

Elementul ludic în predarea limbajului specializat

G. Chițac, M. Ababii

Lucrarea de față prezintă o serie de activități didactice cu caracter ludic, destinate să faciliteze asimilarea vocabularului specializat la cursul de limbă străină.

În prezent, diversitatea metodelor și procedeele întrebuințate în activitățile de învățământ este orientată spre o perspectivă creativă și modernă. Paralel cu metodele tradiționale, clasice de predare a unei limbi străine în general, și a vocabularului în particular, în ultimii ani o gamă foarte variată de metode „neconvenționale” și-a făcut apariția. Astfel, putem cita ascultarea muzicii și vizionarea filmelor în limba aleasă pentru a fi studiată, citirea etichetelor și manualelor tehnice (multe produse, fiind importate, conțin instrucțiuni în limba dorită pentru învățare); jocurile pe calculator pot contribui de asemenea la însușirea vocabularului fără mari eforturi. Și în sfârșit, chiar schimbarea setărilor telefonului mobil în limba respectivă va ajuta considerabil la îmbogățirea vocabularului. Telefonul celular fiind folosit de multe ori pe zi, comenzile și cuvintele tehnice uzuale vor fi memorate cu ușurință.

La procedeele complementare de asimilare a vocabularului numite mai sus putem adăuga jocurile sau activitățile ludice.

Afirmația lui Schiller „ Omul nu este întreg decât atunci când se joacă ” ilustrează foarte bine importanța activităților ludice de-a lungul întregii vieți a omului. Dar jocul poate deveni și metodă de instruire în cazul în care intenția principală a acestuia este învățarea, și nu divertismentul. Jocul este deci și un instrument pedagogic foarte folositor, indiferent de vârsta persoanei care îl practică.

Jocul poate duce la însușirea noțiunilor și termenilor mult mai ușor și mai simplu, creând un mediu relaxat de învățare. Fixarea sau verificarea cunoștințelor făcându-se în mod plăcut și

atractiv, randamentul asimilării acestora crește. În același timp, elementele ludice (ghicirea, întrecerea, surpriza) creează stări emoționale, care întrețin interesul, astfel încât inițiativa participanților la joc crește, ei devin mai îndrăzneți, mai degajați, mai activi. Astfel implicarea emoțională a studenților în cadrul asimilării vocabularului îi ajută să se concentreze mai ușor și să rețină mai mult. O persoană își va aduce aminte mult mai repede și mai simplu un termen sau o structură de limbă, având amintirea unei activități concrete, la care a participat.

Folosirea jocului didactic aduce deci variație în procesul de învățare și facilitează, prin urmare, asimilarea cunoștințelor.

Propunem în cele ce urmează o serie de activități ludice, care ar putea contribui atât la fixarea vocabularului specializat, cât și la verificarea și evaluarea cunoștințelor studenților în acest domeniu.

Iată câteva activități, care vor putea fi folosite pentru consolidarea însușirii termenilor învățați.

I. Sunt propuse o serie de fraze, în care expresiile scrise cu caractere aldine nu sunt la locul lor.

Studenții trebuie să le schimbe locurile, alcătuind astfel fraze corecte..

*1. L'acheminement des informations s'effectue par des **signaux** de télécommunications, dont la palette est très variée.*

*2. Le satellite capte les **brouillages** provenant du sol.*

*3. Les signaux sont amplifiés, puis transposés en fréquence afin d'éviter les **liaisons**.*

*4. Les satellites géostationnaires sont capables d'assurer des **réseaux** permanentes.*

II. Studentul are în față o listă de verbe, substantive și eventual adjective, pe care trebuie să le distribuie în coloane.

Combiné, raccrocher, fax, décrocher, télécopieur, clavier, touche, répondeur, rappeler, etc.

Téléphone

Structure

Combiné

touche

.....

opérations

décrocher

raccrocher

.....

appareils similaires

répondeur

fax

.....

III. Se propun perechi de termeni **verb** + **substantiv** sau **substantiv** + **adjectiv**, din care unul din elemente lipsește.

Studentul completează spațiile cu termenii lipsă, alcătuiind ulterior fraze cu structurile formate.

allumer

effacer

sauvegarder

stocker

l'ordinateur

le curseur

un texte

un fichier

l'ordinateur

La clé USB est un petit accessoire destiné à sauvegarder des textes et des images.

Vous pouvez effacer les données inutiles.

IV. Ghici despre ce-i vorba.

Se propune o serie de definiții. Ascultând explicația termenului, studentul trebuie să-l reperițe în text, apoi să-i memoreze definiția.

