

# A EDUCA ÎNSEAMNĂ A IUBI

## ACTIVITĂȚI SI JOCURI DIDACTICE EFICIENTE ÎN PREDAREA LIMBII ENGLEZE

**Prof. Marinescu Marilena**  
**Școala Gimnazială Mircea Eliade Pitești**

"Elevii învață ceea ce îi interesează...", a spus Stanford Ericksen, iar Goethe a afirmat: "În toate lucrurile învățăm doar de la cei pe care îi iubim." Adăugând la acestea declarația lui Emerson: "secretul educației constă în respectarea elevului.", obținem următoarea formulare: "Elevii învață ce îi interesează de la oamenii pe care îi iubesc și cărora, știu ei, le pasă de ei..."

Astăzi, stilul tradițional de predare nu mai reprezintă o cale eficientă de a transmite informații. Sunt dezvoltate diferite metode de predare-învățare având în minte nevoile elevului. Un proces de predare-învățare eficient și real presupune folosirea metodologiei și pedagogiei potrivite cerințelor generației actuale de elevi, folosirea noilor tehnologii și a unui mediu educațional în continuă schimbare. Provocarea o reprezintă găsirea de noi căi de a stimula și motiva abilitățile creative ale generației actuale care are vederi asupra învățării diferite de cele pe care le aveam noi atunci când eram ca ei.

Iată câteva exemple concrete de activități și jocuri didactice eficiente în predarea limbilor străine și nu numai:

### **1. Mai povesteste-mi!**

Obiective: Vocabular: in ansamblu, dupa preferinte.

Materiale didactice necesare: -

Iata o metoda buna de a-i face pe copii sa vorbeasca (daca mai e nevoie)...in engleza, in sa.

Pe niste bilete sunt trecute niste teme (natura, casa, activitatile de zi cu zi, etc.)

Fiecare din elevi isi alege un biletel. Profesorul ii citeste subiectul iar concurentul trebuie sa vorbeasca despre subiectul respectiv cat de mult timp poate (dar sub o limita), fara sa se opreasca, timp in care profesorul il cronometreaza.

Concurentii nu au voie sa spuna anumite cuvinte ('and') si nici sa traga de timp (aaaaa) - pentru fiecare din acestea se scad 20 de secunde din timp (sau alta perioada).

Regulile se stabilesc de profesor la inceputul jocului. Concurentul care reuseste sa vorbeasca cel mai mult timp despre un subiect, facand cel mai mare punctaj, castiga.

### **2. Prima litera, ultima litera**

Obiective: Verificarea cunostintelor de ortografie (scriere corecta) a cuvintelor

Materiale didactice necesare: -

Asemanator cu "fazanul" romanesc. Copiii sunt asezati in cerc; primul spune un cuvint iar urmatorul trebuie sa spuna un cuvint care incepe cu litera cu care s-a terminat cel dinainte.

De exemplu: primul incepe cu t: "toy". Urmatorul cu y: "young". Urmatorul cu g: "game". Urmatorul cu e, etc.

Cine spune un cuvint gresit sau sta prea mult sa se gandeasca (profesorul cronometreaza) iese din joc. Se joaca pana ramane un castigator. Cum in engleza "nu se scrie cum se aude", e un joc foarte bun de verificare a ortografiei.

### **3. CONCURS DE DESENE.**

Obiective: vocabularul in ansamblu / descrieri (adjective, substantive - partile corpului, prepozitii).

Materiale didactice necesare: foi si creioane.

In prima faza, profesorul va fi acela care isi va face o schita cu ceea ce doreste ca elevii sa deseneze. Folosind exclusiv limba engleza, le va descrie apoi elevilor desenul respectiv. Cel care va respecta cel mai corect indicatiile profesorului si va face un desen cat mai apropiat de original este

desemnat castigator. La inceput desenele vor fi rudimentare, cu forme simple / de baza. Pe parcurs se va ajunge la desene din ce in ce mai complexe. Este indicat ca desenele sa fie din ce in ce mai neobisnuite, haioase, ciudate, cu monstrueti si constructii bizare. Se vor evita insa formele / desenele care implica efectiv talent la desen. Scopul jocului e limba engleza, nu desenul.

