



Implicarea, cheia succesului în învățarea ESL



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

Cuprins

ACRONIME	2
INTRODUCERE	3
SECȚIUNEA 1 PROVOCARI IN ÎNVĂȚAREA UNEI LIMBI STRAINE	6
1.1. CARE SUNT PROVOCARILE CU CARE SE CONFRUNTA MAJORITATEA ELEVILOR CAND ÎNVAȚA LIMBA ENGLEZA?	6
1.2. PROVOCARI IN ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRAINE PENTRU ELEVII CU TSI	24
SECȚIUNEA 2 CUM POT DEPAȘI PROFESORII ACESTE PROVOCARI?	28
2.1. IMPLICAREA ȘI MOTIVAȚIA SUNT FACTORI CHEIE PENTRU ÎNSUȘIREA LIMBILOR STRAINE PENTRU TOȚI ELEVII	28
2.2. CUM SA SPRIJINIM IMPLICAREA ELEVILOR INTR-UN MEDIU DIGITAL PENTRU A IMBUNĂȚĂȚI ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRAINE	35
SECȚIUNEA 3 GAMIFICAREA, UN INSTRUMENT PENTRU IMPLICAREA ELEVILOR IN ORA DE ESL . 41	41
3.1. GAMIFICAREA ȘI ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC (GBL): ELEMENTE CHEIE PENTRU A SPRIJINI IMPLICAREA	41
3.2. CAȘTIGURILE ÎNVĂȚĂRII DIN JOCURILE DIGITALE: PUTEREA MOTIVAȚIONALĂ ȘI CAPTIVANTA A ÎNVĂȚĂRII GAMIFICATE	53
3.3. ORGANIZAȚI, APOI APASAȚI „PLAY” ȘI DAȚI STARTUL IN GAME!	56
SECȚIUNEA 4 CLICK ȘI COLECTEZI BENEFICIIL!	60
4.1. BENEFICIILE GAMIFICĂRII ȘI ALE GBL PENTRU ELEVI LA ORA DE LIMBA MODERNA.....	60
4.2. BENEFICIILE GAMIFICĂRII ȘI ALE GBL PENTRU ELEVI IN AFARA SALII DE CLASA.....	65
CONCLUZIE	67
BIBLIOGRAFIE:	67
ILUSTRĂȚII:.....	73

Acronime

Înainte de a vă invita să faceți o incursiune plină de entuziasm în broșura noastră, vă rugăm să verificați lista scurtă de acronime de mai jos, pe care le veți întâlni pe parcursul experienței dumneavoastră de lectură.

CECRL: Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi

DGBL: Învățare digitală bazată pe jocuri

EFL: Engleza ca limbă străină

ELF: Engleza ca lingua franca

ELT: Predarea limbii engleze

ESL: Engleza ca limbă secundară

GBL: Învățare bazată pe joc

SLD: Tulburare specifică de învățare

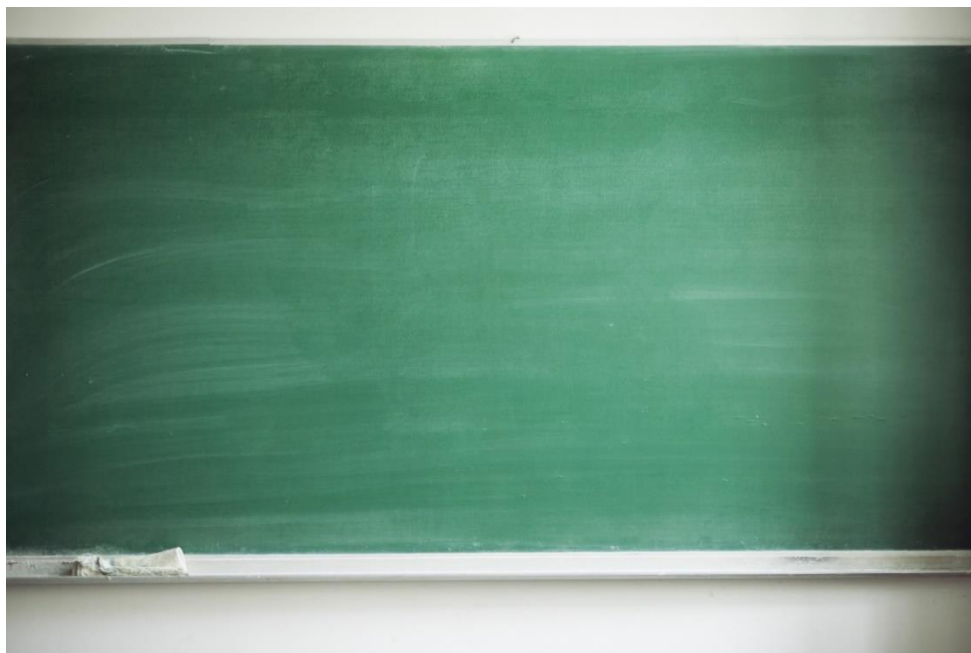


Introducere

Cu aproximativ **90% dintre europeni care aleg să o studieze** în școală (Devlin, 2020), **engleza** a atras cu siguranță multă atenție. Popularitatea limbii, totuși, nu o face o materie școlară ușor de stăpânit.

