

Distress din limba engleză se traduce ca o suferință acută fizică sau mentală. Echivalentele românești pentru acest cuvânt sunt: întristare, nenorocire, necaz, supărare, mîhnire, supărare.

... the *distressing* clarity of her eyes ...

...claritatea *mîhnită* a ochilor ei...

He looked round *distractedly*, but in vain ...

Privi în jur *zăpăcit*, dar în zadar...

... images of pain and *distress* ... rose to the surface of my mind.

...amintiri de durere și *suferință*...îmi apăreau în minte

În concluzie putem accentua faptul că lexemele și construcțiile ce exprimă anxietatea au aceleași conotații, atât în Română, cât și în Engleză. Articolul dat poate ajuta studenții care studiază conexiunea dintre emoții și exprimarea verbală.

Bibliografie

- 1.Adams V., Introduction into English Word-Formation, London, 1983
- 2.Akhmanova O.S., Lexicology: Theory and Method, Moscow, 1972
- 3.Catherall Don R. How Fear Differs From Anxiety. // Traumatology, Vol. 9, No. 2, 06/2003
- 4.Damasio A. The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness. New York: Harcourt, 1999
5. Китайгородский А. Парапсихология. Москва, 1970
- 6.Melenciuc D., English Lexicology, Chisinau, 2002
7. Davidson, George (ed.). Roget's Thesaurus of English Words and Phrases, rev. ed., London: Penguin, 2002
8. Amis K., Lucky Jim, Penguin Books: Oxford, 2002
9. Braine J. Room at the Top. Moscow, 2005
10. Amis K., Jim cel norocos, Bucuresti

UTILIZAREA FORMEI DE ÎNVĂȚARE E-LEARNING DIN PERSPECTIVA CONSTRUCTIVISTĂ

Maria Pruteanu, Nadejda Bâlici, Marcel Bâlici

Catedra Limba Română și terminologie medicală, USMF „Nicolae Testemițanu”

Secția Pregătire Preuniversitară, USMF „Nicolae Testemițanu”

Summary

The use of constructive and perspective form of e-learning

E-learning is a form of learning comprizing various methods of studying performed by ICT. This way of tackling the problem offers multiple oportunities to create alternative learning space. The present article gives a description of the methods used: the chronotop, determininig the order, mith-reality, acronyms, stories basedon questions. The partners activity teacher the user is carried out by ICT-SMS, chat, video and audio presentation, meetings and discussions on line, on line voting, web-tour, animations. The final speech is the result of the learning activities and assumed awareness.

Rezumat

E-learning este o formă de învățare ce cuprinde diverse metode de studiu care se realizează prin intermediul Tehnologiilor de Informare și Comunicare (TIC). Această modalitate de abordare oferă multiple oportunități de creare a spațiilor de învățare alternative. Articolul descrie utilizarea metodelor: Cronotopul, Stabilirea ordinii, Mit-Realitate, Acronime, Istorii bazate pe întrebări. Activitatea de parteneriat profesor-utilizator este realizată prin intermediul TIC –

SMS, chat, prezentare video și audio, întrunirile și discuțiile *on-line*, *on-line voting*, *web-tur*, animații. Discursul final este rezultatul activităților de învățare conștientizate și asumate.

Lucrarea de față își propune realizarea unei conexiuni între paradigma constructivistă de studiu și crearea mediului alternativ de învățare prin intermediul modelului *e-learning*, prezintă descrierea unor metode de activitate pentru implementarea practică a concepției constructiviste a învățării. Elementul inovator al acestei abordări îl constituie crearea de spații de învățare alternative, iar spațiul de învățare tradițional capătă noi valențe. Forma de învățare *e-learning* este oportună pentru stimularea motivației utilizatorului, deoarece el face legătura cu mediul social nu doar prin anumite discursuri propuse, ci și prin intermediul TIC, comunicând cu semenii, profesorul și grupul de experți. Modelele de activitate interactivă sunt corelate cu mijloacele didactice contemporane, fapt ce oferă utilizatorului o mai mare siguranță în procesul de integrare pleneră în cadrul grupului, atât din punct de vedere lingvistic, cât și social și cultural.

Considerăm următoarele metode ca fiind eficiente și oportune actului de instruire.

1. Stabilirea ordinii – utilizatorul va fi posesorul unei viziuni generale referitoare la tema aleasă sau propusă și creatorul legilor structurii discursului.

