

# **Elaborarea, implementarea și aria de aplicare a jocurilor didactice digitale de tip “Crossword”**

**Burlacu Natalia** - Universitatea Pedagogică de Stat “Ion Creangă” din Chișinău  
NatBurlacu[at]hotmail.com

## **Abstract**

*The author and, also, the developer of present digital set of didactic games "Crossword" insists to correlate the concepts of didactic game and digital game into an own developed digital educational product. There are described some aspects of creation technology, as well the scope of proposed digital didactic games in various educational situations in this article.*

## **1. Introducere**

Astăzi sistemul educațional, fiind atestat drept un element dinamic al progresului social și științific, recurge la implementarea celor mai variate și performante oportunități didactice durabile, abile de a garanta și a incita sporirea timpului de învățare; de a asigura și a sprijini formarea unor competențe corespunzătoare transformărilor și imperativelor epocii digitale în care trăim.

Componenta digitală, fiind prezentă sub diverse aspecte (comunicarea în mediile virtuale; competența de procesare a documentelor; de elaborare, derulare și difuzare a prezentărilor electronice; utilizarea adecvată a Internetului și a resurselor Web; respectarea regulilor de securitate și etică digitală, etc.) în procesul modern de predare-învățare-evaluare, tinde să devină o parte indispensabilă a didacticii.

## **2. Jocul digital - mijloc educațional în procesul didactic modern**

Pe lângă metodele clasice, care de-a lungul vremurilor și-au demonstrat viabilitatea și eficacitatea aplicării sale în procesul educațional la ciclul universitar și cel preuniversitar, de o atenție deosebită se bucură metodele activ-participative, capabile de a intensifica gradul de interactivitate și creativitate a demersului didactic, cât și de a transpune învățarea centrată pe profesor în una centrată pe cursant [1].

În această ordine de idei, suntem de părerea că atât în învățământul preuniversitar, cât și cel universitar se face necesară valorificarea într-o nouă interpretare, și anume, a celei digitale, ale unor metode clasice, în particular, a jocului didactic.

După Sorin Cristea jocul didactic reprezintă „o acțiune care valorifică la nivelul instrucției finalitățile adaptive de tip recreativ proprii activității umane, în general, în anumite momente ale evoluției sale ontogenetice, în special” [2, p. 256].

Recunoașterea valorii pedagogice a resurselor de joc cauzează evoluția metodologică a metodei jocului didactic, oferindu-i posibilitatea de a exista în noi circumstanțe educaționale independente de categoriile de vârstă preșcolară și școlară mică. în punct de vedere a mijloacelor utilizate pentru demararea jocului didactic activitatea ludică propusă de noi – jocul didactic digital (JDD) – se înscrie în categoria “după resursele folosite” [ibidem], propusă de Ioan Cereghit și Ioan Neacșu, cea de jocuri pe calculator.

Fenomenul de joc pe calculator este, actual, unul extrem de larg, iar tipologia jocurilor existente variază de la arcade, puzzle, curse, jocuri de aventură sau misiuni, strategii politice și /

sau economice până la simulări, împușcături, jocuri de acțiune, etc. Deși genul dat de jocuri constant se înscrie în categoria jocurilor de divertisment și este comercial, ele se bucură de cea mai largă popularitate.

În pofida faptului că existăm în epoca tehnologiilor digitale avansate, producătorii de produse program nu sunt prea interesați să dezvolte și să difuzeze pe scară largă jocurile digitale cu tentă educațională. Adevărul dintotdeauna spune că oamenii din cele mai vechi timpuri și-au dorit pâine și distracții. Probabil, că elaborarea pe scară largă a resurselor didactice digitale nu este rentabilă din punct de vedere economic.

Soluția care o propunem este la suprafață: trebuie să învățăm actualii și viitorii profesori școlari și nu numai să proiecteze, dezvolte și implementeze pe calculator astfel de resurse digitale de concepție proprie la fel cum îi învățăm să elaboreze proiecte didactice de scurtă și lungă durată, planuri de lecție, materiale didactice, etc.

Inclusiv cadrul documentar în vigoare recomandă profesorului utilizarea intensă a resurselor digitale în activitatea didactică formală auditorială și non auditorială pe toate dimensiunile posibile predare-învățare-evaluare-autoevaluare. De ce să nu amplificăm, în acest context, și aria de utilizare a jocului didactic digital?

Astăzi pretutindeni în lume atestăm tendința de extindere a aplicabilității tehnologiilor digitale și a resurselor electronice în cele mai neașteptate circumstanțe educaționale.

Astfel, în Australia [3] se pledează chiar pentru un Curriculum Digital care permite studenților să devină dezvoltatori siguri de soluții digitale creative prin intermediul aplicării sistemelor informatice și ale unor modalități de gândire specifice vis-a-vis de rezolvarea problemelor.

Cercetătorii australieni consideră că astfel, elevii / studenții pot obține o cunoaștere și o înțelegere mai temeinică a sistemelor digitale, a datelor și a informațiilor și proceselor asociate cu crearea soluțiilor digitale, astfel încât acestea să poată prelua un rol activ în satisfacerea necesităților intelectuale actuale și viitoare a tuturor actorilor implicați în procesul educațional.

Vorbind despre performanțele cadrului legislativ din Republica Moldova, în 2015 Ministerul Educației al Republicii Moldova a lansat proiectul “Concepția manualului digital”, care recomandă spre utilizare dispozitivele digitale moderne în vederea punerii în aplicare, din considerente educaționale, diverse “[...] ediții digitale, inclusiv manuale [...]” [4] care sunt apte de a modifica esențial procesul educațional din învățământul preuniversitar și universitar.

Există și alte documentele de bază care reglementează organizarea procesului educațional asistat de mijloace digitale și multimedia la diverse discipline școlare.

Astfel sunt: (1.) Curriculumului Național la: Informatică; Matematică; Limbile Străine; Limba Română în școala națională și cea alolingvă – ediția 2010; (2.) Planul-cadru de învățământ pentru etapa primară, gimnazială și liceală, anul de studii 2015 –2016, aprobat prin ordinul nr.312 din 11 mai 2015; (3.) Scrisorile metodice la: Matematică; Limbile Străine; Limba Română în școala națională și cea alolingvă – ediția 2015-16; etc.

Actele în vigoare susțin că Ministerului Educației din Republica Moldova totodată, recomandă “[...] utilizarea surselor digitale, a site-urilor didactice pentru accesarea cărora există opțiunea open source. La decizia lor, profesorii pot opta și pentru alte surse și auxiliare didactice, care vor contribui eficient la creșterea calității predării, totuși, acestea nu trebuie să suprasolicite activitatea elevului, ci, dimpotrivă, să aducă mai multă interactivitate, motivație pentru învățare” [5, p. 18].

În contextul subiectului abordat de noi în prezenta lucrare considerăm că JDD pot fi concepute, emise și utilizate de către profesori pentru a le oferi elevilor / studenților oportunități practice în explorarea capacității sistemelor informatice, proces care ar transforma, într-un mod sistematic și inovator, soluționarea unor situații, probleme educaționale prin intermediul diverselor mijloace digitale, prin aplicarea tehnicii de calcul și / sau a produselor proiectate și implementate cu ajutorul calculatorului.

### 3. Evoluția jocului didactic digital de tip “Crossword”

Actual există o varietate de jocuri digitale cu anumită conotație didactică. Unul din jocurile deosebit de răspândite, din motivul aplicabilității sale largi în diverse circumstanțe educaționale, a fost și, considerăm noi, că este Crossword-ul, supranumit și joc de Cuvinte încrucișate. Cuvintele încrucișate reprezintă una dintre cele mai răspândite variante de exerciții mentale din lume. În România, rebus-urile (denumire incorectă pentru careurile de cuvinte încrucișate, deoarece rebusul este unul dintre genurile de probleme de enigmistică) și integramele sunt publicate constant, atât în cotidiene de top, cât și în reviste specializate dedicate acestor tipuri de probleme.

Forma de prezentare a crossword-ului este, în general, o grilă pătrată sau dreptunghiulară de căsuțe albe și negre, iar scopul jocului constă în completarea spațiilor albe cu litere, astfel încât pe liniile orizontale și pe cele verticale să se formeze cuvinte (sau alte construcții, ca de exemplu porțiuni formate din mai multe cuvinte consecutive din fraze celebre), despărțite de puncte negre. Pentru aceasta, sunt oferite definițiile cuvintelor care trebuie descoperite.

Careurile de cuvinte încrucișate au numerotate liniile și coloanele grilei (începând cu 1) și oferă, separat, o lista de definiții ale cuvintelor din liniile orizontale și verticale, utilizând numerele acestora. Integramele includ definițiile în interiorul grilei, propunând pentru fiecare definiție câte o săgeată ce arată direcția în care este amplasat cuvântul corespunzător. Cuvintele încrucișate sunt populare în multe limbi care se folosesc de alfabet diverse. Alfabetele și regulile ortografice a limbilor în care sunt scrise jocurile impun diferențe la compunerea și prezentarea careurilor de cuvinte încrucișate. De exemplu, în limba ebraică direcția scrisului e de la dreapta la stânga, iar cuvintele sunt scrise fără majoritatea vocalelor. Lipsa vocalelor duce la apariția unor cuvinte mai scurte. Într-un careu cu cuvinte mai scurte e mai important să fie cât mai puține litere închise (o literă închisă participă la formarea unui singur cuvânt, orizontal sau vertical - literele deschise participă la formarea de două cuvinte, unul orizontal și unul vertical), problemă care poate fi rezolvată prin careuri fără puncte negre și fără litere închise.

Actual există și o clasificare a Crossword-urilor. Acestea se deosebesc:

- **După conținut și forma de prezentare a careului propriu-zis:**

- ✓ Careuri clasice: comun; enciclopedic de definiții și enciclopedic lingvistic; didactic literar, didactic științific și didactic tehnic.

- ✓ Careuri speciale: enigmist surpriză și enigmist fantezie; magic; cu încrucișare oblică; tridimensional; cu fraze încrucișate; cu silabe încrucișate, etc.

- **După tipul definițiilor:**

- ✓ Careul cu temă: definiții directe, figurative, literare.

- ✓ Careul fără temă; definiții directe, figurative, literare.

Primul careu de cuvinte încrucișate, semnat de britanicul A. Wynne, a fost publicat pentru prima oară în ziarul "New York World" la 21 decembrie 1913. De atunci și până acum jocul Crossword continua să cucerească inimile și mințile oamenilor, indiferent de statutul și rolul social al acestora: cititori, utilizatori de resurse Web, elevi, studenți, părinți, profesori.

### 4. Analiza situației curente a jocurilor didactice digitale de tip “Crossword”

Tendința de a trece mai multe tipărituri în spațiul Web a atins și cuvintele încrucișate. Astfel, în continuare prezentăm o analiză descriptivă a resurselor de jocuri digitale de tip Crossword plasate în Internet:

**4.1.** <http://www.rebusmania.com> - este o adresa Web unde sunt prezentate circa 320 de crossword-uri sau careuri cu cuvinte încrucișate. Careurile respective sunt prezentate într-o listă derulantă și au titluri personalizate, deloc educaționale, precum:

- șueta virtuală - atestate în prezenta locație într-o colecție foarte numeroasă de careuri, circa 99 de exemplare care aici constituie cea mai voluminoasă serie de activități de tipul dat);
- grila, o colecție de circa 11 activități de tip careu;
- alți zeci de itemi cu titluri destul de banale care, este evident, nu au fost supuse unei clasificări nici după tematică, nici după aria de aplicare a terminilor, etc., astfel sunt: De toate pentru toți, la țară, Dialog la distanță, etc.

Vizitatorului site-ului i se propune să aleagă un crossword din lista derulantă descrisă mai sus, după care activitatea selectată este afișată în spațiul de lucru total lipsit de un design și, în opinia noastră, exagerat de modest al locației Web.

Laolaltă cu afișarea imaginii statice a crossword-ului și a textului însoțitor este scris când, unde și, la unele exemplare, autorul activității publicate. Majoritatea crossword-urilor au fost publicate prin 2011 în diverse numere de: REBUS opTIM și revista REBUSMANIA. Pentru unele careuri nu sunt date rechizitele – nici autorul, nici sursa unde au fost publicate pentru întâia oară. Activitățile pot fi imprimare, iar după logarea pe site poate fi văzută soluția careului, salvată rezolvarea lui și accesate și la alte probleme de enigmistica.

4.2. <http://www.crosswords-online.com> – un portal specializat pe jocuri intelectuale on-line de mai multe tipuri, precum: integrale, anagrame, rebusuri (cuvinte încrucișate), sudoku. Pe site sunt colectate exerciții intelectuale create de doi autori: Costea Sorin și Pascu Cristina. Elaboratorii acestui site s-au deranjat să pună pe pagina de lucru mai multe derulatoare care sortează jocurile pe mai multe categorii de la agricultură, artă politică, religie, sport, până la categorii de tipul: pentru bărbați, femei, copii, etc.

Un neajuns al portalului este că, de fapt, jocuri de fiecare categorie sunt nu tare multe. De exemplu: integrale sunt 9; anagrame sunt 0 (mă întreb de ce figurează dar în lista cu selecție multiplă la categoria Tip), rebusuri, așa numesc elaboratorii site-ului crossword-urile, sunt doar 6; iar sudoku 9.

4.3. O altă locație Web specializată pe jocuri este site-ul <http://pog.ro/>. Conform textului de salut afișat jucătorii sunt bineveniți pe Jocuri Online POG.RO și sunt chemați să facă parte din Clubul Jucătorilor imediat după înregistrare. Elaboratorii promit multe jocuri on-line gratuite, mulți prieteni noi, concursuri interactive, multe surprize și distracție!

După analiza conținutului site-ului putem afirma că aici sunt trecute în revistă jocuri Flash, Arcade, jocuri cu Mouse-ul, jocuri de strategii, după subiectele unor povești, de relaxare, etc. Printre jocurile lipsite de banalități, utile și, după părerea noastră, mai bine concepute se numără:

4.3.1. **Șah Single-Player și Multiplayer** - un joc în care se joacă șah în modul single player, dar și în modul multiplayer. În modul single player se poate juca împotriva calculatorului, iar în modul multiplayer se poate juca cu un prieten sau chiar în rețea. Eventualul utilizator își poate testa strategia de jucător de șah în acest super joc pentru a vedea dacă reușește să-și înfrângă adversarul. Elaboratorii susțin, că jucătorul se poate juca atât cu calculatorul personal, cât și cu un amic aflat în rețeaua locală sau globală care l-ar provoca.

4.3.2. Un alt joc cu tentă educațională este jocul **Desenează un Domino** care se prezintă drept o activitate unde utilizatorul poate desena linii curbe pe care vor fi așezate piesele de Domino. Este necesară desenarea cât mai corectă ale acelor linii, peste care vor urma să fie așezate toate piesele susnumite, astfel încât să fie lăsat cât mai puțin spațiu între eventualele linii pentru ca piesele să aibă loc pentru a fi deplasate de jucător. Folosirea tuturor celor 200 de piese domino de către utilizator înseamnă realizarea unui desen foarte reușit. Jocul este orientat pentru mai multe regimuri și anume:

- regimul self gamer – când utilizatorul joacă de unul singur la calculator;
- regimul dual game - când utilizatorul joacă cu un partener în sistem într-un mod competitiv.

**4.3.3. Jocul pentru care analizăm conținutul portalului de față este Crossword - Cuvinte încrucișate.** În fila unde rulează jocul elaboratorii amintesc din start că jocul de tipul "Cuvinte încrucișate" este un exercițiu mental care a căpătat o largă răspândire și este jucat în întreaga lume. În România, Republica Moldova, Rusia acest tip de joc poate fi găsit în ziare și reviste, iar jocuri asemănătoare sunt integramele și rebus-urile.

Ideea jocului este standard, de a găsi cuvintele care sunt compuse din literele afișate în partea stângă a jocului și literele plasate în partea dreapta care pot fi folosite pentru a completa spațiile albe de pe planșa jocului. În momentul în care utilizatorul completează corect pătrățelele albe cu litera corectă, runda se termină și se poate trece la un alt nivel.