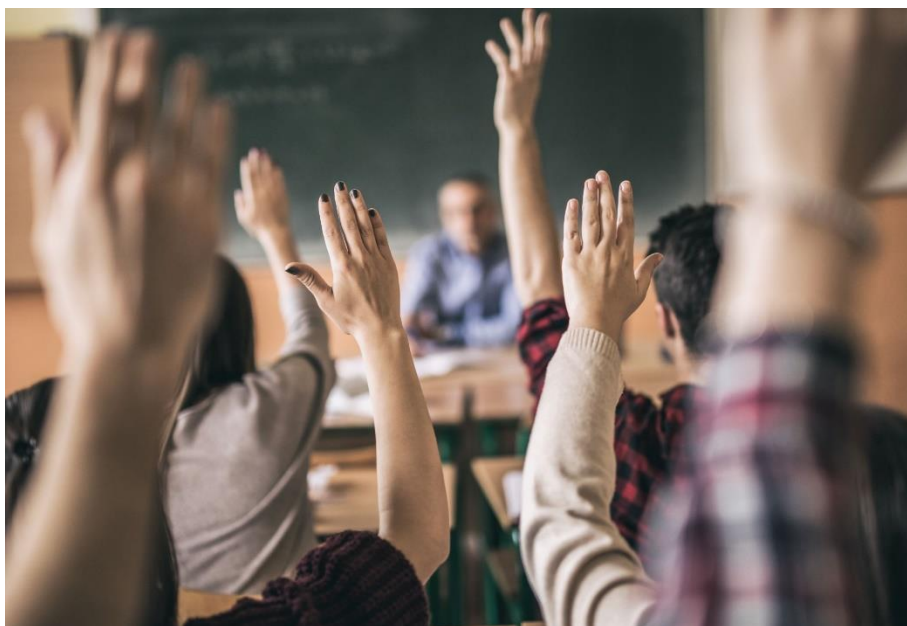
Procesul de învățare în general, apoi învățarea limbilor străine în ansamblu și, în sfârșit, învățarea limbii engleze mai precis, toate aduc **un anumit grad de complexitate și un set de obstacole**, ce pot face drumul spre stăpânirea limbii lui Shakespeare unul anevoios.

Pe lângă provocările inerente ale învățării limbii engleze, **elevii pot fi complet dezinteresați și nemotivați**. Problema este că, din păcate, implicarea pare să scadă, în timp ce elevii avansează în programă, chiar cu cel mai scăzut nivel în liceu (Marks, 2000). Într-o lume care este din ce în ce mai digitală și plină de conținut interactiv, educația tradițională se poate simți destul de plictisitoare și neatractivă pentru elevi (Lister, 2015).



Din fericire, profesorii au puterea de a spori implicarea elevilor. **Gamificarea și învățarea bazată pe joc** (GBL), de exemplu, pot fi instrumente **eficiente de învățare pentru a îmbunătăți angajamentul elevilor** la curs.

În această broșură vom explora subiectul implicării **elevilor în învățarea limbii engleze ca limbă secundară** (ESL).



Sectiunea 1 face față provocărilor cu care se pot confrunta elevii în timpul procesului de învățare. Această secțiune abordează complexitatea învățării în general și provocările asimilării limbii engleze în mod special. Pentru a obține o imagine mai exactă, am efectuat **un sondaj cu 25 de profesori din Europa** și am colectat opiniile cu privire la provocările întâmpinate de elevii lor. **Elevii cu tulburări specifice de învățare (TSI) se pot confrunta cu provocări suplimentare** atunci când învață o a doua limbă, despre care se discută și în prima secțiune.

Sectiunea 2, pe de altă parte, este axată pe implicare și motivație și pe modul în care aceste două concepte pot ajuta la depășirea provocărilor de învățare descrise în secțiunea 1. Este oferită o explicație teoretică, urmată de sugestii și idei privind **cum să faci învățarea mai captivantă cu ajutorul unui mediu digital.**

Apoi, **secțiunea 3** introduce tehnica gamificării și prezintă modul în care acest proces poate stimula angajamentul elevilor. Sunt explicați termeni precum „gamificare” și „învățare bazată pe joc”, precum și de ce acestea sunt elemente cheie pentru a sprijini implicarea. Sunt, de asemenea, explorate beneficiile în procesul de învățare pe care le pot aduce jocurile digitale.

În cele din urmă, **secțiunea 4** dezvăluie beneficiile jocului și ale învățării bazate pe joc în interiorul și în afara sălii de clasă. Sunt demontate, de asemenea, unele mituri comune legate de jocurile video.

