Manual

limba română (versiunea scurtă)

Învăţarea integrată de conţinut şi limbă inspirată de pedagogia jocului

Acest proiect a fost finanţat de Comisia Europeană. Această publicaţie reflectă doar opinia autorului, iar Comisia Europeană nu poate fi trasă la răspundere în nici un fel, ca urmare a utilizării informaţiilor din acest manual.

MANUAL

ÎNVĂȚARE INTEGRATĂ A LIMBII ȘI CONȚINUTULUI INSPIRATĂ DE PEDAGOGIA JOCULUI

VERSIUNEA SCURTĂ

Acest proiect a fost finanţat de Uniunea Europeană.
NO: 543143-LLP-1-2013-DE-KA2-KA2MP

EDITORI

GERMANIA

Zukunftsbau GmbH (Coordonator)

Christin Müller

Marco Schroeder

Humboldt-Universität zu Berlin

Stephan Breidbach

José Medina Suárez

REGATUL UNIT

Interacting UK Ltd

Ed Cousins

Patrick Deas

John Harris

SPANIA

University of Las Palmas de Gran Canaria (Faculty of Education Sciences)

Christos Arampatzis

Daniela Cecic Mladinic

Ivalla Ortega Barrera

Elisa Ramón Molina

Consejería de Educación y Universidades

Jesús Hernández González

María Navarro Betancor

Diego Sánchez Pérez

ROMANIA

Liceul cu Program Sportiv Suceava, România

Alina Dobroghii

Maria Pavelescu

CUPRINS

	Page
Prefaţă	5
PARTEA 1	6
1. Principii ale Învăţării Integrate de Conţinut și Limbă	6
2. Consideraţii practice – cum folosim jocurile	7
PARTEA 2: Jocurile proiectului playingCLIL	9
Explicarea tabelului	9
Insulele alfabetului	9
Câte trei	10
Tablouri / momente celebre din filme şi istorie	12
Conferinţa de presă	13
Nu, nu mă poţi lua!	15
Bibliografie	17
Anexe	18

Prefață

Playing CLIL: Scopuri şi obiective

Termenul "Învățare integrată de conținut și limbă- 'Content-and-Language-Integrated-Learning (CLIL)' – se referă, în general la contextul în care un subiect (o materie) non-lingvistic este predat prin intermediul unei limbi secundare, sau al unei limbi străine. În Europa, CLIL are o lungă tradiție și a fost adoptată în educația de masă, în majoritatea statelor. Totuși aceasta nu înseamnă că este foarte răspândită sau accesibilă tuturor, indiferent de vârstă și context educațional (Eurydice 2006). Uniunea europeană a depus eforturi pentru a populariza CLIL prin finanțarea a numeroase proiecte, în special axate pe metodologie și pedagogie.

Metoda proiectului **playingCLIL** este rezultatul unui proiect de colaborare de doi ani dintre experți ai învățării prin joc, cercetători și practicanți CLIL și, de asemenea, cadre didactice din diverse contexte educaționale. Proiectul playingCLIL are ca scop aducerea inovației și creativității în clasa CLIL și nu numai. Combină elemente ale pedagogiei prin teatru și tehnici de interpretare, cu limbaj și conținut întru-un mod inovativ, prin care se dorește construirea și accentuarea abilităților celui învățat cât și a încrederii de a interacționa/relaționa. Proiectul playingCLIL are ca și sursă teatrul de improvizație. Totuși, deși multe din jocuri își au originea pe scenă, proiectul playingCLIL este destinat pentru sala de clasă. Proiectul playingCLIL poate fi folosit în tot spectrul vârstelor. Jocurile, care sunt esența proiectului playingCLIL, au fost create pentru a putea fi, cu ușurință, adaptate cerințelor diverșilor actori CLIL, contextului lor educațional și tuturor vârstelor – de la clasele primare la gimnaziu, de la educația vocațională la educarea adulților.

O parte din obiectivele proiectului playingCLIL sunt:

- Oferirea unei noi metodologii cu instrumente și materiale profesorilor
- Aducerea în sala de clasă a unor jocuri motivaționale și a unor noi provocări
- Învățarea într-un context mai plăcut pentru elevi
- Elevii să devină stăpâni ai modului lor de a învăța
- Promovarea interacțiunii și a colaborării în sala de clasă
- Dezvoltarea stimei de sine și a tehnicilor de prezentare
- Promovarea entuziasmului, a motivației și a unei energii pozitive
- Motivarea elevilor prin stimularea tuturor simțurilor în activități de învățare activă
- Dezvoltarea maturității emoționale pentru a face față succesului și insuccesului
- Încurajarea elevilor să joace, să interacționeze, să coopereze și să concureze.

