente de ordin practic ce vor recomanda utilizarea nemijlocită a jocului în actul pedagogic.

Un ochi la elev, unul la dascăl

Această cercetare își propune să investigheze în ce măsură actul învățării în învățământul gimnazial poate fi eficientizat prin

utilizarea jocului didactic ca mijloc de predare a disciplinei educație muzicală. Folosirea celor mai eficiente metode de predare constituie preocuparea majoră a profesorilor. Cercetarea pornește de la întrebarea „Este jocul didactic o metodă eficientă de predare a educației muzicale?”, aceasta constituind ipoteza studiului. Tema este importantă deoarece rezultatele obținute în urma cercetării pot avea aplicabilitate practică.

Studiul are la bază următoarele obiective:

1. Să-i ajute pe elevi în asimilarea plăcută a cunoștințelor acumulate în orele de educație muzicală nu doar în timpul școlarizării lor, ci și pe parcursul vieții.
2. Să îi determine pe profesori să conștientizeze importanța adaptării procesului educativ al predării la generațiile actuale de elevi, folosind metode moderne, atractive de predare a conținuturilor, în felul acesta deschizându-se noi orizonturi pentru cercetări ulterioare.

Mediul de cercetare

Majoritatea jocurilor explicate în studiul de față a fost testată în instituția de învățământ în care lucrez, la materia Educație muzicală, pe parcursul ultimilor ani și, cu o atenție specială și în mod sistematic, în anul școlar 2017-2018. Școala este una gimnazială, cu un efectiv în jur de 600 de elevi și se află în mediul rural. Având în vedere specificul eșantionului și al școlii, trebuie să ne întrebăm cum se raportează rezultatele cercetării la alte medii școlare, fie rurale, fie urbane.

Relația cu alte medii școlare

Rezultatele amintite demonstrează valoarea și aplicabilitatea potențială a jocului pentru o gamă largă de medii, atitudini și moduri de receptare a actului educațional. Cu alte cuvinte, eficiența jocului în procesul de predare-învățare în mediul rural în care eu am verificat-o, are cel puțin meritul de a se transforma într-o ipoteză care să sugereze posibilitatea ca aceste jocuri să fie eficiente și într-un alt mediu. Totuși, rezultatele cercetării au un

grad de generalizare limitat. Lucrul acesta rezidă din faptul că verificarea eficienței jocului în predare a fost testată la o singură materie și într-o singură școală. Pentru ca implicațiile să fie mai ample este nevoie de repetarea verificării aceleiași ipoteze și cu același instrument pe alte eșantioane de elevi și la alte materii. De asemenea, studiul de față nu ia în considerare alte variabile de ordin psihologic, social, geografic, economic etc., care ar putea influența rezultatele cercetării.

Premise

Presupunerile care s-au făcut în legătură cu cercetarea desfășurată au fost următoarele:

1. Elevii investigați vor depune același interes în învățare indiferent de metoda de predare folosită: tradițională sau jocul didactic.
2. Instrumentul folosit va fi în concordanță cu vârsta și nivelul de pregătire a elevilor.
3. Jocul didactic este un mijloc prin care învățarea disciplinei educație muzicală devine atractivă, iar eficacitatea este măsurabilă prin evaluare.

Definirea termenilor

În această lucrare se va opera cu trei concepte care definesc jocul de la general la particular: jocul, jocul didactic și jocul didactic muzical. În cele ce urmează se vor defini cei trei termeni menționați.

Jocul reprezintă o sumă de acțiuni și operații care în timp ce destind și bine-dispun, facilitează pregătirea intelectuală, morală, estetică și fizică a participanților (Cemortan, 2008). Froebel (1908) definește jocul ca fiind „cea mai pură, cea mai intensă activitate spirituală a omului în această etapă, și, în același timp, tipic vieții umane în ansamblul său - a vieții interioare naturale ascunse în om și toate lucrurile” (p. 55). Alături de activități precum muncă, învățare și creație, jocul este o activitate umană fundamentală, legată de acestea prin mai multe legături. Valoarea instructiv-educativă a

jocului este îndeobște recunoscută, iar prin intermediul jocului didactic care va fi definit mai jos, sarcina didactică este pusă în valoare și adusă la îndeplinire într-o manieră ludică (Ștefan, 2006).