#### 4. De-a ghicitul: ce este?

Obiective: vocabularul in ansamblu / descrieri (adjective, substantive), interogativul, etc.

Materiale didactice necesare: se improvizeaza la o idee simpla: elevii trebuie sa ghiceasca despre ce li se vorbeste / ce li se sugereaza.

A. La cei mai micuti se poate incepe cu... animalele domestice: unul din ei imita un animal iar ceilalti trebuie sa-i spuna numele, in engleza, fireste:

- Is it a cat? – Yes, it is / No, it isn't.

Elevul care ghiceste e urmatorul la rand sa imite un animal. La fel de bine, imitatul poate fi inlocuit de 'mima'. Odata cu extinderea vocabularului, se poate trece si la alte clase de cuvinte.

B. Mai de folos este insa inlocuirea imitatiei cu o descriere verbala. Descrierea este intai sumara, urmand a fi completata pe parcurs. Ex.: it is an animal... (asteapta primele tentative de ghicit)... It has four legs... it is domestic... the man's best friend...

C. Cu adevarat important e mometul in care profesorul renunta la descriere si se rezuma doar la a le raspunde celor mici. Si va stepta intrebarile elevilor, fie de tip:

- inchis (cu raspuns da/nu) – is it big?

- deschis (what colour is it?)

Regulile se vor stabili de la inceput.

E de preferat, mai ales la intrebarile deschise, ca locul profesorului sa fie luat de un elev, pentru a-i solicita acestuia la maxim cunostintele de engleza.

(Locul profesorului va fi luat, de obicei, de primul elev care ghiceste corect.)

(Nota: e bine ca profesorul sa stie ce au de gand elevii sai sa ii faca pe ceilalti sa ghiceasca... Copiii pot da raspunsuri gresite la intrebarile celorlalti si e bine sa fie corectati. La sfarsitul jocului, conducatorul de joc le poate arata celorlalti un carton sau o imagine a obiectului care a fost dat spre ghicit... si sa le inlature suspiciunile).

D. Jocul poate fi jucat pe echipe:

1) Una din ele isi va 'delega' un reprezentant care sa-i puna la ghicit pe membrii ceialte echipe. Daca acestia ghicesc, primesc un punct. sau

2) Un jucator din afara celor 2 echipe (sau profesorul) ii va pune pe concurenti sa ghiceasca.

Bineinteles, jucatorul care ghiceste aduce echipei sale un punct.

Varianta: Mima - Personajul

La fel, unul din elevii poate fi rugat sa mimeze (fara cuvinte!) un personaj dintr-o poveste invatata de curand. Ceilalti copii trebuie sa ghiceasca despre ce personaj este vorba si, de asemenea, sa explice cum au gandit...

Varianta: Unde este?

La fel, se poate ascunde din timp un obiect (marcat intr-un anumit fel). Elevii sunt rugati la un momentdat sa inchida ochii, timp in care profesorul ascunde ceva... Elevii urmeaza sa incerce sa ghiceasca atat despre ce obiect e vorba, cat si unde e ascuns. Se accepta intrebari inchise (cu raspuns da / nu), de genul:

- Is it near the blackboard? pentru a afla unde este

- Is it made of plastic? pentru a afla ce este

Castigatorul este urmatorul conducator de joc.

#### 5. BATALIA MESEI

Obiective: verificarea nivelului de intelegere a unor cuvinte din limba engleza. Rol stimulativ foarte ridicat. Materiale didactice necesare: orice e la indemana.

