

STRATEGII DE ÎNVĂȚARE A VOCABULARULUI ÎN LIMBA ROMÂNĂ CA LIMBĂ STRĂINĂ

1. INTRODUCERE

Acest articol tratează tema vocabularului, esențială în procesul de însușire a unei limbi străine, și propune diferite strategii menite să favorizeze învățarea eficientă a cuvintelor. Așa cum reiese din schema descriptivă a comunicării, vocabularul reprezintă un element de bază pentru dezvoltarea competenței generale de comunicare (CV 2020, p. 30). Gass și Selinker susțin că „există numeroase motive pentru a crede că lexicul este important în achiziția unei limbi străine. De fapt, lexicul poate fi cea mai importantă componentă a limbii pentru cursanți” [trad. n.] (Gass, Selinker 2008, p. 449). Acest punct de vedere este susținut de către Gass (1988, *apud* Gass, Selinker 2008, p. 449), care afirmă că, spre deosebire de erorile gramaticale care conduc, de obicei, la structuri încă inteligibile, cele lexicale pot afecta direct comunicarea. Din aceste motive este esențial să se creeze condiții optime pentru o bună învățare a cuvintelor.

Indiferent dacă ne-am aflat în ipostaza de cadru didactic sau de cursant dornic să învețe o limbă străină, majoritatea dintre noi ne-am confruntat, la un moment dat, cu situația în care cuvintele predate sau învățate cu o zi, două sau chiar cu o săptămână înainte sunt greu de reamintit. În articolul de față, ne îndreptăm atenția înspre această context și analizăm impactul pe care curba uitării și a învățării îl au asupra procesului de însușire a limbii române ca limbă străină (RLS), cu un accent special pe competența lingvistică. Ne propunem să identificăm strategii eficiente de predare și învățare menite să încetinească ritmul uitării vocabularului și să sprijine cursanții în realizarea unui progres constant în procesul de achiziție a RLS. Printre aceste strategii, se numără utilizarea sistemelor de repetiție spațiată – metode și instrumente ce planifică revizuirea informațiilor la intervale optime, având ca scop îmbunătățirea memoriei pe termen lung și minimizarea uitării. Pentru a înțelege mai bine impactul acestor metode asupra învățării vocabularului, este esențial să explorăm fundamentele teoretice care stau la baza strategiilor propuse.

2. CADRUL TEORETIC

Conceptul de *repetiție spațiată* (*spaced repetition*) este mai des vehiculat în domeniul tehnologiei, putând observa că multe dintre aplicațiile de învățare

(în special cele care includ fișe de învățare de tip *flashcards*) pleacă de la teoria repetiției spațiate.

Curba uitării, teorie elaborată de către Hermann Ebbinghaus¹, ilustrează modul în care memoria se degradează rapid în absența revizuirilor periodice. Această teorie subliniază necesitatea consolidării cunoștințelor prin reamintire la intervale strategice, o metodă esențială în procesul de învățare. La vremea aceea, teoria a fost confirmată prin experimente făcute pe el însuși (Noor *et alii* 2021, p. 1026), iar multe dintre cercetările ulterioare își au originea în cercetarea privind *curba uitării* a lui Ebbinghaus.

Teoria repetiției spațiate utilizează principiile curbei uitării pentru a programa revizuirile în momentele în care reținerea informațiilor este la cel mai scăzut nivel, resetând, astfel, curba și consolidând cunoștințele. Spre deosebire de învățarea intensivă, care poate oferi rezultate rapide, dar pe termen scurt, repetiția spațiată este considerabil mai eficientă în reținerea informației pe termen lung (Chukharev-Hudilainen, Klepikova 2016, p. 335). Exercițiul de reamintire este adesea eficient chiar și fără feedback (adică fără furnizarea răspunsului corect), însă validarea informației sporește beneficiile testării. În plus, practica de recuperare a informației din memorie promovează dobândirea de cunoștințe care pot fi accesate flexibil și transferate în diferite contexte. Puterea exercițiilor de reactivare a cunoștințelor în consolidarea amintirilor are implicații importante atât pentru studiul memoriei, cât și pentru aplicarea sa în practicile educaționale (Roediger *et alii* 2011).