Ex: *Nombre de vibrations sonores par unité de temps*

Appareil destiné à augmenter l'amplitude d'un phénomène

Jocurile de **recapitulare** și **evaluare** prezentate mai jos pot fi foarte utile pentru a verifica cunoașterea vocabularului învățat într-un mod atractiv și chiar captivant.

1. Puzzle.

Se formează două sau trei echipe. Fiecare din ele primește câte un plic cu termeni cunoscuți și definițiile lor, decupate în cuvinte separate. Într-un interval de timp stabilit, participanții reconstituie definițiile, unind cuvintele între ele. Învinge echipa, care termină prima. Fiecare echipă citește definițiile alcătuite pentru a fi verificate, și în sfârșit, cuvintele sunt adunate din nou în plicuri, predate profesorului și fiecare participant prezintă explicația a trei sau patru termeni.

Remarcă : termenii și definițiile se scriu cu culori diferite pentru a fi diferențiate mai ușor.

2. Fiecare participant primește câte o grilă (un pătrat împărțit în pătrățele mai mici cu litere în ele). Studentul reperează termenii înscrisi în grilă, îi încercuiește, apoi explică fiecare termen,notând definiția acestuia.

3. Pe o masă sunt împrăștiate cu fața în jos fișe cu termeni învățați anterior. Participanții trec pe rând la masă, trag câteva bilețele și explică termenii respectivi.

4. Cuvinte încrucișate

Profesorul sau unul dintre studenți ales ca moderator citește explicațiile unor termeni cunoscuți, selectați din diferite unități de studiu. Studenții ghicesc cuvintele explicate, introducându-le în rebusul desenat pe tablă.

5. Jumătate de rebus

Se formează două echipe. Fiecare din ele primește câte un rebus completat pe jumătate în așa fel ca termenii primei echipe să lipsească la a doua și vice-versa. Unul din participanți prezintă explicația primului termen scris în rebusul echipei sale. Cealaltă echipă trebuie să ghicească cuvântul, introducându-l în rebusul ei. Jocul continuă până când ambele echipe termină de completat toate cuvintele lipsă din rebusurile lor.

6. Sunt propuse trei coloane.

Prima conține începutul frazei (elementele din coloana aceasta sunt numerotate). A doua coloană e alcătuită din verbe de legătură, iar a treia conține sfârșitul frazei. Se cere să se unească cele trei coloane, alcătuiind fraze întregi prin numerotarea elementelor din coloana doi și trei.

1. *Le radar utilise le principe d'émission et de réception d'ondes pour* *transforment* *de sauvegarder des données.*
2. *La clé USB est un petit accessoire* *recharger* *l'énergie solaire en courant électrique.*
3. *Les panneaux* *détecter* *le portable à bloc.*
4. *On a besoin de quatre heures* *permettant* *les objets.*

7. Alege termenul.

Participanții primesc câte o fișă sau mai multe (depinde de numărul participanților) cu propoziții, în care lipsește câte un cuvânt sau două. Moderatorul are scriși termenii lipsă și îi citește pe rând, punând întrebarea : „Cine are nevoie de cuvântul *brouillage* ? ”

Studentul, în propoziția căruia lipsește cuvântul, ridică mâna.

Se pot utiliza atât termeni separați, cât și îmbinări de cuvinte din diferite unități de studiu.

Ex : *Eclairage, émission, connexion, changer etc.*

Le portable est mis en _____ avec les panneaux de capteurs solaires.

Le radar utilise le principe d' _____ et de réception d'ondes radio.

La télécommande permet de régler à distance l' _____ et les couleurs d'une télé, de _____ de chaîne.

Deși activitățile prezentate mai sus au și unele inconveniente (nu contribuie la dezvoltarea flexibilității și fluidității vorbirii, vocabularul având un volum destul de limitat ; unele jocuri cer mai mult timp), ele favorizează o fixare temeinică a termenilor de bază.

Folosind, deci, activitățile ludice în procesul de predare-învățare a limbajului specializat, adică îmbinând utilul cu plăcutul, am putea ridica substanțial randamentul asimilării acestuia și obține o mai bună reușită.

Activitățile I-III, 6 au fost inspirate din manualul *Headway, Culegerea de jocuri distractive la limba română pentru școala rusă* ne-a sugerat idei pentru activitățile 4,7, iar pentru jocul 1 de recapitulare am folosit sursa 3 citată în bibliografie.

Bibliografie :

1. Pieptan C., *Utilizarea jocului didactic în predarea limbilor străine*, Didactica Magna nr. 23
2. John & Liz Soars *Headway intermediate*, Oxford University Press, 2006
3. Claire Leroy-Miquel *Vocabulaire progressif du français*, Tours, 1998
4. Ponomari T., Bondarenco N., *Culegere de jocuri distractive la limba română pentru școala rusă*, Chișinău, 1991
5. www.eurolenguas.ro