

ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE PRIN PROGRAME ASISTATE DE CALCULATOR¹

Învățarea limbilor străine asistată de calculator este adesea considerată o metodă de predare a limbii, deși nu întotdeauna așa stau lucrurile. În predarea tradițională a limbilor pe bază de programe asistate de calculator, metodologia de lucru avea la bază o abordare behavioristă, întemeiată pe “învățarea programată”, prin care computerul verifica datele introduse de student / cursant în calculator (adică *inputul*) și realizează *feedback*-ul (adică o conexiune inversă, transferând informația către un tip de activitate practică adecvată scopului urmărit). Învățarea modernă a limbilor prin programe pe calculator pune accentul pe comunicare și pe activități ce trebuie îndeplinite sau pe sarcini ce urmează a fi efectuate.

Învățarea limbilor străine pe bază de calculator a progresat astfel de la secvența inițială “date introduse-verificare-răspuns” (input-control-feedback) către domeniul organizării comunicării, texte, mijloace audio sau video. Puțini oameni își dau seama de faptul că un aparat pentru discuri video digitale (DVD-player) este în realitate un computer. Aparatura casnică de viitor va integra, fuzionând în aceeași unitate, aparatul video, televizorul, aparatul audio, telefonul, elemente de calcul grafic, textul și rețeaua internet, după cum se poate observa pe mijloacele de comunicare mobilă.



Cum să ne folosim de învățarea asistată de calculator în predarea limbilor de circulație mai restrânsă? Punctul de plecare n-ar trebui să se concentreze asupra studenților / elevilor care stau în fața computerelor pentru a învăța o limbă străină, ci mai degrabă acest punct ar trebui să-l constituie studenții care își însușesc o limbă străină ca parte integrantă a unui proces și uneori iau loc și în fața computerelor.

Când intenționați să vă folosiți de învățarea asistată de calculator este important să înțelegeți cum se învață o limbă străină; învățarea unei limbi este un proces cognitiv, așadar constituie rezultatul propriei munci de prelucrare a informației primite (=input) de către student / elev dintr-o limbă dată. Ceea ce se învață este rezultatul acestui proces și nu doar simple explicații, reguli sau întrebări prezentate de către profesor pe calculator. Bazându-se pe datele deja acumulate în legătură cu tema asupra căreia se lucrează prin informația însușită din acea limbă, studentul prelucrează datele primite și le integrează într-un sistem

¹ În versiunea engleză Computer assisted Language learning (CALL)

lingvistic propriu. Informațiile despre limbă nu sunt numai înregistrate, ci și structurate de către student.²

Una dintre temerile cele mai mari acum când se operează cu metode de învățare a limbilor pe calculator sau de învățare la distanță a fost întotdeauna aspectul social. S-a crezut că existența unei comunități bazate pe comunicarea pe calculator ar presupune o oarecare lipsă de comunicare socială. Cu toate acestea, câteva expuneri prezentate la conferințele EUROCALL³ au arătat faptul că lecțiile sub formă de audio-conferințe destinate învățământului la distanță au potențat de fapt simțul apartenenței la o comunitate socială (de exemplu: “Singurătatea profesorului specializat în învățământ la distanță: rolul prezenței sociale într-o clasă (on line) care comunică prin calculator ” de Tamelin Malija de la Școala Economică din Helsinki, Finlanda și o altă lucrare “Stimularea învățării proactive a limbilor prin MOO ” de Lesley Shield de la Open University din Milton Keynes, Marea Britanie).

Învățarea asistată de calculator oferă studentului și profesorului de limbi străine o gamă de activități care, atunci când sunt planificate cu atenție, ca parte integrantă a procesului pedagogic, îl vor ajuta pe student să învețe limba. Iată, în ordine alfabetică, o listă de modele de activități:

Jocurile de aventură pe calculator. Aceste jocuri constau în asumarea de roluri asumate de calculator prin care i se prezintă utilizatorului o situație cu care acesta va trebui să se confrunte. Utilizatorul trebuie să aleagă ce are de făcut și să introducă și să introducă rezultatele sub formă de text sau pe cale verbală (adresându-se programelor de recunoaștere a vorbirii) sau activând diverse opțiuni. Bazându-se pe informațiile primite, programul trimite prin semnificațiile sale către situațiile-rezultat, oferind astfel *feed-back*.

Jocurile de aventură pot deveni foarte antrenante atunci când sunt concepute pentru cei care doresc să-și însușească o limbă străină, dar, din păcate, numai un număr mic dintre acestea au fost destinate limbilor de mai mică circulație. Un exemplu interesant pentru portugheză: “[Uma Aventura na Univo Europeia](http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm)” de Teresa Pacheco, profesoară la Școala Superioară de Educație din Santarem (ESES) poate fi găsit la pagina : <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>.

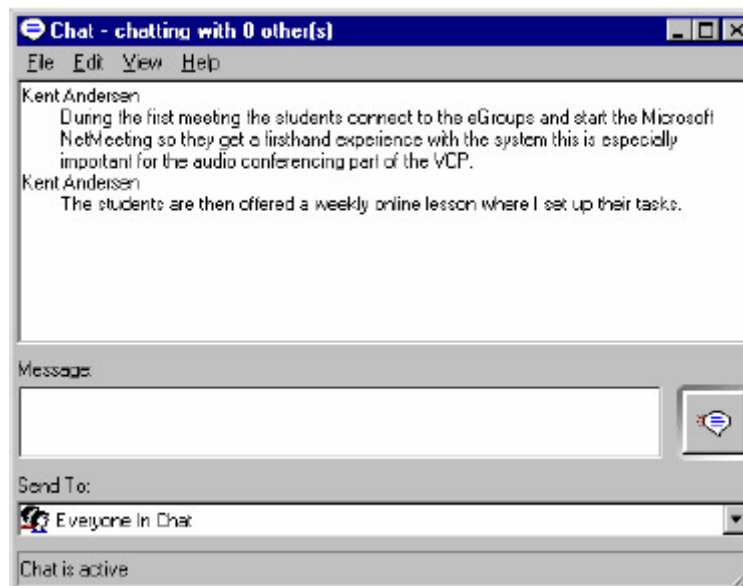
Dacă doriți să vă creați propriile jocuri de aventură, vă sugerăm să încercați programul Quandary, care este disponibil la un preț simbolic la adresa <http://www.halfbakedsoftware.com>.

Conversațiile on-line. Discuțiile pe calculator pot reprezenta o experiență fructuoasă pentru cel ce învață o limbă străină. Utilizatorul se poate întâlni prin intermediul rețelei electronice cu alți studenți dornici să învețe o limbă străină și poate comunica cu aceștia prin intermediul textului sau pe cale verbală. Este ușor de instalat un server (tip chat), dar este greu de găsit utilizatori și are un sentiment de însingurare cel care este singur într-o cameră de comunicație verbală. Principalele probleme legate de acest tip de comunicare sunt lipsa conținutului și dificultățile de organizare și aranjare a comunicării verbale în cazul limbilor de circulație restrânsă. Totuși, atunci când conversațiile *on-line* se combină cu sarcini didactice și grupuri adecvate de studenți, selectate pe criterii de vârstă, interese comune, ele pot conduce la o comunicare reală, iar când sunt însoțite de activități ce urmează sarcinilor îndeplinite, la învățarea limbii.

² V. opera cit. P. 44

³ v. <http://www.eurocall-languages.org/> – o organizație europeană a profesorilor de limbi străine care operează cu metode didactice de învățare a limbilor străine pe bază de calculator și de predare a limbilor

Studentilor li se prezintă după aceea câte o lecție *on-line* pe săptămână, în care le sunt fixate sarcinile. În timpul primei întâlniri studenții se conectează electronic cu grupurile și demarează întâlnirea pe rețeaua Microsoft astfel încât să poată atinge un nivel de cunoștințe despre sistem; acest lucru este important în special pentru partea de audio-conferință a VCP (= virtual class project « proiect pentru o clasă virtuală »).



Exercițiile de completare (tip cloze tests). Aceste exerciții sunt asemănătoare cu exercițiile de completare a spațiilor libere (Fill-in the blank exercises).

Textele, eseurile sau exercițiile electronice de corectat și comentat. Atunci când unui student îi este solicitat un text în formă electronică nu este un exercițiu bun să îl tipărească numai și să facă niște comentarii asupra lui folosind demodata cerneală roșie. Ar fi mult mai funcțional ca profesorul să introducă pe parcursul textului sugestii folosind un procesor word sau programe special concepute să facă acest lucru. Un exemplu de program pentru introducerea de comentarii pe marginea textelor poate fi găsit la adresa: <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>. Programul poate fi adaptat pentru diferite limbi.

