

deoarece credem că, deși este o metodă tradițională, este eficientă și mult folosită. Apoi, am găsit interesante: problematizarea și învățarea prin descoperire, metode care fac apel la gândire. Competiția și simularea sunt metode utile, deoarece ajută la dezvoltarea creativității și le dă totodată posibilitatea și celor mai timizi să-și exprime opinia.

Dirijor al procesului educațional, profesorul apelează la o serie întreagă de instrumente pentru a ușura și accelera asimilarea și aplicabilitatea informațiilor. El trebuie să valorifice potențialul lingvistic, pedagogic și psihologic, să-și găsească pe baza acestora propriul stil și sistem de predare. Care n-ar fi acesta, nu va lipsi esența: folosirea trăsăturilor specifice de limbă pentru a forma vorbirea, respectarea și dezvoltarea personalității studentului, motivându-l în trecere de la un nivel la altul, până la finele cursului și contribuind la formarea viitorului specialist.

Bibliografie

1. BUCUN N. et al. *Bazele științifice ale dezvoltării învățământului în Republica Moldova*. – Chișinău: Editura Prometeu, 1997.
2. GUȚU VL. et al. *Tehnologii educaționale. Ghid metodologic*. – Chișinău: Cartier educațional, 1998.
3. PATRAȘCU D. *Tehnologii educaționale*. – Chișinău: Tipografia centrală, 2005.
4. *Tehnologii educaționale moderne*. Partea a III-a. Cercetarea pedagogică. – Chișinău, 1994.
5. V. de LANDSHEERE, G. de LANDSHEERE, *Definirea obiectivelor educației*. – București: Editura Didactică și pedagogică, 1979.

TEHNICI INOVATORII ÎN PREDAREA LIMBII ROMÂNE LA ALOLINGVI

Nadejda Bîlici, Maria Pruteanu

Catedra Limba Română și terminologie medicală

Summary

Innovatory Didactic Techniques Used for Romanian Assimilation in Foreign Students

This article includes some didactic techniques such as Teaching-Game, Puzzles (*Jurnal-Puzzles, History-Puzzles*), Passport-Game, Arrangement and Description.

These teaching games can be effectively used at Romanian lessons for student's motivation, for interest in assimilating matters, and increasing knowledge quality.

Rezumat

În acest articol sunt descrise câteva tehnici didactice, cum ar fi: Jocul didactic Puzzles (*Puzzles-jurnal, Puzzles-istorie*), Jocul-pașaport, Descrierea și aranjarea.

Aceste jocuri didactice pot fi utilizate eficient la lecțiile de limbă română pentru motivarea studenților, trezirea interesului față de materia ce urmează a fi însușită și sporirea calității cunoștințelor.

În pas cu schimbările „spiritului timpului” profesia de pedagog devine o provocare, provocarea relativ la capacitatea de adaptabilitate a cadrului didactic. Imperativul este de a ne adapta la cerințele societății și subiectului educației – studentul. Realizarea unei instruiți ce are la bază conștientizarea dezideratelor, oportunităților vieții îl obligă pe fiecare student să conștientizeze necesitatea unui învățământ de calitate.

Cadrul didactic, care respectă arta modelării achizițiilor cognitive, trebuie să exprime totala disponibilitate de a oferi instruire de calitate. Ceea ce leagă cele două componente ale instruiții: profesorul – studentul este cuvântul de bază calitate.

Pornind de la afirmația autorilor *Metodicii predării limbii și literaturii române* V. Goia și I. Drăgătoiu, care susțin că „asemănător altor discipline și în metodologia predării limbii române profesorul este obligat să-și proiecteze prin gândire și imaginație anticipative, **scopul și obiectivele** pe care le urmărește, pentru a obține din partea studenților (elevilor) performanțe concrete observabile și măsurabile” [2], ne-am propus să utilizăm proiectarea nu ca un mijloc de parcurgere sau aranjare a materialului informativ, ci, mai curînd, ca gândire și imaginație anticipativă, ce ar contribui la realizarea obiectivelor propuse prin demersul didactic. Un obiectiv fundamental formulat și de fondatorul pedagogiei cehe Comenius, ca studentul să învețe cu plăcere: **Metoda jocului didactic** este cea mai adecvată în acest sens, ce conține un avantaj de tehnici.

O tehnică considerată inovatorie în spațiul de tehnici didactice în care se încadrează și Republica Moldova este jocul didactic **Puzzles**.

Jocul **Puzzles** nu are ca obiectiv central, așa cum s-a considerat cu puțin timp în urmă, reținerea atenției, ci vizează o practică interactivă specifică: *transferul de informație*.

