

PREDAREA LIMBII FRANCEZE PRIN ACTIVITĂȚI COMUNICATIV-AȚIONALE

IRINA CORDUNEANU¹

Abstract

In this article I set myself a major objective to underline the importance of using modern methods in teaching foreign languages that include interactivity, communication, learning by doing. This work focuses on a number of examples of didactic activities, useful games in teaching disciplines such as Business French I, II, taught within the Academy of Economic Studies of RM (ASEM). These games can lead to assimilate concepts much easier, creating a relaxing learning environment and contributing to the development of imagination, abilities and students creativity. Thus I thought that a new approach of teaching and learning French language would be more than just welcomed but the proposed communication is to introduce attractive activities in order to stimulate students to learn it. In conclusion I offer some suggestions that represent the impact of my colleagues and my own observations during years of our activity.

Key words: *creativity, communicative-action method, interactivity, motivation, role play, stimulation*

Rezumat

În acest articol mi-am propus ca obiectiv major să subliniez importanța utilizării metodelor moderne în predarea limbilor străine care implică interactivitatea, comunicarea, învățarea prin acțiune. Lucrarea de față se concentrează pe o serie de exemple de activități didactice, jocuri utile în predarea disciplinelor Limba franceză de afaceri I, II din cadrul Academiei de Studii Economice din Moldova. Jocurile pot duce la asimilarea noțiunilor mult mai ușor, creând un mediu relaxat de învățare și contribuind la dezvoltarea imaginației, a aptitudinilor și creativității studenților. În acest sens am gândit că o nouă abordare a predării și a învățării limbii franceze ar fi mai mult decât binevenită, iar comunicarea propusă urmărește tocmai introducerea unor activități atractive pentru stimularea studierii acesteia de către studenți. În consecință am propus, în cele ce urmează unele sugestii, ce reprezintă rodul observațiilor mele și a colegilor mei din decursul mai multor ani de activitate didactică.

JEL CLASSIFICATION: A 22, I 21, I 23.

MOTTO:

*„Dacă îmi spui o să uit, dacă îmi arăți o să țin minte,
dar dacă mă implici o să înțeleg”.*

Necesitatea de a comunica într-o lume în care vorbim adesea despre globalizare a dus la apariția abordării comunicative. Aceasta este o poziționare teoretică cu privire la natura limbii și la predarea- învățarea acesteia, mai degrabă decât o metodă în sine. Avantajul principal al metodei comunicative este acela că ea se axează pe exersarea tuturor competențelor lingvistice (citit, scris, discurs, ascultare), nu doar pe gramatică. În plus, ea oferă studenților un limbaj viu, funcțional, pe care, cel care învață îl poate lega de nevoile sale directe (la piață, la restaurant, la gară etc). De aceea metoda mai este numită și acțională, pentru că îi pune pe studenți în postura de a acționa pentru a ajunge la finalitatea sarcinii de învățare, atribuindu-le roluri active, și nu pasive, ca în metodele clasice de predare.

În loc de memorarea unor reguli gramaticale și a unui vocabular izolat, se prezintă o limbă contextualizată și se pune accent pe dezvoltarea abilităților lingvistice din toate ariile prin diferite activități precum discuții, dezbateri, jocuri de rol, activități de comunicare scrise, chiar și teatru. În acest caz, profesorul devine mai degrabă un manager al activității studenților, dar și un partener al acestora. Pe măsură ce abordarea comunicativă a fost pusă în practică, teoreticienii au concluzionat că trebuie cumva prioritarizată dimensiunea acțională. Și astfel a luat naștere **metoda comunicativ-acțională**.

