

JOCUL DIDACTIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE A NOȚIUNILOR DE SINTAXĂ

*Lilia Gălușcă, asist. univ.,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău*

DIDACTIC GAME IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF SYNTAX CONCEPTS

*Lilia Gălușcă, Asst. Prof.,
“Ion Creanga” State Pedagogical University of Chisinau,,
ORCID:0000-0001-5014-6452
galusca.lilia@upsc.md*

CZU: 37.016:811.135.1

DOI: 10.46727/c.v3.24-25-03-2023.p92-97

Abstract. It is known that the teaching-learning of Romanian grammar as a non-native language is not an easy process, it focuses, in the didactic approach, on its functional character. The assimilation of a grammatical phenomenon, including the notions of syntax, involves multiple activities, organized by applying different methods and techniques that contribute to the formation of automatisms.

A sufficient number of hours are reserved for the study of the syntax of the Romanian language in the process of training Romanian language teachers (300h: 150 - direct contact and 150 - individual work), because, without knowledge of the grammar, the functional rules of the language, we cannot obtain a cultured speaker of the Romanian language, a good knowing of the rules regarding the modification of words and their joining into syntactic units, the correct use of punctuation marks and able to develop these skills to his students. Studying syntax, working with abstract units, establishing laws, rules, which is carried out in modern education both inductively and deductively, contributes to the development of students' logical and abstract thinking.

Keywords: grammar, syntax, didactic game, rule, structural exercises

Predarea-învățarea gramaticii limbii române ca limbă nematernă este un proces deloc ușor, acesta axându-se, în demersul didactic, pe caracterul ei funcțional. Asimilarea unui fenomen gramatical, inclusiv a noțiunilor de sintaxă, implică multiple activități, organizate prin aplicarea diferitor metode și tehnici ce contribuie la formarea automatismelor.

Studierii sintaxei în procesul formării profesorilor de limba română i se rezervă un număr suficient de ore (300: 150 - contact direct și 150 - lucrul individual), deoarece, fără cunoașterea gramaticii, a normelor de funcționare a limbii, nu putem obține un vorbitor cult de limba română, un bun cunoscător al regulilor privind modificarea cuvintelor și îmbinarea lor în unități sintactice, utilizarea corectă a semnelor de punctuație, dar, mai ales, capabil să dezvolte aceste competențe elevilor săi. Studiarea sintaxei, operarea cu formațiuni abstracte, determinarea regulilor, legilor, care se realizează în învățământul modern atât în mod inductiv, cât și deductiv, au un aport esențial în dezvoltarea gândirii logice, critice, dar și abstracte a studenților.

În procesul însușirii cunoștințelor de sintaxă, a noțiunilor și regulilor gramaticale, studenții realizează un șir de procese mentale, cum ar fi analiza, diferențierea, compararea, clasificarea, generalizarea, argumentarea. Toate aceste procese de metacogniție se desfășoară, de regulă, prin aplicarea exercițiilor structurale tradiționale. Tipologia sarcinilor aplicate în cadrul orelor de sintaxă este, de la o lecție la alta, cam aceeași, fapt ce duce la plictiseală, lecții identice, lipsă de interes din partea studenților pentru subiectul studiat. În acest context, credem că aplicarea jocului didactic reprezintă un mijloc eficient, prin care poate fi dinamizat procesul in-

structiv-educativ, prin intermediul motivației ludice, într-o perspectivă cu un pronunțat caracter formativ.

Pentru început, e oportun să facem câteva precizări în raport cu metoda jocului didactic, accentuând câteva aspecte teoretice.

În literatura de specialitate jocul este prezentat ca o „formă de activitate atractivă și accesibilă, practică la orice vârstă, prin intermediul căreia persoana-participant/jucătorul își exersează competențe cognitive, afective, volitive, atitudinale și sociale”. [2, p. 57]

Diversitatea uimitoare a jocurilor a permis specialiștilor din domeniu să determine mai multe funcții specifice ale acestora, fie cu influență prioritară psihologică, educațională sau fie de natură socială. Ramona Răduț-Taciu [2, p. 59] sintetizează următoarele funcții ale activităților ludice:

- funcția de cunoaștere sau funcția cognitivă, informativă;
- funcția de stimulare, dezvoltare complexă a personalității jucătorului;
- funcția adaptivă și formativ-educativă;
- funcția cathartică, de echilibru și tonifiere;
- funcția terapeutică;
- funcția socială.

