

Metoda ludică - metodă interactivă de predare-învățare a limbii străine

Autor: Maria Iordanov

Studiul abordează una din metodele moderne de predare a limbii străine: interactivitatea ca și participare directă a celor instruiți în procesul de predare-învățare. Autorul descrie, în particular, metoda ludică.

Una din metodele interactive utile pentru învățarea unei limbi străine este metoda ludică. Elementul central al metodei ludice este jocul ca mijloc de instruire. Activitatea ludică contribuie la consolidarea, precizarea, verificarea și la evaluarea cunoștințelor studenților. Ea poate fi utilizată la însușirea tuturor compartimentelor limbii: fonetica, gramatica, lexicul; și poate fi aplicată la orice nivel (începător, mediu, avansat), oferind o gamă largă de posibilități, dar, în același timp, necesitând o cunoaștere profundă a universului ludic [1, p. 27]. Utilizată corect, metoda ludică favorizează învățarea prin creativitate și asigură dezvoltarea multilaterală a personalității.

Jocul ca metodă didactică trebuie privit din două perspective:

1. Jocul la cei mici, care ar trebui să fie predominant, deoarece aceștia reacționează altfel. Copiii depun eforturi de gândire și exprimare fără a conștientiza acest lucru, considerând că se joacă.
2. Jocul la cei mari (liceeni, studenți, adulți), deși presupune dificultatea captării atenției acestora, va fi acceptat întrucât anulează barierele unei lecții tradiționale, ieșind din tipare. În acest caz jocul didactic poate fi folosit, fie pentru a începe o discuție („a sparge gheața”), fie pentru a evidenția trăsătura competitivă a participanților sau pentru a recapitula unele noțiuni studiate [2].

Ca și tip de activitate, jocul contribuie la dezvoltarea atitudinii pozitive față de învățare, fiind un mijloc eficient de

dezvoltare a limbajului. Limbajul, la rândul său, reprezintă principalul instrument de informare și formare a omului.

Cunoscută deja de pe timpurile lui Platon și Aristotel, întâlnită de asemenea și cu denumirea de „joc instructiv”, metoda ludică nu-și pierde actualitatea nici în zilele noastre. Este folosită pe larg în didactica limbilor, fiind considerată tehnică eficientă de însușire a limbilor atât în pedagogia europeană cât și în cea americană. Putem remarca, de asemenea, o importanță deosebită a acesteia și în țara noastră.

Metoda ludică implică un ansamblu de operații și de acțiuni care, concomitent cu destinderea și buna dispoziție, presupune obiective precise de instruire. Jocurile instructive îmbină armonios elementele instructiv și educativ cu cel distractiv, autorizează numeroase combinații și constituie un superb mecanism de învățare prin creativitate. Jocurile didactice în instruire angajează resursele intelectuale, morale, estetice și contribuie la dezvoltarea multilaterală a personalității. Jocurile didactice constituie o activitate complementară în cadrul orelor de limbă pentru a valorifica în condiții și forme noi cunoștințele însușite anterior. Metoda ludică consolidează, precizează și verifică însușirea cunoștințelor predate [3].

Orizonturile moderne ale metodei ludice vin să lărgescă vechile posibilități, să le direcționeze spre noi domenii de instruire. În didactica contemporană metoda ludică deține un loc important.

Integrat în clasele de limbă, jocul didactic rămâne a fi o concepție problematică din cauza lipsei unei baze teoretice solide și bine fondate, ceea ce ridică un șir de întrebări și anume:

- care este importanța și locul jocurilor în învățământul universitar la orele de limbă străină?
- ce trebuie de întreprins pentru a transforma jocul într-un mecanism sigur de instruire?
- care sunt posibilitățile de depășire a dificultăților care apar în momentul aplicării activităților ludice?
- care sunt avantajele jocurilor la orele de limba modernă etc.

În cele ce urmează vom prezenta unele opinii referitoare la cele menționate anterior.

O încercare reușită de implementare a jocurilor la orele de limba engleză a fost făcută în 2005 de către tânăra profesoară Viorica Demici, care s-a bazat pe activitățile ludice descrise în manualele metodologice publicate la centrele Oxford și Cambridge și utilizate pe larg de metodiștii din aceste centre. Utilizarea jocurilor la orele de limba engleză i-au dat posibilitate tinerei cercetătoare să ajungă la concluzia că „metoda ludică dezvoltă imaginația și creativitatea, contribuie la anularea oboselii, conferă studentului flexibilitate” [4].

