



Proiect nr. 2023-1-RO01-KA121-SCH-000125397

Program: Erasmus+, Mobilități în domeniul Educației Școlare - Cod Acțiune: KA121 SCH

Proiect de Acreditare, nr. de referință: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000125397

Cod acreditare : 2021-1-RO01-KA120-SCH-000046448

Beneficiar: Colegiul Național „A. T. Laurian” Botoșani

Curs de formare/ perfecționare (FLE)

Cursul de formare pedagogică și interculturală dedicată profesorilor de FLE (franceză ca limbă străină) derulat la **Nisa, Franța**, în perioada **1-5 iulie 2024**, a permis profesorului participant **Ichim Daria** să dobândească atât cunoștințe teoretice cu privire la modalități moderne de predare, prin abordarea activ-participativă, cât și competențe de punere în practică a acestora în cadrul orei de limbă străină. În ceea ce urmează, vom sintetiza informațiile primite și vom expune opinia personală creată pe baza experienței de învățare într-un cadru intercultural.

În cadrul primului modul, *Pédagogie du projet (ANL) et transdisciplinarité*, coordonat de David Macfarlane, accentul a fost pus pe importanța pedagogiei proiectului. Reprezentând o abordare recentă a procesului de predare-învățare-evaluare, aceasta presupune numeroase beneficii:

1. Elevii dobândesc competențe cu aplicabilitate în viața reală care favorizează autonomia, precum gândirea critică, munca de echipă, abilitatea de a cerceta o problemă pe cont-propriu sau creativitatea;
2. Elevii sunt mai motivați să ducă sarcinile la bun sfârșit, deoarece știu de la început faptul că produsul final va fi prezentat unui public larg și nu va rămâne doar în sala de clasă;
3. Elevii își dezvoltă creativitatea, întrucât ei sunt cei care își aleg forma și modul sub care vor prezenta produsul final.

Pentru a pune în practică această abordare, există mai multe etape ale unui proiect de care trebuie să se țină cont. Am ales să le prezentăm succint pe fiecare, oferind un exemplu concret.

După ce am ales tema generală a proiectului (alimentația) și nivelul elevilor (A1),

1. prima etapă constă în a formula scopul proiectului final (Ex.: Să se realizeze profilul alimentar – obișnuințe și preferințe – a unui coleg.);
2. În continuare, se definesc funcțiile comunicării pe care le vom aborda: să descrie obișnuințe alimentare, să își exprime preferințele alimentare, să determine valoarea nutritivă a alimentelor consumate și să ofere sfaturi;

3. Se stabilesc mai multe mini-proiecte (câte unul pentru fiecare funcție a comunicării stabilită în etapa anterioară)
 - Mini-proiect 1: Realizarea profilului obișnuințelor alimentare ale unui coleg (funcția de comunicare: să descrie obișnuințe alimentare)
 - Mini-proiect 2: Realizarea profilului legat de preferințele alimentare ale unui coleg (funcția de comunicare: să își exprime preferințele alimentare)
 - Mini-proiect 3: Să ofere sfaturi șegate de valoarea nutritivă a alimentelor preferate de către partener. (funcțiile de comunicare: să determine valoarea nutritivă a alimentelor consumate și să ofere sfaturi).
4. Se stabilesc mai multe structuri lingvistice care vor fi exersate în cadrul fiecărui mini-proiect.
 - Mini-proiect 1 : *Le matin, je mange souvent du pain / Pour le petit déjeuner, je mange souvent du pain. // Le matin, je mange rarement des oeufs. // Le matin, je ne bois jamais de café.*
 - Mini-proiect 2 : *Elle aime le chocolat. // Elle n'aime pas les légumes. // Il déteste les tomates.*
 - Mini-proiect 3 : *Il aime les oeufs. C'est bon pour la santé. // Elle boit souvent des boissons gazeuses. Ce n'est pas très nutritif. // Il faut manger des légumes.*
5. Se alege modul de prezentare al proiectului final – profesorul propune câteva posibilități, dar elevii sunt cei care aleg sau vin cu o propunere mai bunp (afiș, prezentare PPT, broșură etc.).
6. Se alege grupul-țintă în fața căruia se va desfășura prezentarea produsului final (o altă clasă, părinții, grupul profesoral etc.).
7. Se definesc criteriile de evaluare pentru a răspunde la întrebarea „Cum ne măsurăm succesul/rata de reușită?” Grila de evaluare va fi impusă din minim trei criterii, unele impuse de către cadrul didactic, altele alese de către elevi dintr-o listă pusă la dispoziție de către profesor (pentru a întări astfel motivarea).