SECȚIUNEA 1

Provocări în învățarea unei limbi străine

1.1. Care sunt provocările cu care se confruntă majoritatea elevilor când învață limba engleză?

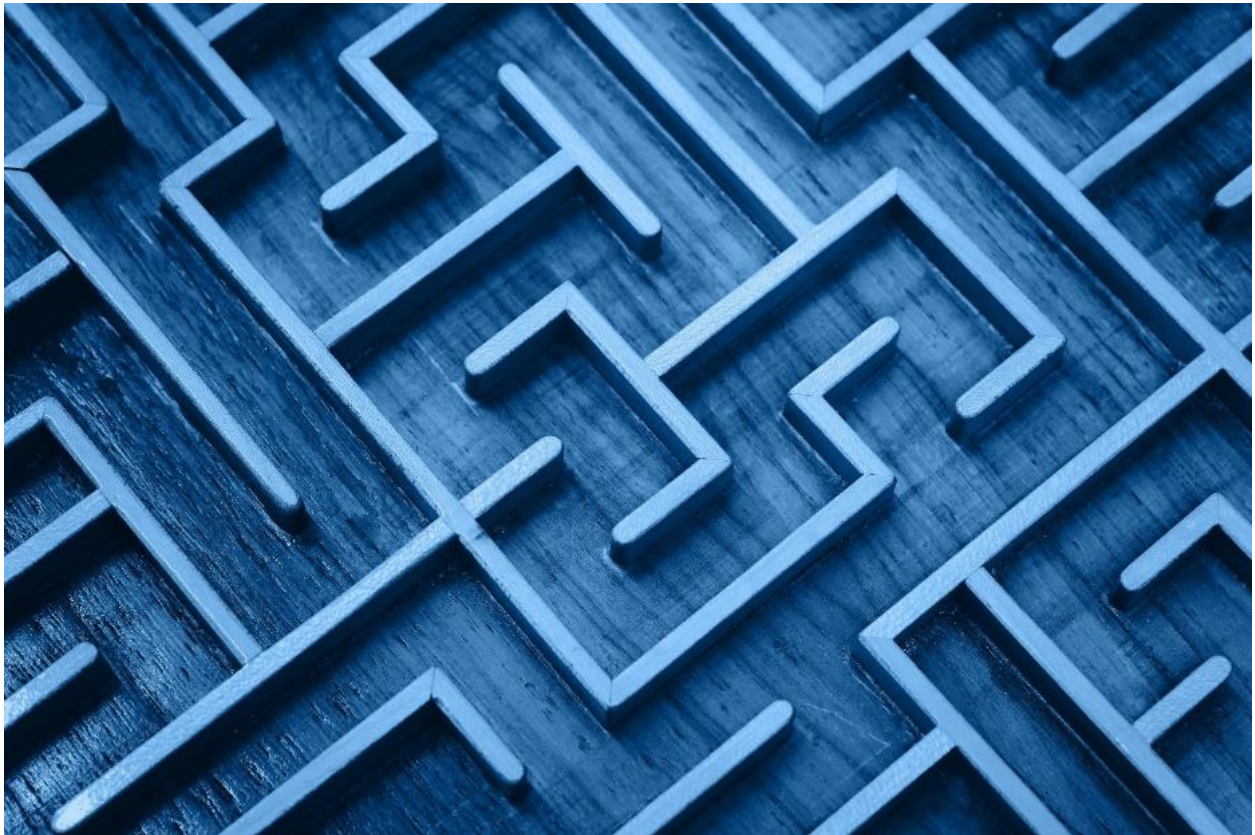
Învățarea: un fenomen uimitor și complex

Dacă ne uităm la semnificația cuvântului „învățare” într-un dicționar, vom găsi o definiție foarte scurtă și cuprinzătoare.



Învățarea: „procesul **dobândirii de cunoștințe și experiență** - de exemplu studiind” (sursa: [Macmillan Dictionary online](#))

Această definiție, deși eficientă și simplă, nu transmite complexitatea modului în care are loc învățarea. De fapt, **învățarea** este influențată de o multitudine de factori, care implică **mecanisme conștiente și inconștiente și procese fizice, psihologice, cognitive, sociale și emoționale** (Darling-Hammond și colab., 2020). În plus, învățarea are loc în mai multe locuri (cel puțin la școală și acasă) și în momente diferite.



Acest aspect multifactorial al procesului de învățare este ilustrat în Figura 1. Această figură prezintă domenii interconectate care joacă un rol important în învățare, așa cum au fost identificate de Darling-Hammond et al. (2020). În centrul său se află conceptul de „copil integru”, în care un elev este tratat în moduri conectate și grija acordată este personalizată individual.