PARTEA 1

1. Principiile învăţării integrate de conţinut şi limbă inspirate de pedagogia jocului

1.1. Ce este CLIL?

CLIL (Învăţarea integrată de conţinut şi limbă inspirată de pedagogia jocului) este o abordare educaţională care constă în învăţarea unei limbi străine şi a conţinutului în aceelaşi timp. Această dualitate aduce oportunităţi în ce priveşte balansarea dintre limbaj şi conţinut în o lecţie CLIL. Aceasta poate varia între un conţinut care este axat, în principal, pe conţinut (abordare dură) şi cealaltă extremă unde accentul cade pe limbă (abordare uşoară).

Totuşi, esenţa constă nu în a pune accent fie pe conţinut fie pe limbă, ci în a le îmbina. În ceea ce priveşte limba în care se predă, profesorii CLIL trebuie să alcătuiască subiecte din care elevii să poată accesa idei, noţiuni, concepte, şi proceduri pentru a-şi dezvolta cunoştinţele şi a folosi vocabularul specific subiectului predat. Deci, modul în care este văzut CLIL a trecut de la Conținut și Limbă la Învăţarea Integrată.

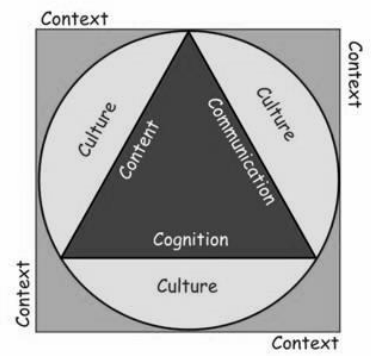
1.2. Învăţarea este un proces activ de a înţelege

În proiectul playingCLIL înţelegem învăţarea ca o activitate mentală activă de a înţelege lumea. Acest proces este într-o continuă evoluție și se desfășoară în timp ce învățăm, cu scopul de a înțelege și a da un sens experiențelor. Se poate asemăna cu construirea unei case, unde avem nevoie de diferite componente pentru a o construi, îmbinându-le intr-un mod funcțional. Mai mult decât atât, în timpul procesului putem reîncepe și putem repeta metode și experiența ne va spune ce pași avem de urmat. Dacă ar fi să ne întoarcem la metafora casei, vom învăța că fundația vine înaintea primului etaj, apoi al doilea, iar acoperișul e ultimul care va fi construit.

În acest proces, cei ce învață trebuie să fie implicați pentru că asimilarea va avea loc în timpul interacțiunii cu ceilalți. Deci, rolul profesorilor CLIL este de a pune la dispoziția elevilor metode de a interacționa într-o limbă străină pe subiecte din curriculă.

1.3. Principiile fundamentale ale CLIL

Sunt câteva principii fundamentale ale CLIL. Coyle(2010) a prezentat o schemă cu patru componente principale ale CLIL: conținutul, comunicarea, înțelegerea interculturală și procesul de cogniție



Cadrul celor 4 elemente. Coyle (2010)

Aceste patru elemente sunt interconectate și apar în contexte specifice. Învățarea conținutului dezvoltă limbajul (Gajo, 2007), dar dacă limbajul nu este cunoscut și este dificil, influența va fi negativă. Învățarea

conținutului dezvoltă procesele mentale, atât cele înalte cât și cele joase.(Krathwohl, 2002). De asemenea CLIL dezvoltă latura socială și culturală prin folosirea unor subiecte specifice. Aceasta lucru ar trebui să fie urmărit la fiecare lecție.

În ceea ce privește comunicarea, putem diferenția trei tipuri de limbaj ce se îmbină când dezvoltăm o lecție CLIL. Limbajul în care se desfășoară învățarea este tipul de limbaj pe care elevii trebuie să îl învețe pentru a putea accesa conținutul. Limbajul pentru învățat este limbajul folosit de elevi în timpul lecțiilor pentru a putea desfășura eficient activitățile. Limbajul prin învățare este noul limbaj pe care îl învățăm prin cunoștințele noi pe care le acumulăm (Mohan și van Naerssen,1997).