Rebusurile. Rebusurile / cuvintele încrucișate au mare popularitate în rândul studenților și, când sunt create pe baza unui vocabular cu care studenții au mai operat, acestea constituie un instrument bun și pentru exercițiile ulterioare sarcinilor didactice. Aceasta este o activitate care poate fi creată ușor, în intervalul a câteva minute, ca un program intitulat “Cartofi calzi”.⁴ Cu acest program studenții își pot crea unii altora exerciții.

Exercițiile după model. Computerul poate executa tot ceea ce se putea face în învechitele laboratoare lingvistice / cabinete de limbi străine; de exemplu, se dă modelul: “El are o mașină?” Răspuns: “Nu, el are două mașini.” ”El are un computer.” ”Nu, el are două computere.” Informația introdusă de utilizator poate fi ori un text, ori o comunicare verbală prin intermediul microfonului de la computer.

Dicționarele electronice. Sunt foarte utile pentru cei care învață limbi de circulație mai restrânsă. Pe rețeaua Internet există câteva asemenea dicționare care sunt disponibile fie în mod gratuit, fie la un cost simbolic. Încercați la adresa <http://www.dictionaries.com>.

⁴ un soft gratuit pentru exerciții on-line: www.halfbaked.com

Portofoliile electronice. Un portofoliu electronic poate fi o simplă colecție de lucrări pe o dischetă sau, într-o versiune mai avansată o pagină web a studentului, unde acesta își prezintă selecția de lucrări. Unele dintre acestea pot fi chiar în lucru, indicând stadiul de învățare. Conceptul pedagogic are în vedere faptul că studentul devine conștient de maniera sa de învățare, iar acest lucru îl ajută să-și selecteze activitățile potrivite, sporind astfel calitatea învățării. Portofoliile pot fi folosite și pentru verificarea studenților. Citiți un articol al lui Tim Caudery despre portofoliile folosite în evaluare la următoarea adresă: <http://www.dpb.dpn.dk/infodok/sprongforum/espr11/caudery.html>.

Exercițiile de completare a spațiilor libere. Utilizatorul lucrează cu un text din care lipsesc anumite cuvinte și trebuie să găsească termenii potriviți pentru a rezolva exercițiul. Este o activitate care poate fi creată ușor în câteva minute, cu ajutorul programului "Cartofi fierbinți" (Hot Potatoes)⁵.

Găsiți răspunsul. Studentului i se dă o întrebare pentru care caută răspunsul în documentele din computer, pe video sau prin intermediul mijloacelor audio folosind Internetul, CD-Rom-ul, DVD-ul sau alte instrumente de stocare. Răspunsurile pot fi prezentate apoi profesorului sau clasei sub diferite forme.

Găsiți secvența potrivită(sau propozițiile amestecate). În cadrul acestei activități se împart în fragmente o propoziție sau o povestioară pe care utilizatorul va trebui să le reordoneze asamblând astfel textul propoziției sau istorioarei respective. Este o activitate ușor de realizat cu ajutorul programului "Cartofi fierbinți".

Gramatică. Există doar puține programe de gramatică pentru limbi de mică circulație și, adesea acestea se rezumă la a transfera pe computer exercițiile tip manual fără prea mult succes. Totuși, în prezent, pe site-urile web există o gramatică ce poate fi recomandată: VISL (Visual Interactive Syntax Learning, în română: "Învățarea sintaxei prin mijloace vizuale interactive"), care poate fi găsit pe site-ul <http://visl.hum.stu.dk/visl>. Este vorba despre un proiect de cercetare și dezvoltare care se derulează la Institutul de Limbă și Comunicare (ISK) de la Universitatea din Danemarca de Sud (SDU, South Denmark University) de la Odense. Din septembrie 1996, personalul și studenții acestui institut perfectează și introduc instrumente gramaticale destinate comunicării prin Internet, care să fie folosite în scop educativ și pentru cercetare.

La început, au fost introduse în proiect patru limbi: engleza, germana, franceza și portugheza, dar de atunci s-au mai alăturat multe limbi, așa cum iese în evidență din lista mereu crescândă de limbi inclusă în tabelul de mai jos.

De pe site-ul VISL, vă stau la dispoziție următoarele instrumente:

- analize gramaticale (propoziții pre-analizate și analize gramaticale efectuate pe mașini)
- jocuri și întrebări gen „cine știe câștigă” (testând clasele de cuvinte și alte probleme de gramatică)
- un corpus de căutare (cu acces la BWC și alte corpuri lingvistice)
- mașini de tradus.

Dacă accesați una dintre limbile de pe listele VISL prin intermediul paginii de intrare vi se va pune întrebarea: "Ce instrument VISL doriți să folosiți?". Pentru fiecare limbă veți găsi diferite opțiuni care vă stau la dispoziție. În tabelul de mai jos vă oferim o privire de ansamblu asupra a ceea ce este pus la dispoziție pentru fiecare limbă.

⁵ un soft gratuit pentru exerciții on-line: www.halfbaked.com

Instrumente VISL/Limbi	Propoziții pre- analizate	Analiză automată	Jocuri	Cine știe câștigă	Corpus de căutare	Mașini de tradus
Arabă	*	-	-	-	-	-
Bosniacă	*	-	*	-	-	-
Daneză	*	*	*	-	*	*
Olandeză	*	-	-	-	-	-
Engleză	*	*	*	*	*	-
Esperanto	*	*	*	-	-	-
Finlandeză	*	-	*	-	-	-
Franceză	*	*	*	-	-	-
Germană	*	*	*	-	*	-
Greacă (veche)	*	-	*	-	-	-
Greacă (modernă)	*	-	*	-	-	-
Italiană	*	*	*	-	-	-
Japoneză	*	-	-	-	-	-
Japoneză Roman-Ji	*	-	*	-	-	-
Latină	*	-	*	-	-	-
Letonă	*	-	*	-	-	-
Norvegi- ană	*	-	*	-	-	-
Norvegi- ană)...	*	-	-	-	-	-
Portugheză	*	*	*	-	*	*
Rusă	*	-	-	-	-	-
Spaniolă	*	*	*	-	*	-
Suedeză	*	-	*	-	-	-

Cuvinte-cheie / semnificative. Aceasta nu este o activitate în sine sau un exercițiu, ci reprezintă o procedură utilă pentru cel care vrea sa-și însușească o limbă străină. Într-un text se pot stabili conexiuni între cuvinte importante sau trimiteri culturale și explicații sau traduceri adecvate. Cuvintele semnificative pot fi evidențiate cu ajutorul celor mai multe procesoare de genul Word sau Star Office.

Exerciții de audiere. Pentru astfel de activitate computerul înlocuiește casetofonul. Adesea aceste activități sunt combinate cu altele cum ar fi exercițiile cu variante multiple de răspuns menite să verifice dacă studentul a înțeles conținutul enunțurilor.

Exerciții de împerechere a cuvintelor, propozițiilor sau imaginilor. Această activitate poate deveni foarte utilă în servirea câtorva scopuri, chiar și în exersarea vocabularului, atunci când studentul poate împerechea- alege cuvintele corespunzătoare imaginilor. O asemenea activitate poate fi creată ușor cu ajutorul soft-ului *Cartofi fierbinți*.⁶

Exerciții cu variante multiple de răspuns. Acest tip de exerciții este foarte util pentru a de ține controlul rapid asupra modului în care studentul înțelege conținutul informației primite prin mijloace audio, video sau prin intermediul textului. Este o activitate ușor de creat cu *hot potatoes*.

⁶ Un program oferit gratuit atunci când este folosit pentru exerciții pe calculator: www.halfbaked.com

Asumarea de roluri. Internetul face posibil asumarea rolurilor în mini-dialoguri dramatice alături de participanți din toată lumea. Acest tip de activitate mai poartă și denumirea de *Multi User Dungeons*. În anumite cazuri aceste tipuri de activități au fost explicate pentru predare limbilor străine și folosirea la clasă. Încercați la adresele: <http://moo.du.org> sau www.du.org. Exemple de astfel de programe pot fi vizionate la următoarele adrese: <http://moolist.yeehaw.com/edu.html> sau <http://home.gno-fn.org/whsl/education/subjects/langmoos.html>

Simulări. Simulările electronice sau on-line diferă de asumarea rolurilor datorită faptului că activitățile pe care le presupun sunt reale și nu se bazează pe simplul joc de scenă. Instrumentele folosite în cazul simulărilor electronice pot fie e-mailuri, mesajele tip SMS de pe telefonul mobil etc. Avantajul unei simulări electronice îl reprezintă posibilitatea de a avea participanți din diferite țări. Dezavantajul pentru simulările la nivel avansat îl constituie faptul că se cere un nivel mai ridicat al competenței în domeniul operării pe calculator.

Greva este o simulare destinată studenților de nivel mediu sau avansat. Acest tip de simulare permite studenților să-și asume roluri individuale. Simularea are loc la ADAMENT, o fabrică de utilaje unde, din cauza unor dispute violente, se ajunge la grevă.

