

Impactul jocurilor asupra comportamentului moral al copiilor în ciclul primar

Autor: Lupan Ioana - Maria

Cuprins

Argument	II. Studiu privind impactul jocurilor asupra comportamentului moral al copiilor	III. Concluzii
	1. Delimitarea problemei de cercetare	ANEXE
	2. Scopul cercetării	Bibliografie/ Webgrafie
	3. Ipoteza cercetării	
	4. Obiectivele cercetării	
I. Jocurile în viața copilului	5. Metodologia cercetării	
	5.1. Metodele de cercetare	
	5.2. Locul și perioada de desfășurare a cercetării	
	5.3. Eșantionul de subiecți	
	5.4. Eșantionul de conținut	
	5.5. Etapele cercetării pedagogice	
	5.5.1. Etapa formativă	
	5.5.2. Etapa finală	



Argument

- Odată cu trecerea timpului, nevoile și dorințele elevilor se află într-o continuă schimbare. Dacă odinioară, copiii nu puteau fi ținuti în casă, datorită dorinței arzătoare de a practica activități în aer liber, acum, situația este diametral opusă observându-se că aceștia nu-și doresc să iasă din locuință.
- Copiii născuți după anii 2010, au avut contact direct cu tehnologiile, crescând și dezvoltându-se împreună cu ele. Datorită acestui fapt, acestora din urmă, trebuie să adaptăm stilul de predare cu felul lor de asimilare al informațiilor, aceștia fiind obișnuiți să utilizeze diverse dispozitive.
- Această nevoie de adaptare la schimbarea abordării subiecților, în ceea ce privește natura jocului, ne-a motivat ca în lucrarea următoare să prezentăm niște soluții, considerate de către noi esențiale, în buna desfășurare a planului educațional care urmează să fie livrat copiilor.

Jocurile în viața copilului



- Jocul este precum *un termometru al stării emoționale și psihologice a copilului*, având drept instrument ludometrul, prin care se verifică gradul de dezvoltare al copilului în funcție de implicarea sa în joc.

- îmbunătățirea coordonării dintre ochi și mână,
- dezvoltarea orientării în spațiu,
- dezvoltarea abilităților de perseverență în ceea ce privește promovarea provocărilor,
- rezolvarea sarcinilor prin strategii logice,
- îi ajută să își dezvolte încrederea
- pot ajuta copiii cu nevoi speciale să-și dezvolte noi căi neuronale.

- pierd mult timp în fața unui ecran care ulterior poate duce la dependență,
- poate duce spre probleme fizice de exemplu: obezitate, dureri de umeri, probleme cu vederea sau probleme lombare.

Studiu privind impactul jocurilor asupra comportamentului moral al copiilor

1. Delimitarea problemei de cercetare

Jocul, în general, este conceput pentru a distra copiii, dar și pentru a-i educa. Totuși, acesta include evaluarea potențialelor efecte ale acestuia asupra dezvoltării valorilor morale, atitudinilor sau a comportamentului copilului, deoarece dezvoltarea lor este încă în desfășurare și sunt susceptibili la influențele externe, privind jocurile video.

2. Scopul cercetării

Identificarea măsurii în care jocurile, atât cele tradiționale/didactice cât și cele video, influențează comportamentul moral al copiilor.



3. *Ipoteza cercetării*

Dacă utilizăm jocul, ca metodă instructiv-educativă pentru ciclul primar, atunci acesta va determina o creștere în dezvoltarea morală a copiilor și implicit le dezvoltă motivația pentru învățare.



4. *Obiectivele cercetării*

Demonstrarea impactului jocurilor, atât didactice cât și video, asupra comportamentului moral al copiilor;



Evidențierea importanței jocurilor în dezvoltarea copiilor.