Profesorii CLIL trebuie să echilibreze cerințele de nivel cognitiv cu cele de limbă, pentru ca atât învățarea limbii, cât și a conținutului să fie eficientă. Elevii trebuie să fie provocați din punct de vedere cognitiv și lingvistic și pentru aceasta vom folosi un cadru pentru a susține procesul de învățare. Acest cadru trebuie să ofere suport pentru ca elevii să reușească în sarcina primită fără de care nu ar fi avut succes. Cadrele trebuie folosite când elevii sunt pregătiți pentru o nouă provocare, dar nu fac față independent/singuri.

Când asigură un cadru, profesorii lasă pe seama elevilor rezolvarea unei sarcini, pe măsură ce abilitățile de rezolvare a problemelor lor cresc. Esențial pentru profesorii CLIL este implicarea elevilor în acțiuni într-un mod plăcut, prin intermediul unui limbaj pe care elevii nu îl stăpânesc în totalitate. Deci, trebuie oferite cadre pe trei domenii: limbaj, conținut și interacțiune (Bonnet, 2007). Abilitățile de interacționare ale elevilor trebuie să fie luate în considerare în abordarea CLIL. Interacțiunea este un câmp de competențe care nu este mereu destul de bine reliefat în manualele de metodologia CLIL și care credem noi că este abordat de proiectul playingCLIL într-un mod inovator.

2. Consideraţii practice despre joc

Pentru început, explicăm *mantra* pentru a învăţa prin joc şi explicăm termenii folosiţi.

Mantra

Defineşte spațiul
Introduce activitatea
Modelul
Jocul
Revezi, redefinește, repetă şi elimină

Defineşte spaţiul

Pe lângă crearea unui mediu sigur de joacă, spațiul fizic trebuie să fie corespunzător. Asigură-te că ai destul spațiu să te miști. Siguranța este mereu un factor, deoarece jucătorii sunt dispuși să și-o riște chiar și la cele mai pașnice jocuri.

Multe activități de încălzire la început sunt fizice și de regulă implică alergatul și schimbatul scaunelor. Alege un loc corespunzător. Aranjează mobila și scaunele după necesități.

În descrierea cerințelor spațiale, în a doua parte a cărții, vorbim despre spații deschise care pot fi organizate în formă de cerc sau de potcoavă. Potcoava este îndeosebi utilă când se utilizează o scenă improvizată. Când timpul este puțin, iar mobila și scaunele sunt greu de mutat recomandăm jocuri în grupuri, de la patru la șase. Unele jocuri nu necesită mutarea mobilei, jucătorii lucrând pe grupuri și prezentând, la final în fața clasei ce au realizat.

Introduceți activitatea

Viola Spolin(2000) vorbește despre *punctul de concentrare* al unui joc. Acesta spune că atunci când jucătorii știu ce se cere de la ei și care sunt rezultatele reușitei, ei joacă mai eficient. Nu e necesar în acest punct să definești ceea ce vrei să învețe. Introducerea trebuie să fie scurtă, iar dacă jocul e complex instrucțiunile trebuie date pe rând. Trebuie să ai mecanisme de control bine definite. Acestea pot fi un cronometru sau obiective și instrucțiuni clare despre cum se termină fiecare rundă a jocului(ex: când treci linia pasează mingea altui jucător și ia loc)

Modelul

Când organizezi activitatea alege un jucător care crezi că va înțelege ușor și va putea fi un exemplu pentru acel joc. Uneori vei folosi un mic spațiu pentru a demonstra. Demonstrația este mai ușor de înțeles decât explicația.

Jocul

Toata lumea trebuie să aibă posibilitatea să joace. Începe de la simplu la complex. Alocă suficient timp pentru pregătire, dacă este necesar. Dacă joci jocuri unde fiecare jucător trebuie să își aștepte rândul, fii atent la timpul de așteptare. Dacă este necesar organizează grupuri mai mici. Ține ritmul alert și treci mai departe dacă jucătorii se plictisesc. Dacă un jucător se blochează treci la următorul jucător.

Revezi, redefinește, repetă și elimină

După ce ai jucat o rundă poți redefini obiectivele învățării și poți cere jucătorilor să evalueze și să elaboreze în runda următoare. Jucând o dată introduci elevilor un nou set de reguli. Când vor avea posibilitatea să joace din nou vor fi mai pricepuți. Merită să repeți un joc, din proiectul playingCLIL, de mai multe ori, cu limbaj și conținut diferit, pentru a genera noi experiențe din care să învețe.

Ca regulă de bază pentru jocurile eliminatorii, acestea trebuie să fie suficient de captivante pentru ca cei ce au ieșit din joc să nu își piardă interesul, sau să îi folosești ca martori sau arbitri. Încurajăm aplauzele și încurajările pentru cei ce au ieșit din joc, pentru a diminua dezamăgirea și a încuraja participarea activă.