Analizând varietatea funcțiilor jocului, conchidem că acesta nu are doar valențe instructive, ci și informativ-formative.

De asemenea, constatăm că studiile din domeniu s-au axat, oarecum nedrept, doar pe valențele formative ale jocului la vârsta copilăriei, deși vârsta adultă are o durată mai mare, iar schimbările de orice tip continuă să se manifeste și în această perioadă. Diversitatea jocurilor practicate de adulți îngăduie clasificarea acestora într-o gamă largă de categorii, raportate la un număr semnificativ de criterii, precum *antropologic, orientarea activității ludice, numărul jucătorilor, relația dintre jucători, tipul mizei, mediul de joc, timpul de joc, motivația și gradul de implicare în joc, tipul de interacțiune, puterea instructiv-educativă, gradul de structurare* etc. [3. 423]

Nevoia de a se juca a adultului este determinată de un șir de motive, cum ar fi: [3. 437]

- jocul cultivă creativitatea și flexibilitatea gândirii, iar elementele bazale ale jocului – curiozitatea, noutatea, descoperirea – sunt similare cu cele ale învățării;
- jocul constituie un foarte bun antidot contra izolării, singurătății, anxietății și depresiei;
- jocul dezvoltă perseverența caracteristică fundamentală a vieții adulte și atenuază semnificativ orientarea spre violență;
- jocul dezvoltă abilitățile sociale, abilitățile de cooperare și muncă în echipă, rezistență la stres și capacitatea comunicațională;
- jocul este capabil să reducă stingerea resentimentelor, la vindecarea rănilor emoționale, iar capacitatea de se juca este un predictor important al capacității de schimbare și adaptare a adulților.

Cercetările pedagogice, psihologice și sociologice actuale atribuie jocului multiple conotații, fiecare justificând învățarea integrată, dat fiind faptul că în procesul activității ludice are loc interferența diferitor tipuri de acte umane. Astfel, remarcăm o reorientare a cercetării psihopedagogice înspre potențialul formativ și modelator al jocului la nivelul vârstei adulte. Învățarea bazată pe fenomenul ludic reprezintă una dintre cele mai semnificative orientări ale pedagogiei actuale. Printre avantajele majore ale învățării fondate pe joc se înscrie și faptul că acest tip de învățare prilejuiește transferul activ al cunoștințelor și permite adultului să testeze practic teoriile studiate. Timothy D. Walker [4, p. 101] recomandă organizarea activităților ludice chiar din primele zile ale anului academic. În felul acesta, procesul de studii este perceput mai ușor, calificat mai accesibil, fără situații de stres, facilitează relația cu studenții și sporește motivația,

interesul pentru disciplina studiată. Prin urmare, aplicarea jocurilor didactice în procesul de predare-învățare-evaluare duce la activizarea studenților, la implicarea profundă, conștientă a acestora la propria învățare, focalizată pe nou, pe complex. [1, p. 122]

Un profesor bun mereu va ști să varieze strategiile didactice, să le identifice pe cele eficiente, să-și centreze activitatea pe cel ce învață, atribuindu-i jocului rolul cuvenit, găsind momentul potrivit pentru a-l include în demersul didactic.

În cadrul orelor de sintaxă, organizate practic după același algoritm, prin aplicarea exercițiile structurale, putem diversifica prin introducerea următoarelor tipuri de activități ludice:

- *CV sau decalogul sintactic.*

Sarcină: Completați formularul, exprimând răspunsul printr-o parte de propoziție și precizați-i funcția sintactică.

Fiecare student primește un formular, gen CV, pe care îl completează, iar răspunsurile la întrebări trebuie să îndeplinească diverse funcții sintactice, pe care apoi respondenții trebuie să le precizeze. De exemplu: *Cine ești? Eu sunt Ion Ungureanu – NP.*

1. *Cine ești?* _____
2. *Ce ești?* _____
3. *Pentru cine ești?* _____
4. *În ce condiții ești?* _____
5. *Cu ce scop ești?* _____
6. *Cum ești?* _____
7. *Unde ești?* _____
8. *Când ești?* _____
9. *În ciuda cărui fapt ești?* _____
10. *În caz de ce ești?* _____

Determinând funcția sintactică a cuvintelor-răspuns, studenții vor observa și valoarea predicativă/nepredicativă a verbului *a fi*. Acest joc poate fi extins și solicitând răspunsuri exprimate prin diverse tipuri de propoziții subordonate, la fel cu precizarea tipului acestora

Jocul poate fi aplicat atât la etapa de evocare în cadrul unei lecții de recapitulare, cât și la celelalte etape ale lecției, cum ar fi reflecție, realizarea sensului sau extindere.