O variantă cantitativă a efectului de spațiere o reprezintă efectul de întârziere (*lag effect*), care afirmă că „gradul de îmbunătățire produs prin repetarea unui element într-o listă de elemente este direct proporțional cu numărul de elemente intercalate” [trad. n.] (Kraft, Jenkins 1981, p. 132). În încercarea de a identifica momentul propice pentru a împiedica uitarea unui element nou învățat, de-a lungul vremii s-au creat diferite modele plecând de la curba uitării, combinând efectul de spațiere și efectul de întârziere. Toate acestea pun accent pe optimizarea momentului revizuirii pentru a preveni uitarea. Cu toate acestea, fiecare aduce o contribuție unică în procesul de consolidare a memoriei². Printre acestea, se numără *metoda lui Pimsleur* (1967) și *Sistemul lui Leitner* (1972), care sunt două sisteme utilizate în generarea cartonașelor cu cuvinte (*flashcards*). În vreme ce prima metodă urmează o spațiere graduală, dar prestabilită, deloc adaptabilă nevoilor de învățare ale cursantului, *Sistemul lui Leitner* merge un pas înainte și propune o repetiție spațiată bazată pe răspunsul individului. Un alt model care dezvoltă și mai mult teoria repetiției spațiate este *regresia pe baza timpului de înjumătățire* (*Half-Life Regression*) care combină elementele anterioare cu tehnici din învățarea automată (Settles, Meeder 2016, p. 1850–1851).

¹ Pentru o prezentare exhaustivă a teoriei lui Ebbinghaus, vezi <https://www.structural-learning.com/post/ebbinghaus-forgetting-curve>, consultat în 18 ianuarie 2025.

² Prezentate mai extins la Settles, Meeder 2016, p. 1848–1858.

Pe lângă repetiția spațiată, în învățarea limbilor, în general, se vorbește despre diferite situații care facilitează învățarea. Pe de-o parte, vorbind despre dimensiunea cuvintelor, se arată că este mult mai ușor pentru cursanți să-și reamintească un cuvânt format dintr-o silabă comparativ cu unul format din cinci silabe (Noor *et alii* 2021, p. 1025). Pe de altă parte, se arată că reprezentarea fonetică și grafică a unui cuvânt, cunoștințele generale sau chiar și anumite imagini sau particularități ale vocii profesorului pot influența memorarea unui anumit element lexical (Noor *et alii* 2021, p. 1015; Thornbury 2002, p. 158). În aceeași idee, Thornbury consideră următoarele principii esențiale în vederea obținerii învățării lexicale: repetiția frecventă (în context, nu a cuvintelor izolate), activarea prin utilizarea cuvântului în exemple practice și relevante, spațierea revizuirii, folosirea activă a cuvântului, conform principiului „folosește-l sau uită-l”, crearea de conexiuni între cuvintele noi și cele cunoscute, inclusiv prin rime între L1 și L2, redarea vizuală, prin imagini sau reprezentări grafice. Un alt element îl constituie motivația individului în raport cu capacitatea creierului de a reține informațiile, în special într-un cadru care nu implică imersiune lingvistică (Thornbury 2002, p. 24–25).

Printre sugestiile enumerate de către Thornbury, se remarcă spațierea revizuirii. Eficiența acestei metode a fost dovedită prin diferite studii axate pe învățarea vocabularului. Într-o cercetare realizată de către Amir Reza Lotfolahi și Hadi Salehi (2017, *apud* Noor *et alii* 2021, p. 1027), cercetătorii au examinat copii care învățau limba engleză ca limbă străină. Folosind *English Time Series* ca sursă de cunoștințe de vocabular și programând sesiuni de învățare conform unei repetiții spațiate, studiul relevă că elevii care au învățat în aceste condiții au obținut rezultate mai bune decât cei care nu au urmat un astfel de protocol (Noor *et alii* 2021, p. 1027). O altă cercetare a vizat memorarea unor perechi de cuvinte în japoneză și engleză. Rezultatele au arătat că repetiția spațiată devine mai eficientă odată cu intensificarea practicii și prelungirea menținerii informației în memorie (Pavlik, Anderson 2005). Și Atkinson a evaluat patru strategii de optimizare pentru învățarea unui vocabular german-englez, utilizând 120 de studenți. Prima strategie, de referință, a presupus prezentarea aleatorie a elementelor, a doua a permis participanților să controleze selecția elementelor, iar ultimele două au fost controlate de computer, bazându-se pe un model matematic al procesului de învățare și pe istoricul răspunsurilor participanților. Rezultatele unui test administrat la o săptămână după sesiunea de instruire au arătat că strategia controlată de către cursant a îmbunătățit performanța cu 53% față de metoda aleatorie, în timp ce strategia cea mai performantă, controlată de computer, a generat o îmbunătățire de 108% (Atkinson 1972). Studiul lui Bloom și Shuell cu subiecți elevi de liceu, care au învățat cuvinte în limba franceză prin practică distribuită, a arătat că aceștia au obținut rezultate cu