Pentru un plus de claritate, este necesar să menționăm că în cadrul fiecărui mini-proiect, profesorul poate varia modalitățile prin care prezintă elevilor structurile care trebuie să fie utilizate pentru a realiza sarcina finală. De exemplu, pentru a realiza profilul preferințelor alimentare ale unui coleg (mini-proiect 2), se poate pleca de la o înregistrare cu doi prieteni care vorbesc și exerciții de înțelegerea textului scris. Mai apoi, pentru exersarea competențelor scrise, fiecare elev poate alcătui cinci întrebări din cadrul unui interviu pe care mai apoi să i le pună colegului. La final, acesta poate prezenta profilul partenerului sub formă de ilustrație, de exemplu.

După cum se poate observa, metoda proiectului menține antrenați elevii la fiecare oră, oferindu-le sarcini concrete pe care trebuie să le îndeplinească, ceea ce îi motivează să lucreze cu atenție pentru a o realiza complet, astfel încât munca lor să fie valorificată atât de cadrul didactic, cât și de ceilalți elevi.



În cadrul celui de-al doilea modul, *Gamifier sa classe de FLE : pourquoi et comment?*, coordonat de către Halyna Kutasevych, practica a fost alternată cu discuțiile teoretice care ne-au ajutat să reflectăm cu atenție la modul în care folosirea jocurilor didactice la ora de limbă străină are un impact pozitiv, în special asupra motivării elevilor.

În general, așa cum atesă cercetările în domeniul neuroștiințelor, simpla activitate de a se juca provoacă secreția de hormoni ca dopamina, serotonina sau endorfinele care asigură starea de bine inerioară. De aceea, specialiști în marketing, jocuri video sau științe comportamentale au preluat mecanismele care stau la baza jocurilor și le-au transpus în domeniul lor de activitate.

În pedagogie, introducerea acestor mecanisme în sala de clasă, într-un context care la bază nu deține caracter ludic, poartă denumirea de gamifiere (gamification). Pentru a realiza o activitate didactică ce are la bază această practică, este necesar să combinăm cel puțin două dintre următoarele principii fundamentale:

- prezența competiției;
- existența unei provocări încă de la bun început;
- existența unui sistem de recompense știute înaintea începerii jocului;
- posibilitatea cooperării între participanți;
- prezența hazardului într-un procent mai mare sau mai mic;
- timpul de executare să fie clar stabilit și cronometrat;
- elemente de story-telling, inventarea unei povești care să coonstituie contextul jocului;
- oferirea de feedback, pe parcursul jocului sau la final.

Jocuri didactice pot fi create pentru fiecare etapă a unei lecții, pentru verificarea diferitelor tipuri de cunoștințe sau competențe (lingvistice, comunicative) și puse în aplicare atât în context fizic (cu sau fără ajutorul mijloacelor tehnologice), cât și on-line sau hibrid.

Să luăm următoarea situație: Ne dorim să derulăm o activitate pe grupe (un proiect de scriere creativă, de exemplu), însă elevii nu își doresc să lucreze decât alături de acei colegi cu care colaborează la fiecare oră. Pentru a evita o împărțire stabilită de cadrul didactic, care poate fi considerată subiectivă și nedreaptă, se pot derula următoarele jocuri didactice preliminare:

1. Toți elevii se ridică în picioare și încep să se miște plin clasă. La un moment dat, profesorul le spune că a început o furtună puternică și este nevoie să caute un text, însă acesta nu poate primi

decât...trei persoane. În acest moment, fiecare elev își va găsi aleatoriu alți doi parteneri pentru a urca în taxi. Jocul poate conține atâtea reprize, cât este nevoie pentru a crea grupele necesare activității următoare.

2. Fiecare elev primește un cartonaș pe care este trecut numele unui animal pe care nu trebuie să i-l arate nimănui. Elevii se ridică în picioare și încep să scoată sunetul animalului înscris pe cartonaș. Scopul este să își asculte colegii pentru a se regăsi cu „animalele” din aceeași categorie. La final, vor fi create grupe aleatorii.