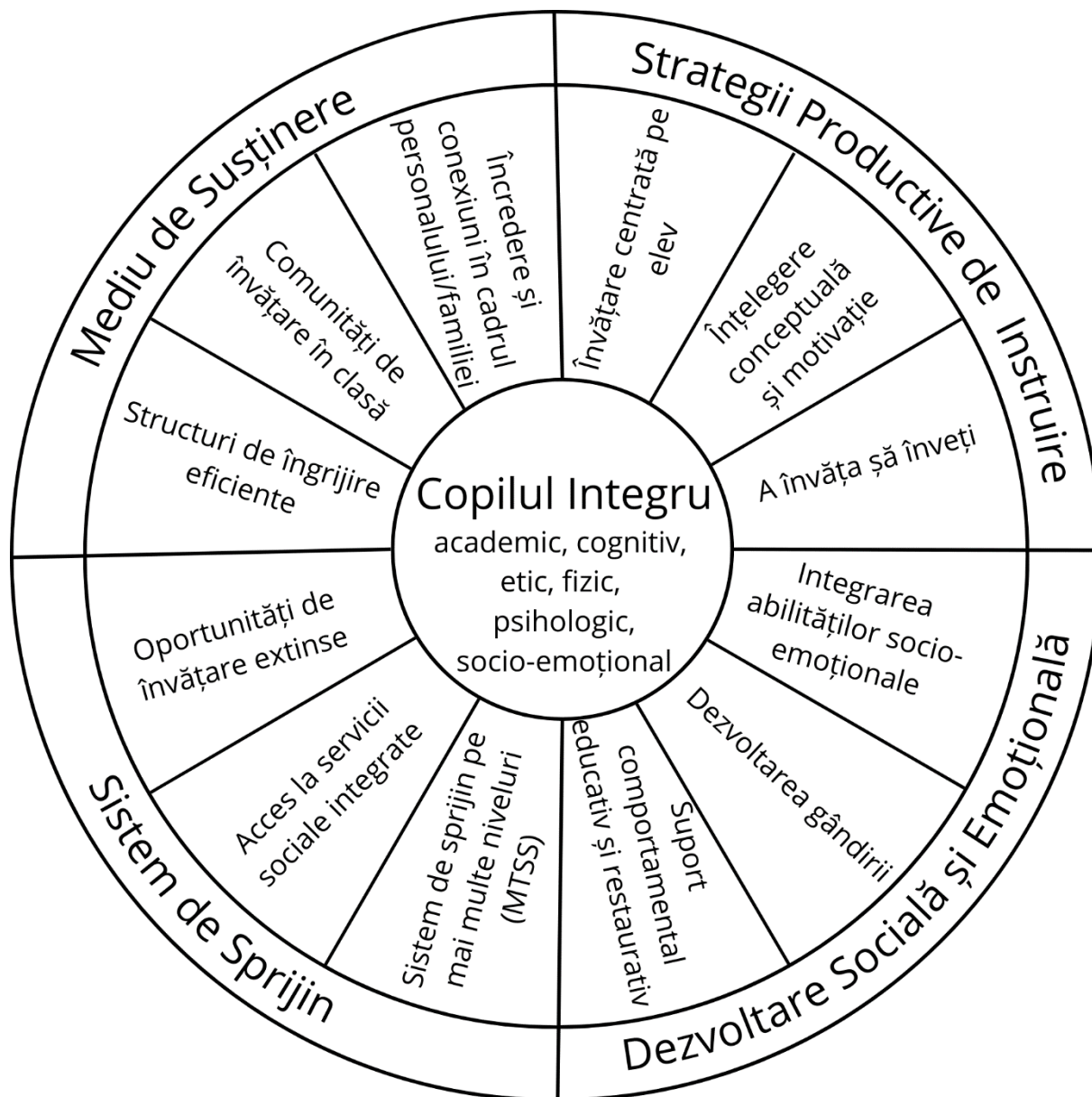


Figura 1. Știința învățării și dezvoltării principiilor practice (Darling-Hammond et al., 2020, p. 98), versiune simplificată.

Cu această idee a multiplicității factorilor vine și înțelegerea naturii oarecum fragile a învățării: **dacă un pilon este compromis, întregul proces de învățare devine mai fragil.**

Pe scurt, multe lucruri pot face ca învățarea să fie o provocare pentru elevii dumneavoastră. **Este esențial să fie identificate cauzele principale ale dificultăților lor** pentru a-i putea sprijini eficient. Un motiv care împiedică învățarea, de exemplu, ar putea fi **tulburările specifice de învățare (TSI)**, pe care unii dintre elevii dumneavoastră le pot avea. Subiectul TSI va fi dezvoltat în continuare în secțiunea 1.2 (începând cu pagina 21).