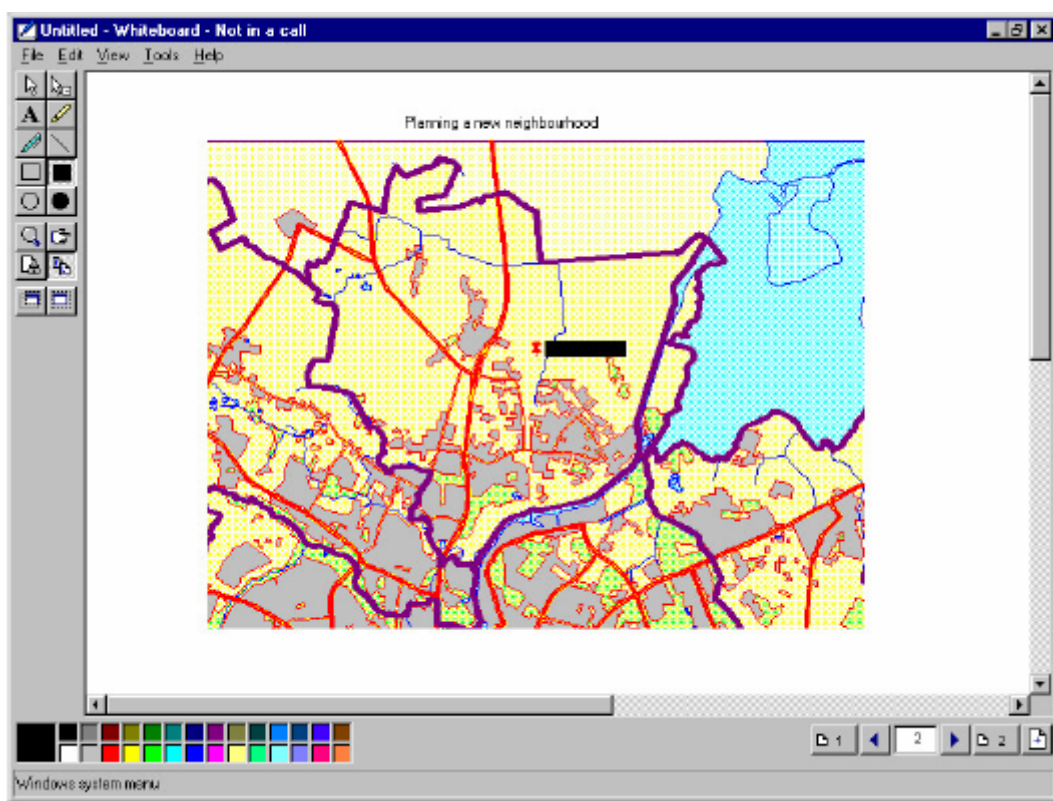
Scenariul este următorul: unul dintre electricieni, care întârzie mereu la lucru, este concediat după o ceartă cu maestrul. Liderul de sindicat convoacă o întrunire, la care angajații se hotărăsc să intre în grevă. Aceștia pretind că fabrica de utilaje este un atelier pentru sclavii din sec. al XIX-lea, în care condițiile de muncă sunt îngrozitoare.



Ei susțin că electricianul a fost persecutat și concediat de șeful de echipă, datorită deselor conflicte din fabrică. Nici una dintre părți nu dă semne că dorește să cedeze câtuși de puțin; în tot acest timp, la ADAMENT se fac presiuni din partea unuia dintre beneficiari, care are nevoie urgentă să i se furnizeze piese. Beneficiarul amenință că va face comandă în altă parte.....

Studentii sunt repartizați în două grupuri, fiecare în concordanță cu rolul lui. Primul grup, format din patron, șef de echipă etc., iar cel de-al doilea, din reprezentantul muncitorilor, electrician, alți muncitori. Fiecare grup se poate întâlni on-line pentru a pregăti întrunirile dintre facțiuni. Rolul profesorului este de a asigura ca simularea să decurgă alert, acesta putând trimite directorilor un e-mail din partea beneficiarului lor sau poate trimite angajaților un e-mail din partea sindicatului în care se precizează că greva este ilegală și trebuie să ia sfârșit. Simularea se termină atunci când cele două părți ajung la o înțelegere.

Realizarea unui plan de ansamblu al orașului. Pentru această activitate de simulare clasa se împarte în două. Studentii din grupul A sunt proiectanții care au sarcina de a elabora un proiect de construcție a unui nou cartier la Odense Fjord. Grupul B, compus din ecologiști, care preferă ca zona să rămână în conservare sub formă de rezervație naturală; ei vor trebui, totuși, să accepte că este nevoie de construirea unui nou cartier. Fiecare grup beneficiază de conferințe on-line, în timpul cărora probabil că vor fi un anumit număr de conferințe în desfășurare) studenții negociază și își prezintă ideile, folosindu-se atât de sistemele audio on-line, cât și de sisteme de afișaj electronic, ca parte a rețelei Microsoft Meeting, gratuită.



Tandem-ul. Cea mai bună cale de învățare a unei limbi străine este comunicarea cu un vorbitor nativ, care dorește să-și însușească limba dumneavoastră. Este un fel de soluție “ia de la mine și dă-mi, ca revanșă” în care dumneavoastră sunteți deopotrivă profesor, dar și student / cursant (care-și însușește o limbă străină). Găsiți ajutor și sugestii despre cum se poate învăța în tandem cu un partener pe adresa : <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>.

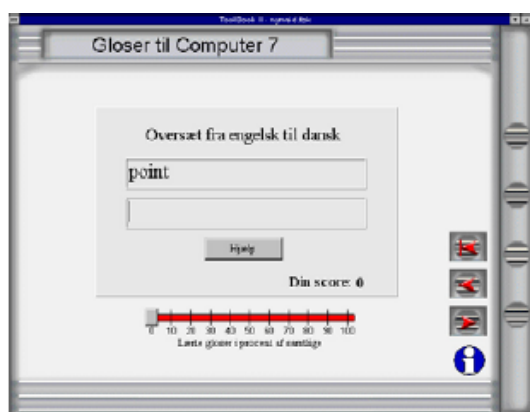
E-mail-urile în tandem. Acesta diferă de tandemurile față în față (sau de tandemurile audio on-line, de tipul întâlnirilor pe rețea electronică-Net Meeting) datorită faptului că e-mailul în tandem trebuie să se concentreze pe deprinderile și cunoștințele care

țin de comunicarea scrisă. Citiți despre e-mailurile în tandem la adresa <http://dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/espr13/pors.html>.

Învățarea pe bază de sarcini didactice poate beneficia ușor de resursele care ne stau la dispoziție on line (pe cale electronică). Citiți o introducere concisă despre acest tip de învățare în articolul lui Michael Svendsen Pedersen “Ce sarcină aveți de îndeplinit astăzi?” <http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Un alt articol interesant (de data aceasta în engleză) extras de pe link-ul în cauză și privitor la învățarea prin sarcini didactice care este rezultatul unui curs intern pentru profesorii care predau daneza la imigranții și refugiații adulți din centrele de predare a limbilor din țară (Danemarca, n.n.) poate fi găsit aici: http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr_nr20.html

Exersarea vocabularului. Este unul din cele mai vechi tipuri de exerciții pe computer. Computerul cere un cuvânt, iar studentul trebuie să vină cu răspunsul adecvat. Introducerea datelor (input) de care are nevoie studentul se poate realiza prin intermediul unui text sau pe cale verbală. Acest tip de exercițiu se poate dovedi foarte fructuos și productiv numai atunci când cuvintele exersate sunt plasate într-un context. Poate fi de mare ajutor dacă studentul alege cuvintele pe care dorește să le exerseze și-și constituie el însuși un set de exerciții, în acest fel realizându-se și un fel de portofoliu lexical.



Un tip de program pentru exersarea vocabularului la nivel avansat (pentru computerele care lucrează în Word) potrivit creării de portofolii lexicale individuale poate fi descărcat gratuit de pe adresa: www.languages.dk/methods/voc
Programul are un editor special de elaborare de noi exerciții.

Căutarea pe pagini web. Este o activitate prin care studentul răspunde la întrebări sau culege informația pe care o găsește în mare parte în rețeaua web. Căutările pe pagini web sunt concepute pentru a fi concentrate mai degrabă pentru folosirea și analizarea informației decât pe detectarea acesteia. Acest lucru înseamnă că profesorul / programatorul îi pune studentului la dispoziție link-urile (legăturile / conexiunile) de care are nevoie.

Cel mai bun loc din rețea unde puteți afla despre căutările pe web este la adresa : <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

Modelul de căutare în rețeaua web a fost elaborat la începutul lui 1995 la Universitatea de Stat din San Diego de către **Bernie Dodge** și **Tom March** și a fost schițat atunci în volumul “**Câteva idei despre căutările web**”.