PARTEA 2: Jocurile proiectului playingCLIL

În această secțiune veți descoperi cinci jocuri care au fost adaptate pentru clasa CLIL. Fiecare are un tabel cu caracteristici generale și cerințe care trebuie luate în considerare înainte de a juca jocul.

Explicarea tabelului

Vârsta: Aceasta este vârsta minimă recomandată. Te rog să ai în considerare că toate jocurile sunt jucate de adulți nativi. Nu sunt nici ușoare din punct de vedere lingvistic nici foarte copilăroase în modul de joc.

Nivelul limbii: Cerinţa minimă folosind Cadrul European al Limbilor

Durata: Durata minimă în minute. Asigură timp pentru ca fiecare jucător să fie implicat şi să aibă timp de pregătire.

Spațiul: Putem juca într-un spațiu restrâns, sala de clasă. Putem folosi perechi sau grupuri fără a muta mobila. Unele jocuri e mai bine dacă se desfășoară în aer liber sau săli de sport.

Limbă și conținut: Valoarea CLIL, cu referire la obiectivele de învățare, se aplică atât pentru limbaj, cât și pentru conținut.

Insulele alfabetului

Introducere	Un joc care pune jucătorii să se plimbe prin clasă în timp ce trebuie să formuleze instant opinii. Încurajează coordonarea gândirii şi a mişcării.				
Vârstă	5+	**Nivel limbă străină**	A1	**Timp**	5-10 min
Locaţie	Aer liber				
Limbă şi conţinut	Când jocul este jucat pe preferinţe, jucătorii trebuie să fie creativi în justificarea răspunsurilor. În varianta în care este un singur răspuns valid, jucătorii trebuie să îşi amintească repede şi să folosească cunoştinţele pentru a ajunge pe insula lor repede.				

Pregătirea

Profesorul pregătește foi de hârtie (de preferat laminate) cu toate literele alfabetului imprimate, fiecare pe câte o pagină. Foile sunt apoi împrăștiate în spațiul de lucru, dar să nu fie foarte apropiate. Profesorul spune că fiecare literă e o insulă. Între insule este ocean, deci dacă ești între insule trebui să înoți. Jucătorii

trebuie să se plimbe între insule simulând o mișcare de înot (fluture, liber, etc.), sau trebuie să fie creativi și să folosească alt mijloc de deplasare. La semnal jucătorii trebuie să se deplaseze spre insula aleasă. Dacă se găsesc singuri pe insulă, trebuie să facă un pod cu o altă insulă, obiectivul jocului fiind comunicarea.

Jocul

Jucătorii se plimbă printre insule. Profesorul spune o categorie de insule cu instrucțiuni despre ce trebuie să facă la sosire. La semnal, jucătorii se deplasează la insula care reprezintă prima litera din răspunsul ales/aleasă. De exemplu, profesorul întreabă "Care e fructul favorit?", jucătorii înoată la litera cu care începe fructul. Când ajung la destinație își vor spune alegerea celorlalți de pe insulă și vor spune ce știu despre acesta: culoare, miros, gust, cum îl mănâncă. Profesorul poate rearanja insulele, iar jucătorii vor împărtăși răspunsurile. Acest lucru se va repeta, adaptând întrebările la fiecare categorie. Uneori nu este necesar ca profesorul să viziteze toate insulele și să asculte răspunsurile celor de pe insulă.

Exemple de jocuri ale proiectului playingCLIL

Jocul Insulele alfabetului poate fi adaptat în diverse moduri pentru a consolida conținutul întrebând jucătorii ce opinie/ preferință au despre un subiect. Alfabetul poate fi înlocuit cu o serie de concepte: nume de locuri, figuri istorice, etc..

Geografie: gândește-te la o țară / oraș / munte / râu din Asia. Un loc din lume unde poți găsi vulcani activi / gheţari / păduri tropicale…

Înlocuiește literele cu nume de continente: unde este orașul X? Unde este râul X? În acest caz un singur răspuns este corect, deci toată lumea trebui să înoate spre aceeași insulă. O variație a jocului ar fi ca jucătorii să ajungă cât mai repede la insulă, caz în care ultimul va fi eliminat.

Literatură: cartea / poezia / povestea favorită scrisă de X. Personajul favorit din cartea pe care ai citit-o. O trăsătură a personajului principal. În fiecare caz jucătorii trebuie să își justifice răspunsul.