În aceeași ordine de idei cercetătorii francezi Jean Marc Caré și Kathryn Talaricó menționau că „spre deosebire de jocurile de observație, jocurile de intuiție sau lingvistice care sunt mai controlate, regizate prin însăși natura jocului, cerințele acestor jocuri sunt mai libere, subordonate hazardului pentru a fi repuse în ordine, îi sunt caracteristice și diversitatea strategiilor utilizate pentru descoperirea informației-lipsă” [1].

Pentru implementarea acestor metode, inițial stabilim un algoritm de evaluare a tehnicilor propuse:

- 1) obiectivele ce sunt realizate prin tehnica respectivă;
- 2) descrierea tehnicii;
- 3) avantajele/dezavantajele tehnicii în raport cu alte căi de realizare a demersului didactic;
- 4) adaptarea la subiectul educațional.

Metoda: Jocul didactic **Puzzles. Arborele genealogic.**

Obiectivul realizat – favorizează în sală comunicarea directă student-student.

Pentru desfășurarea jocului se vor utiliza formele elementare de chestionare. Se vor introduce expresii de identificare (*Aveam 20 de ani, eram căsătorit* etc.). Se va folosi vocabularul ce ține de structura familiei.

Sunt expuși doi sau trei arbori genealogici ai scriitorilor studiați pe trei sau patru etape.

Rețeaua de comunicare se formează în raport cu schema arborelui genealogic.

Grupa este împărțită în trei subgrupe, fiecare membru al echipei reprezentînd unul dintre membrii familiei. Narează istoria proprie, ascendentă și descendentă.

Informația biografică poate fi segmentată în dependență de spațiu și timp.

Metoda poate fi aplicată și invers. Fiecărui membru al echipei i se propune a fi un reprezentant al familiei studiate, în scopul realizării sintezei în echipă, afișării arborelui genealogic, elaborarea unor notițe biografice, inventarea unui curriculum vitae.

Jocul poate fi prelungit cînd studenților li se propun fișe-xeroxate cu fotografii, imagini care vor fi puse (aplicate) pe arborele genealogic de pe tablă. Astfel creîndu-se o simbioză dintre schema arborelui genealogic, informațiile biografice cercetate de student și expoziția de fotografii și imagini (locuri, peisaje, etc.).

Avantaje:

- a) facilitează procesul de selectare și aranjare a informației;
- b) creează motivație pentru cercetare individuală;
- c) utilizează aspecte funcționale ale limbii (cuvintele – *părinți, copii, fiică, fiu, bunică, unchi, verișor* etc.).

Această metodă poate fi utilizată la studierea biografiilor scriitorilor V. Alecsandri, M. Eminescu, I. Creangă, A. Mateevici, lecțiile 24-27 din manualul *Limba Română*, profil medical, autori: E. Mincu, A. Chiriac.

O altă tehnică este **Descriere și aranjare**.

Portretul. Fiecare student din echipa A are o fișă pe care sunt un anumit număr de portrete numerotate.

Aceleași imagini sunt și la studenții din echipa B, dar nu sunt aranjate în ordine. Pentru a fi plasate în ordinea respectivă studentul din echipa B trebuie să pună întrebări celui din echipa A. Se plasează portretele, apoi se compară fișele.

Avantaje:

- a) facilitează comunicarea;
- b) creează condiții/motivații pentru a pune întrebări.

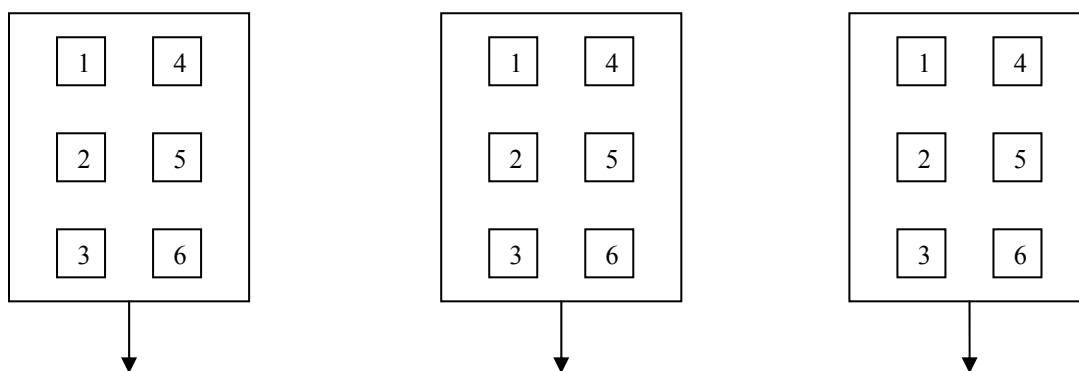
Adaptare: în locul portretelor ar putea fi părți ale corpului uman, denumiri de boli etc.

