**INSTITUȚIA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială ”ȘERBAN CIOCULESCU”**

**PROGRAMA ŞCOLARĂ DE OPȚIONAL**

**PENTRU DISCIPLINA LIMBA FRANCEZĂ**

***"COMMUNICATION ET JEU DIDACTIQUE"***

**CLASA a V-a,**

**Limba modernă 2**

**NIVEL A1**

**TIPUL: opțional
DURATA: 1 an școlar
ANUL ȘCOLAR : 2022-2023
NR. ORE/ SĂPTĂMÂNĂ: 1ora/săptămână
AUTOR : Prof. STANCIU ADINA-FLORICA**

**2022-2023**

**NOTA DE PREZENTARE**

       Cursul opțional ***"COMMUNICATION ET JEU DIDACTIQUE"*** își propune prin folosirea jocului didactic ca metoda activă și eficientă, să familiarizeze elevii clasei a V-a (L2) cu jocul didactic în limba franceză, adecvat vârstei și nivelului lor (A1), în scopul creșterii gradului de interes al acestora, raspunzând nevoilor de destindere, plăcere, explorare, descoperire. În zilele noastre, limbile străine au devenit o necesitate pentru o viață profesională de succes, cunoașterea a cel puțin două limbi străine reprezentând o șansă în plus pentru viitorul elevului.

       În perioada copilăriei, jocul reprezintă întregul univers. Astfel, jocurile lingvistice, comunicative, de creativitate, culturale (de ortografie, rebusurile, cuvintele încrucișate, jocurile cu support vizual/ digital), pot fi aplicate cu succes în orele de limba franceză, contribuind la dezvoltarea vocabularului și structurarea competențelor de comunicare. Pe lângă rolul de destindere pe care îl au, jocurile reprezintă și o sursă de educație afectivă, morală și socială, un mijloc eficient de învățare și dezvoltare a creativității, elevii făcând apel la propria imaginație.

       Cursul vizează în principal îmbogățirea achizițiilor lingvistice în limba franceză într-o manieră plăcută și relaxantă, atât prin vocabularul nou întâlnit, cât și prin recunoașterea și exersarea structurilor gramaticale. De asemenea, cursul oferă oportunități de dezvoltare a competențelor de înțelegere a unor mesaje orale în limba franceză, dar și de comunicare, atât verbală, cât și scrisă.

       Pe de altă parte, acest curs opțional contribuie la realizarea profilului de formare al absolventului, ajutând la dezvoltarea, într-un mod integrat, a unor competențe cheie precum: *competența a învăța să înveți* (prin încurajarea spre perseverență în învățare, seriozitate și responsabilitate, organizarea propriei învățări), *competențele sociale și civice*(prin activități de grup, jocuri de rol, sarcini de lucru interactive in contexte variate de învătare, strategii de ascultare activă), *competența de sensibilizare și exprimare culturală*(elevii își vor exprima ideile și trăirile în mod creativ, deschis, prin intermediul unui mijloc atractiv – jocul).

       În concluzie, acest curs reprezintă o manieră de învățare facilă a structurilor lingvistice tipice limbii franceze (lexic, gramatică, structuri de comunicare), dar și un mod de manifestare a creativității și de destindere pentru toți elevii, indiferent de nivelul acestora, activitățile putând fi particularizate în funcție de capacitățile psiho-individuale și de interesele lor.

       Cursul va avea alocată o oră pe săptămână și va conduce la dezvoltarea unor competențe specifice nivelului A1 la finalul clasei a V-a.

        Din punct de vedere structural, programa cuprinde, pe lângă Nota de prezentare:

* competenţe generale;
* competenţe specifice;
* activităţi de învăţare;
* conţinuturi;
* sugestii metodologice;
* bibliografie.

**II. COMPETENȚE GENERALE**

1. Înțelegerea mesajului oral si identificarea temelor propuse prin jocul didactic;
2. Dezvoltarea exprimării orale prin participarea la interacțiuni, antrenarea în contexte variate propuse, oferite de jocul didactic și respectarea regulilor impuse;
3. Dezvoltarea creativității și a gândirii critice prin contexte oferite de joc;

**III. COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂŢI *DE ÎNVĂŢARE***

***1. Înțelegerea mesajului oral si identificarea temelor propuse prin jocul didactic;***

***1.1. Extragerea unor informații esențiale dintr-un joc didactic;***

* *ascultarea activă și conștientă a sarcinilor de lucru și a informațiilor esețiale*
* *răspunsuri la întrebări simple;*
* *completarea unor grile de* ***mise en situation****;*
* *antrenarea în context variate propuse de jocurile didactice*

***1.2. Reperarea vocabularului tematic propus de jocul didactic în vederea realizării unei sarcini de lucru***

* *descoperirea sensului unor cuvinte necunoscute utilizând dicționare fizice sau online;*
* *integrarea vocabularului tematic în enunțuri proprii;*
* *întocmirea unor liste cu vocabularul tematic al jocurilor propuse;*

***1.3. Demonstrarea preocupării față de jocuri și invățarea limbii franceze prin joc***

* *căutarea pe Youtube a jocurilor adaptabile invățării limbii franceze, sub îndrumarea cadrului didactic și realizarea unei liste cu o scurtă descriere a acestora, pe categorii de vârstă;*
* *realizarea unui album foto cu imagini reprezentative din aplicarea jocurilor;*