Câte trei

Introducere	Jucătorii formează un cerc şi îşi pot exersa abilităţile creative de asociere prin această activitate. Jocul poate fi folosit şi pentru a împrospăta cunoştinţele deja avute de jucători pe diverse subiecte. Nivelul de dificultate poate fi adaptat în funcţie de subiect (de la cele uzuale la concepte abstracte și sisteme complexe).				
Vârstă	5+	**Nivel limbă străină**	A1	**Timp**	5-10 min
Locaţie	Aer liber				
Limbă şi conţinut	Jucătorii trebuie să reţină un termen asociat unui subiect şi cu ajutorul corpului să îl reprezinte. Pentru început, trebuie să folosească propoziţii simple, dar dacă justifică scopul pot fi folosite și structuri complexe. Accentul poate fi pus și pe pronunţare sau termenii utilizaţi.				

Pregătirea

Profesorul explică faptul că activitatea constă într-un set de trei concepte apropiate.

Jucătorii stau în cerc.

Jucătorii trebuie să spună ce anume reprezintă si apoi să o mimeze(Stop).

După ce Jucătorul 1 intră în cerc spunând ce anume reprezintă, Jucătorul 2 adaugă ceva iar Jucătorul 3 termină propoziția.

Profesorul ar trebui să ofere un exemplu.

Jocul

Exemplu:

Într-un cerc Jucătorul 1 intră cu o afirmație – *Sunt un câine* – și se așează pe patru picioare și latră. Jucătorul 2 intră și poate spune – *Eu sunt un os* - și sta nemișcat în fața câinelui. Jucătorul 3 intră și spune - *Eu sunt felinarul.* Jucătorul 1 și 2 își reiau locurile, iar Jucătorul 3 devine noul Jucător 1.

Pentru ordine și disciplină este important să se meargă pe grupuri de trei jucători.

Variația I: Jucătorul 1 părăsește locul luând încă un jucător cu el. Jucătorul rămas inițiază alte asocieri.

Varianta II:

a) Grupul discută doar despre un subiect dar fiecare termen poate fi folosit o singură dată. Jucătorii pot fi rugați să aducă cât de multe asocieri pot într-o unitate de timp.

b) Două grupuri fiecare în cercul propriu concurează; profesorul propune tema.

Variația III: după fiecare rundă jucătorii trebuie să justifice termenul ales.

Exemple de jocuri ale proiectului playingCLIL

Subiect: Istorie

Tema: Secolul XVI

Jucătorul 1: — *Sunt tiparul*
Jucătorul 2: — *Sunt Biblia.*
Jucătorul 3: — *Sunt William Caxton.*

Subiect: Biologie

Tema: Lanţul trofic

Jucătorul 1: — *Sunt un vierme.*
Jucătorul 2: — *Sunt o pasăre*
Jucătorul 3: — *Sunt o pisică*

Tablouri / momente celebre din filme şi istorie

Introducere	Această activitate necesită ca jucătorii să identifice momente cheie şi cum sunt conectate. Implică planificare, discuţii şi joc de rol. Audienţa poate fi activă descriind momentele cruciale şi exprimând opinii despre ce reprezintă.				
Vârsta	12+	**Nivel limbă străină**	B1	**Timp**	30 min
Locaţie	Scenă				
Limbă şi conţinut	Jucătorii trebuie să îşi amintească evenimente sau să proceseze informaţiile avute pentru a genera momente esenţiale. În timpul pregătirii, aceştia trebuie să interacţioneze şi să se pună de acord despre cea mai bună metodă de a reprezenta scenele. Observatorii trebuie să analizeze reprezentările pentru a ghici conceptele din spatele momentelor.				

Pregătirea

Profesorul spune că sarcina este de a reprezenta un eveniment, din istorie sau cinema, cu un număr limitat de momente/cadre conectate.

Se formează grupuri de 5 - 6 jucători.

Profesorul poate pune la dispoziție bilete cu subiecte.

Jocul

În versiunea clasică a jocului, jucătorii aleg un film cunoscut. Nu e necesar ca toți participanții să îl fi văzut.

Din film vor alege patru scene reprezentative.

Grupul lor trebuie să recreeze aceste scene. Toată lumea trebuie să participe. Jucătorii pot fi și obiecte, scaune, mese, copaci, cabluri, etc. Nu vorbesc în timpul prezentării.

Când cele 4 scene înghețate au fost repetate, grupul prezintă scenele în fața audienței.