Pentru a revizui vocabularul, jocul didactic se poate dovedi o soluție mult mai eficientă decât evaluarea scrisă care inhibă, mai degrabă, elevul. De exemplu, pentru a verifica gradul de cunoaștere al cuvintelor din câmpul lexical al vestimentației putem aplica următorul joc didactic: Se creează două rânduri egale, iar elevii stau față în față. Aceștia se privesc cu atenție timp de 30 de secunde, după care fiecare se întoarce cu spatele la partener și schimbă trei lucruri la aspectul său (își dă jos un cerceț, pune brățara pe mână cealaltă etc.)

Bineînțeles, jocul didactic poate fi introdus chiar la finalul celor 50 de minute de curs pentru a măsura înțelegerea noului conținut și pentru a măsura „temperatura” grupului. De exemplu, le putem cere elevilor să rezume ceea ce au învățat azi în doar șase cuvinte, iar cel care are cele mai multe soluții, câștigă. Totodată, pentru a revizui conținutul predat cu o oră în urmă, prima activitate pe care am putea face-o următoarea: Se creează un cerc, iar profesorul introduce o minge mică care va trece pe la fiecare participant. În momentul în care mingea ajunge la participant, acesta trebuie să spună un cuvânt învățat în ora anterioară. Între timp, se setează o limită de 30 de secunde. Atunci când timpul se scurge, persoana în mâinile căreia se află „bomba” este eliminată.

Nu în ultimul rând, nu trebuie să uităm de site-urile și aplicațiile cu ajutorul cărora putem concepe activități care au la bază principiile unui joc. De exemplu, pe Bamboozle (<https://www.baamboozle.com/>) putem crea un joc de tipul unui concurs cu întrebări. Se creează mai multe echipe, iar fiecare grup alege un număr și răspunde la întrebarea aleasă. Se pot crea întrebări cu nivel de dificultate diferit și introduce cărți de tipul „Dă toate punctele echipei adverse.” sau „Stai o tură.”. Un alt exemplu util, ar fi aplicația Plickers (<https://get.plickers.com/>) pe care o putem utiliza în momentul în care propune un quiz elevilor, însă nu dorim ca aceștia să își utilizeze telefoanele mobile.

Beneficiile introducerii mecanismelor de joc la ora de limbă străină sunt numeroase și vizibile încă din momentul aplicării lor. În primul rând, elevii devin mai motivați, dat fiind faptul că trei nevoi fundamentale care contribuie la apariția motivației intrinseci sunt satisfăcute, mai precis nevoia de a dezvolta o competență, de autonomie și de a crea legături sociale.



În al doilea rând, se poate măsura cu ușurință gradul în care anumite cunoștințe, competențe sau abilități au fost deprinse. În momentul în care elevul conștientizează singur sau îndrumat de profesor faptul că efortul depus pentru învățarea anumitor conținuturi dă roade, acesta devine și mai motivat.

În plus, jocul didactic reprezintă și un instrument util pentru profesor pentru a schimba atmosfera din sala de clasă. Fie că ora de limbă străină se află la final ori la început de program, fie după un test dificil, este important să avem în repertoriu un joc didactic pe care l-am putea introduce în desfășurarea orei.

Un alt punct forte al acestui instrument este dedramatizarea evaluărilor. În fond, elevii trebuie să dea dovadă că stăpânesc deja cunoștințele învățate pentru a reuși să câștige jocul. În acest fel, cadrul didactic reușește să recapituleze și să verifice nivelul de înțelegere al conținutului predat și unde mai este nevoie de exercițiu. Totodată, experiența de învățare se îmbunătățește, deoarece elevii nu mai percep etapa obligatorie de evaluare ca pe o obligație, ci ca pe o provocare pe care își doresc să o rezolve cu brio.

La capătul opus, asemenea oricărui proces didactic, pot apărea și o serie de dificultăți în momentul în care încercăm să punem în practică mecanisme de joc la ora de limbă străină. Adesea, zgomotul pe care îl fac elevii mișcându-se și discutând poate deranja celelalte clase, fiind prea puternic. Totodată, profesorul trebuie să fie foarte atent la timp, deoarece acesta este limitat, iar jocul didactic nu trebuie să acapareze toate cele 50 de minute alocate. În ceea ce privește elevii, există riscul ca unii dintre aceștia să nu înțeleagă bine cerința și astfel să rateze jocul sau să nu aibă din start competențele necesare pentru a participa. De aceea, este necesar ca profesorul să ia pulsul clasei înainte de a propune o astfel de activitate și să acorde o atenție specială elevilor introverși, întrucât astfel de activități interactive ar putea presupune prea mult efort pentru a ieși din zona de confort dintr-odată.