1

2

3

Identificarea părerilor părinților în ceea ce privește utilizarea jocurilor în scopuri educative;



5. Metodologia cercetării

5.1. Metodele de cercetare

Metode obiective de cunoaștere a individualității copilului

- Observația;
- Studiul documentelor școlare

Metodele de cunoaștere a individualității copiilor în care se solicită colaborarea

- Convorbirea;
- Jocul;

Metode folosite în prelucrarea informației

- Metoda interpretativă

Metode și tehnici de organizare a informației

- Tabele;
- Grafice;

Metode de evaluare

- Interviu;
- Chestionarul.

5.2. Locul și perioada de desfășurare a cercetării

Studiul a avut loc la Școala Gimnazială Remetea Chioarului, desfășurat în perioada modului IV al anului 2022-2023.



5.3. Eșantionul de subiecți



- 18 copii din clasa a II-a, elevi ai unei școli din mediul rural.
- Există 8 elevi cu vârsta de 8 ani, 9 elevi cu vârsta de 9 ani și 1 elev cu vârsta de 14 ani.
- Aceștia sunt de etnie romă, majoritatea fac parte din familii dezorganizate, medii în care putem spune că educația acestora nu primează.

Vom enumera inițialele elevilor: A.A., B.C., B.D., B. M., B.Ș., C.G., G.A., L.A., L.C.A, L.C.1, L.C.2, L.F., L.A.M., L.N., L.M., R.D., R.E., R.R.



- Părinții a două clase de elevi, mai exact 35 de adulți.

5.4. Eșantionul de conținut

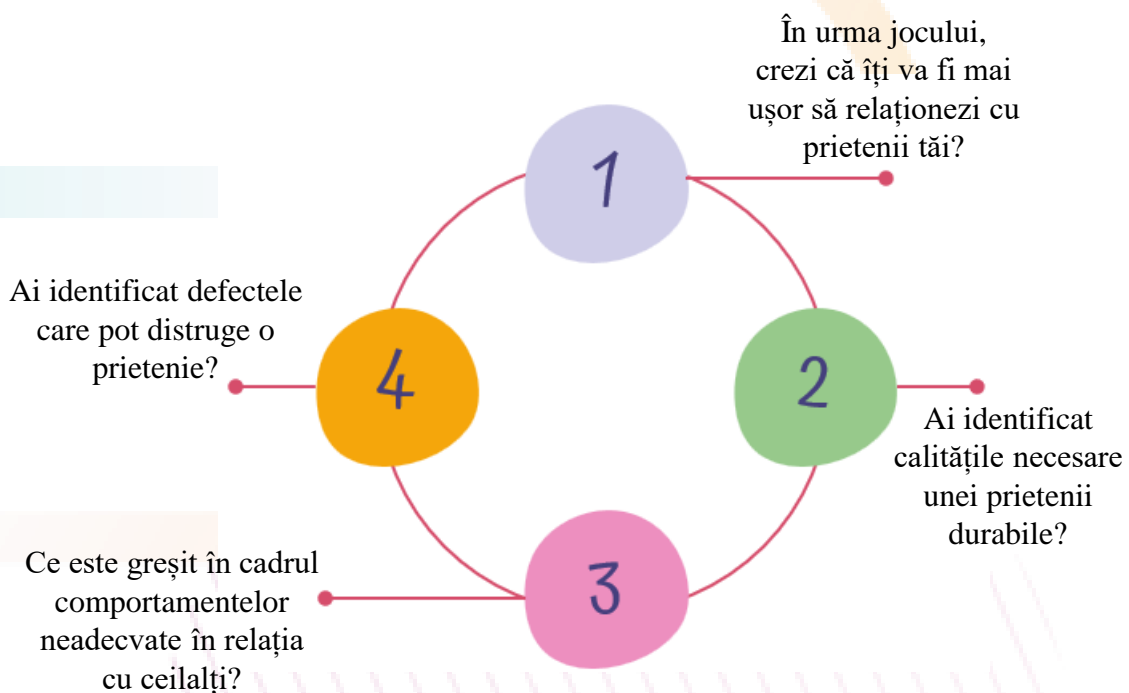
- Activitățile s-au derulat în cadrul orelor de Dezvoltare personală, aparținând ariei curriculare Consiliere și orientare.
- Am folosit ca și etalon pentru îndrumarea în tainele materiei, unitatea de învățare **Interacțiuni simple cu ființe și obiecte familiare**, regăsită în manualul școlar de la editura LITERA.