Pe de altă parte, jocul didactic este un procedeu educativ și instructiv în cadrul căruia orice sarcină didactică va fi experimentată într-o manieră ludică (Ștefan, 2006). Același joc didactic este văzut drept „o metodă folosită în modelul instrucțional psihocentric”. Acesta sprijină dezvoltarea spontaneității copiilor și formarea acestora ca indivizi și personalități unice, având drept scop final cultivarea intereselor, dorințelor și motivelor elevilor (Cucos, 2006). După cum afirmă și Cristea (2002), jocul didactic este o metodă de învățare prin care se simulează acțiunea didactică. Este de la sine înțeles că prin intermediul motivațiilor de joc ceea ce contează este activitatea de predare-învățare și nu jocul în sine. Jocul didactic este în ultimă instanță operaționalizarea învățării.

Jocul didactic muzical este o activitate ce contribuie la exersarea, consolidarea curriculumului școlar și modelează comportamentul elevului în fața muzicii (Munteanu, 1999). Jocul didactic muzical se definește ca fiind o metodă didactică ce constă în desfășurarea unor activități în contextul unui anumit scenariu, care conține anumite reguli. Jocul se desfășoară cu dăruire (interes), aplicarea acestuia fiind proporțională cu asumarea de către participanți (jucători) a diferitelor responsabilități. Cu alte cuvinte, jocul este o reconstrucție plină de dinamism a unei realități sau ficțiuni, aceasta putând fi repetată. Jucătorii (participanții la activitatea fizică sau intelectuală) îmbracă diferite roluri, cu responsabilitățile aferente, iar trăirile experimentate în timpul jocului sunt comparabile cu cele din timpul unui spectacol. Orice joc are o denumire. Jocul își vede obiectivele realizate prin: repetitivitate și dinamică (schimbări de roluri, locuri), simulări, competitivitate (între persoane individuale sau grupe), conturarea unui context fie feeric, fie umoristic (Munteanu, 2005).

Organizarea studiului

Studiul de față își propune să observe în ce măsură actul învățării educației muzicale poate fi eficientizat prin folosirea

jocurilor didactice în predare. Studiul cuprinde următoarele secțiuni:

1. Introducere, formată dintr-un scurt fundal al cercetării, urmat de obiective, delimitări, limitări, definirea termenilor și organizarea cercetării.
2. Capitolul I cuprinde următoarele secțiuni: importanța și rolul jocului în educație, importanța și rolul jocului didactic, importanța și rolul jocului muzical.
3. Capitolul II cuprinde clasificarea jocului didactic și a celui muzical.
4. Capitolul III cuprinde exemple de jocuri muzicale, ilustrarea conceptului de gamificare, precum și metode și tehnici interactive de predare.
5. Capitolul IV prezintă aplicații ale jocurilor muzicale realizate în orele de educație muzicală cu elevi de gimnaziu.
6. Capitolul V prezintă concluziile cercetării cuprinzând următoarele secțiuni: implicații pozitive, recomandări și posibile riscuri.

CAPITOLUL I

Importanța și rolul jocului, a jocului didactic și a jocului didactic muzical

Pe la jumătatea secolului al 20-lea, jocul și omul au fost puși în relație antropologică și culturală prin studiul lui Huizinga (1949, p. 1-4, 8), intitulat *Homo ludens*. Autorul demonstrează cum jocul este anterior culturii înțeleasă ca civilizație. Privind către lumea animală, studiul observă că jocul nu este doar de natură fizică ori biologică, ci definește în bună măsură natura umană și îi dă acesteia sens. Jocul nu este doar instinct și nu este nici rațiune și voință. Cu alte cuvinte, ființele umane nu se joacă pentru că sunt împinse în mod irațional de niște porniri interioare. De asemenea, ființele umane nu se joacă deoarece așa le dictează rațiunea sau voința. Huizinga ne invită să așezăm jocul undeva la mijloc. Deoarece esența jocului este distracția, iar aceasta este în esență supra-rațională, jocul nu se poate încadra foarte bine în termenii menționați mai sus.

1.1. Importanța și rolul jocului în educație

De-a lungul istoriei educației, jocul a fost în atenția diversilor specialiști care au recunoscut valoarea formativă a acestuia. În sens general, jocul este o activitate specifică preșcolarilor, bazată pe cunoașterea prin experiență directă. Prin joc, copiii pot rezolva anumite probleme impuse de joc, dezvoltând diferite abilități. În educația clasică, Platon vedea necesar ca în curriculum-ul educațional să fie cuprinse și educația fizică și dansul. Dacă aceste