Principalele probleme în folosirea motoarelor de căutare pe pagini web pentru limbile de circulație mai restrânsă sunt reprezentate de nivelul de accesibilitate lingvistică al site-urilor web (nivel care este de obicei foarte ridicat), pe de o parte, cât și faptul că pentru unele dintre limbile care apar pe site nu există încă (în 2003) decât foarte puțin conținut (informațional) disponibil pe web.

CUM SĂ VĂ ELABORAȚI PROPRILE EXERCITII PENTRU ÎNVĂȚAREA LIMBILOR PE CALCULATOR

Dacă știți să folosiți un procesor WORD și să stocați ceea ce ați lucrat în diferite locuri pe hard-discul dumneavoastră sau poate chiar mai bine în rețea atunci aveți toate premisele necesare pentru elaborarea de exerciții de învățare a limbilor pe calculator.

Există mai multe sisteme de creare de materiale pentru învățare, care oferă o modalitate facilă de creare a exercițiilor; multe dintre acestea sunt, totuși, dificil de învățat și folosit (în ciuda reclamelor de pe copertă!). Multe astfel de sisteme sunt scumpe, iar pentru unele se percepe chiar un tarif de acces pentru fiecare utilizator final. Dar să nu disperăm! Există și softuri gratuite care sunt ușor de folosit. Vă recomandăm să încercați un soft gratuit care se numește Hot Potatoes, conceput/pus la punct de către Half Baked Software. Puteți descărca acest soft gratuit⁷ de la adresa <http://www.halfbakedsoftware.com> sau puteți vizita pagina lor principală la <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

După ce ați instalat programul va trebui să vă înscrieți – este gratuit – iar după înscriere veți primi o parolă de care aveți nevoie când începeți elaborarea exercițiilor.

Hot Potatoes oferă șase tipuri diferite de exerciții. De la ecranul de întâmpinare apăsați pe opțiunea dorită:



Cea mai simplă metodă de a învăța cum să folosiți programul Hot Potatoes este să lucrați prin intermediul « seminarului de instructaj » pus la dispoziție o dată cu programul; făcând acest lucru, de fapt vă croiți drum către cele șase tipuri de exerciții pe care le puteți elabora cu ajutorul programului.

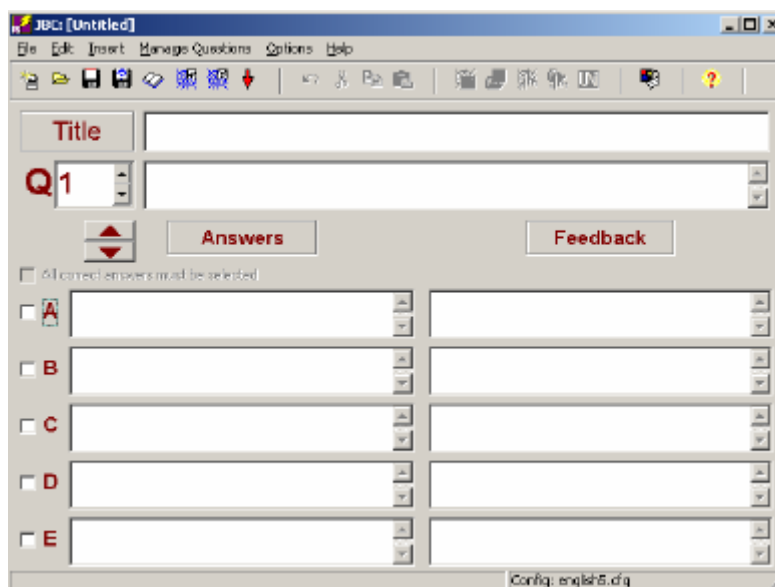
Hot Potatoes poate fi adaptat sau tradus în orice altă limbă în așa fel încât toate instrucțiunile sau răspunsurile să fie oferite în limba-țintă (de folosință).

⁷ Un program oferit gratuit atunci când exercițiile create sunt trimise spre utilizare gratuită rețeaua Internet

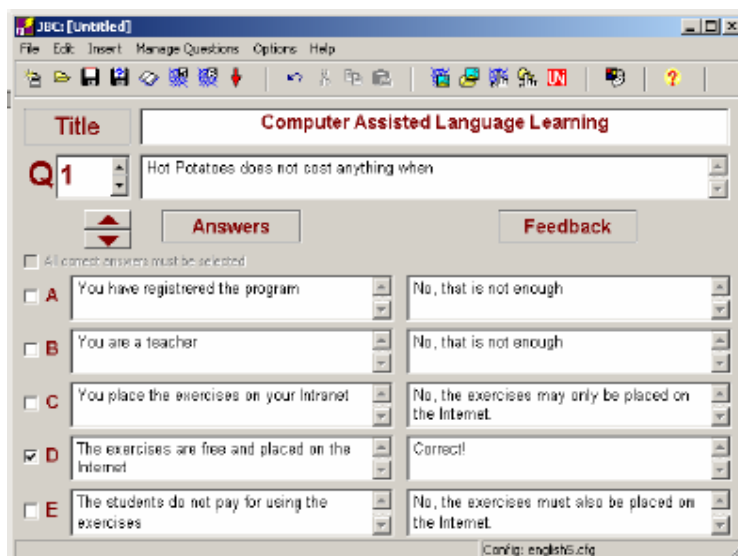
Hot Potatoes este gratuit, dar numai în cazul în care exercițiile pe care le concepeți vor rămâne la dispoziție în rețeaua internet fără a se cere vreo taxă utilizatorului final / individual. Dacă doriți să vedeți ce au creat ceilalți profesori folosind Hot Potatoes, puteți vizita următoarea adresă web: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites.htm>, unde vă puteți folosi de multe limbi precum araba, finlandeza, franceza, engleza, indoneziana, dialectul din Jersey, germana, italiana, limba maori și suedeza.

Veți găsi mai jos o cale de acces foarte simplă la tipurile de exerciții pe care le puteți crea cu Hot Potatoes.

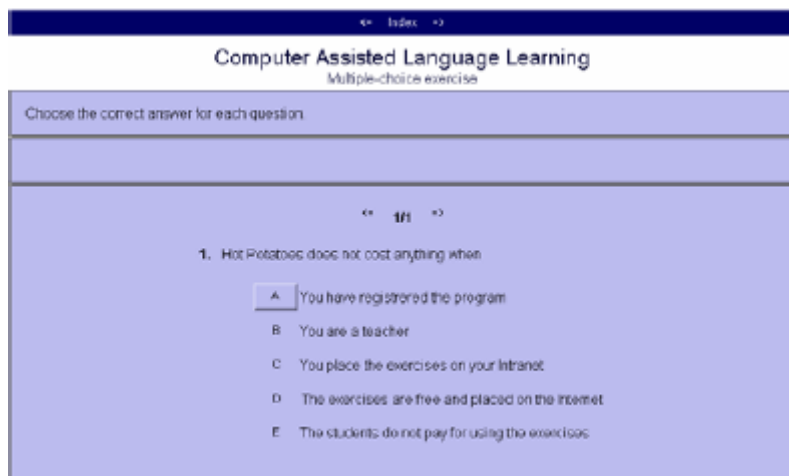
JBC este un program de creare a exercițiilor cu multiple variante de răspuns tip “Cine știe câștigă”. În cadrul acestora puteți formula câte întrebări doriți, fiecare având până la cinci variante de răspuns.



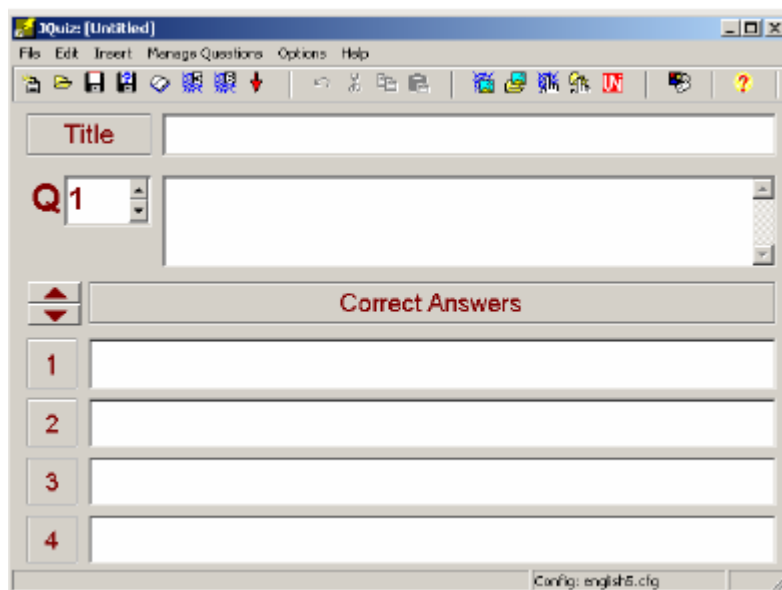
Pur și simplu trebuie să tipăriți un număr de variante, iar pentru fiecare dintre aceste va trebui să alegeți un răspuns și să hotărâți dacă este corect, iar dacă există mai mult de un răspuns corect puteți opta și decide ca studentul să apese pe toate variantele corecte.