Avantajele utilizării activităților ludice sunt divizate în două categorii: avantaje pedagogice și avantaje didactice.

În plan pedagogic, activitățile ludice:

- facilitează lucrul în grupele omogene;
- contribuie la dezvoltarea aptitudinilor utile pentru lucrul în echipe;
- dezvoltă capacitățile intelectuale, spiritul de observație și cel critic, motivația, cât și capacitățile de analiză și sinteză;
- acordă posibilitatea promovării unei pedagogii diferențiate.

În plan didactic, activitățile ludice:

- favorizează introducerea reperelor mnemotehnice utile (ansamblu de procedee care înlesnesc memorarea cunoștințelor pe baza unor asociații dirijate);
- sporesc interesul față de studierea limbilor moderne, motivarea, diminuează frica de a comite greșeli, descătușează și moderează complexe [5].

Așadar, jocul constituie un mecanism privilegiat care trebuie foarte bine cunoscut pentru a fi eficient utilizat, fără a-l idealiza, dar și fără a-l blama. Jocul poate fi adaptat pentru diferite niveluri și grupe de instruire, în scopuri diferite și în contexte de evaluare academică speciale. El necesită din partea profesorului o veritabilă măiestrie pedagogică.

Jocul și evaluarea cunoștințelor se îmbină armonios când este vorba de evaluarea diagnostică sau formativă, mai curând decât de evaluarea sumativă.

Jocurile didactice se clasifică în funcție de conținut și de materialul folosit.

Tema jocurilor didactice trebuie să fie exactă, bine selectată și chibzuită, fiind stabilită anterior.

Conținutul, sarcina didactică concretă, regulile și acțiunile de joc conferă jocului instructiv un caracter specific, facilitând astfel rezolvarea problemelor puse.

Modalitățile de realizare a jocurilor sunt foarte variate. Ne vom referi în continuare la un model de activitate ludică ce poate fi folosit la evaluarea cunoștințelor studenților în cadrul cursului de limba engleză. Activitatea în cauză este recomandată grupelor de studenți cu un nivel lingvistic avansat.

Jocul proverbelor

La etapa inițială, este necesar de a studia anumite proverbe care au în componența lor anumiți termeni.

La etapa a doua se va explica studenților semnificația proverbelor date, vor fi prezentate echivalentele lor în limba română, se vor compara, din puncte de vedere structural și semantic, va fi relevată diferența componentelor lexicale ale proverbelor în ambele limbi și conținutul lor semantic comun.

La etapa a treia, în procesul evaluării, se va aplica mecanismul ludic. Grupa se va diviza în 3 echipe: A, B, C.

Primei echipe (A) îi revine sarcina de a numi un constituent al proverbelor învățate. Echipa B trebuie să numească proverbul. Echipa C va da echivalentul român al proverbului.

La etapa finală, ne convingem că studenții pot utiliza proverbele învățate în practică. În acest scop li se propune studenților să creeze situații cu utilizarea proverbelor însușite [1, p. 28].

Concluzii

1. Jocul constituie un instrument didactic important care trebuie să fie aplicat la orele de limbă modernă în cursul universitar.
2. Profesorul nu va obține rezultatele scontate fără o pregătire metodică minuțioasă și fără o măiestrie profesională.
3. Reușita unei activități ludice rezidă în nivelul cultural și lingvistic al studenților, materialul propus, metodele utilizate.
4. Jocul poate duce la o asimilare mai ușoară a noțiunilor, creând un mediu relaxat de învățare și contribuind la dezvoltarea imaginației, a aptitudinilor și creativității studenților.

Metoda oferă studenților posibilitatea de a-și îmbunătăți cunoștințele și abilitatea de a vorbi o limbă străină, reinventându-se în fiecare situație, interacționând cu alții, transferând „achizițiile” în contexte noi.

Bibliografie:

1. Hadfield J., *Intermediate Communication Games*, Addison Wesley Longman Ltd, 1996.
2. www.englishtips.org
3. *Predarea și învățarea limbii prin comunicare*. Ed. Cartier, 2003, p.71.
4. Demici V., *Metoda ludică – un tandem al modernismului și tradiționalismului în pedagogie*. Anale științifice. Universitatea de Stat de Medicină și Farmacie „Nicolae Testemițanu”, vol. 1, Chișinău – 2004, pp. 700-707.
5. Zlate M., *Fundamentele psihologiei*, București, Ed. Universitară, p. 92.