5.6. Etapele cercetării pedagogice

5.6.1. Etapa formativă

În ceea ce privește subiectul lecției *Eu în relație cu ceilalți*



PRIETENUL BINGO

Scopul: Familiarizarea copiilor cu aptitudinile necesare unei prietenii durabile.

Regulile jocului:

- Fiecare elev primește o tablă de Bingo și câteva bulinuțe;
- Se citește pe rând câte un cartonaș, unde elevul va trebui să identifice răspunsul definițiilor;
- După ce identifică răspunsul trebuie să stabilească dacă este calitate sau defect;
- Dacă cuvântul sugerează o calitate, atunci trebuie marcat printr-o bulinuță, dacă este un defect nu se așază nimic;
- Câștigă elevul care identifică calitățile formând o linie într-un mod corect.



Comportamente acceptate în relație cu ceilalți

ROATA COMPORTAMENTELOR

Scopul: Dezvoltarea comportamentală.

Regulile jocului:

- Fiecare elev va învârti de roată, urmând să analizeze imaginea sugerată de indicator;
- Elevul va descrie imaginea indicată pe roată;
- În cazul comportamentelor care nu sunt bune, trebuie să aducă sugestii în modificarea acestora.

Care sunt modalitățile de a-ți cere scuze cuiva atunci când greșești?

1

Ce ar trebui să faci dacă îi rănești sentimentele cuiva?

2

Ce înseamnă să fii respectuos?

5

Ce înseamnă să fii un prieten bun?

3

Cum arăți respect față de cineva mai în vârstă decât tine?

4



XGEN

DEGETUL SUS, DEGETUL JOS

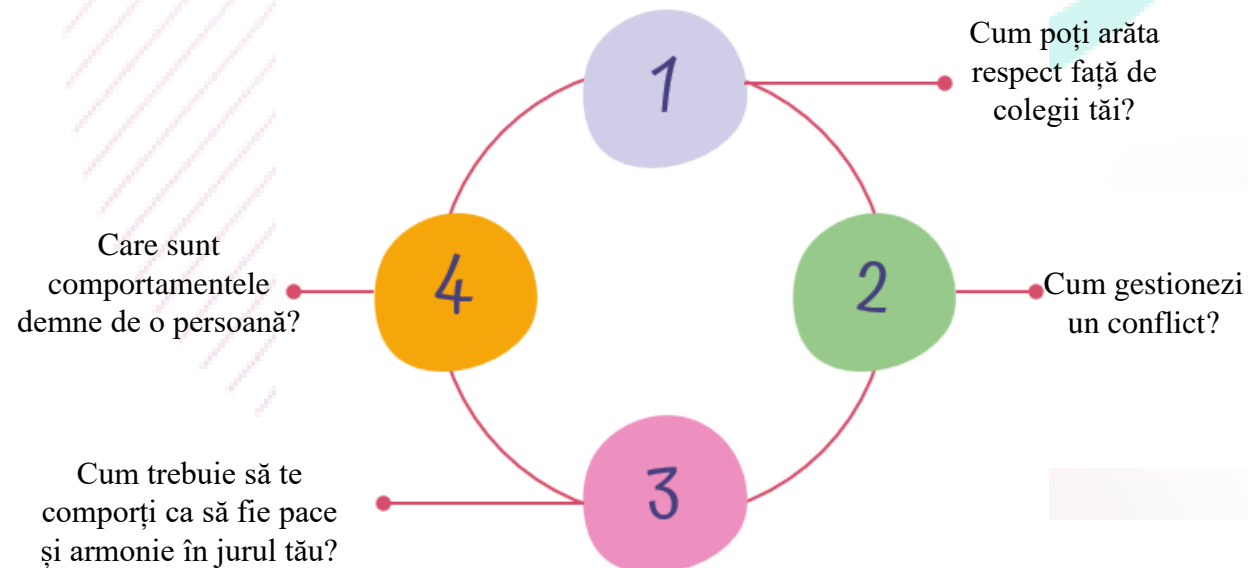
Scopul: Dezvoltarea comportamentală.