**2.Dezvoltarea exprimării orale prin participarea la interacțiuni, antrenarea în contexte variate propuse, oferite de jocul didactic și respectarea regulilor impuse;**

***2.1. Realizarea unor dialoguri pe teme propuse de jocul didactic***

* *oferirea de răspunsuri la întrebări simple;*
* *dialoguri simple pentru rezolvarea unor probleme întâlnite/ propuse de jocuri*

***2.2. Formularea preferințelor referitoare la jocurilor propuse***

* *formularea unei preferințe personale utilizând verbe precum aimer, préférer, adorer, détester;*
* *realizarea unor clasamente de tipul: "Îmi place/Ador/Nu-mi place" pornind de la vocabularul jocului;*
* *realizarea unui top al preferințelor;*

***2.3. Emiterea de judecăți în legătură cu anumite situații întâlnite în jocurile propuse***

* *asocierea unor întrebări cu răspunsurile potrivite;*
* *crearea unei liste cu reguli ale jocurilor;*
* *exerciții de completare cu expresii de tipul « c’est facile », « c’est difficile », « c’est beau », « c’est effrayant » « c’est joli » etc;*
* *exerciții de exprimare a acordului/dezacordului pe o situație de comunicare;*

3. **Dezvoltarea creativității și a gândirii critice prin contexte oferite de joc;**
***3.1. Prezentarea propriilor idei în legătură cu anumite situații******prezentate in joc***

* *Itemi de tipul "îmi plac animalele pentru că…, ador florile deoarece…, dacă aș fi o floare, aș fi..., dacă aș fi un animal, aș fi..., când voi fi mare, voi fi... deoarece...;*
* *Jocuri de tip «  Casa mea este :mare/mica/ alba/ colorata/ cu etaj/fara, "Picnic" pentru diferite teme de vocabular (Ce iau cu mine la un picnic – alimente, articole vestimentare, obiecte etc, precizarea obiectelor menționate de colegi și completarea listei);*
* *Construirea unor rime simple, utilizând cuvinte date, după un model prezentat; Crearea / continuarea unei povești (fiecare elev adaugă o propoziție simplă la povestea începută de primul copil).*

***3.2. Identificarea unor soluții pentru rezolvarea de probleme întâlnite în contextele propuse de jocuri***

* *Exerciții de asociere a unor situații problematice cu soluțiile corespunzătoare;*
* *Prezentarea unor modalități privind rezolvarea unor probleme având ca punct de plecare un desen animat (ex. pentru a proteja natura, trebuie să reciclăm deșeurile; pentru a merge în excursie, trebuie să fiu cuminte);*
* *Realizarea unui afiș pentru atragerea atenției asupra unei situații problematice și precizarea măsurilor adecvate;*

**IV. CONȚINUTURI**

**A)    Suporturi de învățare**

* Imagini, afișe reprezentând diferite context de invatare; jetoane, mingii;
* Support digital-Pagini de Internet.

**B)    Sugestii de contexte de comunicare/ vocabular**

* Călătorii
* Locuința
* Mijloace de transport
* Jocuri și jucării;
* Alimente și bauturi;
* Starea de sănătate;
* Activitățile de timp liber;
* Prietenia;
* Aniversările;
* Mediul înconjurător;
* Sărbători și obiceiuri.

**C)    Gramatică funcțională (acte de vorbire / funcții ale limbii)**

* A participa la conversații simple, pe teme cunoscute;
* A exprima impresii ;
* A relata, pe scurt, la timpul prezent;
* A exprima preferințe;
* A exprima opinii;
* A descrie un personaj, o persoană;
* A vorbi despre sine;
* A vorbi despre starea de sănătate;
* A face cumpărături;
* A exprima acordul/dezacordul.

***V.  SUGESTII METODOLOGICE***

Activitățile didactice vor avea în vedere situații de învățare adecvate nivelului A1. În vederea dezvoltării competențelor generale și a celor specifice, cât și pentru asigurarea transferabilității la nivelul activităților educaționale, metodele și strategiile utilizate vor pune accent pe:

* încurajarea exprimării orale;
* favorizarea unui feed-back pozitiv;
* construcția progresivă a cunoașterii;
* susținerea interacțiunilor între elevi;
* dezvoltarea autonomiei elevilor;
* apelarea la experiențe de viață personale ale elevilor;
* crearea unor contexte de învățare raportate la realitate;
* utilizarea TIC în procesul didactic pentru a fi mai aproape de interesele elevilor;
* flexibilitatea abordărilor și parcursul diferențiat;
* abordări inter- și transdisciplinare;
* asigurarea unei stări de bine a elevilor în vederea dezvoltării creativității acestora.

Evaluarea, care va fi una preponderent continuă, formativă, va cuprinde formele tradiționale îmbinate cu cele moderne (proiectul, portofoliul, autoevaluarea, evaluarea în perechi, observarea sistematică a activității și comportamentului elevului, evaluarea în format digital), pentru a da șansa fiecărui elev să demonstreze asimilarea cunoștințelor și dobândirea unor competențe și comportamente.

**VI. *BIBLIOGRAFIE/SITOGRAFIE***

<http://www.cnrtl.fr>

<http://www.lepointdufle.net/p/activitesdeclasse.htm/>

Silva, H., *Le Jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, Collection techniques de classe, 2008

Weiss, F., *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette, 1983

Weiss, F., *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette, 2002

Winnicott, D. W., *Jeu et réalité. L’Espace potentiel*. Paris : Gallimard