35% mai bune decât cei care au folosit învățarea intensivă la un test realizat după 4 zile, evidențiind importanța spațierii în învățare (Bloom, Shuell 1981). Succesul utilizării repetiției spațiate în mediul online s-a înregistrat în situații diferite, atât cu copii, cât și cu adulți (Noor *et alii* 2021, p. 1027). Aplicațiile de învățare folosite ca instrumente de revizuire contribuie, de asemenea, la memorarea de către studenți, un exemplu în acest sens fiind platforma Duolingo³, care urmează algoritmi de repetiție spațiată (Noor *et alii* 2021; Settles, Meeder, 2016).

În opinia lui Noor *et alii* (2021), utilizarea repetiției spațiate în cadrul unei săli de clasă ar îmbunătăți semnificativ procesul de învățare, în special în domeniul achiziției limbilor, datorită impactului pe care această tehnică îl are asupra memoriei. Conform aceluiași cercetător, aplicarea metodei ar implica reorganizarea lecțiilor pe parcursul unui interval de timp astfel încât să maximizeze memorarea de către elevi a informațiilor noi. Prin urmare, pauzele dintre repetiții trebuie să fie multiple și mai lungi unele față de altele. După aceștia, nu există un calcul fix pentru repetiția spațiată, cu excepția cazurilor în care se utilizează o aplicație online sau un software de calculator. Unele persoane își pot stabili practici spațiate, atâta timp cât se angajează să studieze în mod consecvent (Noor *et alii* 2021, p. 1028).

Este important să identificăm limitările pe care repetiția spațiată le poate avea asupra învățării limbilor străine, în special a RLS. Cel mai mare dezavantaj este, așa cum a arătat Nakata, că „niciunul dintre programe nu este conceput pentru a încuraja utilizarea generativă a cuvintelor-țintă” [trad. n.] (Nakata 2011, p. 33, *apud* Chukharev-Hudilainen, Klepikova 2016, p. 336). Mai mult, este cunoscut faptul că achiziția vocabularului este un proces complex care include multe aspecte ale cunoașterii unui cuvânt, dincolo de simpla asociere „formă-sens” (Nation 2013). Conform lui Nation, atunci când se vorbește despre cunoașterea lexicală, adică despre *a ști un cuvânt*, vorbim atât despre dimensiunea receptivă, cât și despre cea productivă: „a ști un cuvânt presupune: formă, sens și utilizare” [trad. n.] (Nation 2013, p. 26). Astfel, se disting trei niveluri în cunoașterea unui cuvânt: *cunoașterea formei, a sensului și a restricțiilor de uz*⁴, iar toate aceste etape ar fi important să fie parcurse în procesul de învățare. Aplicarea principiilor teoretice discutate anterior poate fi realizată printr-o serie de strategii concrete, atât în cadrul cursurilor, cât și în studiul individual.

³ „Duolingo” este o aplicație online care, prin folosirea metodei contrastive (prin traducere), dar și *gamification*, propune învățarea unei limbi străine (inclusiv limba română) și promite că „prin lecții scurte și concentrate, vei acumula puncte și vei debloca noi niveluri, dobândind în același timp abilități de comunicare utile în viața reală” [trad. n.] (<https://www.duolingo.com>, consultat în 1.12.2024).

⁴ Accepțiunea lui Nation privind cunoașterea lexicală este descrisă în Nation 2013, p. 26–59.

3. PROPUNEREA NOASTRĂ

Pe lângă asigurarea unei progresii lingvistice⁵ la toate nivelurile în învățarea unei limbi străine, care asigură condițiile propice dezvoltării eficiente a interlimbii⁶ unui vorbitor nonnativ, este extrem de important să ținem cont și de capacitatea celui care învață de a reține cuvintele predate și deopotrivă să încercăm să creăm condițiile cele mai bune pentru o învățare eficientă. Strategiile pentru însușirea vocabularului pot fi aplicate atât în sala de clasă, prin organizarea didactică a materialului, cât și în studiul individual, folosind instrumente și tehnici personalizate. În continuare, vom analiza aceste două abordări complementare.