Exercițiile create pot arăta astfel:



JQuiz este un program gen “Cine știe câștigă”, care vă permite să puneți întrebări oferind în același timp răspunsurile. Este mai solicitant pentru dvs., pentru că trebuie să imaginați toate răspunsurile corecte posibile pe care le-ar putea scrie un student / cursant, altfel acestuia i s-ar putea spune că un răspuns corect este greșit !

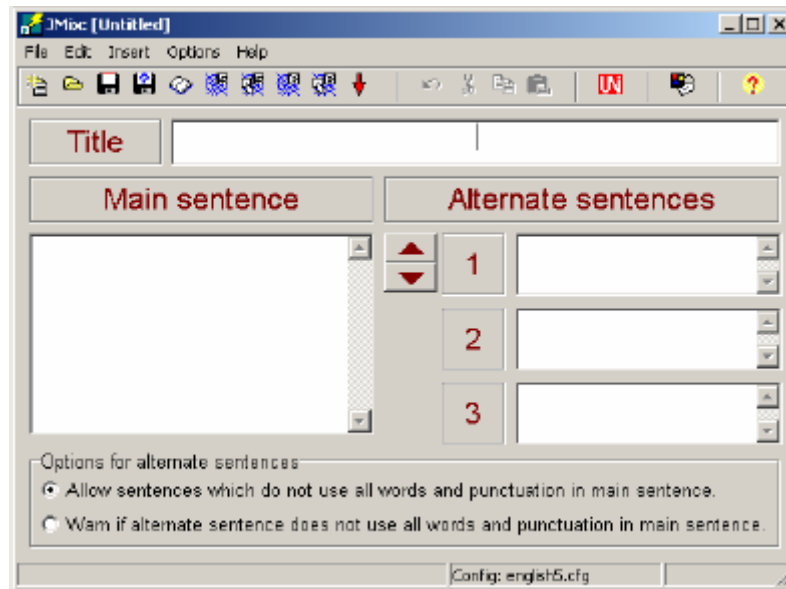


După ce ați dat o denumire exercițiului și ați pus întrebarea, puteți pur și simplu să completați cu patru variante posibile de răspuns. Rezultatul la care se ajunge poate arăta astfel:

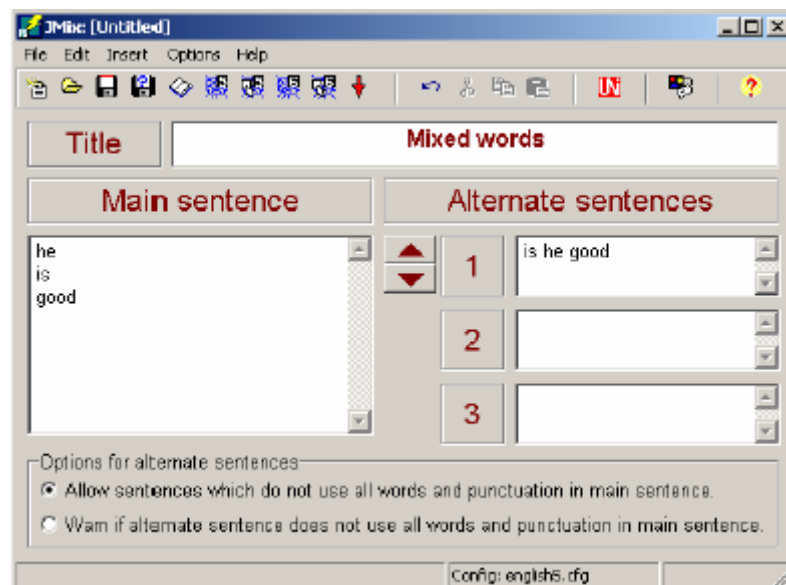


Studentul poate solicita o sugestie și i se va da în continuare următorul răspuns corect.

JMix se folosește la compunerea exercițiilor cu Propoziții amestecate, foarte potrivite pentru începători. Cursantului i se vor propune o serie de cuvinte, pe care va trebui să le dispună în ordinea corectă.



Pentru a compune un exercițiu, va trebui să dactilografați o propoziție în fereastra Main Sentence (=Propoziția principală), dar aici trebuie să apăsați pe tasta Enter după fiecare cuvânt. Mai puteți crea propoziții corecte alternative, de exemplu “he is good” (=El e bun) ar trebui să fie acceptată și ca “is he good”.

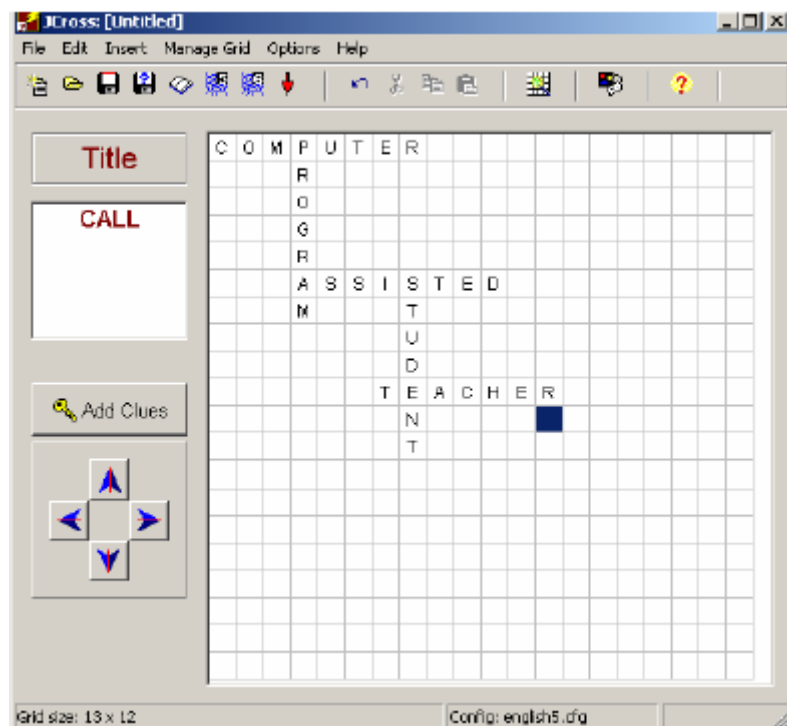


Exercițiul obținut poate arăta în felul următor:

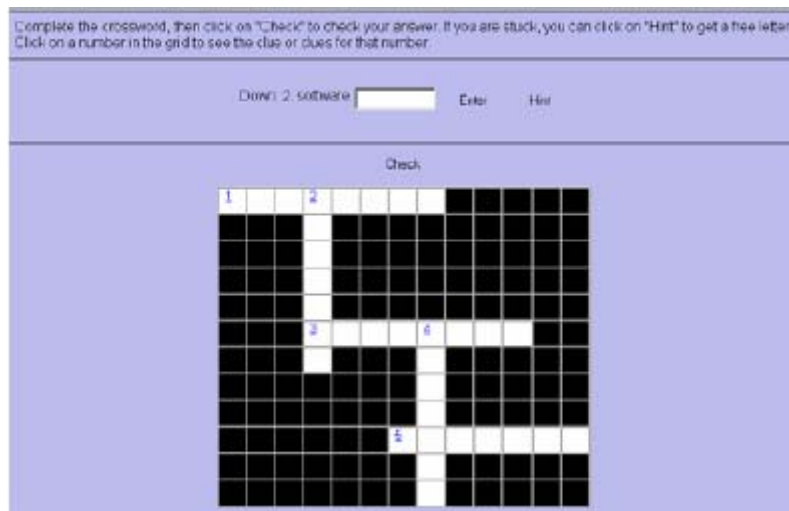


Utilizatorul “acroșează” cuvintele și le așază în ordinea corectă.

JCross se utilizează pentru a compune un exercițiu sub formă de cuvinte încrucișate, care este un exercițiu foarte benefic și plin de satisfacții pentru începători. De asemenea, este un exercițiu ușor de construit când utilizăm Hot Potatoes. Nu avem decât să introducem cuvintele așa cum dorim, iar apoi să adăugăm definițiile.