¹ *Lector superior universitar, MD-2005, Republica Moldova, mun. Chișinău, str. Mitropolit Gavriil Bănulescu-Bodoni 61, Academia de Studii Economice a Moldovei (ASEM), Tel.: (+373 22) 22 41 28, www.ase.md, eliza.corduneanu@mail.ru.*

Ce aduce în plus această abordare? Odată cu perspectiva acțională, comunicarea este în slujba acțiunii. Se face astfel trecerea de la interacțiune (a vorbi cu ceilalți), la co-acțiune sau comunic-acțiune, adică a acționa cu ceilalți, a comunica pentru a acționa. Comunicăm pentru a face ceva. Astfel, comunicarea și acțiunea devin indisolubile. Studentul devine utilizator, actor social care trebuie să își pună în joc cunoștințele și competențele pentru a îndeplini sarcini, dintre care unele complexe și care nu sunt doar de natură lingvistică. Actele de vorbire se înscriu în interiorul acțiunilor în context social, care le dă sens.

Cum se pot pune în practică toate aceste elemente teoretice? Didacticienii recomandă utilizarea jocului de rol, care implică unul sau mai mulți studenți, care permite punerea în practică și a altor competențe, extralingvistice, pe care le deține deja studentul sau care pot fi achiziționate tocmai pentru a îndeplini sarcina.

Jocul de rol este o metodă activă de predare-învățare, bazată pe simularea unor relații, contexte de comunicare diverse, în care studenții experimentează din multiple perspective receptarea și emiterea unui mesaj. Caracterul său formativ, stimulator și interactiv contribuie la apariția unor deprinderi, care le permit acestora să înțeleagă mai bine situațiile întâlnite în viața cotidiană.

În jocul de rol, studenților li se prezintă o situație, adesea o problemă sau un incident, la care trebuie să reacționeze, prin asumarea unui anumit rol. Jocul de rol se realizează prin simularea unei situații, care pune participanții în ipostaze care nu le sunt familiare, pentru a-i ajuta să înțeleagă situația respectivă și să înțeleagă alte persoane care au puncte de vedere, responsabilități, interese, preocupări și motivații diferite. Învățare prin joc de rol se realizează prin mimare, prefacere, imitare, reproducerea fictivă a unei situații reale (funcții, relații, fenomene etc.), într-un scenariu prestabilit.

Dacă jocurile sunt nelipsite de la cursurile dedicate elevilor, atunci când vine vorba despre folosirea acestora în predarea unei limbi străine studenților mulți profesori își pun semne de întrebare. Se folosesc sau nu jocurile, în predarea unei limbi străine studenților? Răspunsul meu, și nu doar al meu, ci și al altor specialiști, este DA. Studenții sunt doar niște copii mai mari și chiar dacă par foarte serioși în munca pe care o desfășoară, atunci când fac un curs de limbă străină, aceștia ar trebui să fie motivați prin experiențe unice. Iar una dintre modalitățile de a transforma cursul de limbă străină pentru studenți într-o experiență interactivă și foarte plăcută este introducerea jocurilor.

Principalele argumente în favoarea utilizării jocului de rol în orele de limba franceză ar fi cele enumerate în cele ce urmează. Studenții pot experimenta o gamă variată de experiențe din viața de zi cu zi. Funcțiile comunicative, structurile gramaticale și elementele de vocabular care pot fi prezente în activitățile de tip joc de rol depășesc limitele altor activități în perechi sau pe grupe.

Prin intermediul jocului de rol studenții își pot dezvolta competențe de exprimare orală în orice situație. Pentru mulți cursanți jocul de rol reprezintă o utilă „repetiție” pentru viața reală, permițându-le nu doar să dobândească noi seturi de expresii, dar și să învețe cum să interacționeze cu interlocutorii în diferite situații cotidiene.

Metoda jocului de rol este adesea utilizată în activități care presupun: simulare, joc, dramatizare sau sociodramă. Prin simulări sunt „imitate” procese reale, dramatizările presupun redarea prin joc de rol a unei situații date, ale cărei roluri, desfășurare și final sunt cunoscute, iar sociodramele presupun explorarea, în mod spontan, a unei situații sau a unor relații sociale. Cercetările demonstrează că jocul de rol are o mare capacitate de motivare a celor care învață.