3.1. Strategii în cadrul cursului. Pe de-o parte, putem vorbi despre *reorganizarea curriculumului* care s-ar realiza prin reorganizarea materiei și prin propunerea unui syllabus care să țină cont de curba uitării și de repetiția spațiată. În acest sens, ar fi necesar să se planifice momente din curs pentru repetarea materialului introdus anterior tematic și în contexte cât mai diferite. De reținut că, după Scrivener, textul reprezintă, probabil, cea mai bună modalitate de a întâlni cuvântul în context (Scrivener 2005, p. 230), așadar, e important ca exercițiile propuse în acest scop să nu se rezume la forma izolată a cuvântului.

Pe de altă parte, *integrarea învățării bazate pe joc* poate constitui o bună strategie având drept scop o motivare mai bună a cursanților. S-ar putea apela în cadrul cursurilor și la predarea bazată pe joc, ceea ce „reprezintă o metodă eficientă și captivantă de a spori învățarea și implicarea elevilor în procesul educațional, putând fi aplicată într-o varietate de contexte educaționale” (Nechifor *et alii* 2023, p. 25), conducând la rezultate ale instruirii lingvistice „care pot răspunde mai eficient așteptărilor, dorințelor și nevoilor cursanților care se pregătesc să utilizeze această limbă și competențele specifice secolului XXI pe piețele de muncă aflate în permanentă transformare” [trad. n.] (Cotoc, Mudure-Iacob 2023, p. 62).

În acest context, considerăm necesar un studiu de caz pe o populație eterogenă (din punctul de vedere al genului, al vârstei și al limbii materne), pentru a identifica intervalul ideal de repetare a cuvintelor, maximizând succesul cu un efort redus din partea celui care învață.

3.2. Strategii pentru studiul individual. O primă etapă care ar putea fi propusă în cadrul studiului individual o poate constitui învățarea lexicală, plecând de la exerciții elaborate pe platforme online (de exemplu, *Quizlet*, *Anki*, *Wordwall*, *Memrise* etc.), programând revizuirile în funcție de progresul individual.

⁵ Progresia presupune „analiza atentă a mijloacelor lingvistice, pentru a vedea care dintre ele pot servi mai bine unor scopuri comunicative de maximă urgență” (Platon 2021, p. 340).

⁶ Interlimba (IL) este un „sistem lingvistic hibrid, insuficient stabilizat, aflat undeva pe drumul dintre L1 și L2” (Platon 2021, p. 344), ce îl caracterizează exclusiv pe cursant și pe care îl dezvoltă pe parcursul procesului de achiziție/învățare a unei L2. O descriere a interlimbii la nivelul A1 a realizat Vasii (2020).

Pe lângă etapa anterioară, considerăm important să se includă și activități de tip *gamification*⁷, creându-se pretexte variate, în care se întâlnesc elementele lexicale vizate. *Gamification* este un concept introdus în anul 2002 de către Nick Pelling și presupune „utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte care nu sunt jocuri” (Deterding *et alii* 2011, p. 9, *apud* Nechifor *et alii* 2023 p. 11). De-a lungul vremii și-a găsit aplicabilitatea în diferite domenii. În educație, „*gamification* urmărește să îi ajute pe cursanți să vadă progresele pe care le fac” (Nechifor *et alii* 2023, p. 20), deoarece au numeroase beneficii, printre care creșterea motivației intrinsece a cursantului sau implicarea acestuia în procesul de învățare (Nechifor *et alii* 2023, p. 18–19). Mai mult, s-a arătat că, atunci când se preiau unele elemente din *gamification* în actul didactic, există o probabilitate mai ridicată de a crește gradul de reținere a cunoștințelor pe termen lung (Sitzmann 2011).

Așadar, ținând cont de principiul repetiției spațiate, dar și de importanța utilizării cuvintelor în context, se impune identificarea unei opțiuni care să combine cele două elemente. Aceasta ar trebui să reducă eforturile constante ale cadrului didactic și ale studentului în procesul de pregătire a informației, menținând totodată motivația studentului activă.

