Adaptarea conținutului de învățare pentru elevii cu TSI

Exemple de activități existente

Platforme gamificate pentru planificare și învățarea unei limbi străine

Introducere

Dacă există ceva deosebit de fascinant despre **jocurile video**, este faptul că acestea pot fi **foarte antrenante** și, chiar dacă necesită un anumit grad de concentrare și dedicare, oamenii se simt încurajați **să joace pentru perioade mari de timp**. Din fericire, tehnicile care s-au dovedit a funcționa foarte bine **în jocuri pot fi adaptate la alte instrumente pentru a le face mai antrenante.** Elevii cu Tulburări Specifice de Învățare (de acum înainte TSI) au adesea dificultăți de atenție și pot avea probleme în planificarea și organizarea activității. **Platformele de planificare și învățare gamificate** pot fi adaptate în mod special pentru acești elevi.

Exemple de instrumente deja existente

Planificare, liste de sarcini și platforme de productivitate

Habitica

Habitica este o platformă pentru **productivitate și construirea obișnuinței** care îmbrățișează conceptele de gamificare într-o foarte mare măsură. Aplicația nu s-a oprit la gamificarea unor aspecte ale instrumentelor sale, ci oferă o **experiență complet gamificată**, **inspirată de Role Playing Games (RPG-uri)**. Este construită în jurul unui sistem de recompense (obiecte, puncte de experiență, niveluri) și provocări (quest-uri, boss,…), toate acestea fiind axate doar pe realizările obiectivelor din viața reală. Ideea este să te distrezi în atingerea obiectivelor.
Instrumentele utile:

- Un **antrenor obișnuit** care ajută utilizatorii să dezvolte obiceiuri zilnice sau săptămânale
- O **listă de sarcini** pentru atingerea obiectivelor
- **Un sistem de „bresle“ cu chat-uri și resurse pe teme specifice.** Una dintre aceste bresle, deși încă modest de mică la momentul scrierii, este, de exemplu, „Neurodiverse Universe“, în care oamenii neurodiverși sunt încurajați să-și împărtășească realizările și să împărtășească resurse utile.

Descoperiți Habitica aici: https://habitica.com/

Todoist

Todoist este o **aplicație de organizare mai tradițională**. Este, cu siguranță, sobră și nu se simte ca un joc. Cu toate acestea, integrează **aspecte gamificate** pentru a ajuta utilizatorii să se angajeze în atingerea obiectivelor propuse. Prin îndeplinirea sarcinilor, utilizatorii primesc, de exemplu, „puncte karma“ și pot seta numărul de puncte la care doresc să ajungă zilnic.
Instrumentele utile:

- O **listă de sarcini**, care oferă puncte karma atunci când sarcinile sunt finalizate
- O **vizualizare cronologică a sarcinilor** de îndeplinit

- O **organizație „prin proiecte“,** pe care utilizatorii o pot folosi pentru a-și grupa sarcinile în jurul unui proiect (sau al unei clase, în contextul educației școlare).

Descoperiți todoist aici: https://todoist.com

Asana

Asana este o altă platformă populară de productivitate care, la fel ca Todoist, nu este pe deplin gamificată, dar **integrează unele caracteristici gamificate**. Asana oferă o varietate de instrumente, dar multe opțiuni sunt, din păcate, disponibile numai cu abonamente contra cost. Astfel de instrumente plătite includ, de exemplu, o bară de progres către obiective. Precum Todoist, Asana este organizată prin „proiecte“. Spre deosebire de platformele menționate anterior, îndeplinirea sarcinilor nu oferă puncte, dar unele animații sunt afișate pe ecran ca stimuli de recompensă (un unicorn, de exemplu).

Descoperiți Asana aici: https://asana.com

Super-Productivity

Un aspect interesant al acestei aplicații este prezența unui **cronometru Pomodoro**, pe lângă lista tradițională de sarcini. Aceasta înseamnă că la fiecare 25 de minute, utilizatorii sunt încurajați să se recompenseze cu o mică pauză.

Timpul petrecut pentru fiecare sarcină în parte poate fi monitorizat, astfel încât elevii să-și poată da seama de timpul de care au nevoie pentru anumite sarcini.

Când toate sarcinile zilei sunt îndeplinite, aplicația afișează focuri de artificii și felicită utilizatorul. De asemenea, este afișat un rezumat al realizărilor zilei.

Descoperiți Super-Productivity aic: https://super-productivity.com/

Platforme gamificate de învățare a limbilor străine: tehnica flashcard-urilor

Tehnica flashcard-urilor este o metodă de studiu care poate ușura procesul de memorare. Conceptul este descris în fișa noastră practică **„Cum să îmbunătățiți în mod eficient memoria elevilor cu TSI“.**

Unele aplicații lingvistice, precum Duolingo și Memrise, folosesc această tehnică pentru a ajuta cursanții să studieze vocabularul unei limbi. Cu toate acestea, ele depășesc conceptul de cartonașe prin adăugarea de elemente gamificate și atractive. Utilizatorii primesc puncte de experiență, iar animațiile sunt afișate atunci când învățarea se derulează cu succes. Flashmind este o altă platformă de tip flashcard care oferă o varietate de lecții. Considerăm că merită să fie explorată.

Concluzie

În această eră, jocurile sunt mai mult ca niciodată prezente peste tot. Mecanica care a determinat succesul jocurilor poate fi adaptată la alte instrumente, pentru a le face mai atractive și mai antrenante. Acest lucru înseamnă că elevii pot găsi opțiuni deosebit de atrăgătoare pentru instrumente foarte utile, chiar dacă aveau un statut destul de plictisitor în trecut.

Resurse

- https://habitica.com
- https://todoist.com/
- LifeRPG : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jayvant.liferpgmissions&hl=en_US&gl=US
- LifeUp: Gamification To-Do & Tasks List | HabitRPG https://play.google.com/store/apps/details?id=net.sarasarasa.lifeup&hl=en_US&gl=US
- https://app.asana.com
- https://super-productivity.com/

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu