

IMPLEMENTAREA ACTIVITĂȚILOR LUDICE CA FACTOR MOTIVAȚIONAL PENTRU ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE ÎN MEDIUL DIGITAL

IMPLEMENTATION OF GAMING ACTIVITIES AS A MOTIVATIONAL FACTOR FOR LEARNING FOREIGN LANGUAGES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Evelina GOROBET

Universitatea Pedagogică de Stat "Ion Creangă"

Cercetător științific, doctorand (MOLDOVA)

Email: evelinagorobet@gmail.com

ORCHID ID: 0000-0002-0122-5362

CZU: 37.025:811.111

Rezumat

Învățământul online a devenit o parte indispensabilă al modelului educațional modern, solicitând instituției de învățământ și fiecărui profesor în parte revizuirea și adaptarea metodelor și tehnicilor de predare la noile standarde și cerințe. Tehnologiile educaționale online sunt pe larg folosite astăzi la toate treptele de învățământ. Aplicațiile mobile, rețelele de socializare, softurile și platformele educaționale, etc precum și posibilitățile nemărginite oferite de rețeaua globală Internet vin să faciliteze procesul de învățământ atât în format online cât și la clasă. Totodată, cea mai mare provocare rămâne a fi motivația elevilor și a studenților. Deși mediul virtual acaparează tot mai mult interesul elevilor, motivația celor din urmă scade. În prezentul articol am descris posibilitățile utilizării activităților ludice în predarea limbilor străine ca factor motivațional în procesul educațional desfășurat în mediul online. De asemeni sunt descrise metodele prin care jocurile didactice, jocurile de rol, activitățile interactive, aplicațiile media, resursele digitale ș.a. pot crește motivația studenților, spori interesul față de procesul educațional și, ulterior, îmbunătăți rezultatele lor academice.

***Cuvinte-cheie:** activități ludice, motivare, învățământul online, limbi străine*

Abstract

Online education has become an integral part of the modern educational model, requiring the educational institution and each individual teacher to review and adapt teaching methods and techniques to new standards and requirements. Online educational technologies are widely used today at all levels of education. Mobile applications, social networks, educational programs and platforms, etc., as well as the limitless possibilities offered by the World Wide Web, facilitate the learning process both online and in the classroom. At the same time, the biggest problem remains the motivation of schoolchildren and students. Although the virtual environment is increasingly capturing the interest of students, their motivation is declining. In this article, we have described the possibilities of using gaming activities in teaching a foreign language as a motivational factor in the educational process

carried out in an online environment. The article also describes the ways by which didactic games, role-playing games, interactive activities, media applications, digital resources, etc. can increase student motivation, grow interest in the learning process and subsequently improve their academic results.

Key words: playful activities, motivation, online education, foreign languages

Introducere

Toate activitățile umane, inclusiv și cele care le facem doar din plăcere, sunt determinate de cauze, motive și scopuri. Deseori se consideră că este firesc să înveți, orice vârstă, și că învățarea unei limbi străine nu necesită justificare specială. Nu este însă cazul tuturor. Mai mult, chiar și unor entuziaști le trebuie motive și obiective concrete pentru ași controla mai bine progresul. Multe dintre problemele întâlnite în predarea (limbilor străine) care sunt atribuite metodelor utilizate își au de fapt originea în înțelegerea și gestionarea motivațiilor, așteptărilor și scopurilor. Dacă oamenii doresc să călătorească împreună, cel mai bine este să înceapă prin a se pune de acord asupra locurilor de plecare și de sosire înainte de a discuta despre itinerar. Unele metode, au pus un mare accent pe importanța clarificării, stimulării și eventual construirii motivațiilor personale de care depinde succesul în învățarea unei limbi. În prezent, mai degrabă evaluarea rezultatelor îi preocupă pe profesori și condiționează predarea, uneori excesiv.

Tehnologia a schimbat fundamental modul în care învățăm, făcându-l mai captivant, dar și provocator. Unul dintre cei mai importanți factori în învățământul la distanță este motivația. De cele mai multe ori, în mediul online studenții își petrec timpul studiind materialul desinestătător. Acest lucru necesită concentrare, perseverență și dorință de a învăța. În învățământul la distanță, multe tipuri de motivație tradițională nu funcționează la fel de eficient și în învățământul online. Progresul tehnologic a făcut ca profesorii și cursanții de limbi străine să aibă acces mai ușor la o gamă largă de resurse în ceea ce privește intrarea și comunicarea autentică cu vorbitori nativi și non-nativi de engleză din întreaga lume. Încă din primele zile ale învățării limbilor asistate de calculator (CALL), s-a discutat despre modul în care tehnologiile pot juca un rol în motivarea cursanților în învățarea unei limbi, iar pe măsură ce tehnologiile au devenit mai sofisticate, gama de utilizări ale tehnologiei în și în afara sălii de clasă crește potențialul de motivare sporită.

Motivația de a învăța o limbă străină este un proces complex. Succesul în învățarea limbilor străine este infuzat cu mulți factori precum inteligența, atitudinile, abilitățile și motivația. Dintre acestea, motivația este principalul factor care afectează învățarea limbilor străine, deoarece mediază atitudinile față de limba țintă și rezultatele în procesul de învățare a acesteia. Motivația este un proces psihologic complex care implică multe aspecte precum cogniția, comportamentul, emoția, procesul de luare a deciziilor și aspectele biologice [7, p.40]. Deși motivația este o parte esențială și indispensabilă a procesului de învățare, cercetările în domeniul încă nu sunt suficiente. În timp ce volumul cercetărilor privind motivația în sine în psihologie și educație este vast, au fost foarte puțini care au cercetat despre învățarea limbilor moderne în mediul online și motivația de a o învăța. Această situație rămâne o preocupare la nivel mondial și până în prezent.

1. Definiția motivației

Motivația este „motorul” învățării eficiente. Am ales termenul *motor* pentru că etimologic, provenind de la cuvântul latin *movere*, ce în traducere înseamnă *mișcare*, motivația ne „deplasează” către un scop, determinând în același timp intensitatea și durata mișcării. Acest aspect este esențial, deoarece relevă necesitatea didactică de a susține continuu motivația. În plus, metodologia de predare este una dintre principalele modalități de a întări motivația elevilor și de a ghida elevii către plăcerea învățării limbilor străine. Conform perspectivei umaniste, plăcerea este scopul final atunci când se promovează un tip de motivație care este consistentă și nu excesiv de condiționată de factori externi (cum ar fi o investiție tranzitorie în succesul școlar).

Deci și Ryan [4, 69] oferă o definiție generală a motivației spunând că „motivația se referă la energie, direcție, persistență și echifinalitatea – toate aspectele activărilor și intenției”. Folosind această definiție, putem afirma că un elev „motivată” este un subiect care se activează pentru un motiv intern sau extern și urmează o cale specifică pentru a atinge un scop. Cu toate acestea, există două variabile: intensitatea și persistența. Ele sunt conectate la factori care determină efortul dedicat atingerii unui scop și capacitatea de a menține motivația în timp.

Fiecare elev are propriile motive care activează emoții și diferite procese cognitive (cum ar fi relaxarea sau anxietatea, relațiile pozitive sau negative cu profesorul, interesul față de tema predată, afinitatea cu interesele personale). În consecință, ele influențează învățarea lingvistică. Conform Dörnyei, „oferă impulsul principal pentru a iniția învățarea L2 și mai târziu forța motrice pentru a susține procesul de învățare lung și adesea plictisitor” [6, 65].

U. Șchiopu definește motivația ca o structură de factori indisociabili temporar de activare în conduite a unor caracteristici și cerințe ale personalității, care determină manifestarea tensiunii sau plăcerii implicate, dar și mesajul talent și de suprafață al acesteia. În motivație sunt implicate cerințe de scurtă, medie și lungă durată ale personalității cu intensități diferite [11, p. 464].

Ce reprezintă motivația, raportată la procesul de învățământ? Specialiștii în domeniu consideră că motivația de a învăța constituie ansamblul factorilor interni ai personalității copilului, care-i determină, orientează, organizează și susțin eforturile în învățare. Motivația este factorul fundamental ce stă la baza succesului educațional – unul din rechizitele de bază ale profesorului. În același context, necesită a fi definit procesul de învățământ, care reprezintă „principalul subsistem al celui de învățământ, în cadrul căruia are loc activitatea de instruire, organizată conform obiectivelor educației care orientează formarea dezvoltarea personalității elevului-studentului” [3].

Motivația este unul dintre elementele cheie în învățarea limbilor străine. Ames & Ames definesc motivația în învățarea limbilor străine „... ca un impuls pentru a crea și susține intenții și acte de căutare a scopurilor...”, [1]. În timp ce Norris-Holt afirmă motivația ca „...orientarea cursantului cu privire la scopul de a învăța o secundă limbă” [10, p.1]. Un individ diferit are un grad diferit de motivație, precum și diferite tipuri de motivație. Cu toate acestea, în învățarea limbilor străine, motivația este privită ca un element important deoarece poate governa eforturile și acțiunile cursanților și poate determina atitudinile corecte ale cursanților pentru a atinge obiectivele și a asigura succesul în învățarea limbilor [9].

În însușirea limbii a doua (L2), conceptul de motivație a provenit din școli de gândire precum psihologia socială și psihologia educațională. Întrucât fiecare individ necesită niveluri și tipuri diferite de motivație, este interesant să se constate modul în care orientarea tehnologiei, în special instrumentele TIC, ar putea ajuta la creșterea motivației în învățarea limbilor străine. Prin urmare, va fi nedrept să nu discutăm despre esența conceptelor motivaționale și relevanța TIC ca instrument și orientare pentru motivare. Discuția asupra acestor concepte motivaționale se va concentra pe teoria motivației intrinseci-extrinsece de către doi psihologi educaționali proeminenți, Edward Deci și Richard Ryan.

1.1 Motivația intrinsecă și motivația extrinsecă

Teoria intrinsecă-extrinsecă este propusă de Edward Deci și Richard Ryan, psihologi care susțin că în învățarea limbilor străine, motivația intrinsecă se referă la impulsul, dorința, îndemnul, impulsul sau interesul unei persoane de a urma sau de a fi implicat în activități doar de dragul de a se bucura de plăcerea derivată din aceasta [4, 9]. Cursanții sunt angajați în activități pur și simplu de dragul lor, datorită factorilor satisfăcători și interesanți care se pot obține de la ei. Un elev este motivat intrinsec atunci când dorește să se angajeze într-o activitate pentru interesul și satisfacția proprie sau de dragul activității în cauză [4, p.12]. Prin urmare, TIC poate juca un rol în angajarea cursanților în activități și în concentrarea lor pe lecție atunci când manipularea TIC în procesul de învățare a limbilor străine poate fi atractivă și atrăgătoare pentru a atrage interesul elevilor în mod intrinsec.

Motivația extrinsecă, pe de altă parte, se referă la nevoia unei persoane de a căuta influențe tangibile și de a obține recompense externe din activitățile desfășurate. Ei desfășoară o activitate pur și simplu din obligație pentru situații externe, cum ar fi pentru a câștiga stimulente sau pentru a evita pedeapsa [9, p.12]. Motivația extrinsecă, însă, reflectă dorința elevului de a acționa pentru a provoca declanșarea unei activități dorite sau stoparea uneia nedorite [13, p.74-78]

Ryan & Deci clasifică motivația extrinsecă în patru tipuri care sunt plasate într-un continuum. La un capăt, reglarea externă a motivației extrinsece este adiacentă motivației (absența impulsului sau îndemnul de a face ceva) [4]. Prin urmare, în această etapă, un cursant este motivat să învețe din cauza factorului extern impus și anume învățarea de teama de a eșua. Pe măsură ce reglementarea se îndreaptă spre celălalt capăt al continuumului, factorii externi devin interiorizați personal, astfel, integrați și asimilați în sinea celui care învață. Ca atare, reglementarea integrată se apropie de motivația intrinsecă și, de fapt, ia mai multe caracteristici similare motivației intrinsece [9, p.10]. Prin urmare, în această etapă, cursanții sunt motivați să învețe din cauza factorului extern, precum și a realizării semnificației personale, de exemplu, învățarea pentru șansa de a avea o carieră mai bună. Astfel, o orientare bazată pe TIC a activităților de învățare a limbilor străine ar putea ajuta la declanșarea motivației datorită conștientizării importanței TIC pentru recompensele externe, precum și pentru cele internalizate.

2. Metoda ludică

Una din metodele interactive utile pentru învățarea unei limbi moderne este metoda ludică. 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 (începător, mediu, superior), oferind o gamă largă de posibilități, dar, în același timp, necesitând o cunoaștere profundă a universului ludic [8, p.27]. Utilizată corect, metoda ludică favorizează învățarea prin creativitate și asigură dezvoltarea multilaterală a personalității.

Metoda ludică implică un ansamblu de operații și de acțiuni care, concomitent cu destinderea și buna dispoziție, presupune 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 lărgescă vechile posibilități, să le direcționeze spre noi domenii de instruire. În didactica contemporană metoda ludică deține un loc important.

„Metoda ludică dezvoltă imaginația și creativitatea, contribuie la anularea oboselii, conferă studentului flexibilitate” [5].

Avantajele utilizării activităților ludice sunt divizate în două categorii: avantaje pedagogice și avantaje didactice. În plan pedagogic, activitățile ludice: - facilitează lucrul în grupele omogene; - contribuie la dezvoltarea aptitudinilor utile pentru lucrul în echipe; - dezvoltă capacitățile intelectuale, spiritul de observație și cel critic, motivația, cât și capacitățile de analiză și sinteză; - 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); - sporesc interesul față de studierea limbilor moderne, motivarea, diminuează frica de a comite greșeli, descătușează și moderează complexele [15].

3. Strategii de stimulare a motivației elevilor

Rolland Viau oferă o serie de sugestii pentru ca activitățile de predare să fie motivante și să-i intereseze pe elevi, dar el procedează într-un mod mai analitic, considerând că profesorul trebuie să gândească strategiile de predare în funcție de cunoștințele pe care trebuie să le transmită elevilor, cunoștințe declarative și cunoștințe procedurale. Pentru predarea cunoștințelor declarative, privite în general de elevi ca un ansamblu de informații teoretice și abstracte ce trebuie învățate pe de rost, Viau formulează următoarele cerințe [12, pp. 128-133]:

-începeți predarea printr-o anecdotă, o istorioară insolită legată de teoria ce urmează a fi predată sau printr-o problemă de soluționat;

-chestionați elevii asupra cunoștințelor lor anterioare în legătură cu fenomenul ori teoria ce urmează a fi explicate;

-prezentați planul cursului sub formă de întrebări (acest mod de a prezenta materia îi obligă pe elevi să-și focalizeze atenția asupra aspectelor importante și să caute să afle răspunsurile la întrebările puse);

-organizați cunoștințele sub formă de scheme, care permit evidențierea legăturilor dintre concepte;

-dați exemple care să îi intereseze pe elevi;

-utilizați analogiile (astfel îi determinăm pe elevi să stabilească legături între un domeniu pe care îl cunosc bine și altul nou).

În ceea ce privește cunoștințele procedurale, Viau recomandă ca profesorii să-i obișnuiască pe elevi să conștientizeze pașii ce trebuie parcuși în rezolvarea unei probleme, indiferent de domeniu.

Modul în care profesorul realizează evaluarea poate avea efecte asupra motivației elevilor. Pentru mulți profesori evaluarea înseamnă doar a da note elevilor, a-i clasifica și a constata dacă au reușit sau nu. Această concepție poate avea efecte negative asupra motivației unor elevi, pentru că este generatoare de anxietate. Dacă dorim ca evaluarea să fie cu adevărat motivantă pentru elevi, în sensul de a-i determina să se implice mai mult în activitățile de învățare și să persevereze, este necesar ca actul evaluativ să se centreze mai mult pe progresul elevilor, pe recunoașterea efortului, pe care l-a depus fiecare pentru îmbunătățirea propriilor performanțe, și nu doar să constate nivelul cunoștințelor.

Dacă problemele de motivație ale elevului se regăsesc în percepțiile acestuia cu privire la competența sa în a îndeplini o activitate și în gradul de control pe care crede că îl exercită asupra acelei activități, Rolland Viau recomandă următoarele strategii de intervenție [12, pp. 175-179]:

-profesorul trebuie să-i învețe pe elevi să gândească pozitiv atunci când se află în fața unei activități dificile (“este greu, dar sunt capabil să reușesc”);

-profesorul trebuie să-i obișnuiască pe elevi să-și stabilească în mod realist standardele de reușită, să se raporteze la reușitele lor anterioare și să nu se compare în permanență cu ceilalți colegi;

-atunci când este posibil, profesorul trebuie să-i lase pe elevi să-și definească ei înșiși obiectivele învățării; aceste obiective este bine să fie precise, pe termen scurt și să țină seama de capacitățile elevilor;

-în anumite situații, atunci când execută o sarcină, profesorul poate să-i ceară elevului să verbalizeze operațiile pe care le execută; în felul acesta, va putea lua cunoștință de procedurile care sunt bine executate, dar și de cele care mai necesită exerciții;

-profesorul trebuie să-l obișnuiască pe elev să nu se judece prea sever și să nu se culpabilizeze atunci când greșește.

Profesorul trebuie să se străduiască să acorde atenție în mod egal tuturor elevilor, indiferent care sunt capacitățile lor. Față de elevii considerați slabi și nemotivați, profesorul ar trebui să adopte următoarele comportamente:

-să-și exprime încrederea în capacitatea lor de a reuși;

-să le acorde aceeași atenție ca și elevilor buni;

-să evite crearea de situații competitive în care ei nu pot decât să piardă;

-să nu le facă observații în fața colegilor;

-să evite a-și exprima disprețul atunci când ei eșuează;

-să manifeste interes pentru reușitele lor.

Toate aceste sugestii arată, o dată în plus, ca problemele de motivație ale elevilor sunt extrem de diverse, iar intervenția profesorului nu se poate baza pe rețete, ci trebuie adaptată la fiecare situație în parte.

Prezentăm în continuare câteva sugestii pentru aplicarea activităților ludice la orele de limbă străină.

I. Activitate orală

1. *Jocul de roluri* este o activitate minunată care dezvoltă mai multe competențe lingvistice simultan. poate fi utilizat cu succes și în didactica predării limbilor străine, ajutând elevii să-și formeze competențe de comunicare în diverse contexte și apelând la diverse stiluri funcționale. Elevii ar putea fi invitați, de exemplu, să povestească o întâmplare, relatată într-un articol de ziar, din diverse perspective și în diverse situații: o conversație dintre doi prieteni, un reportaj jurnalistic, o relatare făcută de un polițist sau un medic etc.

2. Strategiile ludicului se pretează lecțiilor de limbă străină, contribuind la formarea competențelor de lectură și stimulând curiozitatea elevilor pentru descoperirea universului literar. În acest scop, poate fi folosit *jocul de-a detectivul*: elevii sunt invitați, după lectura primei pagini a textului narativ literar, să ghicească care va fi evoluția evenimentelor și cum se va termina lucrarea. Se analizează scenariile propuse și se selectează una sau câteva, cele mai aproape de soluția autorului. Aceste jocuri sporește concentrarea elevilor asupra înțelegerii contextului, îi face să devină niște cititori atenți și conștienți de prezența unei structuri textuale, care trebuie identificată și utilizată pentru descifrarea codului narativ al ficțiunii, și le dezvoltă gândirea creativă. Activitatea dată este adaptabilă diverselor etape ale lecției: poate fi aplicată în partea introductivă, pentru a trezi curiozitatea elevilor și a le motiva lectura textului; se pretează, de asemenea, pentru prezentarea materialului nou, căci pe bază structurilor identificate, pot fi explicate, cu facilitare și în mod exhaustiv, de exemplu, noțiunile de gen sau specie literară. Jocul de-a detectivul ar putea deveni o modalitate insolită de autoevaluare a elevilor, fiindcă, prin confruntarea ipotezei inițiale și a soluției propuse de autor, ei pot să determine propriul nivel de competențe la nivel de comprehensiune și interpretare textuală.