Prin joc, anumite subiecte pot deveni relevante sau accesibile pentru studenți. Mai mult, ei au posibilitatea de a lega mai ușor ceea ce învață de o situație concretă; astfel, conștientizează mai bine utilitatea și relevanța cunoștințelor și capacităților dobândite. Jocul nu se organizează pentru că este amuzant, ci pentru că poate facilita înțelegerea unor situații, a unor relații, a implicațiilor unor acțiuni sau decizii etc. Organizarea unui joc de rol nu este simplă. Trebuie avute în vedere câteva elemente:

- a. scopul: de ce avem nevoie de un joc, ce urmărim prin acesta?
- b. timpul: este suficient timp pentru explicarea sarcinilor, distribuirea rolurilor, pregătirea rolului și intrarea în rol, jucarea rolului și analiza sau interpretarea lui;

- c. definitivarea situațiilor și a personajelor: informațiile necesare celor care vor juca (nici prea multe sau nerelevante, nici prea puține);
- d. organizarea grupului: alegerea actorilor (câte personaje apar, care sunt caracteristicile acestora, li se furnizează anumite indicații despre cum să interpreteze rolul sau nu?);
- e. spațiul (uneori este nevoie de un spațiu izolat în care grupul să își construiască scenariul astfel încât ceilalți studenți să nu asiste la „repetiții”);
- f. analiza și valorificarea jocului de rol: interviuarea actorilor, analiza de conținut și comportamentală.

Jocul de rol este un instrument pedagogic prețios deoarece aduce lumea reală în sala de studii într-un proces de învățare, îmbunătățind competențele de comunicare, centrându-se pe student. Scopul utilizării jocului de rol în orele de limbă franceză este acela de a lărgi cunoștințele studenților de orice vârstă și, totodată, de a veni în întâmpinarea nevoilor de a folosi limba franceză în situațiile de comunicare de zi cu zi. Prin intermediul jocului, studenții pot intra în pielea unor personaje care trebuie să găsească diverse căi pentru a soluționa în mod original situațiile-problemă cu care se confruntă.

Bineînțeles că există jocuri individuale, dar de ce să nu se profite și de bogăția pe care o oferă activitățile de acest tip, în grup ? În acest caz este recomandat să se diversifice formele de manifestare ludică și să se propună activități de două, trei, patru persoane sau chiar colective. Acest mod de abordare poate rupe monotonia și să stabilească întâlniri diverse între persoane diferite. Organizarea în celule mici, fără prezența permanentă a profesorului, îi dezinhibă în general pe cei timizi și le deschide calea spre o mai bună interacțiune socială, îndemnând studenții să experimenteze situații comunicaționale mai naturale. De exemplu, ei pot deveni clienții nemulțumiți de servirea dintr-un restaurant, polițistul și șoferul care a depășit viteza, profesorul și elevul care nu și-a făcut tema, vânzătorul și clientul pretențios, jurnalistul și starul de cinema etc. Acest tip de activități îi încurajează pe cursanți să-și dea frâu liber creativității și imaginației.

În cadrul cursului de *Limba franceză de afaceri* ofer studenților scenarii de proiecte care includ o punere în scenă (ești ..., ocupi funcția de ...), o sarcină de îndeplinit (misiunea) și constrângerile sarcinii (nu uita să..., atenție la...), sarcinile comunicative (vei asculta..., vei privi..., vei comunica cu...) și metodele prin care va fi făcută evaluarea proiectului (oral, sub formă de prezentare, dialog, în scris, sub formă de corespondență, raport etc). Așa dar, fiecare student primește un cartonaș cu un rol pe care trebuie să-l joace (secretară, director general, responsabil de producție, responsabil de vânzări, manager de resurse umane etc.), iar apoi le pot da o situație pe care aceștia să o dezbată (de exemplu, necesitatea unui spațiu de birouri mai mare). Studenții trebuie să intre în pielea personajului lor și să-și „interpreteze” rolul cât mai convingător.