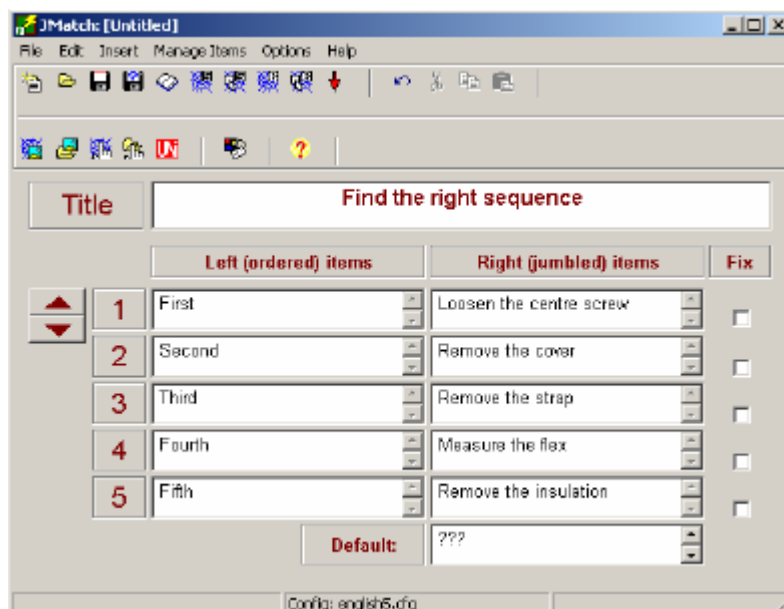


Rezultatul unui efort de vreo două minute poate arăta în felul următor :

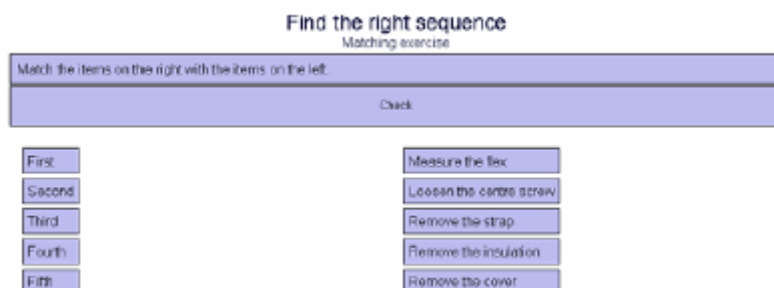


JMatch aparține tipului de exerciții care vizează împerecherea de cuvinte și este alt exercițiu foarte bun pentru toate nivelurile de studiu. Se pot folosi până la cinci itemuri de împerecheat. Itemurile pot fi cuvinte SAU imagini, ceea ce înseamnă că vă va fi ușor să creați un program care are la bază imagini!

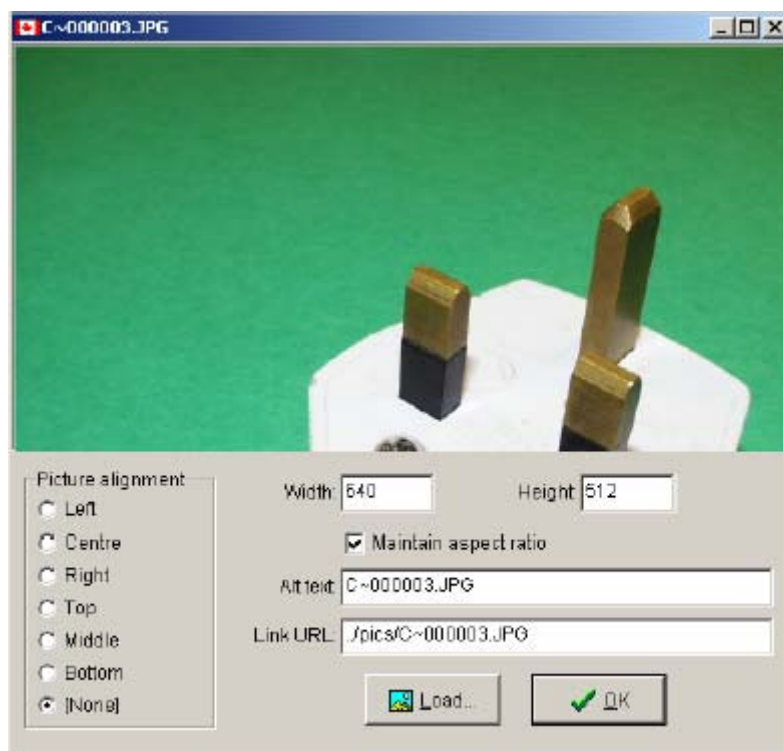
În exemplul care urmează am selectat o serie de cinci instrucțiuni privitoare la montarea cablului și conductorilor la un ștecher / ștecăr.



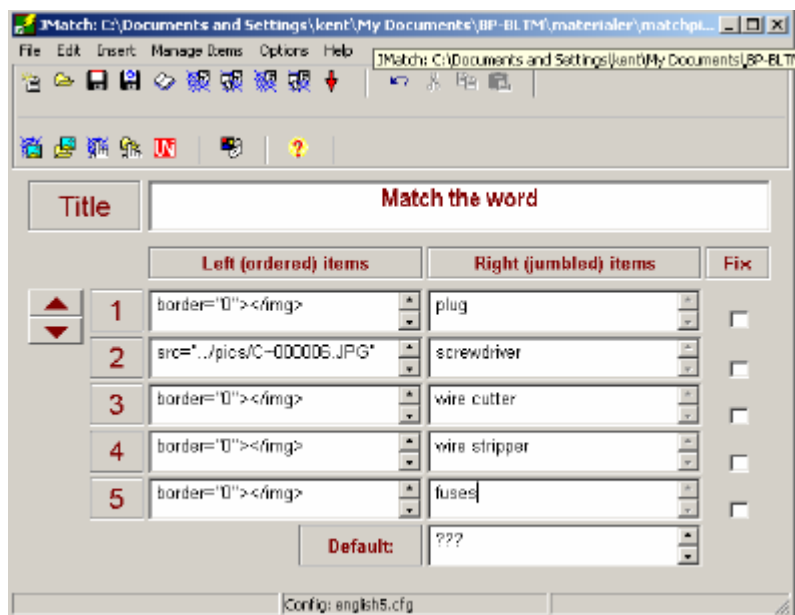
Studentului i se vor arăta cele cinci itemuri și i se va cere să „acroșeze” numele corespunzătoare la locurile potrivite :



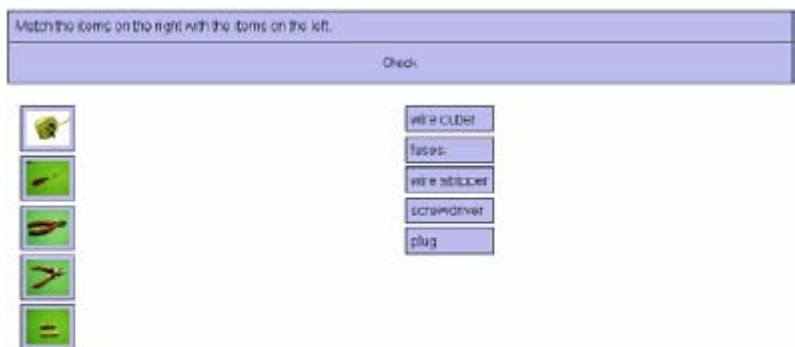
Inserarea imaginilor e ceva mai dificilă. Mai întâi, trebuie să țineți imaginile pregătite în același fișier ca și exercițiile care se construiesc, apoi trebuie să le inserați în locul textului ; pentru aceasta, selectați Inserare (Insert) din meniul de deasupra, apoi selectați „Imagine din dosarul (File) local”. În continuare, alegeți imaginea, apoi va trebui să decideți asupra dimensiunii imaginii – care trebuie să fie aceeași pentru toate imaginile, de ex. lățimea de 50 pixeli (de obicei, variantele bune sînt 100 sau 50) :



Apoi, programul creează automat codul html necesar și plasează imaginea în rubrica de itemuri :



Exercițiul care se va obține poate arăta în felul următor:

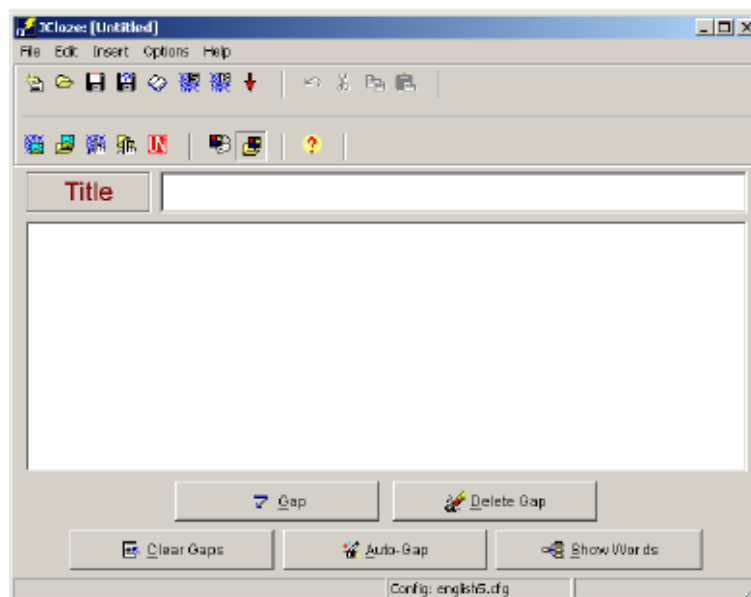


Studentul / cursantul trebuie să „acroșeze” și să ducă textul la imaginea corectă. În exemplul următor, studentul a făcut câteva erori :