2. Stabilirea rolului și locului lexemului – rolul și locul unui lexem poate implica procesele de înțelegere a semnificației cuvântului respectiv. Utilizatorul va realiza următorii pași în stabilirea locului unui lexem:

- va plasa cuvântul în dependență spațiu și timp;
- va stabili locul unui lexem în dependență de: intensitate, frecvență, generalitate;
- va plasa informația conform principiului de repetare a unor puncte sonore.

Enunțurile vor fi plasate în dependență de:

- locul lor în cadrul unui text audiat;
- exprimarea ideii principale sau secundare în cadrul discursului;
- exprimarea atitudinii personale relativ la sensul emis de enunț.

Ordinea acțiunilor va fi stabilită în dependență de:

- elaborarea algoritmului ce exprimă opinia utilizatorului cu referire la soluționarea unor situații prezentate drept problemă în baza tematicii propuse;
- elaborarea algoritmului ce exprimă opinia utilizatorului cu referire la modalitatea de achiziționare a noilor competențe.

Relativ la paradigma *e-learning* sunt propuse situațiile ce urmează:

Pe tabla interactivă sunt afișate imaginile unor lexeme care au o anumită legătură semantică. Utilizatorul va încadra imaginea propusă în caseta unde va fi menționat lexemul. Se va realiza o acțiune similară și cu atașarea lexemului la punctul sonor. Exercițiile vor obține un grad diferit de complexitate în cazul utilizării enunțurilor.

Utilizarea mesajelor ce cuprind cuvinte-indicii într-o anumită ordine este foarte captivantă implicând și telefonia mobilă.

Utilizatorii pot comunica în cadrul comunității virtuale despre plasarea adecvată a enunțurilor în scopul restabilirii integrității unui text. Pe chat ei pot elabora algoritmi comuni de realizare a unei sarcini. Sarcinile pot fi divizate la nivelul unui element al textului sau pot rămâne la nivelul textului. Grupul va consulta opinia fiecărui membru pentru o partajare eficientă a sarcinilor. Plasarea într-o anumită ordine a unor lexeme sau enunțuri și argumentarea opțiunii poate constitui subiectul evaluării unei conferințe video sau poate fi utilizată la selectarea tematicilor de discuție.

Metoda votului *on-line* este recomandată în cazurile în care se iau decizii de grup.

O altă metodă de achiziționare și prezentare a informațiilor este **Cronotopul**. Aceasta presupune corelarea activităților cu locul desfășurării lor. Pe tabla interactivă pot fi realizate următoarele activități de corelare:

- a) imagine – loc : imagine – activitate;

- b) lexem – loc : imagine – activitate;
- c) lexem – activitate : imagine activitate.

Corelările pot fi utilizate și în formă inversă.

SMS-ul va fi utilizat pentru transmiterea unor informații referitoare la anumiți ani. Informația poate avea forma deplină sau parțială. Profesorul va oferi utilizatorilor un anumit număr de ani, iar aceștia, la rândul lor, vor selecta informația referitoare la momentul cronologic respectiv. În cadrul grupului virtual, sarcinile pot fi repartizate în dependență de cronologie sau tematică. Subiectele vor fi discutate detaliat pe chat, inițial între membrii echipei de lucru apoi cu alți membri ai comunității virtuale.

Informațiile dobândite pot fi prezentate în cadrul **conferințelor audio** sau **video**. Conferința va cuprinde o prezentare sub formă de comunicare și discuții relativ la cele văzute sau audiate. **Web-turul** reprezintă realizarea unor prezentări generale în baza unor elemente oferite de către fiecare membru al grupului.

Metoda Mit sau Realitate facilitează dobândirea competențelor de elaborare a judecăților de valoare, de percepere a realității înconjurătoare, de exprimare a propriei atitudini ca urmare a actului de cercetare, achiziționare și analiză a informațiilor. Profesorul poate propune utilizatorilor un fragment de film realizat de grupul de studenți ca rezultat al unei activități sau un fragment de film realizat de profesioniști care tratează un subiect contradictoriu.

Utilizatorilor li se poate cere în cadrul pregătirii pentru conferința video să selecteze fragmente de film ce conduc spre formularea unor enunțuri argumentative. Fragmentele respective de film vor fi discutate pe chat sub forma unor chestionare sau în formă liberă, utilizatorul aplicând **metoda Scrierii libere**.

