

## **Concluzie**

Lirica lui D. Matcovschi este parte integrantă a poeziei basarabene din ultimele trei decenii în luptă pentru nedezrădăcinare, pentru pământul, casa părintească, limba, neamul, conștiința de țară, suveranitatea, independența acestei țări.

## **Bibliografie**

1. Universitatea de stat din Moldova. Literatura română postbelică. - Chișinău, 1998.
2. Cimpoi M. Poezia casei. Alte disocieri. - Chișinău, 1971.
3. Matcovschi D. Vad. - Chișinău, 1998.
4. Hropotischi A. O modalitate de oglindire – confesiunea lirică. - Chișinău, 1979.

## **METODA LUDICĂ-TEHNOLOGIE DIDACTICĂ EFICIENTĂ DE ÎNSUȘIRE A LIMBILOR MODERNE ÎN CURSUL UNIVERSITAR**

**Larisa Lupu, Eugenia Mincu, Nadejda Țurcan**  
Catedra Limbi Moderne USMF „Nicolae Testemițanu”

### **Summary**

#### *Conscious method – efficient didactic technology of learning foreign languages at the university*

The central element of the conscious method is the game as a means of training. The conscious method contributes to the consolidation, specification checking and assessment of the students' knowledge. This method can be used for learning of all the parts of the language: phonetics, grammar, lexic, and can be implemented at any level (primary, moderate, advanced) offering a large range of opportunities, but at the same time requires a deep knowledge of the conscious universe. Being used correctly, this method encourages learning through creativity and ensures a comprehensive development of the personality.

### **Rezumat**

Elementul central al metodei ludice este jocul ca mijloc de instruire. Activitatea ludică contribuie la consolidarea, precizarea, verificarea și la evaluarea cunoștințelor studenților. Metoda ludică poate fi aplicată la însușirea tuturor compartimentelor limbii: fonetica, gramatica, lexicul; și poate fi implementată la orice nivel (incipient, mediu, superior), oferind o gamă largă de posibilități, dar, în același timp, necesitând o cunoaștere profundă a universului ludic. Utilizată corect, metoda ludică favorizează învățarea prin creativitate și asigură dezvoltarea multiaspectuală a personalității.

### **Actualitatea temei**

Cunoscută deja de pe timpurile lui Platon și Aristotel, întîlnită de asemenea și cu denumirea de „jocuri instructive”, metoda ludică nu-și pierde actualitatea nici în zilele noastre în Didactica limbilor, fiind considerată tehnică eficientă de însușire a limbilor moderne atât în pedagogia europeană cât și în cea americană. În prezent are o importanță deosebită și în țara noastră.

### **Obiective**

Obiectivele fundamentale ale prezentului articol sunt:

- cultivarea deprinderilor de utilizare a posibilităților de implementare a activităților ludice în cursul universitar de limbi moderne;
- demonstrarea pe bază de exemple practice cum poate fi aplicată activitatea ludică în procesul de evaluare a cunoștințelor studenților.

## Metode de cercetare

Au fost utilizate: metoda observării, metoda analitică (analiza testelor de evaluare), metoda comparativă.

## Conținut

Metoda ludică implică un ansamblu de operații și de acțiuni care, concomitent cu destinderea, buna dispoziție, presupun 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.

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

Integrat în clasele de limbă de vreo 30 de ani, jocul didactic rămâne a fi o concepție problematică din cauza lipsei unei baze teoretice solide și bine fondată, ceea ce ridică un șir de întrebări și anume:

- care este importanța și locul jocurilor instructive în învățământul universitar la orele de limbă modernă?
- ce trebuie de întreprins pentru a transforma jocul instructiv într-un mecanism sigur de instruire?
- care sunt posibilitățile de depășire a dificultăților care apar în momentul aplicării activităților ludice?
- care sunt avantajele jocurilor instructive la orele de limba modernă la universitate 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, p. 700].

Cît privește folosirea activităților ludice la orele de limba franceză în cursul universitar „Le Français comme langue étrangère” FLE, este de menționat experiența reușită în acest domeniu a profesoarei Haydée Silva de la Universitatea Națională Autonomă din Mexico, descrisă în revista „Le Français à l’université” la capitolul „Le jeu comme outil pédagogique” de către Patrick Chardenet [2, p. 2-3].

Ca rezultat al interviului său cu Haydée Silva, Patrick Chardenet apreciază înalt avantajele activităților ludice propuse de Haydée Silva și implementate la orele de limba franceză ca limbă străină în cursul universitar.