Regulile jocului:

- Fiecare elev primește două palete colorate pe care le vor folosi în indicarea comportamentelor bune sau cele mai puțin bune;
- Se vor citi activități pe care elevii sunt nevoiți să le evalueze ca fiind bune sau nu.



Galaxy A53 5G



MINECRAFT

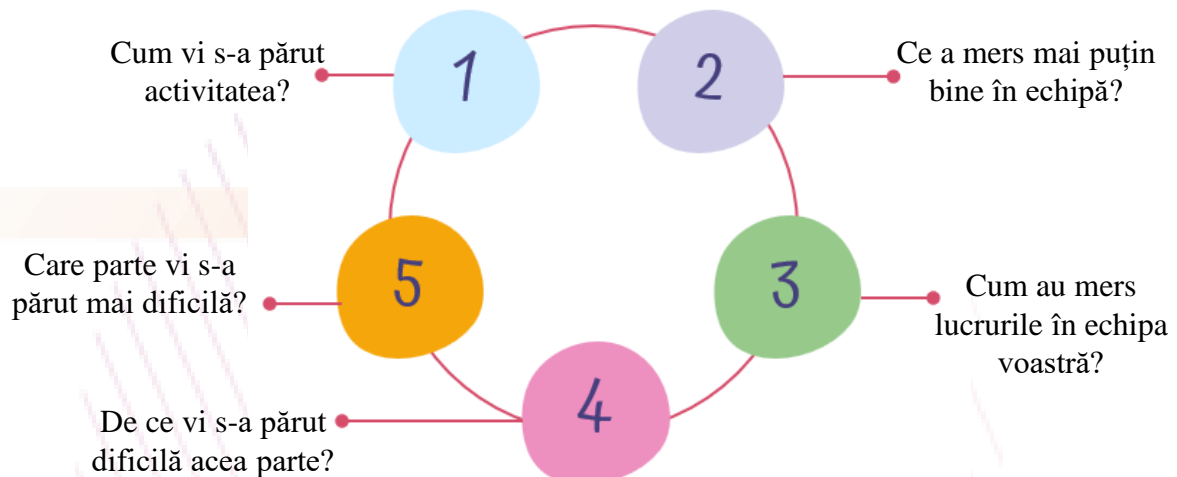
Durata: 40 min (15 min/ etapă)

Scopul jocului: Dezvoltarea abilităților de muncă în echipă și de coordonare a acesteia.

Desfășurarea jocului:

Desfășurarea acestuia este constituită din două etape. În principiu, jocul se bazează pe construirea unui sat. În prima etapă elevii au primit un sat pentru a-l recrea, aceștia neavând voie să discute unul cu celălalt despre sarcina de lucru și modul de realizare. În a doua etapă, elevii au primit un alt sat pentru a-l construi, dar de această dată trebuie să își aleagă un lider care să le împartă sarcinile de lucru și bineînțeles, aceștia pot coopera fiind o echipă în adevăratul sens al cuvântului.

După expirarea celor 30 min puse la dispoziție pentru îndeplinirea sarcinilor de lucru, am purtat o discuție pe baza celor realizate, cu scopul de a-i învăța pe elevi importanța colaborării și cooperării în momentul în care o persoană nu poate realiza singură sarcina de lucru, însă o echipă, da.



1



Model

2



Rezultat



5.6.2. Etapa finală

Ce ai învățat din jocurile desfășurate?

15 răspunsuri (93,75%) au afirmat că datorită jocurilor, aceștia au învățat cum să se comporte cu cei din jurul lor și ce acțiuni ar trebui să evite pentru a nu-i deranja pe ceilalți. Pe de altă parte, 1 elev (6,25%) este de părere că jocurile nu au adus beneficii învățării, ci doar distracției sau divertismentului.