Cunoscând toate cele enumerate și ținând cont de progresia lingvistică, considerăm că o aplicație (utilizată atât în sala de clasă, cât și în afara ei) care să asigure un progres real, având în vedere cuvintele cu frecvență ridicată în limbă și relevante pentru nevoile de comunicare ale unui cursant, în concordanță cu documentele de politici lingvistice europene, ar constitui o modalitate foarte bună de a învăța și de a consolida cele studiate în timpul orelor de curs. Așadar, observăm necesitatea creării unor materiale variate, pe nivelurile CV (texte-input, cerințe, exerciții lexicale și gramaticale exersate în context), construite și planificate ținând cont de premisa repetiției spațiate⁸. Totodată, considerăm important ca în cadrul acestei aplicații să fie propuse și activități de scriere care să îi ofere cursantului posibilitatea de a fi creativ în limbă și de a genera discurs, plecând de la inventarul lexical minimal care îi este prezentat la fiecare oră de curs în enunțuri/texte produse în totalitate de către el (atât scris, cât și oral). S-ar putea combate ideea creării unei noi aplicații prin enumerarea unora deja disponibile în magazinele de programe online, care sunt cu tradiție în învățarea limbilor și care și-au dovedit eficiența într-o mai mică sau mai mare măsură în cazul altor limbi. Totuși, e de reținut că, deși, cel mai adesea, urmează principiul repetiției spațiate, acestea constituie un șablon în care au fost introduse conținuturi nerelevante de multe ori pentru limba română sau structuri gramaticale care pot copleși și scădea gradul de motivație a celor preocupați să învețe, încă de la primele întâlniri cu limba.

⁷ Am optat pentru utilizarea acestui termen așa cum a fost prezentat exhaustiv de către Nechifor *et alii* (2023).

⁸ Un punct de plecare pentru realizarea acestor materiale îl poate reprezenta *Inventarul lexical al limbii române ca limbă străină. Nivelul A1* (Arieșan 2022), elaborat pe baza unui corpus de producții scrise și orale ale vorbitorilor nonnativi de limba română.

4. CONCLUZII

Îmbogățirea vocabularului reprezintă unul dintre obiectivele fundamentale ale unei persoane care învață o limbă străină. În acest context, utilizarea unui instrument bazat pe principiul repetiției spațiate, alături de implementarea strategiilor propuse în cadrul acestui studiu, considerăm că ar influența pozitiv procesul de însușire a vocabularului RLS, având un impact semnificativ asupra progresului lingvistic al unui cursant. Viitoare cercetări ar putea explora aplicarea acestor metode în diferite contexte educaționale.