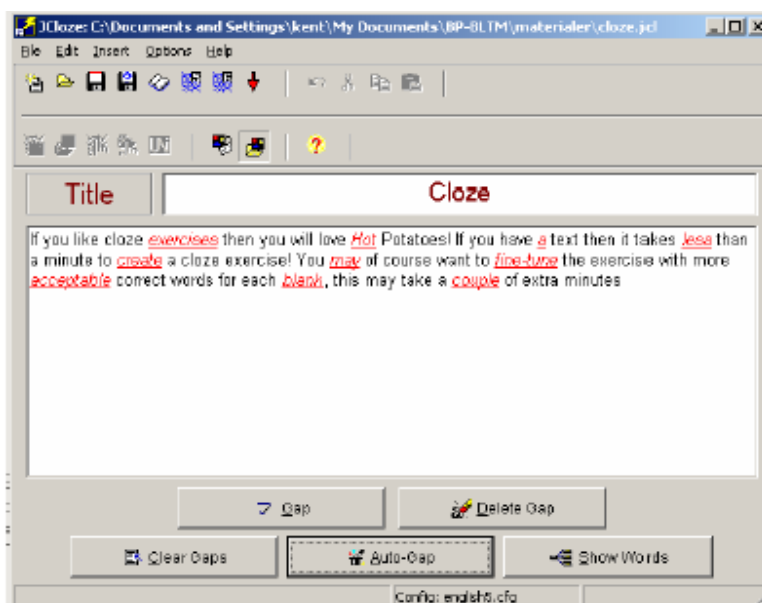


JKloze e folosit pentru exercițiile cu lacune / cuvinte lipsă. Dacă vă plac aceste exerciții, înseamnă că o să fiți foarte încântați de Hot Potatoes ! Dacă porniți de la un text, o să aveți nevoie de doar un minut ca să creați un exercițiu cu lacune ! Sigur că s-ar putea să

vreți să găsiți cuvinte corecte și mai acceptabile pentru fiecare spațiu de completat, ceea ce o să vă ceară vreo 2-3 minute în plus...



Mai întâi, dați-i un exercițiului titlu, apoi veți fi gata să atașați textul copiat, după ce veți fi dat „click” pe butonul / comanda Clear Gaps – lucru care trebuie făcut pentru a înlătura informațiile ascunse produse de unele dispozitive de prelucrare a cuvintelor. Nu vă mai rămâne de făcut altceva decât să dați „click” pe comanda Auto-Gap (=Fixarea automată a lacunelor) și să optați de pildă pentru ștergerea fiecărui al cincilea cuvânt.



După 30 de secunde de efort din partea profesorului, cursanții vor avea „satisfacția” mai multor minute de muncă :



ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE ASISTATĂ DE CALCULATOR ÎN CADRUL ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE SARCINI PRECISE

Alături de celălalt capitol al învățării limbilor străine bazate pe sarcini precise, care descrie o metodologie de lucru bazată esențialmente pe principiile TBL, sîntem de părere că această metodă poate fi perfecționată, iar secvențele metodologice de predare a limbilor străine asistată de calculator (CALL - ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE PRIN PROGRAME ASISTATE DE CALCULATOR) ar putea adăuga și o altă dimensiune metodei TBL. În prezenta lucrare, dorim să încercăm să elaborăm o secvență de metodologie pedagogică în cadrul căreia să se includă în TBL obiective bazate pe multimedia. Dar mai întâi, cîteva cuvinte referitoare la teoria de la care pornește.

DE CE ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE SARCINI PRECISE ?

Metodologia TBL și-a raliat mulți susținători entuziaști în ultimul deceniu. Această metodologie poate fi descrisă ca o schimbare totală de perspectivă în lumea pedagogiei limbilor străine, o revoluție în comparație cu modelul PPP (= „prezentare, practică, producere”), conducînd spre o abordare în centrul căreia se află elevul – modelul TBL. Scopul metodei PPP este să se prezinte o anumită formă sau structură, să-i determine pe elevi / studenți / cursanți să exerseze o anumită formă, iar apoi să producă o serie de propoziții / enunțuri în cadrul acelei forme anume. Pe baza acestei abordări, predarea limbii străine devine, în primul rînd, un proces foarte limitat și rigid, în care profesorul coordonează permanent lucrurile cu care operează studenții, ceea ce spun și ceea ce fac. În acest caz, profesorul lucrează în cadrul unei activități în care răspunsurile studenților sunt considerate corecte sau incorecte prin comparare cu forma predată. De exemplu, dacă răspunsurile date de studenți nu se potrivesc cu materialul predat, care a fost prezentat de către profesor, răspunsurile vor fi înregistrate ca fiind incorecte, în ciuda faptului că răspunsul dat a constituit o propoziție corectă în limba engleză, care însă n-a folosit forma sau cuvîntul corecte.

Acum vă puteți întreba de ce este important să fie cunoscută metoda PPP. Comparînd cele două metode, putem evidenția multiplele avantaje ale TBL. E în fond o chestiune de încredere, iar dacă credeți în TBL, credeți și în ideea că învățarea unei limbi străine este un proces natural și practic imposibil de controlat.

Peter Skahan, care este profesor la cursurile de master și de doctorantură la Thames Valley University din Londra, spune următoarele:

Predarea nu determină și nu poate determina felul în care va evolua limba cursantului. Procesele cu care un student / elev operează sunt procese „naturale”. Profesorii și studenții nu pot pur și simplu să „aleagă” ceea ce trebuie învățat. În mare măsură, programa este „integrată” (adică, elaborată de utilizator).⁸

⁸ Jane & Dave Willis, „Provocare și schimbare în predarea limbilor străine” (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

S-au scris multe cărți și articole atât despre metoda TBL, cât și despre PPP. Iată ce spune Michael Lewis, autorul câtorva cărți fundamentale despre metoda PPP.

O paradigmă care are la bază sau se aseamănă, chiar și imperfect, cu PPP este întru totul nesatisfăcătoare, deoarece nu reușește să reflecte nici natura limbii și nici natura învățării.

Adevărul e că paradigma PPP este – și a fost dintotdeauna – un nonsens.⁹

Există multe alte argumente ale diferiților cercetători și profesori de limbi străine împotriva folosirii metodei PPP. Unele dintre cele mai frapante sunt argumente precum cel al lui Peter Skehan, prezentat în cele ce urmează, care afirmă că:

„Metoda PPP îi oferă profesorului posibilitatea de a orchestra comportamentul elevului în clasă, adică de a se folosi de autoritatea de menținere a unui statut, de exemplu prin folosirea tehnicilor asociative pentru a arăta studenților / elevilor cine anume conduce.”

Convingerea că studenții vor învăța ceea ce se predă, în ordinea în care se predă¹⁰ PPP a servit la perpetuarea unui statut confortabil al profesorului și al îndrumătorilor profesorilor.

Un alt motiv pentru a rememora metoda PPP este acela că ea a fost probabil cel mai mult – practic universal – folosită în metodologia predării limbilor străine, în decursul ultimilor cincizeci de ani; și această metodă încă mai este folosită de către mulți profesori de limbi străine și autori de manuale.

Acum însă să analizăm unele argumente care sînt în favoarea metodei TBL. Așa cum o arată numele, metodologia de acest tip se bazează pe învățarea limbii prin folosirea diferitelor sarcini de lucru, cu scopul de a conferi orei vivacitate, spontaneitate și individualitate – pe scurt, de a învăța făcînd. Scopul metodei TBL este ca fiecare cursant, venind în contact cu diversele sarcini – și în primul rînd cu ceilalți cursanți, să parcurgă un proces intern(alizat) de învățare individuală. Cea mai importantă misiune a profesorului e aceea de a oferi materialul didactic, sarcinile de lucru și de a ajuta la crearea unei atmosfere relaxate la clasă.

O secvență TBL s-ar putea baza, de exemplu, pe elaborarea unui orar – un orar săptămânal:

Timp	Luni	Marti	Miercuri	Joi	Vineri
Dimineața					
Prânz					
După-amaiza					
Seara					

Sarcinile de lucru introductive, scrise sau orale, pot fi elaborate cu ușurință, prin introducerea numelor zilelor săptămânii, a perioadelor din cursul zilei și expresiilor tipice etc. Sarcinile de început îi vor crea cursantului o bază de cuvinte și expresii pe care să le folosească așa cum dorește, înainte de a trece la îndeplinirea altor sarcini. În acest caz, acestea vor fi urmate de o sarcină didactică în cadrul căreia studentul / elevul trebuie să completeze orarul în concordanță cu propria sa activitate. Acest orar personal va constitui

⁹ Jane și Dave Willis, editori, *Dificultăți și schimbare în predarea limbilor străine* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 17

¹⁰ *ibid*, p. 17

ulterior punctul de pornire pentru o temă orală în cadrul căreia cursanții își pun întrebări legate de orar – de exemplu: „Ce faci marți după-amiază?” ș.a.m.d.