Ce ai învățat din jocul Minecraft?

12 elevi (75%) susțin că au învățat importanța cooperării și muncii în echipă. În schimb, 4 elevi (25%) susțin faptul că, datorită jocului video au reușit să învețe să construiască/creze diverse obiecte, de exemplu: casă, gard, grădina și totodată au învățat despre importanța copacilor în viața noastră.

1

2



Interviul adresat elevilor

3

4

Crezi că ar fi mai ușor să înveți pentru școală prin jocuri?

15 elevi sunt de părere că utilizarea jocurilor în sala de clasă ar aduce multe beneficii. De asemenea, aceștia susțin faptul că le-ar fi mult mai ușor să învețe lecțiile prevăzute în programă și inevitabil dorința de a veni la școală. În schimb, un elev afirmă: „Nu aș putea învăța prin jocuri. Jocurile sunt pentru a ne distra, nu să învățăm. Prefer să folosesc manualele și să scriu în caiete.”

Crezi că prin jocurile desfășurate ți-ai identificat calitățile și defectele? Care sunt acelea?

Au răspuns în unanimitate afirmativ. Elevii, prin intermediul jocurilor, au susținut că sunt: prietenoși, amabili, ascultători, ordonați și sinceri, dar au găsit defecte pe care urmează să le corecteze: supărarea, lenea respectiv obrăznicia.

5.6.2. Etapa finală

- Chestionar adresat părinților. Cuprinde 15 întrebări cu răspunsuri închise. Aceste întrebări vizează tipurile de jocuri preferate de copii, device-urile utilizate de aceștia, efectele negative ale dependenței de jocuri, dar și părerea părinților despre utilizarea jocurilor video în scopuri educative.
- Prin interpretarea rezultatelor primite am putut observa faptul că un număr foarte mare de copii joacă în mod constant jocuri video, depășind cu lejeritate 5h/ zi și folosind diverse device-uri. Totodată, am putut observa jocurile aflate în preferințele acestora, mai exact cele de Battle Royale sau de simulare. Un lucru îngrijorător este faptul că aceștia cheltuie bani, în mod constant, în jocurile video.
- Părinții sunt de părere că jocurile nu au o legătura în schimbarea comportamentului micuților, ba din contră, datorită jocurilor copilul lor este extrovertit în preajma altora. De asemenea, aceștia sunt de părere că nici situația școlară sau vederea copiilor nu au fost afectate din această cauză.
- Ceea ce ne-a bucurat extrem de mult a fost faptul că există acea deschidere a părinților referitoare la utilizarea acestora în scopuri educative.



1. Ce vârstă are copilul dumneavoastră?
2. Copilul dumneavoastră joacă jocuri video în mod regulat?
3. Ce folosește cel mai des pentru a se juca?
4. Ce tip de jocuri video se joacă copilul dumneavoastră?
5. Câte ore se joacă pe zi?
6. Copilul dumneavoastră cheltuie bani pe jocurile video?
7. Copilul dumneavoastră este violent?
8. Dacă da, credeți că a devenit violent din cauza jocului video?
9. Cum reacționează copilul în momentul în care îi restricționați accesul la jocuri?
10. Câte ore consideră copilul dumneavoastră că este necesar să se joace zilnic?
11. Cum este copilul dumneavoastră în prezența altor copii?
12. I-a fost afectată vederea copilului din cauza jocurilor?
13. În urma practicării jocurilor video, i-a fost afectată situația școlară?
14. Credeți că jocurile video ar putea fi folosite în școli?
15. Jocurile video pot aduce beneficii în dezvoltarea copilului?