Copii sunt asejati fata in fata la o masa. Pe masa se insiruie diverse obiecte, insa numai cate unul de fiecare fel (ex: 1 creion rosu, o papusa, un cub mare, etc.). Copiii asteapta, cu mainile sub masa, sa li se ceara cate un obiect de pe masa. (Give me the... blue ball). Cel care, atunci cand

profesorul termina de rostit comanda, ia corect obiectul indicat, primeste un punct. Pentru a fi si mai stimulat, e bine ca jocul acesta sa nu se termine la egalitate: de exemplu, cine ia corect 3 obiecte de pe masa castiga.

### **6. Mie imi place....(I like...)**

Obiective: Gramatica: verbul - indicativul prezent simplu, persoana I vs. persoana a III-a singular

Materiale didactice necesare: -

Un joc simplu, de atentie, si care pune la punct problema indicativului prezent simplu - s-ul final care apare la persoana a III-a singular.

Un copil spune:

" I like...(si spune ce ii place, de ex. "dogs")

Al doilea:

"He likes dogs and I like (completeaza cu ce ii place lui) "

Al treilea:

"He likes dogs and she likes cats and I like cars".

...si tot asa, fiecare trebuie sa spuna care sunt preferintele sale si ale celor dinaintea lui, respectand mereu regula terminatiei finale de la persoana a III-a singular .

Jocul e antrenant, insa trebuie sa aveti grija ca, la varstele mici, e mai greu sa tii minte ce au spus 10 copii inaintea ta, asa ca despartiti clasa in grupe mai mici.

### **7. SIMON SAYS!**

Obiective: Vocabular: verbe de miscare / partile corpului / culori / prepozitii etc. imperativul verbelor. Acesta este un joc care poate starni serios pasiunea celor mici (neindoielnic ca le capteaza atentia). Ideea este simpla: elevii trebuie sa execute o anumita comanda, insa numai daca aceasta este precedata de formula: 'Simon says!' („Simon spune / porunceste"). Se va porni de la comenzi simple: 'Simon says: "Sit down!"', si se va ajunge, treptat, la comenzi complexe, eventual combinate („Simon says: Touch your nose and jump! Go to the table and bring me a red pencil!"). Pentru o mai buna stimulare a elevilor, se vor organiza concursuri: cei care gresesc ies din joc, pana se ajunge la un singur castigator. La randul lui, castigatorul va lua locul profesorului si va da el comenzile. Ca sa se complice si mai mult situatia, profesorul poate incerca sa ii deruteze pe elevi: le va explica, de exemplu, ca ei trebuie sa faca ceea ce le spune el si nu ceea ce le sugereaza. Urmeaza ca profesorul sa le dea o comanda (de exemplu: Simon says: clap your hands!) si sa le sugereze altceva (sa isi ridice mainile.)

### **8. TELEFONUL FARA FIR**

Obiective: Verificarea gradului de intelegere a unui enunt rostit atat de profesor, cat si de alti elevi si, implicit, a pronuntiei si vocabularului.

Copiii sunt impartiti in grupe de 4 - 6 membri si asezati in sir indian (unul in spatele celuiilalt). Profesorul spune la urechea primului din grupa un anumit mesaj (poate fi o instructiune). La randul lor, concurentul care a primit mesajul trebuie sa il spuna, tot la ureche, celui de-al doilea, care il va transmite la fel celui de-al treilea, etc. Ultimul din rand trebuie sa efectueze comanda transmisa prin „telefonul fara fir", sau sa spuna care a fost mesajul original (se stabileste dinainte ce trebuie sa faca). Echipa care reuseste sa transmita corect mesajul sau sa duca la indeplinire, fara greseli, instructiunea, castiga un punct.

### **9. Parola**

Obiective: Vocabularul - se pot verifica toate clasele de cuvinte, dupa preferinta

Materiale didactice necesare: -

Un joc in care copiii nu doar vorbesc, ci si...negociaza.

Clasa e impartita in grupuri de 5 - 6 elevi, fiecare grup este asezat in jurul unei mese (formeaza o echipa). Se alege o anumita tema (domeniu), iar fiecare echipa trebuie sa spuna, pe rand, cate un cuvint din domeniul ales. De exemplu: tema este "animale":

- Echipa „pieilor rosii" spune 'cat'

- Echipa „tigrilor": 'dog'...etc.

Pentru fiecare cuvint corect se acorda un punct echipei respective, pentru fiecare cuvint gresit (din alt domeniu) sau care a fost spus deja, se scade un punct.

Jocul poate fi jucat si individual, nu doar pe echipe.

Insa astfel pierdeti ocazia de a-i vedea "negociind", in cadrul unei echipe, cuvantul pe care sa-l spuna drept „parola” pentru continuarea jocului. Fara a stii, ei va ofera atunci informatii valide despre valoarea lor individuala.

### **10. Stii si castigi!**

Obiective: Vocabular / conversatie / structuri gramaticale, dupa preferinte.

Materiale didactice necesare: -

Jocurile televizate, mare parte din ele familiare copiilor, pot constitui o sursa buna de inspiratie pentru jocurile de la ora de engleza. Astfel, iata 2 exemple:

1. Copiii sunt impartiti in grupe de cate 3. Fiecare grupa este chemata, pe rand, la masa de joc. Fiecarui cocurent i se da un cartonas colorat sau un alt mijloc prin care sa semnaleze ca stie raspunsul.

Profesorul citeste o intrebare, iar cei care stiu raspunsul ridica cartonasa. Celui care ridica primul cartonasa i se da voie sa raspunda. Daca raspunsul este corect, primeste un punct. Primul care ajunge la 3 puncte se califica in faza urmatoare, cu castigatorii celorlalte grupe.

2. La fel, se poate face un joc si pornind de la 'Vrei sa fii miliardar?'. Necazul e ca, in jocul acesta, participa, pe rand, cate un singur concurent. Daca insa timpul nu este o problema...:

- la optiunea 'vreau sa sun un prieten', concurentul il poate intreba pe unul din ceilalti elevi din clasa.

- la optiunea 'ajutorul publicului', ceilalti elevi vor vota, ridicandu-si mana, pentru fiecare din optiunile prezentate.

### **11. Portocalele**

Obiective: Vocabular: numerele. Cateva formule fixe. Rol stimulatív ridicat.

Materiale didactice necesare: -

Fiecarui copil i "se da" un numar, incepand cu 1. De exemplu, Alex primeste numarul 7.

Profesorul spune:

" Give me....seven oranges!"

Copilul al carui numar a fost strigat (in exemplul nostru, Alex) trebuie sa aleaga numarul altui copil si sa spuna:

" Why seven and not...five?"

E randul concurentului cu numarul 5 sa strige un alt numar.

Copiii care nu raspund imediat sau striga numarul unui jucator care a iesit deja din joc, sunt, la randul lor, eliminati.

Numerele pot fi scrise pe tabla si taiate pe masura ce competitorii ies din joc.

### **12. Creionul fermecat**

Obiective: Vocabular: in totalitate. Se verifica posibilitatea de exprimare cursiva.

Materiale didactice necesare: -

Profesorul alege un obiect (un creion, de exemplu) si le spune copiilor ca este vorba de un obiect fermecat, astfel incat cine il tine poate spune povesti minunate. Profesorul ia creionul in mana si incepe o poveste, improvizand. Da apoi creionul unui alt copil, care va continua povestea si il va trece apoi la urmatorul, etc. Se poate apela la un personaj celebru ca punct de pornire in poveste, intrucat copiilor le va fi astfel mai usor sa nascoceasca, avandu-l in minte ca punct de reper.

La fel, primii din copiii pusi sa povesteasca trebuie sa fie din cei mai buni, astfel incat povestea sa inceapa sa prinda contur cat mai repede...

## **Bibliografie**

1. Miron Ionescu *Demersuri creative in predare si invatare*, Cluj Napoca Editura Presa Universitara Clujeana, 2000;
2. Theodosiu, D., *Mai aproape de elevi*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1972;
3. Popescu, I., *Prietenii nostri de la catedra*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1992;
4. Prelici, V., *A educa inseamna a iubi*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1997;