Iată câteva exemple de jocuri și activități cu o gamă largă de posibilități de aplicare la diverse subiecte ce pot fi folosite în cadrul orelor de limba franceză, atât ca o cale de exersare și consolidare a cunoștințelor, cât și ca o modalitate de dezvoltare a creativității și imaginației studenților. Propun în continuare câteva exemple de astfel de activități pe care le-am utilizat în cadrul orelor mele de predare. Fiecare dintre jocurile care urmează este ușor de învățat de către studenți dacă este adaptat nivelului de cunoaștere a limbii străine al grupei de studenți:

- Jocul de-a ghidul și vizitatorii/ Le guide et les visiteurs

Acesta este un joc de reprezentare a structurilor care ajută înțelegerea funcționării unor structuri organizatorice aparținând unui sistem socio-economic, socio-cultural etc. Profesorul pornește de la structurarea unei activități ipotetice. De exemplu, vizitarea unei unități economice (întreprinderea), organizând sala de studii în mod corespunzător cu hărți, planșe, pliante, fotografiile adecvate pentru activitatea simulată. Studenții sunt împărțiți în câteva grupuri și li se distribuie roluri de ghizi și vizitatori. Se pot organiza următoarele grupuri:

- o echipă restrânsă de ghizi cu sarcina de a explica și răspunde la întrebările vizitatorilor;
- un grup mai numeros de vizitatori;
- o echipă de foneticieni care observă greșelile (ghizilor și vizitatorilor) și le aduc la cunoștință cu prilejul analizei finale;

–o echipă de lexicografi și gramaticieni, cu misiuni similare celei anterioare.

Într-un astfel de joc, studenții sunt puși în situația de a-și exersa cunoștințele și a-și dezvolta capacitățile de exprimare, de a-și consolida deprinderile și corecta greșelile de exprimare.

- **Interviul/L'interview**

Participanții formează perechi cu o persoană pe care o cunosc cel mai puțin în acest grup și discută câteva minute. Pot fi puse următoarele întrebări sau altele: „Dacă ai avea posibilitate să călătorești prin toată lumea, unde ai prefera să mergi?”, „De ce tema abordată în cadrul stagiului este o problemă importantă pentru tine?”, „Care sunt așteptările tale de la acest stagiul?” etc. Pe rând, perechile se unesc și se prezintă în grupuri de 4, 6 și 8 participanți, de fiecare dată cu perechi noi.

- **Jocul de negociere/ La négociation**

Acest joc s-a dovedit a fi util în simularea operațiilor de vânzare-cumpărare, a tranzacțiilor comerciale și financiar-bancare, pentru dezvoltarea capacităților de negociere a celor care vor lucra în domeniul relațiilor comerciale. Profesorul împarte elevii în două grupuri sau în perechi de microgrupuri care sunt puse în situația de a realiza tranzacții comerciale. Fiecare microgrup încearcă partenerii de negociere să-i accepte condițiile.

- **Interviul de angajare/ L'entretien d'embauche**

Acest joc are menirea de a reliefa felul de a comunica și de a se comporta într-un dublu context: ca posibil angajator și ca persoană care răspunde unei oferte de lucru. Acest tip de relaționare are o finalitate care se prelungește la nivel social, întrucât cei implicați pot fi activi pe piața muncii chiar dacă încă n-au absolvit instituția de învățământ.

- **La o agenție de turism/ À l'agence de voyage**

Se lucrează cu toată clasa, împărțită pe grupe de 5-6 persoane. În fiecare grupă un student primește „rolul” unui *angajat al unei agenții de turism, ceilalți joacă „rolul” unui grup de turiști interesați de o vacanță. Sarcina este ca agentul să le găsească pachetul de vacanță optim. Pentru acest lucru, angajatul va studia chestionarul completat de aceștia și va lua legătura telefonic și prin mail cu reprezentantul lor pentru a stabili detaliile. El va ține cont de preferințele și de aspectele de orice fel a clienților săi (sănătate, religie, etc). La final, agentul le va expune clienților oferta agenției (oral) și îi va trimite un raport superiorului său cu privire la finalitatea muncii depuse.*

- **Stiluri de leadership/ Les styles de leadership**

Profesorul întreabă membrii grupului ce stiluri de leadership cunosc și ce reprezintă aceste stiluri în viziunea lor. El notează cele expuse pe flipchart și încheie discuția asupra celor șase categorii (stil vizionar, stil democratic, stil perseverent, stil de acompaniere, stil de afiliere, stil coercitiv). Apoi, se formează patru subgrupuri. Fiecare subgrup primește câte o situație pe care trebuie să o însceneze, adoptând cel mai potrivit stil de leadership. După prezentarea fiecărei situații, profesorul face un scurt feedback. Apoi, se discută în comun tabelul cu cele șase stiluri. Exemple de situații (scrise pe foi de hârtie și distribuite grupurilor) pentru a fi înscenate cu adoptarea stilului potrivit.