Concluzii

- Jocurile, atât cele tradiționale, cât și cele video, au un caracter educativ distinct, cu ajutorul cărora transmitem în inimile copiilor elemente ale frumosului și ale binelui. Este esențial să îi facem pe elevii noștri să conștientizeze faptul că jocurile pot fi nu doar distractive, cât și educative oferindu-le o oportunitate de învățare și dezvoltare necesare la această vârstă. Scopul interviului pe care l-am realizat și aplicat a fost acela de a reflecta impactul pe care le au jocurile asupra comportamentelor morale ale elevilor.
- Putem afirma că rezultatele obținute pe baza răspunsurilor copiilor în urma interviului, confirmă faptul că ipoteza stabilită la începutul lucrării a fost îndeplinită. Așadar, putem spune că jocurile tradiționale, dar și cele video conțin valori morale importante, care au un impact semnificativ asupra dezvoltării copiilor. Valorile morale respective vor călăuzi comportamentul și atitudinea acestora pe tot parcursul vieții, dar vor mai reprezenta puncte de reper în interacțiunea cu cei din jur.



Bibliografie

1. Berne, Eric, (2020) Jocurile noastre de toate zilele, Editura Trei, București;
2. Bujor, Liliana; Răileanu, Daniela; Serdenciuc, Nadia-Laura, (2022) Invitație la joc pentru părinți dedicați, copii fericiți și profesori implicați, Editura Didactica Publishing House, București;
3. Catalano, Horațiu; Albulescu Ion, (2022) Pedagogia jocului și a activităților ludice, Editura Didactica Publishing House, București;
4. Crasso, Jean-Gabriel, (2002) Introduction à l'éducation artistique: un nouvel enjeu pour les collectives territoriales. Autour du spectacle vivant et du théâtre en particulier, Editura Angers.
5. Crețu, Tinca, (2009) Psihologia vârștelor, Editura Polirom, Iași;
6. Dimitriu-Tiron, Elena, (2005) Dimensiunile educației contemporane, Editura Institutul European, Iași;
7. Durkheim, Émile, (1925) L'éducation morale, Editura Alcam, Paris;
8. Fleancu, Gheorghică, (1980) Mass-media în educația morală a tineretului școlar, Editura Politică, București;
9. Gheorghe, Virgiliu; Criveanu, Nicoleta; Drăgulescu, Andrei, (2007) Efectele micului ecran asupra minții copilului, Editura Prodromos, București;
10. Gherghe, Virgiliu, (2005) Efectele televiziunii asupra minții umane și despre creșterea copiilor în lumea de azi, Editura Evenghelismos, București;
11. Grigoraș, Ioan, (1982) Personalitatea morală, Editura Științifică și enciclopedică, București;
12. Hare, M. Richard, (1952) The language and morals, Editura The Clarendon press, Oxford;
13. Landreth, Garry, (2017) Terapia prin joc. Arta relaționării, (trad. Ana-Maria Datcu) Editura For You, București;
14. Le Diberder, Frédéric; Le Diberder, Alain, (1998) L'univers des jeux video, Editura La Découverte;
15. Marinopoulus, Sophie, (2014) Copilul tău se joacă? Interpretări psihologice ale jocului, Editura Philobia;
16. Patrick, Felicia, (2022) Folosirea jocurilor educaționale în sala de clasă: Linii directoare pentru rezultate educaționale de succes, (trad. Cora Silvia) Editura European Schoolnet, Belgia;
17. Pânișoară, Ioan-Ovidiu, (2022) Enciclopedia metodelor de învățământ, Editura Polirom, Iași;
18. Piaget, Jean, (1962) Play, dreams and imitation în childhood, Editura Routledge, New York;
19. Piaget, Jean, (2012) Judecata morală la copil, (trad. Dan Răutu) Editura Cartier, Chișinău;
20. Pleșu, Andrei, (1988) Minima Moralia, Editura Cartea Românească, București;
21. Răchișan-Denciuț, Delia, (2010) O etnologie a jocului în cultura tradițională românească. Jocul ca joc. Jocurile de copii, Editura Detectiv, București;
22. Rousseau, Jean-Jacques, (1762/1930) Émile, ou De l'éducation, Editura J. M. Dent & Sons, New York;
23. Valkenburg, M. Patti; Piotrowski, Jessica Taylor, (2018) Generația digitală și dependența de media (trad. Luiza Mohonea), Editura Niculescu, București;