Se presupune că profesorul nu intervine în comunicarea dintre doi cursanți în cadrul sarcinii de lucru, dacă aceștia nu îl solicită sau nu se ivește o pauză firească, un prilej de a adăuga comentarii. Profesorul trebuie să asculte, să observe și să aștepte un moment favorabil pentru a face comentarii de limbă și a focaliza punctele principale de discuție, pînă când toți studenții / elevii din clasă au dus la îndeplinire sarcinile de lucru. Aceasta este o etapă foarte importantă. Aici, profesorul trebuie să fie catalizatorul procesului de focalizare a atenției asupra problemelor de limbă, cu scopul de a-i face pe cursanți să simtă și să conștientizeze propriile lor deprinderi de învățare, ca și diversele dificultăți specifice limbii învățate – conștientizare care rezultă, ca și procesul de clarificare aferent, din multiplele observații și întrebări ridicate de către toți cursanții. Evident că acest lucru îl transpune pe profesor într-o postură cu totul nouă, aceea prin care el nu poate planifica dinainte secvența lingvistică ce urmează a fi predată. Iată ce afirmă Michael Lewis despre predarea limbilor străine și metoda TBL:

Limba este predată cu bune rezultate numai când poate fi folosită în mod spontan și personal, în contact interpersonal.¹¹

Profesorul îi ajută pe elevi să-și explicitizeze percepțiile personale de similitudine și de diferență să-și corecteze, să clarifice și să aprofundeze aceste percepții¹²

Principalul rol al profesorului este selectarea materialelor și a sarcinilor de lucru și crearea unei atmosfere propice.¹³

Este foarte important să nu ignorăm sau să ometem procesul de mărire a atitudinii conștiente, proces care trebuie să se regăsească fie la finele unei sarcini de lucru, fie al unei secvențe de sarcini. Aici trebuie să-i ajute profesorul pe studenți să reflecte în propria lor activitate problemele de limbă pe care fiecare cursant în parte le-a folosit în cadrul sarcinilor de lucru. Profesorul trebuie să supravegheze și să corecteze greșelile de limbă și să le îndrepte atenția către chestiunile de limbă mai complexe și dificile. Cel mai important lucru de reținut în acest stadiu este faptul că procesul de clarificare trebuie să se bazeze pe observații și reflecții făcute de către studenți / elevi.

O altă misiune importantă a profesorului, dacă acesta dorește ca sarcinile de lucru să decurgă bine, este să descrie în mod adecvat cum e planificată să se desfășoare o anumită activitate. Dacă acest lucru nu se realizează cu destulă acuratețe și precizie de detaliu, s-ar putea ca studenții să consume mai multă energie căutând mai degrabă să-și închipuie cum este activitatea planificată să se desfășoare decât să se concentreze pe activitatea în sine de învățare a limbii. Acest lucru se întâmplă îndeosebi în cazul cursanților începători și al acelor care nu sunt familiarizați cu metoda TBL.

Nu este greu de folosit metoda TBL cînd se lucrează cu studenți de nivel începător – totuși trebuie să se conștientizeze faptul că este cazul să li se ofere începătorilor multe exemple conținînd elemente lingvistice noi, sub diferite forme, incluzînd texte, mijloace audio sau imagini, atîta timp cît aceste exemple sunt întotdeauna pe înțelesul lor. Lucru de însemnătate capitală, sarcinile de lucru nu trebuie să fie complicate în mod inutil și vor avea o structură (gramaticală) simplă. În plus, activitățile didactice ar trebui să se concentreze pe lucruri și subiecte cu care noii studenți sunt familiarizați și le pot

¹¹ Jane & Dave Willis, „Provocare și schimbare în predarea limbilor străine” (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

¹² ibid, p.15;

¹³ ibid, p.15.

recunoaște. Jane Willis a întocmit o listă de priorități la îndemîna profesorului. Acestea sunt:

- asigurarea unei atmosfere relaxate, lipsite de inhibiție, în sala de curs;
- asigurarea într-o măsură cât mai consistentă a contactului lingvistic real, de care cursanții să beneficieze, fie și într-o formă aproximativă;
- bazarea activității pe ceea ce se cunoaște deja, fără însă a viza perfecțiunea;
- neimpunerea condiției de a vorbi de la început în limba-țintă, dacă studenții preferă să nu o facă;
- încurajarea cursanților privitor la performanțele obținute în învățare și în general impulsivitatea încrederii în propriile forțe.¹⁴

Jane Willis a scris o carte despre învățarea pe bază de sarcini de lucru precise, operând cu termeni ca: sarcini de lucru premergătoare, ciclul de sarcini de lucru și concentrarea pe probleme de limbă.¹⁵ În capitolul dedicat învățării prin sarcini de lucru, modelul Jane Willis este descris cu mare minuțiozitate.

În următorul exemplu, vă vom prezenta o secvență de învățare prin care încercăm să creăm un cadru de integrare a ideilor metodologice de tip TBL și celor preluate din metodologia asistată de calculator. Exercițiile de ÎNVĂȚARE A LIMBILOR STRĂINE PRIN PROGRAME ASISTATE DE CALCULATOR vor funcționa ca sarcini de lucru introductive, care vizează însușirea unui vocabular pentru următoarele sarcini de lucru orale și scrise.

Un exemplu:

„Montarea conductorilor la un ștecăr / ștecher”



În această lecție, ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE PRIN PROGRAME ASISTATE DE CALCULATOR este folosită ca să ofere studenților un vocabular bazat pe expresii și termeni tehnici, iar studenții vor studia instrucțiunile de lucru. Printre deprinderile importante în învățarea de tip profesional-vocațional se numără și capacitatea de a da sau primi instrucțiuni.

Următoare schemă de lecție se poate folosi în cazul majorității studenților, făcînd abstracție de specializarea acestora, pentru că multe dintre instrucțiuni își află utilizarea în diferite meserii și activități profesionale.

Materialele didactice electronice folosite în cadrul lecției se pretează pentru două tipuri de niveluri – începător și mediu. Prin utilizarea materialelor multimedia se facilitează prezența în aceeași sală de curs a studenților aflați la niveluri de studiu diferite.

¹⁴ Jane Willis, O schiță generală pentru învățarea prin sarcini de lucru (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

¹⁵ ibid, p. 52

Lista materialelor:

- a. Ștechere; cel mai bine ar fi să se folosească ștechere britanice, întrucât acestea sunt mai „complicate”, dar se pot întrebuința și alte tipuri de ștechere.
- b. Cabluri flexibile
- c. Șurubelnițe
- d. Clești de tăiat conductori electrici
- e. Clești dezizolatori (dar se pot folosi și clești de tăiat conductori electrici, dacă n-avem la dispoziție clești dezizolatori)

Plan de lecție:

1. Li se prezintă cursanților materialele pentru ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE PRIN PROGRAME ASISTATE DE CALCULATOR , în cazul nostru o aplicație web cu video și text, urmată de exerciții. În plus, li se pune la dispoziție o traducere-suport a cuvintelor și expresiilor din lecție.



2. Cursanții lucrează cu ajutorul materialelor multimedia din rețeaua web, pe măsură ce efectuează următoarele activități:

- a. Urmărirea pe video a instrucțiunilor de conectare a ștecherului britanic.
- b. Citiți textul în timp ce ascultați materialul video.
- c. Una dintre opțiuni este de a testa înțelegerea conținutului prezentat, printr-un „click” pe un steag (având traducerea aferentă).
- d. Exerciții cu mai multe variante pentru a testa nivelul de înțelegere al instrucțiunilor.
- e. Plasați cuvintele în dreptul imaginilor sau sculelor respective, pentru a vă însuși vocabularul tehnic al textului.
- f. Rezolvați un exercițiu de cuvinte încrucișate conținând vocabularul tehnic.
- g. Efectuați un exercițiu de completare pornind de la textul de pe video.
- h. Rezolvați un exercițiu de reordonare a cuvintelor amestecate, pentru compune instrucțiuni.

3. Când studenții au terminat lucrul la computer, amintiți-vă că ei nu trebuie să-ți încheie activitatea simultan; cursanții vor primi o versiune sub formă de text a acelorași instrucțiuni.

4. Studenții lucrează în perechi: Studentul A îi dă indicații studentului B să conecteze un ștecăr britanic, studentul B îl poate ajuta pe studentul A să folosească limbajul adecvat, dar acesta nu trebuie să facă nimic din ceea ce nu i-a spus (sub formă de instrucțiuni) studentul A să facă. Textul poate fi folosit ca un auxiliar suplimentar, dar cursanții ar trebui să evite să recurgă la el.



5. Cursanții schimbă rolurile și repetă activitatea descrisă mai sus.

Sfârșitul sarcinii de lucru preliminară.