1. Stilul democratic

Patru-cinci studenți și un animator

Un mic grup de studenți discută asupra alegerii disciplinei opționale: Turism Internațional sau Economia Turismului. În final, nu ajung la un acord comun. Cum reacționează animatorul?

2. Stilul de afiliere

Trei studenți și un animator

În timp ce se desfășoară o cursă cu depășirea obstacolelor în sală, studenții care stau la rând ajung în fața barei ce trebuie trecută. Primul student trece fără nici o problemă, cel de-al doilea se teme și blochează restul grupului, refuzând să sară. Al treilea student împinge și manifestă nemulțumire din cauza că trebuie să se oprească. Cum reacționează animatorul?

3. Stilul coercitiv

Patru-cinci studenți și un animator

Grupul de studenți este în excursie și trebuie să traverseze un pod peste un râu adânc. Podul este pe jumătate distrus și trebuie de găsit un alt drum, ceea ce ar necesita o jumătate de oră. Toți insistă, totuși, să traverseze râul. Care este reacția animatorului?

4. Stilul de companiere

Patru-cinci studenți și un animator

Un grup de studenți au fost numiți responsabili de organizarea și desfășurarea manifestării culturale cu prilejul Lunii Francofone în RM. Ei, însă, nu reușesc să se înțeleagă cum să înceapă această activitate. Care este reacția animatorului?

- **Ajungerea la un consens/ Parvenir à un consensus**

În perechi sau grupe, studenții trebuie să dezbată și să ajungă la o decizie unanimă în privința unei situații oarecum problematice. De exemplu, ei trebuie să aleagă dintr-o listă lungă de atribute, pe cele mai potrivite care ar caracteriza un manager bun, sau să aleagă doar zece lucruri pe care să le ia cu ei într-o excursie la Paris. Această activitate implică un grad ridicat de originalitate în motivarea luării unor decizii, multă cooperare și interacțiune.

- **Discutarea valorilor/ Discuter sur des valeurs**

Participanții formează perechi sau grupuri mici și își găsesc un loc în care se simt bine împreună. Ei vor discuta niște subiecte pe care profesorul le va anunța peste fiecare 2-3 minute. Exemple: cel mai important lucru pe care l-a învățat anul acesta; ceva ce numai foarte puțini oameni cunosc despre el; ce apreciază la un prieten; cu ce dorește să se ocupe peste 5 ani; unul din scopurile sale pentru acest an; motoul după care încearcă să trăiască; o problemă cu care se confruntă; ce valorează cel mai mult în viață. Studenții au în acest fel șansa să-și exprime punctele de vedere și să se cunoască mai bine unii pe alții.

- **Conversații la telefon/ Communiquer au téléphone**

Conversațiile la telefon testează abilitatea studenților de a reacționa rapid și deși ei sunt liberi să spună ceea ce doresc, ei trebuie să țină minte tot ce spune interlocutorul și să continue conversația corespunzător. Această tehnică ajută la sporirea abilităților de ascultare și vorbire ale studenților. Scopul activității:

- să fie capabili să efectueze o conversație telefonică ce are înțeles;
- să interpreteze un personaj.

Sala de studii este împărțită în grupe de câte doi studenți. Ei stau cu spatele unul față de celălalt, așa încât ei doar aud conversația telefonică cu partenerul. Studenții trebuie să-și imagineze că sunt două personaje diferite. Fiecare pereche trebuie să construiască o conversație telefonică bazată pe o situație particulară dintr-un text/întâmplare. Studenții pot fi rugați să discute despre un alt personaj sau eveniment din text. Se poate merge dincolo de text și studenților li se poate da o situație de conflict pe care ei trebuie să o rezolve ca și “persoanele” pe care ei le interpretează.