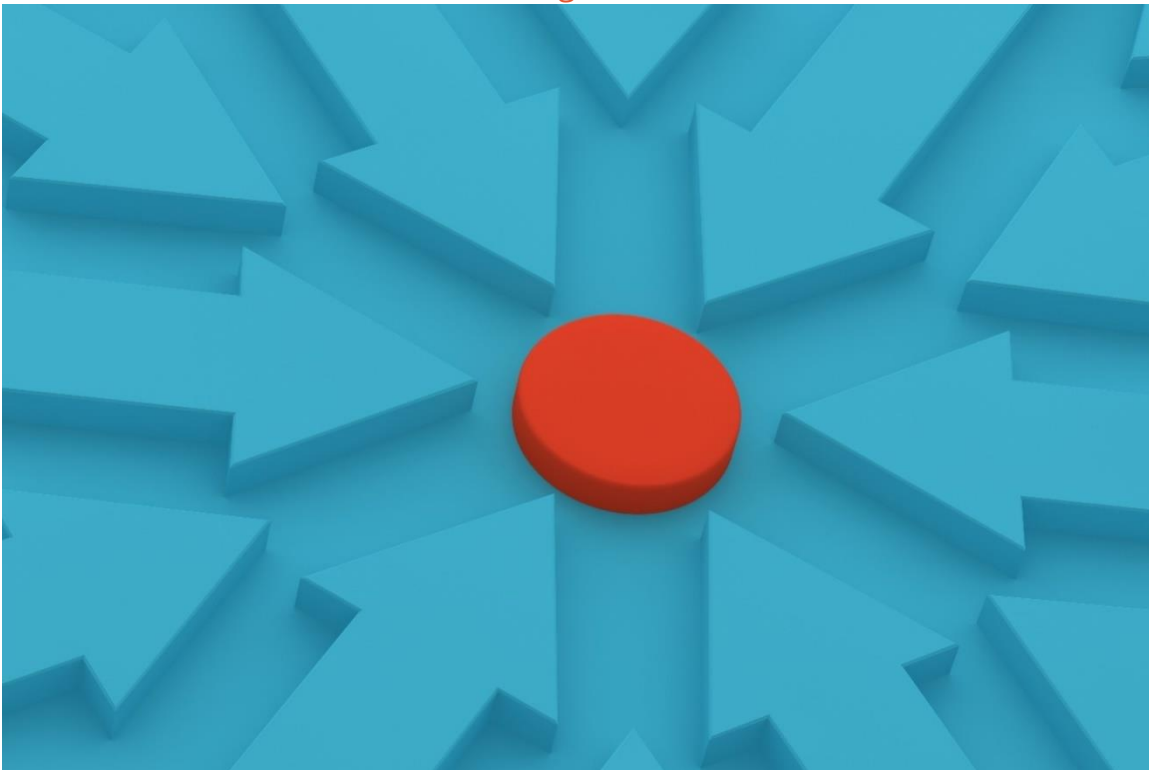
Pe lângă sursele potențialelor dificultăți menționate mai sus, există întotdeauna provocări specifice, inerente domeniului care este predat. Învățarea unei limbi străine, cum ar fi engleza, așa cum va fi discutat mai jos, aduce propriul set de obstacole. **Oricum, indiferent de dificultate, implicarea rămâne întotdeauna un element cheie în abordarea lor.**

Profilul elevului care învață ESL în context digital

Înainte de a discuta provocările specifice implicate în ESL, este important să abordăm două aspecte:

- a. Trebuie să definim „ESL” și cum vom folosi acest termen pe parcursul proiectului D-ESL
- b. Trebuie să descriem profilul elevilor care studiază engleza în zilele noastre.

ELT, EFL, ELF, and ESL... o multitudine de termeni care se referă la predarea limbii engleze



Pentru început, există mai mulți termeni în literatură care acoperă diferite aspecte ale predării englezei, cu o oarecare granularitate. Acronimele ELT, EFL, ELF și ESL sunt întâlnite deseori (Fogg, 2019).

ELT reprezintă pur și simplu **predarea limbii engleze**. Poate fi considerat un termen generic.

Termenul **EFL** înseamnă **engleza ca limbă străină** și este folosit în general în literatura de specialitate pentru a se referi la predarea limbii engleze într-o țară sau un mediu în care nu se vorbește engleza.

ELF nu este o greșală de tipar a acronimului EFL, ci reprezintă limba engleză ca **lingua franca**. Se referă la predarea limbii engleze, care vizează comunicarea cu o varietate de vorbitori, indiferent de limba lor maternă.

În cele din urmă, **ESL** înseamnă engleza ca **a doua limbă**. Formal, în literatura științifică, utilizarea sa principală se referă la predarea limbii engleze către vorbitori nenativi într-un mediu vorbitor de limba engleză (în țările în care engleza este una dintre cele mai importante limbi). În practică, totuși, termenul „ESL” este adesea folosit într-un sens mai larg. Se poate referi, de exemplu, pur și simplu la învățarea limbii engleze în școlile de imersiune. De asemenea, apare în sensul literal când ne referim la predarea limbii engleze ca a doua limbă, indiferent de limba țării sau de programa școlară.

Pentru D-ESL, **am optat pentru utilizarea ESL în acest sens mai larg**, pentru că utilizarea sa este foarte comună și pentru că majoritatea europenilor învață efectiv engleza ca a doua limbă la școală.