3. O altă idee de activitate orală este „*Ce poți face cu...?*” (“What can you do with...?”). Acest joc le cere elevilor să se gândească și să enumere cât mai multe întrebări inedite pentru diverse obiecte din viața cotidiană. Exemplu: Ce poți face cu un ou?, Ce poți face cu un pantof?, Ce poți face cu o eșarfă?. Astfel elevii își pun imaginația în mișcare și găsesc soluții pentru fiecare obiect propus, îmbogățind-și totodată vocabularul.

4. „*Zece lucruri*” (“10 Things”). Acest joc pune accent spiritul creativ al fiecărui elev în parte. Astfel, elevii sunt rugați să noteze un număr de lucruri... care le plac/... pe care le doresc/... care îi sperie. Apoi, în perechi, elevii își vor clarifica unul altuia motivele pentru care eu făcut alegerile respective. Ei au în acest fel ocazia să-și exprime punctele de vedere și să se cunoască mai bine unii pe alții.

II. Activitate scrisă

1. „1/2 Rebus”. Elevii interacționează în perechi. Profesorul le va propune un rebus completat parțial. Unul dintre elevi va avea o jumătate de rebus, iar celălalt a doua jumătate. Nu vor exista indicații pentru găsirea cuvântului. Elevii vor formula, pe rând, propriile opinii, respectiv definiții astfel încât fiecare dintre ei să poată duce la bun sfârșit rebusul. Acest joc stimulează dezvoltarea vocabularului și exprimarea liberă, dar poate fi

folosit și pentru recapitularea vocabularului la sfârșitul unei lecții/ unități de învățare. Acest joc este foarte potrivită în cazul elevilor de nivel avansat, deoarece ei pot formula argumente mai ample, ajutându-se și de vocabularul acumulat.

2. „Jurnalul meu” („Dear Diary”). Această activitate presupune ținerea unui jurnal inedit. Elevii pot pretinde că sunt diverse personalități: un scriitor, un manager, o prințesă, o vedetă de cinema. Ei pot consemna întâmplările remarcabile care le marchează existența și-și pot împărtăși creațiile colegilor.

3. Basmul („The Fairytale”). Elevii sunt grupați câte trei sau patru. Profesorul le propune un basm cu început dat (de exemplu: „Era odată o fetiță săracă care locuia împreună cu bunica ei bolnavă într-o căsuță sărăcăcioasă de la marginea unui lac...”). Pe rând, fiecare elev din fiecare grupă are voie să scrie câte o singură propoziție, până când povestea ajunge la final. Variantele vor fi surprinzătoare: produsul unui autentic proces creativ.

Toate activitățile descrise mai sus, pot fi ușor implementate atât la clasă, cât și în mediul online. Atât activitățile scrise, cât și cele orale se pot desfășura în format sincron și asincron. În format sincron, elevii și profesorul sunt conectați în prin intermediul sistemelor de audio/video conferință Zoom, Meet, Microsoft Teams, etc. și interacționează în timp real. Pentru desfășurarea activităților orale în format asincron se vor folosi aplicații corespunzătoare de înregistrare a vocii sau înregistrare video în care elevul își poate înregistra istoria pe care a creat o sau se poate filma, iar ulterior să o posteze pe o platformă de studii sau să o transmită direct profesorului (de ex. aplicația FlipGrid).

Utilizarea ludicului în etapa de evaluare a cunoștințelor are un impact favorabil asupra atractivității cursului și asupra stimulării nivelului de stimă de sine la elevi, evitând astfel situații de frustrare și stres exagerat, ce însoțesc deseori acest moment al lecției. Principiile pedagogiei formative, dar și studiile privind psihologia adolescenților demonstrează că elevii de astăzi, pentru a avea o reușită bună, au nevoie să fie încurajați să-și afirme propria originalitate, fără a li se impune cu insistență anumite modele, fiindcă elevii-adolescenți își manifestă în mod pregnant condiția narcisică, căutând în privirea societății oglinda magică a autoafirmării [2, p. 16]. Tânărul Narcis își exteriorizează, de cele mai multe ori, revolta interioară contra unor instituții care tind să-i impună anumite modele comportamentale sau culturale. În momentul în care școala se transformă dintr-o instituție rigidă într-un spațiu adecvat pentru afirmarea propriei individualități, adolescentul transformă toată energia rebelă în forță creativă. În acest context, strategiile ludicului devin aliați indiscutabili în crearea unui spațiu modern de formare a noilor personalități. [2, p. 20].