Conversațiile pot fi mai târziu notate în carnețele. Fiecare student scrie întregul dialog pe care l-a avut cu partenerul. Perechile pot schimba și se citesc textele.

- **La hotel/À l'hôtel**

Cartonașele pentru jocurile de rol pot fi instrumente utile aici. De exemplu studentul A devine client al unui hotel. El are rezervare, se prezintă la recepție și se semnează în registru. Studentul B este recepționar. El salută oaspetele, îi găsește o cameră. Jocul poate fi complicat cu diverse constrângeri (cartonașe surprize) atât de profesor cât și de studenți. De exemplu, clientul este singur, vrea un duș, un mic dejun dimineața, are ședință dimineața devreme și nu are voie să întârzie; recepționarul nu poate găsi rezervarea, are doar o cameră dublă cu cadă etc.

- **O călătorie în timp/ Un voyage dans le temps**

Studenților li se propune să facă un salt imaginar în timp, în trecut sau viitor. Ei pot să elaboreze o scurtă compunere pe această temă, însă varianta lor preferată este cea orală, spontană, întrucât studenții „spectatori” îi pot adresa călătorului întrebări legate de ceea ce vede, aude, simte în jurul lui. Temele abordate pot fi diverse (l'entreprise du futur, la publicité dans 20-30 ans, le niveau de vie des geans etc.). Nivelul de creativitate, originalitate și spontaneitate este extrem de ridicat în cadrul unei astfel de activități, iar participanții o consideră extrem de interesantă.

- Dacă aş avea un milion de euro/ Si j'avais un million d'euros

Acesta este un joc cu propoziții condiționale și situații imaginare.

Studentilor li se propune să-și imagineze că persoana care se poate gândi la cel mai original (sau valoros, sau incitant) mod de cheltuire a banilor va câștiga un milion de euro. Ascultați-le ideile și hotărâți, or puneți-i pe studenți să hotărască, cine a câștigat.

- Ce poți face cu...?/ Qu'est ce qu'on peut faire avec...

Acest joc le cere studenților să se gândească și să enumere cât mai multe utilizări neobișnuite pentru diverse obiecte din viața de zi cu zi. Exemplu: ce poți face cu o foaie de hârtie?, ce poți face cu un stilou?, ce poți face cu o diplomă de licență? Studenții își pun spiritul creativ în mișcare și găsesc numeroase utilizări inedite ale unor obiecte comune.

- Ce s-ar întâmpla dacă...?/Que se passerait-il si...

La acest joc simplu sub formă de întrebare, studenții vin de fiecare dată cu răspunsuri surprinzătoare și originale. Întrebarea poate continua astfel: Ce s-ar întâmpla dacă toți oamenii s-ar îmbrăca la fel? Ce s-ar întâmpla dacă toate întreprinderile, băncile, banii etc. ar dispărea? Ce s-ar întâmpla dacă toate animalele ar vorbi? Exemplele pot continua la nesfârșit, la fel ca și răspunsurile originale ale studenților.

Acestea sunt doar câteva exemple de activități care implică o mare doză de creativitate, originalitate și spontaneitate. Și, nu întâmplător, ele sunt extrem de îndrăgite de studenți deoarece prin intermediul lor, ei își pot exprima ideile, opiniile și talentul. Astfel, învățarea încetează din a fi un simplu exercițiu de memorare și redare, ea îmbracă forma unei activități interesante, la care fiecare student își dorește nespuse de mult să ia parte.