- *Găsește perechea potrivită*

Această activitate presupune prezentarea a două șiruri, coloane care trebuie asociate, astfel identificându-se pentru fiecare element din prima mulțime un echivalent din a doua.

De exemplu: Asociați tipul propoziției subordonate cu enunțul în care se atestă:

AT	1. A înțeles totul când l-a văzut la poartă.
SB	2. A plecat încotro l-au dus ochii.
CD	3. A vorbit cum nu a făcut-o niciodată.
CM	4. Ea a ajuns ceea ce și-a dorit.
CT	5. S-a bucurat de rezultatul pe care l-a obținut.
CI	6. Trebuie să te consult.
PR	7. Mă mir de ceea ce spui.
CL	8. Înțeleg că nu poți face față.

Altă posibilitate de aplicare a jocului poate fi axată pe evaluarea cunoștințelor de ordin teoretic:

<i>regentă</i>	cuvântul din propoziția regentă determinat de propoziția subordonată
<i>omogene</i>	cuvântul care leagă două propoziții în frază
<i>subordonare</i>	legătură între două propoziții, în care una o determină pe cealaltă
<i>intercalată</i>	poziția propoziției în raport cu propoziția subordonată
<i>termen regent</i>	propoziția subordonată aflată înaintea regentei
<i>topică</i>	propoziție care este determinată de o altă propoziție
<i>element de relație</i>	propoziție care se află în interiorul altei propoziții
<i>antepusă</i>	propoziții de același fel care au același termen regent

- *Jocul Puzzle*

Profesorul va selecta mai multe proverbe (e bine ca acestea să fie mai puțin cunoscute), alcătuite din 2-3 enunțuri, pe care apoi le va separa. Fiecare student va primi câte un fragment din proverbele trunchiate. Studenții vor trece unul pe la altul până vor completa un puzzle. Când proverbul este restabilit, fiecare va spune ce rol joacă în puzzle-ul format (propoziție principală, subordonată (de care?)).

De exemplu:

CINE SE SCUZĂ

SE ACUZĂ

1- PSB (propoziție subordonată subiectivă) 2 - PP (propoziție principală)

Alte proverbe posibile ar putea fi:

- ✓ Capul ce se pleacă, sabia nu-l taie.
- ✓ Când pisica nu-i acasă, șoarecii joacă pe masă.
- ✓ Cine sapă groapa altuia, cade singur în ea.
- ✓ Cum e stăpânul așa-i și sluga.
- ✓ Dacă tăceai, filosof rămâneai.
- ✓ Ochii care nu se văd se uită.
- ✓ Prostul dacă nu-i fudul, parcă nu e prost destul.

- *Jocul Continuă enunțul*

Grupul de studenți este împărțit în 2 echipe cu număr egal de persoane, aranjate în cerc.

Fiecare echipă primește o propoziție ce constituie începutul aceleiași fraze. Primul participant continuă enunțul, scriind între paranteze tipul propoziției adăugate, și transmite foaia următorului coleg. Al doilea membru al echipei citește primele două propoziții și continuă fraza, la fel scriind ce tip de propoziție a adăugat. Fiecare membru al echipei are grijă să propună o astfel de propoziție subordonată încât să ofere loc/posibilitate pentru a continua cu un alt tip. Activitatea se desfășoară până când grupul nu mai poate logic să extindă enunțul. Câștigă echipa care a reușit să alcătuiască o frază cu un număr mai mare de enunțuri logice, coerente. Profesorul poate stabili timpul desfășurării activității: 9-10 minute.

Propoziția de debut, propusă de profesor, poate fi, de exemplu: *Casa părintească nu se vinde.....*

- 1 student - *deoarece e cel mai sfânt loc (CZ)*
- 2 student - *în care ne-am petrecut anii copilăriei (AT)*
- 3 student - *încât și azi ne amintim cu drag (CNS)*
- 4 student - *de cum ne jucam fericiți (CI)*
- 5 student - *în timp ce mama ne striga (CT)*

- 6 student - *să venim la masă ...* (CS)
- 7 student - *deși bani ne-ar trebui la fiecare* (CV)
- 8 student - *în caz că vrem* (CCT)
- 9 student - *să călătorim* (CD)
- 10 student - *oriunde visăm* (CL).

