

DIGITALIZAREA ÎN PREDAREA VOCABULARULUI LIMBII ENGLEZE

Profesor Ana – Emilia Crișan

Școala Gimnazială Vișoara

„Dacă un copil nu poate învăța în felul în care îi predăm, atunci trebuie să îi predăm în felul în care el poate învăța.”

Ivar Lovaas

Începând de la o vârstă fragedă, copiii sunt înconjurați de tehnologie. Societatea actuală ne determină să folosim tehnologia de timpuriu, fie că este în scopuri recreative sau educative. Chiar dacă acest lucru nu este tocmai sănătos nici pentru copii, nici pentru părinți, aceasta este realitatea. Iar consecințele sunt vizibile. Lumea este într-o continuă schimbare, întreaga societate este în schimbare, și toate acestea datorită folosirii extreme a internetului și tehnologiei.

De ce am ales instrumentele digitale în activitatea didactică?

Plictiseala și dezinteresul care se puteau citi pe fețele elevilor mei au fost principalii factori care au determinat introducerea instrumentelor digitale în activitatea mea didactică.

Pentru a menține școala ca un factor provocator și interesant pentru elevi, conținuturile școlare și prestația didactică trebuie adaptată. Noi, cadrele didactice, suntem responsabile de educația noilor generații, așa că schimbarea trebuie să înceapă cu noi. Noi trebuie să fim cei care transpunem o lume reală în sala de clasă pentru a crea o atmosferă favorabilă învățării. Pentru generațiile prezente și cu siguranță și pentru generațiile viitoare, jocul online reprezintă o puternică sursă motivațională, este educativ și distractiv în același timp, astfel încât învățarea se împletește cu plăcerea, iar acest melanj se transformă într-o rețetă de succes. Învățarea bazată pe jocul didactic sau jocul digital reprezintă un subiect în plină dezbatere deoarece noile generații de elevi numite de cercetători generația net, generația digitală sau generația jocurilor “games generation”¹ dețin un nou limbaj, nativ pentru ei, limbajul digital al calculatoarelor, al jocurilor video și al internetului. În consecință, jocul și învățarea trebuie să se contopească, iar acest lucru se poate face prin crearea, inventarea, diseminarea și folosirea jocurilor în procesul de predare-învățare deoarece trebuie să realizăm că educăm o nouă generație folosindu-ne de metode învechite, ceea ce nu este deloc eficient.

¹ Prensky, M. (2001). *Digital Game – Based Learning* . McGraw-Hill

În ceea ce privește dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză, toate cele patru competențe generale (receptarea mesajelor orale și scrise, producerea mesajelor orale și scrise) sunt dezvoltate prin introducerea elementelor digitale, iar în completarea lor, sunt dezvoltate și competențele cognitive (rezolvarea de probleme) sau sociale (munca în echipă). Dezvoltarea vocabularului limbii engleze a reprezentat întotdeauna o luptă pentru elevi, memorarea listelor de cuvinte necunoscute prin traducere în limba maternă a reprezentat o abordare dificilă pentru generațiile trecute. Pentru ca acest coșmar să devină plăcere, cadrele didactice ar trebui să introducă la clasă ceea ce le oferă copiilor plăcere în viața de zi cu zi, și anume, jocul online pe diferite sfere de vocabular.

Ce fel de instrumente digitale am introdus la clasă?

În primul rând am introdus **jocurile online**, în principal WORDWALL și QUIZZZZ pentru elevii din ciclul gimnazial și BAMBOOZLE pentru elevii din ciclul primar.

WORDWALL este un site web gratuit care poate fi folosit pentru a crea activități interactive și poate fi utilizat pe orice fel de dispozitiv. Elevii pot juca individual sau sub coordonarea profesorului. Site-ul oferă o serie de șabloane gratuite (Fig.1) pe care poate fi introdus conținut personalizat sau se pot folosi materialele deja existente.

Totuși, materialele creație proprie sunt în număr limitat. Dacă se depășește acest număr, se achită un abonament pentru posibilități nelimitate de creație. După alegerea șablonului, poți selecta o temă, un cronometru sau poți transforma activitatea. (Fig.2) Spre exemplu, dintr-o activitate de potrivire, o poți schimba într-una rebus, păstrând același conținut. Activitățile sunt potrivite pentru a dezvolta fiecare dintre cele patru competențe generale și, implicit, vocabularul.

Activitățile realizate pot fi făcute publice (Fig.3), pot fi distribuite prin email, rețele de socializare sau platforme destinate școlii on-line (google classroom), astfel încât acestea pot fi vizualizate și utilizate și de alte cadre didactice, sau le poți păstra private, doar pentru proprii elevi, ca activitate sincron sau asincron, de predare, învățare sau evaluare. De asemenea, activitățile pot fi încorporate pe orice site web sau blog.



Fig. 1 <https://wordwall.net/create/picktemplate>



Fig. 2 <https://wordwall.net/community>



Fig. 3

<https://wordwall.net/resource/7266061/describing-people>

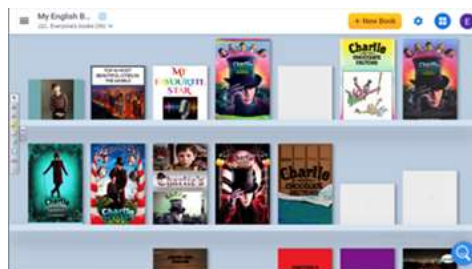


Fig. 4

<https://app.bookcreator.com/library/-MMWli9u63QQL534VOCI>

În al doilea rând am introdus **proiectele digitale** în aplicația JAMBOARD și BOOKCREATOR.