Din numeroasele discuții cu profesorii de limbi străine, la diverse niveluri de predare a lor, rezultă că aceștia se tem de pierderea controlului asupra desfășurării orelor. Ei consideră, de asemenea, că în condițiile dificile ale procesului universitar, care țin de supraîncărcarea programelor și de grupele cu un număr mare de studenți, jocurile didactice nu pot constitui o strategie eficientă de predare din cauza multor dezavantaje:

- este greu de aplicat, întrucât presupune nu numai aptitudini pedagogice, ci și de tip regizoral și actoricesc;
- solicită timp și efort din partea cadrului didactic;
- există riscul devalorizării sale, perceperea ca ceva pueril, facil de către studenți;
- pot apărea blocaje emoționale în interpretarea rolurilor sau imposibilitatea de a lucra în echipă etc.;
- performanța studenților poate fi afectată când știu că sunt evaluați;
- credibilitatea poate fi dificil de obținut.

Este o părere eronată. Jocurile lingvistice, ca orice joc didactic creativ, reprezintă una din strategiile posibile de instruire. Atunci când este aplicată în mod conștient și adecvat, ea poate fi chiar mai eficientă decât strategiile convenționale. Sugestiile următoare sunt menite să asigure cel mai mare grad de succes al oricărui joc pe care îl alegeți, stimați colegi:

- faceți pregătiri minuțioase pentru joc; citiți regulile de mai multe ori astfel încât să înțelegeți bine cum se joacă;
- pentru jocurile care cer echipamente speciale, adunați materialele necesare;
- înainte de a prezenta un joc grupei de studenți, întrebați-i dacă ar prefera o astfel de activitate; dacă nu par încântați de perspectiva de a juca un joc, e mai bine să renunțați la idee cel puțin pentru moment;
- alegeți un joc care permite cât mai multor studenți posibil să participe; dacă grupa e numeroasă, un număr de studenți vor fi publicul în timpul unor jocuri ; chiar și atunci, unii studenți din public pot ține scorul sau lua parte la joc în alte feluri;
- la grupele mici, asigurați-vă că fiecare student are un rol activ în fiecare joc;
- asigurați-vă că jocul pe care îl alegeți nu depășește abilitățile studenților; deși jocurile lingvistice sunt, de obicei, ușor de jucat, nu uitați că studenții vor fi foarte solicitați de faptul că joacă un joc într-o limbă diferită de limba lor maternă;

- nu introduceți jocul la începutul activităților de învățare; păstrați jocul pentru a-l folosi la mijlocul sau spre sfârșitul lecției, atunci când studenții vor întâmpina o schimbare de ritm cu bucurie;
- transmiteți instrucțiunile jocului cu foarte mare claritate, asigurându-vă că fiecare student înțelege exact cum trebuie să joace; este posibil să doriți să jucați câteva jocuri „de încercare” la început, doar pentru a vă asigura că fiecare student cunoaște regulile jocului;
- conduceți dumneavoastră înșivă jocul; stați întotdeauna în fața clasei în așa fel încât toți studenții să vă poată vedea în timp ce acționați în calitate de conducător sau arbitru al jocului;
- fiți hotărât să urmați întocmai regulile jocului; dacă nu „respectați regulile” și permiteți fie și numai unui student să încalce o regulă veți crea un precedent ce poate conduce la relații ostile între studenți; este, deci, cel mai bine să anticipați apariția unor probleme de acest fel și să respectați strict regulile;
- păstrați jocul sub control strict; chiar dacă doriți ca studenții dumneavoastră să se distreze, nu puteți permite ca disciplina grupului să dispară; adoptați un ton plăcut dar ferm și studenții vor gusta jocul și vor învăța în timpul jocului;
- observați cum reacționează la joc fiecare jucător; studenții care fac o greșală într-un joc pot fi într-o oarecare măsură afectați, așa că trebuie să alinați orice șifonare a mândriei;
- în jocurile pe echipe, încercați să aveți un număr egal de studenți mai buni și studenți mai puțin buni în fiecare echipă; aceasta va echilibra echipele și va preveni situații în care studenții mai slabi s-ar putea simți jenați;
- alcătuiți echipe noi de fiecare dată când jucați un joc asigurând în felul acesta varietate și interes fiecărei noi competiții;
- dacă un joc nu pare să se desfășoare bine, încercați altul; fiți flexibili în alegerea jocurilor;
- opriți întotdeauna jocul înainte ca studenții să se pregătească să abandoneze; cu alte cuvinte, nu lungiți niciodată un joc atât de mult încât să înceapă să-i plictisească pe participanți;
- nu jucați același joc prea des deoarece aceasta poate provoca pierderea elementului său de noutate.