Metoda ludică poate fi aplicată la însușirea tuturor competențelor de unei limbii: fonetica, gramatica, lexicul. Aceasta poate fi implementată la orice nivel (începător, mediu, superior), oferind o gamă largă de posibilități. Jocul didactic poate fi implementat atât în contextul predării-învăării în mediul online, cât și în activități față-în-față. Utilizată corect, metoda ludică favorizează învățarea prin creativitate și asigură dezvoltarea multilaterală a personalității.

CONCLUZII

Jocul constituie un instrument didactic important care trebuie să fie implementat la orele de limbă modernă. Profesorul nu va obține rezultatele scontate fără o pregătire metodică minuțioasă și fără o măiestrie profesională. Esențialul în reușita implementării activităților

ludice îl constituie nivelul cultural și cel lingvistic al celor ce învață, materialul propus și metodele utilizate. 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/studentilor. Această metodă didactică oferă celor ce învață posibilitatea de a-și îmbunătăți cunoștințele și abilitatea de a vorbi o limbă străină, re-inventându-se în fiecare situație, interacționând cu alții, transferând „achizițiile” în contexte noi.

Jocurile didactice au diverse valențe: nu doar ating cu mai mare precizie obiectivele educaționale ci și creează un climat recreativ în clasă, reduce blocajele emoționale, alungă apatia și plictiseala.

BIBLIOGRAFIE

1. AMES, C. & AMES, R. (1989). *Research in Motivation in Education*. San Diego: Academic Press. In Yeok-Hwa, N.K. (1998). *Motivation and Transfer in Language Learning*. Retrieved February 13, 2006 from <http://www.indiana.edu/~reading/ieo/digests/d138.html>
2. CHARMET G. P., *Fragile e spavaldo. Ritratto dell'adolescente di oggi*, Bari, Laterza. 2010.
3. CRISTEA S. *Studii de pedagogie general*. București: Ed. Didactică și Pedagogică, 2009. 308 p. ISBN 9789733024507.
4. DECI, E.L.; RYAN, R.M. (2000). "The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior". *Psychological Inquiry*, 11(4), 68-78. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.
5. DEMICI V., *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, pp. 700-707.
6. DÖRNYEI, Z. (2005). *The Psychology of the Language Learner. Individual Differences in Second Language Acquisition*. New York; London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410613349>
7. GONZÁLEZ, Diego. "Psicología de la motivación." *La Habana: Ciencias Médicas* (2008).
8. HADFIELD, Jill. *Intermediate Communication Games*, Addison Wesley Longman Ltd, 1996.
9. NAKANISHI, T. (2002). *Critical Literature Review on Motivation*. *Journal of Language and Linguistics*. 1(3). Retrieved February 13, 2006, from http://www.shakespeare.uk.net/journal/1_3/nakanishi1_3.html
10. NORRIS-HOLT, J. (2001). *Motivation as a Contributing Factor in Second Language Acquisition*. *The Internet TESL Journal*. 7(6). Retrieved February 14, 2006, from <http://iteslj.org/Articles/Norris-Motivation.html>
11. ȘCHIOPU U. *Dicționar de psihologie*. București: Ed. Babel, 1997. 740 p. ISBN 973-48-1027-8.
12. VIAU R. *La motivation en context scolaire*. Bruelles, De Boek&Larcier (2 ed.), 1997.

13. WOON L., WANG J., RYAN R., editors. *Building Autonomous Learners. Perspectives from Research and Practice Using Self-Determination Theory*. Springer; New York: 2016.
14. WOOD R. & TOLLEY H. (2003). Inteligena emoional prin teste. Bucureti.
15. ZLATE M., Fundamentele psihologiei, București, Ed. Universitară, p. 92.
16. <https://www.didactic.ro/materiale-didactice/strategii-de-stimulare-a-motivatiecelevilor-pentru-invatare>