Jocul prezentat pe site-ul dat este structurat numai pe cuvinte de proveniență engleză, nu este categorisit după tematică sau după o arie de interese a potențialului utilizator. Interfața jocului este și ea în limba engleză, nu are acoperire educațională nici pentru un domeniu de studiu decât, parțial, doar pentru limba engleză, nu este posibilă lăsarea unui feed-back pe site, etc.

**4.4.** Site-ul <http://games.xfinity.com> oferă și el o serie de jocuri intelectuale, inclusiv și cele de tip crossword, supranumit de elaboratori, **Daily Crossword**, în locația <http://games.xfinity.com/games/daily-crossword/>. Din punctul de vedere al dezvoltării informatice a aplicației și scenariului jocul din versiunea prezentată aici (în comparație cu variantele precedente) este cel mai bine structurat și gândit de elaboratori. Utilizatorului i se oferă posibilitatea de alege de sine stătător: (1.) versiunea de crossword după data apariției acestuia, apoi (2.) nivelul pe care-l ca urma, acesta fiind de începător sau de maestru. Exercițiile propuse pentru nivelul începător au de la 65 de poziții de completat, pe când cele de nivel avansat de la 75.

**Daily Crossword** de la Xfinity reprezintă o colecție provocatoare de exerciții de tip cuvinte încrucișate, rulabile la fel de bine atât sub sistemul de operare Windows, cât și sub Android. Versiunea jocului dat este dotată cu mai multe posibilități decât cele oferite de alți elaboratori. Astfel, aici există așa posibilități, precum cele: de a face pauză, de a schimba dimensiunile fontului cu care este afișat crossword-ul, etc. În linii mari, toate elaborările de crossword-uri listate în lucrarea dată au, după viziunea noastră, aceleași neajunsuri legate de faptul că nu pot fi utilizate în scopuri educaționale din mai multe considerente și, anume:

- ✓ Nu sunt categorisite nici după un domeniu un studiu: școlar mic, gimnazial, liceal, universitar, etc.
- ✓ Nu sunt categorisite nici după o arie de interes științific: artă; literatură, limbă română, informatică, istorie, etc.
- ✓ Nu dețin un conținut adaptabil; tematica exercițiilor este haotică.
- ✓ Nu sunt dotate cu o interfață adaptabilă și / sau compatibilă cu mai multe tipuri de dispozitive digitale: calculator, tabletă, smartphone, etc.
- ✓ Fiind elaborate, predominant, de programatori străini sunt în limba engleză.
- ✓ Au un minim de interactivitate; majoritatea sunt chiar statice.
- ✓ Sunt destinate, preponderent, pentru divertisment.

În vederea atestării unui șir de deficiențe ale jocurilor digitale de tip crossword, expuse pe Internet și supuse analizei din perspectiva aplicării lor educaționale, credem viabilă ideea de a învăța viitorii și actualii noștri profesorii școlari și universitari de a elabora activități educaționale asemănătoare celor trecute în revistă.

## 5. Prezentarea JDD de tip "Crossword" de concepție proprie

Activitățile didactice dezvoltate după prototipul descris, dar elaborate de profesor în mod personal vor avea marele avantaj de a fi menite unei arii de aplicare concrete în cadrul unei discipline academice (predat de profesor, învățate de cursant); de a fi personalizate unui modul de studiu și / sau lecție / lecții, având tematică și tipologie diversă, indiferent că sunt: introductive; de

tip prelegere; seminare; programate, etc. orientate spre necesitățile educaționale a gupei de cursanți, cât și a ariei de conținut didactic specific materiei studiate, nemaivorbind de faptul că profesorii vorbitori de limbă română (rusă, maghiară, bulgară, găgăuză, etc.) care predau contingentului de elevii vorbitori de limbă română (rusă, maghiară, bulgară, găgăuză, etc.) au posibilitatea să elaboreze materiale de studiu în format digital în funcție de limba de comunicare a unui mediului școlar concret, completând-o după preferință sau din considerente didactice cu un anumit feed-back, evaluare, notare, etc.