Așadar, pentru un succes garantat profesorul va pune întotdeauna pe primul loc interactivitatea și creativitatea, dezvoltarea personală prin învățarea participativă și comunicarea frecventă în cadrul orelor de curs. Avantajele jocului sunt numeroase:

- activează din punct de vedere cognitiv, afectiv, acțional;
- asigură problematizarea unei situații, sporind gradul de înțelegere și participare activă;
- pune în evidență modul corect sau incorect de comportare în anumite contexte;
- este una din metodele eficiente de formare rapidă și corectă a convingerilor, atitudinilor și comportamentelor;
- permite evaluarea inițiativei personale;
- evaluează elevii într-un mediu realist, însă fără stresul situației reale;
- feedback-ul în urma jocului de rol încurajează reflecția asupra performanței și furnizează un stimul util pentru învățare;
- performanța poate fi înregistrată și revizuită;
- permite verificarea corectitudinii comportamentelor formate anterior.

CONCLUZIE

În concluzie, țin să menționez, că prin observațiile mele și a colegilor mei de breaslă, am dorit să afirm o dată mai mult că activitățile comunicativ-acționale, jocul oferă studenților posibilitatea de a-și îmbunătăți cunoștințele și abilitatea de a vorbi o limbă străină. Perspectiva comunicativ-acțională pune studentul în acțiune, dându-i o sarcină de îndeplinit, cu scopul de a învăța limba

respectivă în timpul/ cadrul îndeplinirii unei sarcini, nu doar lingvistice. Ea dezvoltă strategii care permit studentului să devină utilizator autonom al limbii. Jocul și activitățile creative sunt, deci, apte să ajute procesele afective și cognitive, să alimenteze stima de sine, motivația și reușita universitară și să diversifice resursele de predare-învățare.

Este evident însă, că nu putem învăța totul prin joc. Acesta trebuie să reprezinte un plus în calea studiului unei limbi străine, o ocazie de a pune în practică, într-un mod cât mai agreabil de către student, ceea ce el a învățat într-un alt context, un pretext pentru a merge mai departe sau pentru a aborda o nouă disciplină, o nouă temă. Orice joc poate să fie modular și variabil, fiecărui profesor rămânându-i sarcina de a găsi formula cea mai bună. Nu ezitați să reconstruiți jocurile, deoarece acestea nu trebuie să fie niște structuri rigide ! Organizarea în celule mici, fără prezența permanentă a profesorului, îi dezinhibă în general pe cei timizi și le deschide calea spre o mai bună interacțiune socială, îndemnând studenții să experimenteze situații comunicaționale mai naturale și chiar să-i pregătească progresiv pentru întâlnirile cu vorbitorii nativi.

BIBLIOGRAFIE:

1. BOCOȘ, M.-D. Instruirea interactivă: repere axiologice și metodologice. – Iași: Polirom, 2013. – 470 p.
2. BOURGUIGNON C., De l'approche communicative à l'approche communicationnelle : une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures , in Synergie Europe N°1, 2006, p.7
3. Cadrul european comun de referință pentru limbi:învățare, predare, evaluare/Comitetul Director pentru Educație „Studiarea limbilor și cetățenia europeană”. – Chișinău: Firma editorial-poligrafică „Tipografia centrală”, 2003. – 204 p.
4. CARTALEANU, T., COSOVAN, O., GORAȘ-POSTICĂ, V., LÎSENCO, S., SCLIFOS, L. Formare de competențe prin strategii didactice interactive. – Chișinău: Centrul Educațional PRO DIDACTICA, 2008. – 204 p.
5. Dicționarul explicativ al limbii române (ediția a II-a)/ Academia Română. – București: Editura „Univers enciclopedic”, 2008. – 1192 p.
6. PACTHOD, A., ROUX, P.-Y. 80 fiches pour la production orale en classe de FLE.- Paris: Les Éditions Didier, 1999. – 97p.