Crearea acronimelor reprezintă o altă modalitate de achiziționare a informațiilor. Pe tabla interactivă vor fi plasate două coloane, prima conținând imagini ale literelor din alfabetul limbii studiate, iar a doua imagini cu ajutorul cărora vor fi create noi enunțuri. În coloana a doua pot fi plasate și puncte sonore care, de asemenea, vor fi folosite la crearea enunțurilor noi. Condiția de bază a itemului este ca începutul fiecărui enunț să corespundă imaginii literei din coloana întâi. Această metodă poate fi aplicată și în cazul lexemelor astfel încât cuvântul-cheie să fie alcătuit din primele litere ale lexemelor scrise. Sarcina capătă o valoare de captivare a atenției utilizatorului, deoarece sunt incluse activități de descoperire a informațiilor codificate. Activitatea va fi realizată individual sau partajată aceluși membri ai grupului sau membrilor mai multor grupuri de studiu. Codurile vor fi transmise și receptate prin **SMS**. Prin intermediul rețelei virtuale de discuție se pot stabili modalități de creare a unei bibliografii și sitografii referitoare la acumularea informațiilor despre o posibilă tematică în baza cuvintelor-cheie receptate.

Strategia de creare a algoritmului unei videoconferințe presupune selectarea informațiilor video și audio referitoare la subiectul propus. Elaborarea unui plan al întrunirilor on-line în scopul relevării acțiunilor concrete ce duc la o eficientă achiziționare a informațiilor necesare. Activitatea de întrunire on-line implică, în mod obligatoriu, și activități de discuție care sunt autentice și libere, profesorul având menirea de a orienta discuția în direcția ce ar oferi o eficiență maximă.

Eliminarea imaginii plasate neadecvat. Această metodă poate fi aplicată cu succes utilizând tabla interactivă. În prima coloană sunt expuse un anumit număr de lexeme, iar în cea de a doua sunt expuse imagini ale lexemelor respective plus imagini suplimentare pe care utilizatorul le va elimina. Activitatea respectivă poate include și lucrul cu dicționarul explicativ, bilingv sau vizual. Pot fi utilizate și activitățile de partajare a sarcinilor, fiecărei echipe de lucru oferindu-i o anumită temă. Utilizatorul creează vocabularul ariei tematice respective și selectează imaginile potrivite.

Elaborarea unor istorii bazate pe întrebări este o metodă ce relevă multiple competențe ale utilizatorului. Profesorul poate enunța anumite cerințe pentru formularea

întrebărilor, condițiile fiind anterior discutate și acceptate de către utilizator. Textul elaborat de utilizator poate avea drept scop:

- identificarea personajului;
- descrierea calităților și a defectelor de personalitate ale personajelor;
- identificarea unor acțiuni ale personajelor descrise în discurs;
- stabilirea circumstanțelor, locului, timpului.

Pe tablă pot fi expuse un număr de întrebări, mai puțin relevante pentru elaborarea discursului. Utilizatorul poate alege doar acele întrebări care se referă la tematica propusă. Opțional ar putea fi utilizată și metoda acronimelor fapt ce ar reprezenta o modalitate de autoevaluare și ar oferi un plus de confort psihologic, astfel utilizatorul având siguranța acțiunilor pe care le efectuează. Ordinea întrebărilor este foarte importantă deoarece utilizatorul dobândește abilități de formulare a întrebărilor, fapt ce îl ajută să-și creeze o imagine de ansamblu referitor la tema propusă. **Chat**-ul este o modalitate oportună de realizare a acestei metode. Fiecare membru al grupului este responsabil pentru formularea întrebărilor ce au menirea a descoperi un anumit aspect al problemei. Discursul poate fi elaborat în baza unui interviu cu explicarea tuturor aspectelor problemei sau în baza mai multor interviuri ce vizează doar un aspect al problemei.

Întrebările pot fi formulate fie în baza enunțării temei, fie în baza indiciilor oferite de profesor. Indicațiile profesorului pot fi verbale sau sub forma unui discurs auditiv, ori în formă de imagini vizuale, segmente de film. La această etapă este oportună **metoda web-turului** deoarece utilizatorul își poate completa propria listă de întrebări cu întrebările formulate de colegi ce au valoare semnificativă în procesul de elaborare a unui text. Ca procedeu de lucru, în cadrul echipei, la momentul în care se stabilește lista întrebărilor pe care le acceptă grupul, poate fi utilizat cu succes și **exprimarea votului on-line**.

