

## Jocul - metoda interactivă de predare-învățare în ora de franceză

Spre deosebire de metodele tradiționale de predare a unei limbi străine, metodele moderne implică interactivitatea, participarea directă a celor instruiți în procesul de predare-învățare. Una dintre metodele interactive utile pentru învățarea unei limbi moderne este jocul. Lucrarea de față se concentrează pe o serie de exemple de jocuri didactice utile în predarea limbii franceze. Jocul poate duce la asimilarea noțiunilor mult mai ușor, creând un mediu relaxat de învățare și contribuind la dezvoltarea imaginației, a aptitudinilor și creativității elevilor.

### Jocul ca metodă didactică trebuie privit din două perspective:

1. Jocul la clasele mici, I-IV, care ar trebui să fie predominant deoarece aceștia reacționează altfel când știu că fac parte dintr-o poveste pe care o construiesc împreună, în care, cu siguranță, au rolul principal, acesta nefiind unul impus, ci unul asumat, „creat”.

2. Jocul la clasele mari - gimnaziu și liceu. Deși par mai greu de captat în astfel de activități, elevii vor participa cu interes, deoarece se anulează barierele unei lecții „în clasă”, este altceva decât orele obișnuite, iese din tipare. În acest caz jocul didactic poate fi folosit, fie pentru a începe o discuție, pentru a „sparge gheața”, fie pentru a evidenția trăsătura competitivă a participanților, sau pentru a recapitula unele noțiuni studiate.

În cele ce urmează voi prezenta două tipuri de joc pentru îmbunătățirea vocabularului, având ca și grup-țintă clasele de gimnaziu și de liceu și așa menționa și faptul că marea majoritate a acestora nu necesită nici material didactic, nici pregătire ele putând fi improvizate chiar și la sfârșitul orei de curs.

### "Plec în vacanță și..."

Înțelegere orală , exprimare orală

Condiții de joc: în clasă

Echipe: clasa întreagă / grupuri mari / grupuri mici

Obiectiv individual: să ghicească numele obiectului mimat sau arătat de către jucătorul precedent și să își amintească de lista deja formată de cuvinte.

Obiectivul clasei: să stabilească o listă cât mai lungă de obiecte posibile.

Desfășurarea jocului: primul jucător zice „Plec în vacanță și iau cu mine...” apoi mimează sau arată obiectul pe care îl ia cu el( periuța de dinți, peria de păr, tricou, valiză etc) .Al doilea jucător zice „Plec în vacanță și iau...” având obligația de a zice numele obiectului pe care îl ia primul în vacanță cu el și mimează sau arată obiectul pe care îl ia cu el în vacanță. Al treilea jucător zice „Plec în vacanță și iau...” și trebuie să numească obiectele luate de jucătorii precedenți și apoi să mimeze sau să arate obiectul pe care l-ar lua el în vacanță și jocul poate continua așa.

Alte variante tematice:

- "La piață am cumpărat..."
- "La restaurant am comandat..."
- "În Franța am vizitat..."

### **„Aer, pământ, apă”**

Înțelegere orală , exprimare orală

Condiții de joc: în clasă

Echipe: clasa întreagă / grupuri mari / grupuri mici

Material: o minge sau ceva care să semene cu o minge

Obiectiv: să dea un răspuns pertinent de fiecare dată când primește mingea, fără să repete un cuvânt deja rostit. Dacă răspunsul dat este inexistent, fals sau deja rostit, elevul primește o atenționare – acumularea mai multor atenționări îi va aduce eliminarea din joc.

Desfășurarea jocului:

Elevii se așează în cerc, în jurul conducătorului de joc. Acesta aruncă mingea unuia dintre elevi strigând: ” Aer, Pământ sau Apă”. Jucătorul care prinde mingea trebuie să rostească un cuvânt în legătură cu elementul indicat ( animal, persoană, meserie, obiect, acțiune) și apoi să arunce mingea unui alt coleg de joc.

Conducătorul de joc poate fi profesorul sau un elev și are datoria de a verifica dacă mingea a ajuns la toți jucătorii implicați și de a controla răspunsurile date de colegii săi.

Exemple:

- pentru "aer" : pasăre, avion, pilot, parașută, nor, a zbura...
- pentru "pământ" : casă, a merge, copac, elefant, pădure...
- pentru "apă" : a înota, vapor, pește, ocean, căpitan, pirat...

Versiunea descrisă mai sus se potrivește mai bine grupelor de debutanți deoarece se primesc tot felul de răspunsuri. Pentru a ridica gradul de dificultate, profesorul sau conducătorul de joc poate impune ca răspunsurile să facă parte dintr-o singură categorie gramaticală (substantive sau verbe). Toate răspunsurile date vor fi scrise pe tablă de către profesor pentru a fi analizate și verificate, iar jucătorii cu cele mai multe greșeli vor fi depunțați, chiar eliminați din joc.

**Prof. Mirona Stoica**

**Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida”, Constanța**