Elaborarea dezvoltată de noi conține un set de circa 50 de crossword-uri pentru diverse discipline de studiu școlar, cum sunt: Limbă și comunicare; Limba și Literatura Română; Limba Engleză (vezi Figurile 1-3); Informatica (vezi Figura 4). Astfel de resurse digitale rulează perfect pe diverse dispozitive digitale de la cele standard - calculatoarele personale, tablete, smartphone-uri, până la tabla interactivă și conțin toate componentele specifice unui exercițiu didactic: panoul de lucru și grila pentru completarea nemijlocită a crossword-ului (vezi Figurile 1, 4); prezentarea activității și / sau a tematicii de evaluare – autoevaluare, incluse în jocul didactic digital dat (vezi Figurile 2, 3); regimul statistic al activității efectuate de elev / student (vezi Figura 3); panoul de lucru cu feed-back-ul cu sau fără notarea exercițiului efectuat de elev / student (vezi Figura 3).

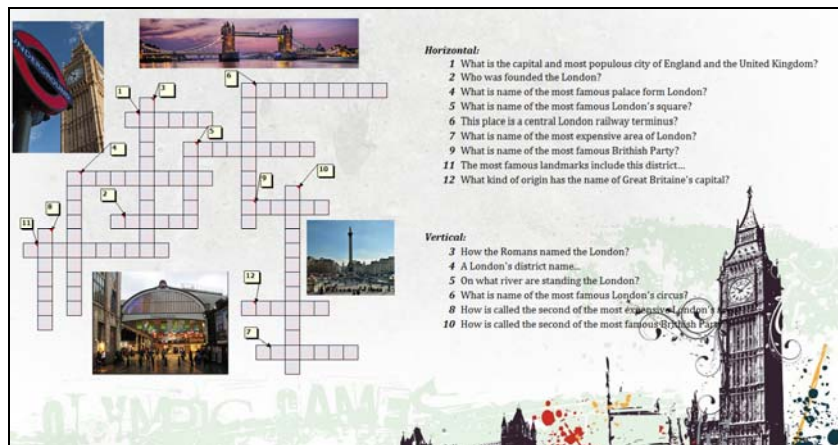


Figura 1. Interfața crossword-ului “Verifică-ți cunoștințele despre Marea Britanie”, varianta necompletată

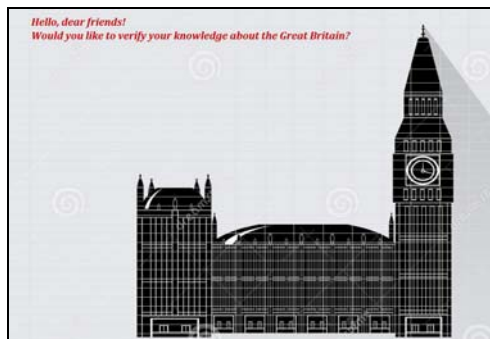


Figura 2. Pagina de start a crossword-ului “Verifică-ți cunoștințele despre Marea Britanie”

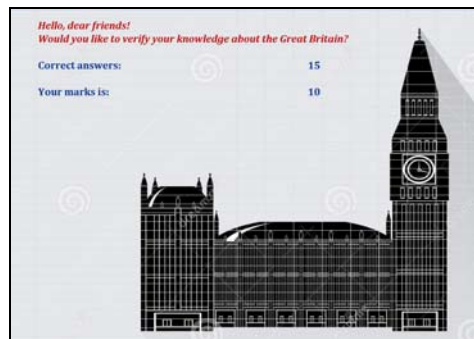


Figura 3. Scorul afișat după completarea crossword-ului “Verifică-ți cunoștințele despre Marea Britanie”

Mai mult decât atât, deși există multe limbaje și /sau medii de programare care ar facilita realizarea informatică ale unor jocuri de tipul dat, metodica elaborată de noi permite dezvoltarea unor jocuri didactice similare prin medierea aplicațiilor generice și procesoarelor de calcul tabelar la orice disciplină academică atât de la etapa preuniversitară, cât și de la cea universitară de profesori și studenți care nu sunt prea familiarizați și / sau deloc familiarizați cu tehnicile de programare.