Audiența privește în liniște și după ce văd cele patru scene spun dacă recunosc filmul. Audiența începe prin a descrie ce văd și a spune ipoteze despre ce film / eveniment este vorba. În această fază audiența devine activă, explică observațiile lor și trag concluzii. Este important ca grupul care a interpretat să nu răspundă la ipotezele audienței, ci să aștepte interpretarea corectă.

Profesorul poate cere grupului să reia scene, pentru audiență.

Exemple de jocuri ale proiectului playingCLIL

Subiect: Istorie/Politică

Tema: Căderea zidului Berlinului în Noiembrie 1989

Cadru 1: Demonstraţiile de luni

Cadrul 2: Günter Schabowski la o conferinţă de presă cu ceteţenii RDG care pot călători fără restricţii în RFG.

Cadrul 3: Oamenii se suie pe zidul Berlinului şi dansează pe acesta.

Cadrul 4: Un ghid arată unor turişti rămăşiţe ale zidului, ca o amintire a trecutului.

În afară de secvențele cronologice, jucătorilor li se poate cere să reprezinte alte evenimente conectate, în relație de cauză, efect.

În modul standard acest joc se concentrează pe partea finală și jucătorii încearcă să lase indicii pentru cadrele/tablourile pe care le prezintă. Interpretările sunt notate după valoarea lor interpretativă și cursivitate.

Versiunea playingCLIL necesită un timp mai îndelungat de pregătire deoarece trebuie alocat timp pentru negocierea și pregătirea secvenței și a alcătuirii fiecărui cadru. Nu subestimăm valoarea artistică, dar necesitatea de a fi expliciți este prioritară.

Profesorii trebuie să-și ajute echipele în pregătirea, organizarea și îndrumarea în conținutul scenelor.

Conferinţă de presă

Introducere	Un joc foarte creativ, motivant, care îmbunătăţeşte puterea de deducere şi de a trage concluzii, în acelaşi timp asigură o bună oportunitate pentru a practica o activitate de întrebări şi răspunsuri.				
Vărstă	12+	**Nivel limbă străină**	B1	**Timp**	10-30 min
Locaţie	Scenă				
Limbă şi conţinut	Jurnaliştii trebuie să țină minte date despre personajul ales şi să găsească întrebări astfel încât să pună în evidenţă identitatea persoanei intervievate. Este o bună oportunitate pentru a practica intonaţia şi gramatica.				

Pregătirea

Jucătorul 1 este rugat să părăsească camera. Înainte de a pleca i se spune că se va întoarce într-o conferință de presă și că va trebui să răspundă la întrebări la care va răspunde până când își va da seama cine sau ce este.

Grupul din încăpere alege identitatea. Aceștia vor fi jurnaliști și întrebările și atitudinea lor trebuie să dea indicii despre cine este invitatul surpriză.

Profesorul îndrumă grupul spre tipul de întrebări ce le-ar putea adresa pentru a dezvălui identitatea personajului.

Jocul

Jucătorul 1 intră în încăpere și grupul va juca rolul jurnaliștilor, identificând trustul media pe care îl reprezintă. Pot face fotografii și se pot îngrămădi și lupta pentru a adresa următoarea întrebare.

Jucătorul 1 va răspunde la fiecare întrebare adresată de jurnaliști și astfel încearcă să descopere identitatea personajului. Jocul se termină când este descoperită identitatea personajului.

Exemple

Obiectul: Istorie

Tema: Personaje istorice

De exemplu, dacă jucătorul 1 este Alexandru cel Mare, grupul l-ar putea ruga să pozeze pentru o pictură, să întrebe dacă știe că arată asemenea unei statui, și dacă știa că va ajunge Cel Mare.

Poate de asemenea să se identifice cu personaje non-umane .

Obiectul: Geografie

Tema: Africa

Dacă jucătorul 1 este râul Nil, întrebările pot fi: Ce părere ai despre toți crocodilii tăi? Nu te saturi să transporți atâția turiști? Chiar ești mai lung decât Amazonul?

În versiunea standard a acestui joc, jucătorii se amuză din nepotrivirea dintre întrebări și răspunsuri, cât timp Jucătorul 1 încearcă să își dea seama de identitatea sa. Provocarea este probabil mai mare pentru grup în a dezvălui treptat identitatea, decât pentru jucător de a pune piesele împreună.

În acest joc, jurnaliștii petrec mult timp împreună pentru pregătire. Pe lângă pregătirea întrebărilor bazate pe cunoștințele grupului despre personaj, grupul se poate folosi de întrebări pentru a introduce probleme de limbă, gramatică și forme de adresare a întrebărilor.