activități ar fi fost menite numai să dezvolte puterile fizice, filozoful atenian nu le-ar fi considerat demne de asociat cu adevărata educație. Dar Platon avea în vedere disciplina care se dezvoltă în urma supunerii unor reguli ale jocului și ale activităților sportive (Lodge, 2014, p. 270-274). Mult mai târziu, în secolul luminilor, pedagogul elvețian Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827) includea în curriculum-ul său citirea, scrierea, cântarea de grup, numerele, dansul și studiul naturii. Ultimul se realiza prin intermediul călătoriilor, al suitului pe munte și a tot felul de jocuri. Pentru Pestalozzi, toate activitățile aveau un scop practic pentru viața elevului. Jocul avea să aducă învățării acea flexibilitate și schimbare atât de necesare în achiziția educațională. Alții, precum Comenius și Basedow au insistat că activitățile școlare trebuie să fie plăcute pentru copii și au făcut în așa fel încât atât predarea, cât chiar și evaluarea, la orice materie, să fie realizate prin intermediul jocului. Astfel, memorizarea și alte competențe erau stimulate pe o altă cale decât obișnuitele repetiții obositoare (Dupuis&Gordon, 2010).

Diferiți teoreticieni s-au exprimat cu privire la intersecția dintre joc și educație. Dintre aceștia amintim pe Friedrich Froebel, Lev Vîgoțki, Piaget și alții. W. F. Froebel (1782-1852) este unul dintre primii susținători ai jocului în educația copilului. El a elaborat un curriculum educațional având ca element de bază jocul, precum și jucăriile, cum ar fi mingii, nisip, plastilină și altele. Froebel considera că prin joc se evidențiază personalitatea, gândirea și sentimentele copilului. În concepția sa, scopul educației poate fi atins cel mai bine prin joc, deoarece jocul este cel care îl face pe copil să înțeleagă realitatea. În cadrul teoriei lui Froebel despre joc, funcția dezvoltării relațiilor interpersonale ocupă un loc central. În cadrul acestora, adultul are un rol central, ajutând copilul să se înțeleagă pe sine, să-i înțeleagă pe alții și să înțeleagă ceea ce învață (Froebel, 1908).

Lev Vîgoțki (1896-1934), un teoretician rus, este bine cunoscut pentru teoria dezvoltării sociale pe care a dezvoltat-o. Conform acesteia, jocul reprezintă cadrul în care nevoile copiilor, care se schimbă odată cu vârsta, sunt satisfăcute. În cadrul jocului, copiii își dezvoltă imaginația, pe care o folosesc pentru a-și detensiona starea interioară pe care o experimentează în contextul

amânării satisfacerii unor nevoi (ierarhizarea, prioritizarea unor obiective, renunțarea la satisfacțiile imediate în favoarea unor realizări mai importante, dar care necesită un termen mai lung au un rol deosebit în educație). Vîgoțki (1978) consideră că atunci când prin intermediul jocului, copilul își asumă roluri corespunzătoare unor vârste ce depășesc vârsta proprie, acesta va tinde să se dezvolte la nivel comportamental și volitiv. De asemenea, prin intermediul jocului, copilul va descoperi ceea ce înseamnă sensul în viață. Când jocul îi implică și pe alții, copilul va dezvolta auto-reglarea. În ultimul rând, participanții la joc vor dezvolta gândirea abstractă și simbolică.

Piaget (1896-1980) a definit jocul ca o modalitate de transformare a lumii reale și a identificat jocul ca exercițiu, jocul simbolic și jocul cu reguli. Pe scurt, prima categorie este predominantă la copiii cu vârste mici, dar acest fel de jocuri nu este absent nici la vârste mai mari. Acestea dezvoltă motricitatea și gândirea. Pe de altă parte, jocul simbolic facilitează dezvoltarea limbajului și a imaginației, în timp ce jocul cu reguli dezvoltă funcția de socializare a copilului și contribuie la transmiterea unor norme de conduită și de relaționare, impuse de regulile jocului (Glava, Glava și Ionescu, 2002).

Piaget vede jocul ca o activitate adaptativă, care începe timpuriu în viață, în perioada așa-numită senzorial-motorie. Aceasta este perioada în care copiii încep să repete acțiuni, găsind în acestea diferite satisfacții. Aceste repetiții, care au fost observate mai înainte de J. M. Baldwin, sunt numite de către Piaget drept reacții circulare. Potrivit lui Piaget există trei tipuri majore de reacții circulare. Ele corespund celor trei sub-etape ale perioadei senzorial-motorii: (a) reacțiile circulare primare - de la o lună la patru luni, și care sunt centrate pe propriul corp al bebelușului, (b) reacțiile circulare secundare - de la patru luni la opt luni, și care sunt centrate pe obiecte externe și (c) reacțiile circulare terțiare - de la douăsprezece la optsprezece luni, când copilul încearcă să experimenteze încercând să găsească noi modalități de a reproduce acțiuni interesante (Piaget, 2000).

Deși vede jocul pornind în aceeași etapă de dezvoltare ca și inteligența și consideră ambele activități ca fiind activități adaptative,