Un rol deosebit în cadrul formei de învățare îl are stabilirea mediului de învățare. Elementul esențial în procesul de predare-învățare este modalitatea de expunere a informației. Tradițional, acest lucru era efectuat cu ajutorul cretei și tablei. Forma de învățare **elearning** presupune prezența mai multor tipuri de mijloace pentru expunerea informațiilor, cum ar fi: whiteboard, blackboard, table interactive.

O altă metodă deseori utilizată este „**Produsul virtual**”. Utilizatorului i se oferă posibilitatea de a fi vânzătorul produsului virtual sau consumatorul acestui produs.

Algoritmul propus utilizatorului –vânzător/consumator:

- elaborarea concepției de prezentare a produsului;
- prezentarea avantajelor procurării respectivului produs cu referire la:
 - cantitate;
 - calitate;
 - grad de utilitate;
 - originalitate și unicitate;
 - economie.

Utilizatorul consumator va urma algoritmul prezentat în continuare:

- elaborarea concepției de procurare a unui produs fără a cunoaște propunerile ofertanților;
- completarea agendei cu două rubrici: *avantaje* și *dezavantaje* cu referire la produsul virtual propus conform următoarelor criterii:
 - gradul de necesitate la momentul respectiv;
 - gradul de utilitate;
 - calitate;
 - cantitate;
 - originalitate și unicitate;
 - preț.

Utilizatorii în rolul vânzătorului sau al consumatorului recunosc nevoia stringentă de comunicare în promovarea produsului virtual sau pentru a fi consiliați să accepte sau nu propunerea din partea celui ce-și promovează produsul.

Promovarea produsului poate fi expusă sub forma prezentării video sau audio (ca sugestie, utilizatorii pot folosi indicațiile din algoritmi de producere și promovare a unei prezentări video).

Membrilor grupului de lucru li se va propune, de asemenea, să elaboreze un plan de consiliere cu ceilalți semeni, cu profesorul, cu specialiști în domeniu. Mijloacele de realizare a acestui plan ar fi următoarele: întrunirile și discuțiile on-line, chat-ul și expedierea și receptarea mesajelor.

Specific pentru activitățile de consiliere este și web-turul și votarea on-line. Exprimarea opiniei poate fi o manifestare a deciziei finale sau o expunere a părerii relativ la multiplele aspecte ale problemei. Învățarea *e-learning* este o modalitate de autoexprimare și autogestione a posibilităților și experienței acumulate. Această formă de studiu stimulează motivația utilizatorului și oferă demnitate și valoare în cadrul grupului social.

Bibliografie

1. *E-learning*. Concets and Technigues, Departament of Instructional Technology, SUA, 2006.
2. B. H. Khan, *E-learning progetazione e gestione*, disponibil pe www.asiancu.com.
3. B. J. Shone, *Engaging interactions for e-learning*, diponibil pe <http://elearningbeehive.granvillestevens.com>.

CONEXIUNEA DINTRE E-LEARNING CA FORMĂ DE ÎNVĂȚARE ȘI CONSTRUCTIVISMUL SOCIAL

Nadejda Bâlici, Maria Pruteanu, Marcel Bâlici

Catedra Limba Română și terminologie medicală, USMF „Nicolae Testemițanu”
Secția Pregătire Preuniversitară, USMF „Nicolae Testemițanu”

Summary

E-learning form and social constructivism conexion

To create the use's competences with the purpose of being applied within the social framework is an imperative of our modern society. Learning a foreign language doesn't offer only the possibility of the user to integrate plenary among the social group from the linguistic point of view, but from the cultural and social either. The article describes the using of role play by ICT. The user receives, transmits the information of the social group he belongs to, takes attitude, utters valuable ideas (suggestions), establishes cooperation modalities with the other partners. The teacher has to monitor the working out of reports, interviews, etc.

Rezumat

Crearea competențelor utilizatorului ce vor fi aplicate în cadru social este un imperativ al societății contemporane. Studiul unei limbi străine nu implică doar oferirea posibilității utilizatorului de a se integra plener în grupul social din punct de vedere lingvistic, dar și cultural, social. Articolul descrie utilizarea metodei jocului de rol prin intermediul Tehnologiilor de Informație și Comunicare (TIC). Utilizatorul primește și transmite informații grupului social din care face parte, ia atitudine, emite judecăți de valoare, stabilește modalități de colaborare cu ceilalți. Profesorul monitorizează elaborarea reportajelor, interviurilor.

Constructivismul în pedagogie reprezintă paradigma învățării ce presupune monitorizarea și dirijarea construcțiilor mentale în scopul dobândirii competențelor necesare unei personalități