Un exemplu al unei profesoare de istorie ce lucrează cu un grup de elevi de nivelul C1 la limba engleză, pentru limbajul țintă ilustrează cum acest joc a ridicat ștacheta. Profesoara a identificat o deficiență a acelor elevi în a adresa întrebări și în a discuta despre antichitate. A adaptat conferința de presă în mod corespunzător. Elevii deja desfășurau versiunea standard a jocului. Aceștia studiau un război din secolul al XVI-lea și un personaj care a avut un rol important în acest conflict. Trei jucători au fost aleși să părăsească sala de clasă. La plecare profesoara le-a spus că toți trei vor avea aceeași identitate, a protagonistului războiului. Vor avea loc trei conferințe de presă pe aceeași temă. Grupului i s-a dat timp să pregătească materia și profesoara a introdus termenii specifici pentru acea perioadă. Conferința a avut ca unitate de control timpul și nu posibilitatea jucătorilor de a identifica personajul, permițând explorarea evenimentelor și a semnificației acestora. După fiecare conferință profesoara a dat feedback despre folosirea noului limbaj și a dat sugestii noi pentru următoarea conferință. Atât limbajul cât și evenimentele aduse în discuție au fost readuse la viață în mod memorabil.

Nu, nu mă poți lua!

Introducere	O activitate în care jucătorii sunt piese dintr-un sistem şi trebuie să îşi descrie funcţia şi să reliefeze importanţa lor.				
Vârstă	12+	**Nivel limbă străină**	B1	**Timp**	30 min
Locaţie	Scena				
Conţinut şi limbaj	În timpul jocului în echipă, jucătorii voi interacționa și vor motiva rolul lor. Pe măsură ce discursul devine mai complex vom folosi subordonări (pentru ca, deoarece, pentru). La un nivel mai scăzut jucătorii pot exersa timpul prezent în propoziții despre funcția și caracteristicile lor.				

Pregătirea

Se împarte clasa în doua echipe; fiecare echipă are ca temă să reprezinte un proces, un eveniment sau un loc; parte a provocării este de a stabili relații, subordonări.

Echipa trebuie să identifice componentele, părțile și condițiile ce alcătuiesc sistemul sau secvența.

Jucătorii iau apoi rolul unei componente și învață cum să fie aceasta, conectând fizic pentru a reprezenta vizual secvența.

Jucătorii discută în echipele lor de ce piesa care o reprezintă nu este numai utilă dar și indispensabilă pentru integritatea funcționării mecanismului. Cum și de ce sunt conectați cu persoanele pe care le ating si contribuția lor la tot mecanismul.

În discuțiile lor, echipele ar trebui să se întrebe ce s-ar întâmpla dacă părți componente nu ar fi acolo.

Când începe jocul echipele nu ar trebui să spune ce reprezintă, nici denumirea componentelor individuale.

Jocul

Profesorul sau un membru al celeilalte echipe ia rolul moderatorului sau a unui virus și încearcă să scoată una din componente.

La acesta fiecare jucător spune: Nu, nu mă poți lua!

“De ce nu?”, întreabă moderatorul. Apoi jucătorul răspunde fără a spune denumirea sa “Dacă mă scoți…”, precizând ce s-ar întâmpla fără el.

După ce fiecare jucător a avut rândul său, audiența încearcă să găsească obiectul / sistemul și ce componentă reprezintă fiecare jucător.

Pentru jucători experimentați, obiectul jocului poate fi să stabilească dacă argumentele componentelor sunt convingătoare. Audiența poate vota scoaterea pieselor care nu au convins.

Lifelong Learning Programme
Acest proiect a fost finanţat de Uniunea Europeană.
NO: 543143-LLP-1-2013-DE-KA2-KA2MP

Exemple

Subiect: Biologie

Tema: Sistemul digestiv

1: Profesorul formează echipele şi dă sarcinile.

2: Echipele negociază o înțelegere - ce părți să reprezinte fiecare și cum se conectează. De exemplu, unul va fi gura, altul vezica biliara, etc.

3: Un virus intră în acțiune și încearcă să scoată fiecare componentă pe rând. Ei încearcă să nu fie despărțiți.

În versiunea standard a jocului, rapiditatea răspunsurilor și amuzamentul de a da voce componentelor reprezintă scopul.

În versiunea playingCLIL, perioada de pregătire este mai importantă și, în acest joc, reprezintă esența proiectului. Cea mai utilă partea a jocului este consolidarea și evaluarea.