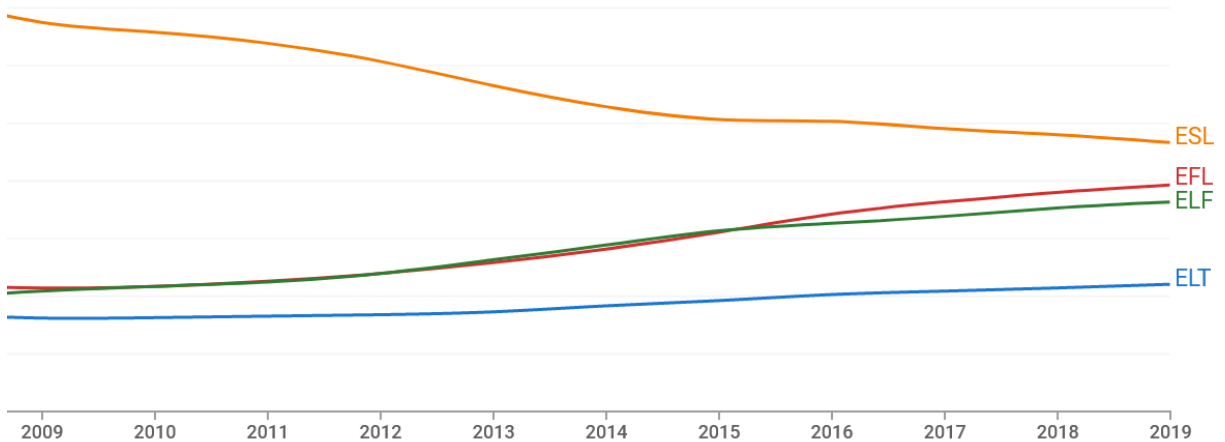


Figura 2. Frecvența de utilizare a ESL, EFL, ELF între 2009-2019, conform Google Books Ngram Viewer (corpus englez 2019)

Profilul elevilor care învață engleza

Să încercăm să creăm un profil actualizat al elevilor din lumea noastră cu un accent digital din ce în ce mai mare. Desigur, ar trebui **să ținem cont de faptul că este imposibil să descriem varietatea elevilor într-un singur profil**, dar vom încerca tot posibilul să oferim o imagine generală a acestora în Europa.



Elevii de astăzi sunt în general **cunoscători în tehnologie**, deoarece tehnologia este omniprezentă. Mulți dintre ei sunt **demotivați de metodele tradiționale de predare**, pe care unii le califică drept „învechite, fade și aparținând aproape în întregime trecutului” (Lister, 2015).

Ei se așteaptă să fie implicați, vor mai **multe fluxuri de informații** și preferă **interacțiuni frecvente și rapide** cu conținutul (Van Eck, 2006).

În general, folosesc în mare măsură tehnologia în scopuri de divertisment și, ulterior, **majoritatea joacă jocuri video** în mod regulat. De exemplu, în 2020, 79% dintre europenii cu vârsta între 11 și 14 ani erau jucători de jocuri video, pe smartphone, tabletă, consolă sau PC (ISFE, 2021). Elevii care joacă jocuri video pot fi **jucători ocazionali** – adică nu joacă foarte des și probabil cel mai adesea cu grupul lor de prieteni – și **jucători** care își dedică o mare parte din timpul lor liber jocurilor video (Iacovides et al., 2011).). În cele din urmă, este important de menționat că, spre deosebire de unele concepții greșite, stereotipe, **atât fetele, cât și băieții, joacă jocuri video, 47% dintre jucătorii europeni fiind femei.**

Din toate aceste motive, jocurile digitale pot fi considerate extrem de potrivite pentru a atrage și a implica elevii dumneavoastră.



Un apel la precauție, totuși. Chiar dacă majoritatea elevilor pot avea acces ușor la tehnologie într-o mare măsură, este posibil să nu fie cazul unora aflați în situații mai precare. Este important să ne asigurăm că acești elevi nu sunt lăsați în urmă și că au acces la aceeași calitate a educației ca și ceilalți elevi.

Provocări în învățarea limbii engleze



Pentru a afla mai multe despre provocările întâlnite în învățarea limbii engleze, am chestionat un eșantion de **25 de profesori de engleză din toată Europa**, astfel încât să-și poată împărtăși observațiile. Am identificat mai întâi **câteva provocări intrinseci și extrinseci** și le-am cerut profesorilor să le selecteze pe cele cu care se confruntă elevii lor. Pe lângă provocările predefinite, profesorii au putut să adauge propriile opțiuni în formular, astfel încât să putem aduna informații mai precise. Rezultatele acestor două întrebări sunt prezentate în Figura 3 și Figura 4.