De asemenea această tehnică poate fi aplicată și la aranjarea obiectelor (aspect tematic sau liber). Utilizarea tehnicii **Descriere și aranjare** este binevenită la toate orele de limbă română la etapa: *comunicare*.

Tehnica ce urmează se numește **Jocul - pașaport**.

Favorizează distingerea dintre mărcile temporale *înainte* și *după*. Profesorul pregătește șase foi duble de pașaport, având viza de călătorie într-o țară străină. Grupa este împărțită în echipe. Fiecărei echipe i se oferă un pașaport al unui gangster căutat de poliție, celorlalți studenți – mostre de pașaport. În fiecare echipă documentele sunt identice. Profesorul descrie situația familială, socială, evenimente din viața gangsterului. Echipa trebuie să pună întrebări și să identifice fișa cui a corespuns cu cea enunțată în situație. De la fiecare echipă va fi prezentat rezultatul. Răspunsurile echipelor ar trebui să fie identice.

Rețeaua de comunicare a echipelor este următoarea:



Avantaje:

- a) favorizează situația de comunicare;
- b) organizează grupa și concentrează atenția asupra celor expuse;
- c) dezvoltă capacitatea de a audia.

În continuare va fi prezentată tehnica didactică **Puzzles-istorie**.

Această tehnică încurajează schimbul de informații și de opinii între studenți.

Ca obiectiv este realizarea – bandă de imagini a unor aspecte dintr-un eveniment istoric. Grupa de studenți este împărțită în subgrupe de 4-6 persoane. Fiecare student al subgrupeii primește 2-3 imagini din numărul total de imagini. Fiecare student descrie imaginea sa (imaginile sale). Ceilalți pot nota informații și pune întrebări. Apoi membrii întregii subgrupe stabilesc ordinea logică a dezvoltării evenimentelor.

Avantaje:

- a) studenților li se creează o imagine de ansamblu prin utilizarea procedurii parte/întreg;

- b) corespunde principiului de la simplu la complex;
- c) se realizează un produs al echipei ca rezultat al comunicării.

Această tehnică poate fi aplicată la descrierea istoricului și evoluției unor maladii studiate în cadrul orelor de limbă română la anii I și II.

Un alt aspect al jocului didactic **Puzzles** sunt cuvintele încrucișate, a căror definiții pot fi căutate cu ajutorul dicționarelor de neologisme, sinonime, explicative și de frazeologisme. Studenților li se propun 4 careuri cu cuvinte încrucișate. Grupa e împărțită în 4 echipe, fiecare echipă utilizează unul din dicționarele numite.

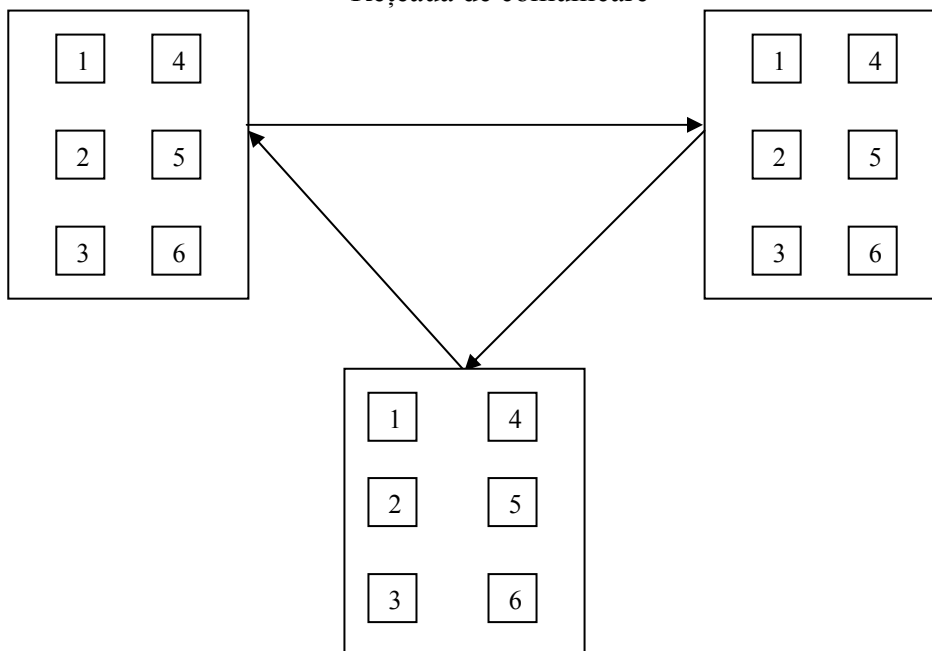
La finele jocului fiecare echipă prezintă informațiile obținute. Răspunsurile pot fi completate și de membrii altor echipe.