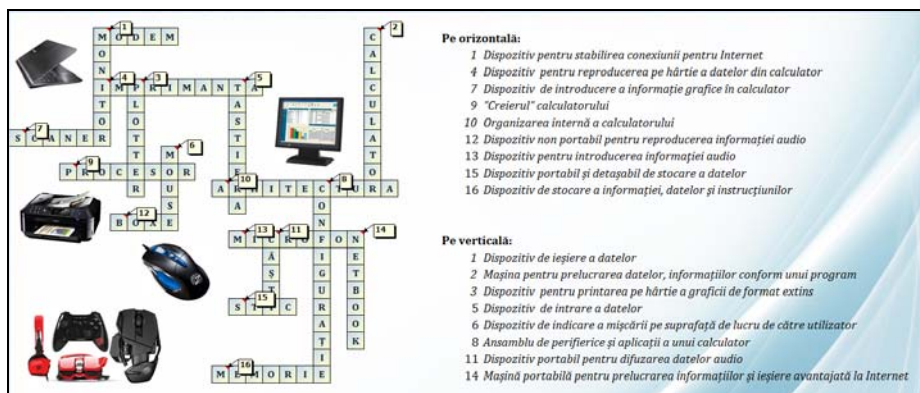


Figura 4. Interfața crossword-ului "Arhitectura calculatorului", varianta completată

## 6. Concluzii

Idea de implementare pe calculator a JDD și, în particular, ale celor de tip Crossword, de către profesori și / sau actualii studenți care mâine vor deveni profesori școlari sau, fie universitari, la diverse discipline și domenii de studiu, permit elaborarea unor scenarii, iar ulterior și a unor dezvoltări personalizate în funcție de curriculum-ul disciplinei date, tematica modulelor predate-învățate-evaluate-autoevaluate; tipologia lecției ținute; specificul demersului didactic, a limbii în care se efectuează predarea, cât și a creativității elaboratorului, aici a profesorului, fapt care asigură libertatea acestuia în procesul de modelare a activităților sale educaționale. Aplicarea JDD la lecțiile din sistemul preuniversitar, cât și cel universitar este o metodă de promovare a originalității și interactivității în demersul educațional din perspectiva atât a tratării individuale a elevilor / studenților, cât și a unei realizări cu succes a învățării centrate pe cursant.

## Bibliografie

- [1] Burlacu Natalia. Învățarea centrată pe student în formarea profesională la specialitățile de Informatică și Tehnologii Informaționale. În: Revista de Științe Socioumane. pp.45-52. 92 p. ISSN 1857-0119.
- [2] Sorin Cristea. Dicționar de termeni pedagogici. Editura Litera, 1998. ISBN- 9975-74-248-3. 395 p.
- [3] Victorian Curriculum and assessment authority. Digital Technologies. Curriculum. În: <http://victoriancurriculum.vcaa.vic.edu.au/technologies/digital-technologies/introduction/rationale-and-aims>. Vizitat: 16-09-2016.
- [4] Ministerul Educației al Republicii Moldova. Proiect. Concepția manualului digital. Chișinău 2015. În: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKewjt3IbYvITPAhVD1ywKHeY3CMYQFgguMAM&url=http%3A%2F%2Fparticip.gov.md%2Fpublic%2Fdocumente%2F137%2Fro\\_2608\\_Conceptia-Manualului-Digital-2015-09-27-\(3\).docx&usg=AFQjCNHo3idTKdybwi\\_7FRr2S5PpQNewOPw&sig2\\_ =fy\\_WMQRXGx\\_JH7W2lquOw](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKewjt3IbYvITPAhVD1ywKHeY3CMYQFgguMAM&url=http%3A%2F%2Fparticip.gov.md%2Fpublic%2Fdocumente%2F137%2Fro_2608_Conceptia-Manualului-Digital-2015-09-27-(3).docx&usg=AFQjCNHo3idTKdybwi_7FRr2S5PpQNewOPw&sig2_ =fy_WMQRXGx_JH7W2lquOw) Vizitat: 16-09-2016.
- [5] Scrisoare metodică la limbile străine, 2015-2016. În: [http://edu.gov.md/sites/default/files/limbi\\_straine\\_ro.pdf](http://edu.gov.md/sites/default/files/limbi_straine_ro.pdf) Vizitat: 16-09-2016.