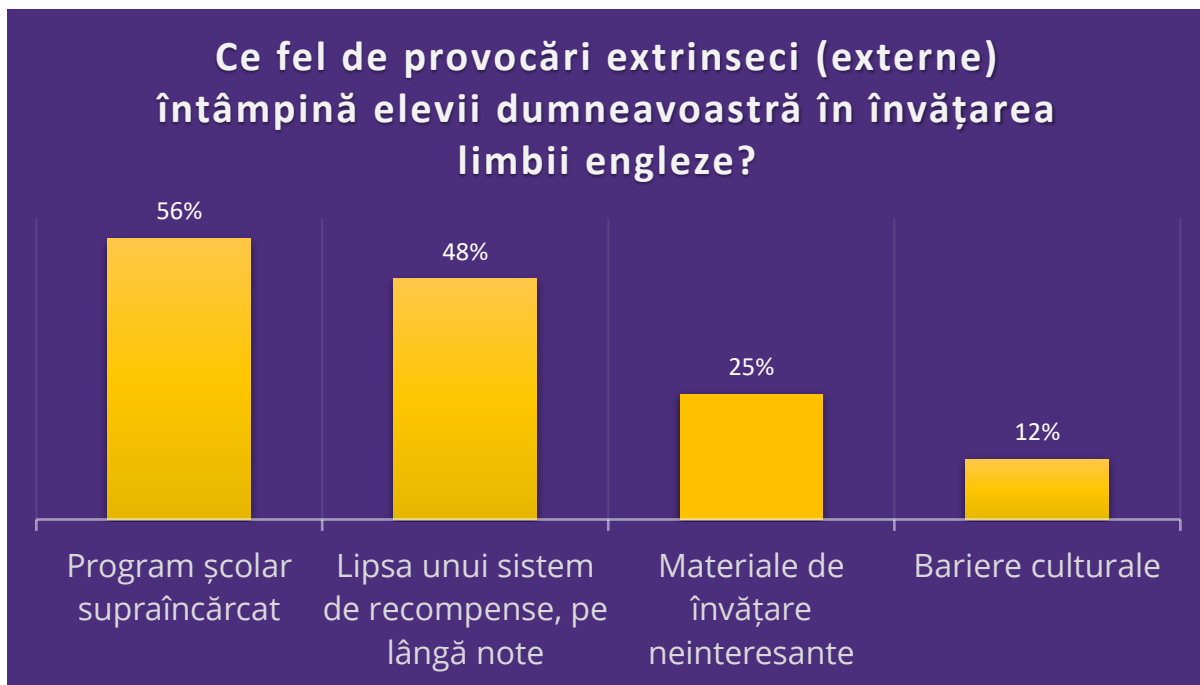


Figura 3. Proporția provocărilor extrinseci identificate întâmpinate de elevii care învață limba engleză, așa cum le-au văzut 25 de profesori de engleză din Europa

Începând cu **provocările extrinseci**, opțiunea care a fost selectată cel mai mult a fost **„program școlar supraîncărcat”**, cu 56% dintre respondenți selectând acest răspuns. Aceasta este apoi urmată îndeaproape de „lipsa unui sistem de recompensare, pe lângă note” cu 48% din răspunsuri și de „material de învățare mai puțin antrenant” cu 40%. „Barierele culturale”, se pare, nu a fost considerată o problemă atât de mare de cei 25 de respondenți ai noștri.

Un respondent din Macedonia a precizat, de asemenea, lipsa posibilităților în țara lor de a se angaja în activități extracurriculare, din cauza conexiunii proaste la internet.