Tehnica respectivă contribuie la facilitarea lucrului cu dicționarul, dezvoltă activitatea individuală și în grup.

Ultima tehnică didactică propusă este **Puzzles-jurnal**.

Sarcina: reconstituie o istorie din fragmente de text. Se decupează din revistă fragmente de titlu și segmente din text. Grupa este împărțită în subgrupe de 4-6 studenți, cărora li se distribuie fragmente dintr-un text la întâmplare. Fiecare subgrupă trebuie să reconstituie articolul. Vor fi deplasări de la o echipă la alta, deoarece vor avea nevoie de fragmente de text.

Rețeaua de comunicare



În finalul activității vor fi realizate trei articole logice și coerente.

Tehnica în cauză poate fi utilizată la familiarizarea studenților cu informații suplimentare la temele din manual, selectate din mass-media și literatură de specialitate.

Din perspectiva reformelor educaționale care în domeniul pedagogiei sunt o necesitate, se impun câteva principii fundamentale:

1. racordarea metodelor, viziunii de transfer, la cele internaționale;
2. definirea și realizarea standardelor europene ce implică sine qua non resursele umane care reprezintă elementul principal în educație.

În acest context, considerăm că este o datorie a profesorului să gestioneze propriile resurse pentru continua perfecționare a managementului educațional la cerințele europene.

Bibliografie

1. J.-M. Caré; K. Talaricó, *Jeux et techniques d'expression pour la classe de conversation*. – Centre international d'études pédagogiques 1, avenue Leon-Journault 92318, 125 p.
2. V. Goia; I. Drăgătoiu, *Metodica predării limbii și literaturii române*. – București: Editura pedagogică, 2002, 218 p.

METODA CONVERSAȚIEI EURISTICE ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE

V. Voloșciuc, N. Costiuc, R. Scutelnic

Catedra Limbi Moderne

Summary

The method of heuristic conversation in teaching french

The method of heuristic conversation represents an effective method in teaching French.

It constitutes a permanent dialogue between teacher-student, student-student on scientific and education themes. The method of heuristic conversation enables the student to express himself. It supports and promotes the individual work. This method changes the student's critical thinking system and it develops his skills of clear and effective communication, both oral and written one.

Only taking active part in dialogues, the student acquires skills that help him to find solutions in difficult situations, he structures the accumulated knowledge and he can use new notions.

Rezumat

Opțiunea profesorului pentru o anumită metodă este o decizie de mare complexitate. Orice metodă, fie ea clasică, modernă, tradițională sau interactivă, are un caracter polifuncțional, în sensul că poate participa simultan sau succesiv la realizarea a mai multor obiective instructiv-educative. Dacă obiectivele sunt precise, concrete, bine determinate, conținutul activității, fiind bine selectat, dacă potențialul de învățare a studenților este suficient și condițiile materiale sunt corespunzătoare, se poate proceda just la alegerea metodelor de instruire, a materialelor didactice și a mijloacelor de învățământ pentru efectuarea situației educaționale.

Obiective

În contextul procesului didactic, metoda devine elementul esențial al strategiei de realizare a unui obiectiv. Alegerea unei metode de învățământ se face ținându-se cont de:

- conținutul procesului instructiv;
- psihologia grupelor;
- finalitățile educației;
- particularitățile de vârstă și individuale ale studenților;
- natura mijloacelor de instruire;
- experiența și competența didactică a profesorului.

În continuare vom comenta modest informația despre o singură metodă, și anume metoda conversației euristice. Ea constă în dialogul permanent dintre profesor-student, student-profesor, student-student pe teme științifice și de educație.

Având o frecvență sporită în predare, conversația euristică este o metodă activă și-i permite studentului posibilitatea de exprimare, de lucru individual, îi modifică comportamentul, sistemul de gândire critică, îi dezvoltă priceperea de a mânui dialogul pentru realizarea unei comunicări clare și complete.

Numai dialogând, studentul capătă deprinderi de a găsi soluții în situații dificile, își structurează cunoștințele acumulate, poate opera cu noile noțiuni. Prin valențele sale formative,