BOOKCREATOR este un instrument digital pentru realizarea de cărți multimedia care combină text, material audio, video, desene, fotografii, imagini. Cărțile pot fi citite de către un robot în mai multe limbi, subliniind ceea ce se citește și răsfoind automat paginile. Cărțile vor fi parte a unei librării personale, o librărie care poate fi distribuită online către elevi sau către toți membrii comunității Bookcreator. (Fig.4)

Cărțile digitale create pot lua mai multe forme (ziar, ficțiune, manual, revistă, caiet, enciclopedie, carte de bucate), mai multe dimensiuni (portrait 2:3, square 1:1, landscape 4:3, varianta clasică sau varianta bandă desenată), se pot folosi mai multe șabloane și mai multe teme (antic, neon, retro, modern, natur, graffiti etc.). (Fig.5, Fig.6)



Fig. 5 <https://app.bookcreator.com/books>



Fig. 6 <https://app.bookcreator.com/books>

Bookcreator dezvoltă cele opt competențe cheie, comunicarea în limba maternă (crearea unei cărți în limba română), comunicarea într-o limbă străină (crearea unei cărți în limba engleză), competențele matematice (alegerea șablonului, calcularea dimensiunilor imaginilor), competențele digitale (creare de material digital utilizând diferite unelte interactive), a învăța să înveți (descoperirea de noi aplicații, modificări ce pot fi aduse cărților), competențele sociale și civice (munca în echipă, ajutor reciproc), spiritul de

inițiativă și antreprenoriat (deschiderea propriei biblioteci digitale și invitarea personală a cititorilor) și sensibilizarea și exprimarea culturală (elevii vor deveni mici scriitori, își pot exprima sentimentele și trăirile în opere literare).

În al treilea rând am introdus **fișele interactive** realizate în LIVEWORKSHEETS, ISLCOLLECTIVE și ASQ.

ISLCOLLECTIVE.COM (Internet Second Language Collective) reprezintă o platformă care adună o comunitate de profesori de limbi moderne (engleză, germană, franceză, spaniolă, portugheză și rusă) de pe tot globul care postează fișe de lucru, lecții și jocuri digitale și fișe video interactive. Materialele încărcate se pot folosi gratuit de către membrii platformei. Pentru a face parte din comunitatea iSLCollective ai nevoie de un cont de utilizator care îți permite să încarci materiale, să descarci materiale sau să modifice materiale deja existente în funcție de necesitățile de limbă, conținut sau nivel. De asemenea, există posibilitatea de stocare a materialelor într-o librărie proprie, astfel încât acestea vor fi private, cu acces doar pentru utilizator.

În ceea ce privește materialele, cele mai utilizate de mine sunt cele video, potrivite în mod special pentru copiii din ciclul primar. Ce presupune realizarea unui astfel de material video? În primul rând, crearea contului pe platformă. Mai apoi, accesarea secțiunii Video lessons, respectiv, Make your own custom quiz. Ceea ce este în avantajul cadrului didactic este că realizarea unei astfel de activități nu necesită foarte mult timp. Următorul pas este selectarea câmpului de lucru, vocabular, gramatică sau o altă secțiune personalizată. Materialul video este încărcat direct de pe youtube. Materialul se poate ajusta ca lungime și conținut prin tăiere. Dacă selectăm secțiunea vocabular, programul va genera automat întrebările de vocabular specifice pentru respectivul videoclip, dacă alegem gramatică, întrebările generate vor fi pe gramatică, iar dacă selectăm secțiunea personalizată noi înșine adăugăm întrebările. Itemii folosiți pot fi de tipul alegere duală, alegere multiplă, răspuns scurt, potrivire, identificare de imagine, identificare de cuvânt. (Fig.7, Fig.8)



Fig. 7 <https://en.islcollective.com/video-lessons/lion-king-video>



Fig. 8 <https://en.islcollective.com/video-lessons/lion-king-video>

După fiecare întrebare elevul primește feedback în legătură cu răspunsul dat, iar la final punctajul realizat. Aceste materiale pot fi folosite atât în format sincron, cât și asincron prin distribuirea linkului către elevi. De asemenea, fiecare material este prezentat de către autor, iar întrebările pot fi descărcate și printate. (Fig.9)



Fig. 9 <https://en.islcollective.com/video-lessons/lion-king-video>

În concluzie, experiența mea la clasă și cercetarea realizată în cadrul lucrării *Using Online Games in Teaching English Vocabulary* (lucrare realizată în vederea obținerii gradului didactic I), mi-a dovedit că folosirea mijloacelor digitale îi provoacă pe elevi, le stârnește curiozitatea și creativitatea, îi motivează să-și atingă obiectivele și îi transformă din spectatori pasivi în participanți activi la actul educațional. Conform spuselor lui Okaz, în timpul jocului elevii se focusează pe joc dar, în același timp, absorb vocabularul în mod subconștient. Totodată, jocurile încurajează competiția prietenoasă și îi provoacă pe elevii introvertiți să interacționeze mai ușor cu ceilalți.

Bibliografie:

- Chanier, T. & Selva, T. (1998). *The ALEXIA System: The Use of Visual Representations to Enhance Vocabulary Learning*. *Computer Assisted Language Learning*, 11 (5), pp.489-521 from <https://www.learntechlib.org/p/88124/>. Accesat în 10 septembrie 2019.
- Okaz, A. A. (2014). *Lesson Plan-Online Game to Teach Vocabulary to Young Learners:* (online) Teaching English with Technology. Pharos University of Alexandria (<https://eric.ed.gov/?id=EJ1143478>) . Accesat în 6 septembrie 2019
- Prensky, M. (2001). *Digital Game – Based Learning* . McGraw-Hill <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf> . Accesat în 20 octombrie 2020