Aceste avantaje sunt divizate în două categorii: avantaje pedagogice și avantaje didactice.

În plan pedagogic, activitățile ludice:

- facilitează lucrul în grupele omogene;
- contribuie la achiziționarea aptitudinilor utile pentru lucrul în echipe;
- dezvoltă capacitățile intelectuale, spiritul de observație și cel critic, motivația, cît și capacitățile de analiză și sinteză;
- ajută la depășirea fricii de a comite greșeli;
- promovează conștientizarea celor trăite și expuse;
- 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);

- ajută la deschiderea unor discipline de obicei, izolate;
- sporesc interesul față de studierea limbilor moderne, motivarea, diminuează frica în a comite greșeli, descătușează și moderează complexele.

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. Ele necesită din partea profesorului o veritabilă măiestrie pedagogică.

Jocul și evaluarea cunoștințelor se îmbină armonios când este vorba de evaluarea diagnostică sau formativă, mai curînd decît 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, facilitînd astfel rezolvarea problemelor puse.

Modalitățile de realizare a jocurilor sunt foarte variate. Există diferite tipuri de jocuri, însă în continuare propunem cîteva modele de activități ludice care pot fi folosite în evaluarea cunoștințelor studenților la lecțiile practice de limba franceză. Ne vom strădui să argumentăm faptul că jocul și evaluarea se îmbină armonios și că metoda ludică este foarte eficientă în însușirea limbilor moderne.

Activitățile ludice propuse ulterior sunt utilizate în grupele cu un grad avansat de studiere a limbii moderne, de exemplu:

\* **jocul proverbelor (le jeu des proverbes)**; această activitate necesită niște etape de pregătire.

**La etapa inițială**, este necesar de a studia anumite proverbe care au în componența lor termeni medicali, de tipul: **santé, ventre, oreille, oeil, coeur, corps** etc. **La etapa a doua** se va explica studenților semnificația proverbelor date, se va arăta echivalentele lor în limba română, se vor compara, din puncte de vedere structural și semantic, se va evidenția 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.

De exemplu:

**A. Santé ...**

**B. Santé passe richesse.**

**C. Sănătatea e mai scumpă decît toate.**

**A. Ventre ...**

**B. Ventre affamé n'a pas d'oreilles.**

**C. Goliciunea înconjoară, iar foamea dă pe de-a dreptul.**

**A. Yeux ... Coeur ...**

**B. Loin des yeux, loin du coeur.**

**C. Ochii care nu se văd, se uită.**

**A. Sain ...**

**B. Ame saine dans un corps sain.**

**C. O minte sănătoasă într-un corp sănătos.**

**A. Oeil ...**

**B. Avoir un oeil à Paris et l'autre à Pontoise.**

**C. A fi cu un ochi la făină și cu altul la slănină  
(A se uita cruciș).**

**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. Iată o astfel de situație prezentată de către un student: „*Au lycée j'avais une bonne amie, Marie; je l'aimais beaucoup. Elle m'aimait aussi. Nous espérions à un avenir commun. Mais à la fin de nos études secondaires je suis entré à l'université de médecine „Nicolae Testemițanu”; Marie est partie faire ses études en France. Au commencement elle m'écrivait très souvent, à présent ses lettres sont plus rares, plus réservées et je crois que le proverbe „Loin des yeux, loin du coeur” convient parfaitement pour caractériser nos relations présentes*”.

\* O altă activitate ludică o pot constitui comparațiile care au la bază un adjectiv.

La prima etapă studiem comparațiile, la a doua etapă găsim echivalentele lor în limba română, folosind metodele analitică și comparativă; la etapa a treia evaluăm gradul de însușire a acestor comparații. Divizăm grupa de studenți în 3 echipe: A, B, C.

**A. Bon ...**

**B. Bon comme le pain.**

**C. Bun că pâinea caldă.**

**A. Pâle ...**

**B. Pâle comme la mort.**

**C. Palid ca moartea.**

**A. Beau ...**

**B. Beau comme le jour.**

**Beau comme l'amour.**

**C. Frumos ca soarele. (Foarte frumos).**

**A. Droit ...**

**B. Droit comme un piquet.**

**C. Drept ca un par.**

**Lung ca o prăjină.**

Prezentăm exemplele oferite de studenți, cu introducerea acestor comparații în contexte.