ABREVIERI BIBLIOGRAFICE

- Arieșan 2022 = Antonela-Carmen Arieșan-Simion, *Inventarul lexical al limbii române ca limbă străină. Nivelul A1*, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2022.
- Atkinson 1972 = R. C. Atkinson, *Optimizing the learning of a second-language vocabulary*, în „Journal of Experimental Psychology”, vol. 96, 1972, 1, p. 124–129.
- Bloom, Shuell 1981 = K. C. Bloom, T. J. Shuell, *Effects of massed and distributed practice on the learning and retention of second-language vocabulary*, în „The Journal of Educational Research”, vol. 74, 1981, 4, p. 245–248.
- Chukharev-Hudilainen, Klepikova 2016 = Evgeny Chukharev-Hudilainen, Tatiana A. Klepikova, *The effectiveness of computer-based spaced repetition in foreign language vocabulary instruction: a double-blind study*, în „Calico Journal”, vol. 33, 2016, 3, p. 334–354.
- Cotoc, Mudure-Iacob 2023 = Alexandra Cotoc, Ioana Mudure-Iacob, *Playing the system: Teachers' and Students' Perceptions on Toying with Game – Based Learning and Gamification in Language Mediation*, în Roxana Mihele (ed.), *Limbajele specializate în contextul literației multimodale*, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2023, p. 49–63.
- CV 2020 = *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. The CEFR Companion Volume with New Descriptors*, Strasbourg, Council of Europe, 2020.
- Deterding et alii 2011 = S. Deterding, R. Khaled, L. Nacke, D. Dixon, *Gamification: Toward a Definition*, în *Proceedings of the 15th ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Vancouver, Canada, 2011.
- Gass 1988 = Susan M. Gass, *Integrating research areas: A framework for second language studies*, în „Applied linguistics”, vol. 9, 1988, no. 2, p. 198–217.
- Gass, Selinker 2008 = Susan M. Gass, Larry Selinker, *Second Language Acquisition. An introductory course*, Routledge, 2008.
- Kraft, Jenkins 1981 = Robert N. Kraft, James J. Jenkins, *The lag effect with aurally presented passages*, în „Bulletin of the Psychonomic Society”, vol. 17, 1981, 3, p. 132–134.
- Lotfolahi, Salehi 2017 = Amir Lotfolahi, Hadi Salehi, *Spacing effects in vocabulary learning: Young EFL learners in focus*, în „Cogent Education”, 2017, 4, p. 1–10.
- Nation 2013 = I. S. P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language. Second edition*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013.
- Nakata 2011 = T. Nakata, *Computer-assisted second language vocabulary learning in a paired-associate paradigm: a critical investigation of flashcard software*, în „Computer Assisted Language Learning”, vol. 24, 2011, 1, p. 17–38.
- Nechifor et alii 2023 = Andreea Nechifor, Răzvan Săftoiu, Georgiana Burbea, Ionuț Căpeneță, *Predarea limbii române ca limbă străină prin gamification: studiu monografic și ghid de bune practici*, Brașov, Editura Universității Transilvania din Brașov, 2023.
- Noor et alii 2021 = Noraini Mohd Noor, Kamariah Yunus, Ahmad Mujahideen Haji Yusoff, Noormaizatul Akmar Muhammad Nasir, Nurul Husna Yaacob, *Spaced learning: A review on the use of spaced learning in language teaching and learning*, în „Journal of Language and Linguistic Studies”, vol. 17, 2021, 2, p. 1023–1031.

- Pavlik, Anderson 2005 = PI Jr Pavlik, JR Anderson, *Practice and forgetting effects on vocabulary memory: an activation – based model of the spacing effect*, în „Cogn Sci”, vol. 29, 2005, 4, p. 559–586.
- Platon 2021 = Elena Platon, *Româna ca limbă străină (RLS). Elemente de metadidactică*, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2021.
- Roediger et alii 2011 = Henry L. Roediger et alii, *The critical role of retrieval practice in long-term retention*, în „Trends in Cognitive Sciences”, vol. 15, 2011, 1, p. 20–27.
- Scrivener 2005 = J. Scrivener, *Learning Teaching: A Guidebook for English Language Teachers*. Oxford, Macmillan, 2005.
- Settles, Meeder 2016 = Burr Settles, Brendan Meeder, *A Trainable Spaced Repetition Model for Language Learning*, în *Proceedings of the 54th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 1: Long Papers)*, Berlin, Germany. Association for Computational Linguistics, 2016, p. 1848–1858.
- Sitzmann 2011 = T. Sitzmann, *A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games*, în *Personnel Psychology*, 2011, 64 (2), p. 489–528.
- Thornbury 2002 = Scott Thornbury, *How to teach vocabulary*, Longman, Pearson Educational Limited, 2002.
- Vasiu 2020 = Lavinia-Iunia Vasiu, *Achiziția limbii române ca L2. Interlimba la nivelul A1*, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2020.

Resurse web

Learning and Teaching | Ebbinghaus Forgetting Curve | Implications for Teachers
<https://www.duolingo.com>

STRATEGIES FOR VOCABULARY LEARNING IN ROMANIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

(Abstract)

This article examines the impact of the forgetting curve on the process of learning Romanian as a foreign language, focusing on the role of vocabulary in developing communication skills. Starting from the challenges learners face in retaining and using vocabulary, it presents effective teaching and learning strategies, such as spaced repetition, that is highlighted as an essential method for maximizing retention and consolidating long-term knowledge. The conclusions provide practical solutions for teachers and learners, aiming to reduce rapid forgetting and improve linguistic competence.

Cuvinte-cheie: *vocabular, limba română ca limbă străină, curba uitării, repetiție spațiată, memorie.*

Keywords: *vocabulary, Romanian as a foreign language, forgetting curve, spaced repetition, memory.*

Universitatea Babeș-Bolyai
Facultatea de Litere
Cluj-Napoca, str. Horea, nr. 31
antonela.ariesan@ubbcluj.ro