Prin urmare, echipele ar putea obține o frază de genul:

Casa părintească nu se vinde, deoarece e cel mai sfânt loc în care ne-am petrecut anii copilăriei, încât și azi ne amintim cu drag de cum ne jucam fericiți în timp ce mama ne striga să venim la masă, deși bani ne-ar trebui la fiecare în caz că vrem să călătorim oriunde visăm.

Această activitate îi determină pe studenți să perceapă modul de funcționare și relaționare a fiecărui tip de propoziție subordonată în limba română, să utilizeze corect regenții, elementele de relație și să pună corect, argumentat semnele de punctuație.

- *Jocul O minge – o propoziție*

Regula jocului este următoarea: Studenții se aranjează într-un cerc, iar profesorul este în interiorul acestuia. Profesorul spune un termen regent și aruncă mingea aleatoriu unui student. Studentul continuă propoziția, precizând tipul de propoziției adăugate:

De exemplu: Profesorul / un student propune *Vine*

- 1 student – *când vrea* CT
- 2 student – *cum poate* CM
- 3 student – *cine poate* SB
- 4 student – *să mă vadă* CS
- 5 student – *deși e ocupat* CCV
- 6 student – *dacă va avea timp* CCT
- 7 student – *fiindcă nu a fost data trecută* CCZ
- 8 student – *unde îi spui* CL
- 9 student – *încât se aude de departe* CCNS

Acest joc îi îndeamnă pe studenți să fie atenți pentru a nu repeta tipul de propoziție subordonată enunțat, dar și să urmărească cum un element de relație schimbă tipul unei propoziții. De asemenea, pot justifica prezența sau lipsa virgulei în enunțurile constituite.

- *Jocul Virgula pierdută*

Studenții primesc enunțuri dezvoltate, în care lipsesc semnele de punctuație. Ei trebuie să restabilească virgulele pierdute din enunț și să justifice necesitatea acestora. În acest context poate fi aplicat și un alt joc *Studentul darnic*, în care, invers, sunt puse virgule în exces, iar participanții la joc trebuie să excludă semnele de punctuație nejustificate, argumentând acțiunea făcută.

Rebusurile sunt de asemenea un tip de activitate ludică preferată de către studenți, mai ales atunci când perioada pentru realizare este limitată, iar ei sunt constrânși să le completeze în timp record.

Aplicarea jocurilor digitale, realizate prin intermediul diverselor platforme, cum ar fi Wordwall, Puzzleit, Kahoot, Quizizz, sunt, de asemenea, recomandate în cadrul orelor de sintaxă în vederea dezvoltării competenței gramaticale.

În concluzie, menționăm că, în contextul noilor tendințe în educație, activitatea didactică în mediul academic trebuie privită ca un proces de abordare a cunoașterii, în care profesorii pun accent pe gândirea studenților, pe implicarea acestora în rezolvarea de probleme, identificarea unor soluții originale, realizarea unor proiecte, studii de caz, îi implică în investigare științifică, le stimulează gândirea, creativitatea, imaginația. Studentul nu mai este un subiect pasiv în pro-

cesul de predare-învățare, ci este perceput partener al cadrului didactic în edificarea cunoașterii, devenind parte activă în organizarea activităților instructive, iar jocul didactic oferă în acest sens toate oportunitățile.

BIBLIOGRAFIE

1. PÂNIȘOARĂ, Ion-Ovidiu. Ghidul profesorului. Iași, Editura Polirom, 2017, p. 255, ISBN 978-973-46-6698-0
2. RĂDUȚ-TACIU, Ramona. Fundamentele teoretice ale jocului. În: Pedagogia jocului și a activităților ludice, coordonatori: Horațiu Catalano, Ion Albușescu. București, Editura Didactica Publishing House, 2022, p.456, pp. 57-76, ISBN 978-606-048-566-7
3. STAN Cristian. Jocul la vârsta adultă. În: Pedagogia jocului și a activităților ludice, coordonatori: Horațiu Catalano, Ion Albușescu. București, Editura Didactica Publishing House, 2022, p.456, pp. 419-444, ISBN 978-606-048-566-7
4. WALKER, Timothy D. *Să predăm ca în Finlanda: 33 de strategii simple pentru lecții pline de bună-dispoziție*, București, Editura Trei, 2018, p. 246, ISBN 978-606-40-0370-6