1. *Devant le cadavre disséqué Pierre est devenu pâle comme la mort.*
2. *J'ai vu Nicolas pour la première fois à la conférence. Il était beau comme le jour. En outre, sa communication a été excellente, elle m'a produite une vive impression.*
3. *Jean souffrait beaucoup à cause de sa haute taille: 2 mètres. Il était droit comme un piquet (Lung ca o prăjină), c'est pourquoi il était chagriné. Je lui ai dit qu'il serait un bon basketteur. En France il y a une Association L'APHT (L'Association des personnes à haute taille) dont le slogan est „La taille, c'est un détail” et dont le but est de défendre les personnes subissant toute difficulté à cause de leur grande dimension.*

### **Concluzii**

1. Jocul constituie, fără nicio îndoială, un instrument didactic important care trebuie să fie implementat la orele de limbă modernă în cursul universitar.
2. Profesorul nu va obține rezultatele scontate fără o pregătire metodică minuțioasă și fără o maiestrie profesională perfectă.
3. Esențialul în reușita implementării activităților ludice îl constituie nivelul cultural și cel lingvistic al mediciniștilor, materialul propus și metodele utilizate.
4. E necesar: de evitat jocurile plictisitoare, de stimulat creativitatea, de descătușat studenții și de diminuat frica de a comite greșeli.

### **Bibliografie**

1. Burney Pierre, Damoiseau Robert. La classe de conversation. Collection „Le Français dans le monde”, Hachette / Larousse, Paris, 1969.

2. Chardenet Patrick. Du jeu dans les langues. „Le Français à l’université”, nr. 01, 2009, p. 1.
3. Chardenet Patrick. Le jeu comme outil pédagogique. „Le Français à l’université”, nr. 01, 2009, p. 2-3.
4. Demici Viorica. 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, p.p. 700-707.
5. Développer la créativité en cours de FLE. „Le Français dans le monde”, nr. 345, 2007, p.p. 36-38.
6. Kral Thomas. Creative classroom activities. Washington, 1995.
7. Oberle D. Créativité et jeu ... Paris, 1989.
8. Teillard Frédéric. Créativité et ignorance. „Le Français dans le monde”, nr. 295, Paris, 1996.
9. Predarea și învățarea limbii prin comunicare. Ed. Cartier, 2003.

## **GESTURI ȘI MIMICĂ – SURSA DE FORMARE A FRAZEOLOGISMELOR SOMATICE ÎN LIMBILE FRANCEZĂ ȘI ROMÂNĂ**

**Nadejda Țurcan, Larisa Lupu**

Catedra Limbi Moderne USMF „Nicolae Testemițanu”

### **Summary**

#### ***Gestures and mimicry – the source of formation of somatic phrases in French and Romanian***

An important problem of somatic phrases is their source of formation. A specific interest in French and Romanian languages makes the somatic phrases formed based on gestures and mimicry of human movements. They possess a major expressiveness and carry out specific communicative functions the semantics of which can't be expressed by a single lexeme. These somatic phrases describe various gestures and movements of the mimicry accompanied by the psychic and emotional state of the individual. Their appearance is one of the most important problems of phraseology.

### **Rezumat**

O problemă importantă a frazeologismelor somatice (FS) o constituie sursele de formare a lor. Un interes deosebit în limbile franceză și română prezintă FS formate pe baza gesturilor și a mișcărilor mimicii omului. Ele posedă o expresivitate majoră și îndeplinesc anumite funcții comunicative, semantica cărora nu poate fi redată printr-un singur lexem. Aceste FS descriu diverse gesturi și mișcări ale mimicii însoțite de starea emoțional-psihică a omului. Apariția lor este una dintre cele mai importante probleme ale frazeologiei.

În acest articol ne propunem să evidențiem rolul sursei extralingvistice de formare a FS bazate pe gesturi și mișcări ale mimicii omului. FS există în toate limbile, constituind partea integrantă a frazeologiei generale, cărei îi sunt consacrate multe lucrări importante [1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13] etc. Ele sunt unul dintre straturile străvechi ale frazeologiei ce reflectă cel mai expresiv concepția universală a omului antic, reprezentând identitatea sa și a realității mediului ambiant. Această fuziune a naturii vii și a celei neînsuflețite gasește o exprimare pregnantă în imaginea frazeologismelor.

Partea inalienabilă a FS o constituie unitățile frazeologice, sursa de formare a căror sunt gesturile și mișcărilor mimicii omului.

Se știe că gesturile și mișcărilor mimicii omului îndeplinesc anumite funcții comunicative, semantica cărora nu poate fi redată prin lexeme separate. Noțiunile exprimate de ele la diferite popoare nu sunt identice [16].