Echipele arată cum înțeleg procesele identificând, numind și personificând componentele esențiale ale subiectului primit. Relațiile dintre aceste componente sunt explorate și secvența funcționării este identificată și testată pentru prezentare. Prezentarea în sine este un test în care examinatorul încearcă să găsească veriga slabă pentru a scoate o componentă.

Într-un joc recent, elevii de la clasele vocaționale pregăteau un examen despre managementul evenimentelor. Jucătorii au identificat diferitele componente ale evenimentului, le-au pus în ordine cronologică și au stabilit importanța ordinii fiecăruia. Jucătorii și-au exprimat alegerea atât individual, cât și în grup clientului care încerca să facă economii. Jucătorii au subliniat faptul că acest joc i-a făcut să înțeleagă trei luni de studiu.

Bibliografie

Bonnet, A. (2007). Fach, Sprache, Interaktion-Eine Drei-Saulen-Methodik fur CLIL. *Fremdsprachen Lehren und Lernen*, 36, p.126.

Coyle, D., Hood, P., and Marsh, D. (2010). CLIL. *Content and Language Integrated Learning.* Cambridge: Cambridge University Press.

Gajo, L. (2007). Linguistic knowledge and subject knowledge: How does bilingualism contribute to subject development? *The International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10(5), pp.563-579.

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into Practice*, 41, 4, pp.212-264.

Mohan, B., and van Naersen, M. (1997). Understanding cause-effect: Learning through language. *Forum,* 35(4), pp.2-40.

Spolin, V. (2000). *Improvisation for the Theater* (third edition) Evanston IL: Northwest University Press.

Anexă

Cadrul European Comun de Referinţă pentru Limbi Străine

Utilizator experimentat	C2	Poate înţelege cu uşurinţă tot ce aude sau citeşte. Poate face un rezumat al informaţiei din surse scrise sau vorbite, reproducând puncte de vedere şi povestiri într-un mod coerent. Se poate exprima spontan, foarte fluent și precis, diferenţiind nuanţe ale înţelesurilor din situaţii complexe.
	C1	Poate înțelege o gamă largă de texte grele, lungi şi poate înţelege semnificaţii implicite. Se poate exprima fluent, spontan fără multe căutări a sensului sau a unor expresii. Poate folosi limbajul flexibil și eficient în scopuri sociale, academice sau profesionale. Poate produce texte clare, bine structurate şi detaliate despre subiecte complexe, demonstrând folosirea corectă a conectorilor, cuvintelor de organizare sau coeziunea textului.
Utilizator independent	B2	Poate înţelege principalele idei ale unui text complex pe subiecte normale şi complexe, care includ discuţii tehnice în domeniul de specializare. Poate interacţiona cu un grad de fluență și spontaneitate care fac posibilă fără probleme interacţiunea cu vorbitori nativi, pentru ambele tabere. Poate produce text clar, detaliind pe o gama largă de subiecte şi poate explica un punct de vedre pe un anumit subiect, evidenţiind avantaje și dezavantaje.
	B1	Poate înţelege puncte de vedere standard, exprimate clar pe subiecte familiare, întâlnite la lucru, școală, relaxare etc., poate face față la majoritatea situaţiilor ce pot apărea în timp ce călătoreşte în zone unde se vorbeşte limba. Poate realiza texte simple pe subiecte cunoscute sau de interes personal. Poate descrie experienţe, evenimente, vise, aspiraţii şi ambiţii și poate, pe scurt să dea motive şi explicaţii despre opinii sau planuri.
Utilizator elementar	A2	Poate înţelege propoziţii şi expresii folosite în mod uzual, cu referire la zone de interes imediat (informaţii de bază despre sine şi familie, cumpărături, geografie locală, loc de muncă). Poate comunica în sarcini simple și comune, care necesită un schimb direct de informaţii pe subiecte familiare și obişnuite. Poate descrie, în termeni simpli, aspecte despre experienţa sa, mediul înconjurător şi probleme ce necesită atenţie imediată.
	A1	Poate înţelege și folosi expresii de zi cu zi, fraze foarte simple ce au ca scop îndeplinirea unor necesităţi concrete. Se poate prezenta iar ceilalţi pot adresa întrebări personale despre unde locuieşte, persoane pe care le cunoaşte. Poate interacţiona într-un mod simplu, dacă interlocutorul vorbeşte rar şi concis și este dispus să ajute.

Tabelul 1: Sistemul Comun de Referinţă a Limbii