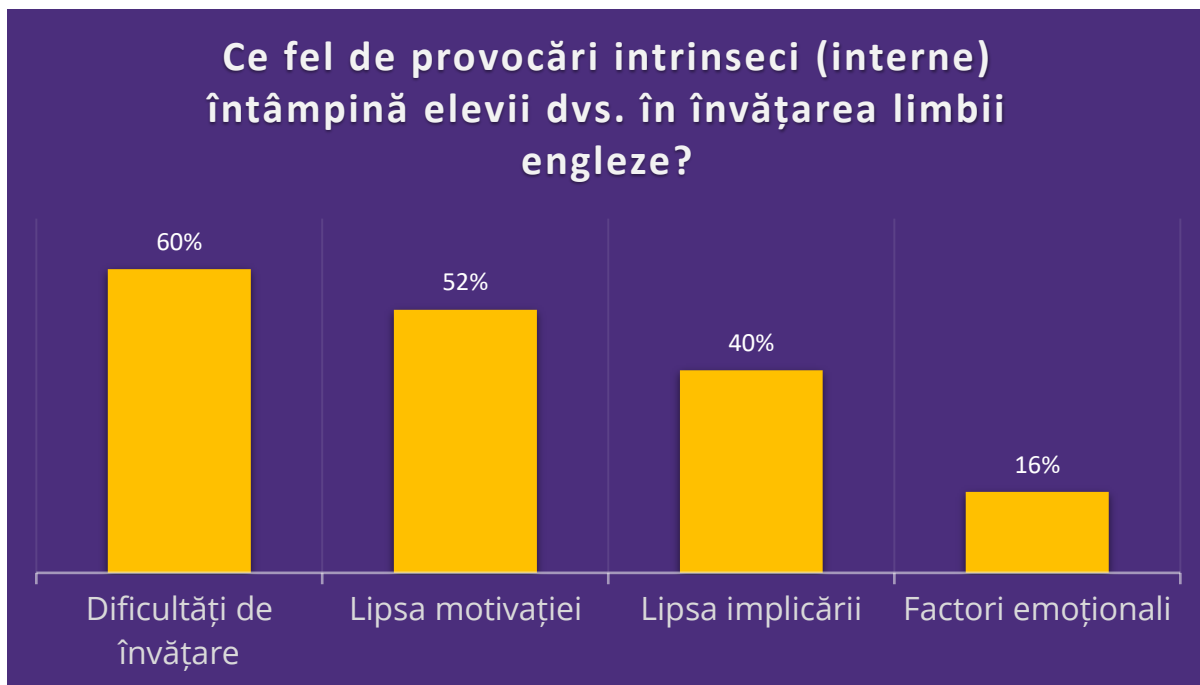


Figura 4. Proporția provocărilor intrinseci identificate întâmpinate de elevii care învață limba engleză, așa cum le-au văzut 25 de profesori de engleză din Europa

Cu 60% dintre respondenți selectând această opțiune, se pare că primele **provocări intrinseci** întâlnite de elevi sunt **„provocările datorate dificultăților de învățare”**. Aceasta este apoi urmată îndeaproape de **„lipsa de motivație”** selectată în 52% dintre răspunsuri și apoi de **„lipsa de implicare”** cu 40%.

În ceea ce privește aceste aspecte ale motivației și angajamentului, majoritatea respondenților sunt puternic de acord (68% dintre ei) sau sunt de acord (16%) că motivația și implicarea au un impact mare asupra succesului elevilor lor, așa cum se arată în Figura 5.

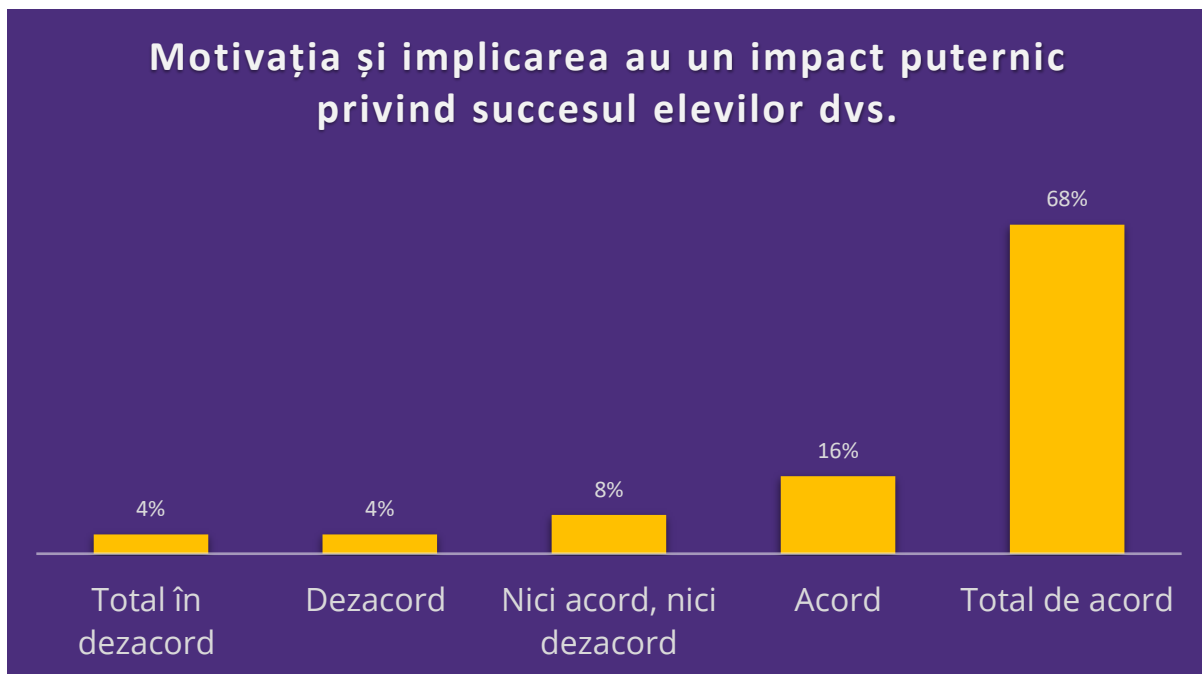


Figura 5. Opinia celor 25 de profesori de limba engleză în sondaj cu privire la impactul motivației și angajamentului elevilor

În plus, acest chestionar evidențiază **dorința reală a profesorilor de a adopta metode de predare antrenante**. Răspunsurile arată entuziasm și așteptări cu privire la învățarea bazată pe joc (GBL), care a fost văzută ca o modalitate foarte bună de a îmbunătăți nivelul de engleză pentru elevii cu dificultăți de învățare, așa cum se arată în Figura 6.

Sunt lecțiile bazate pe jocuri digitale un mijloc de a îmbunătăți nivelul de engleză al elevilor cu dificultăți de învățare?

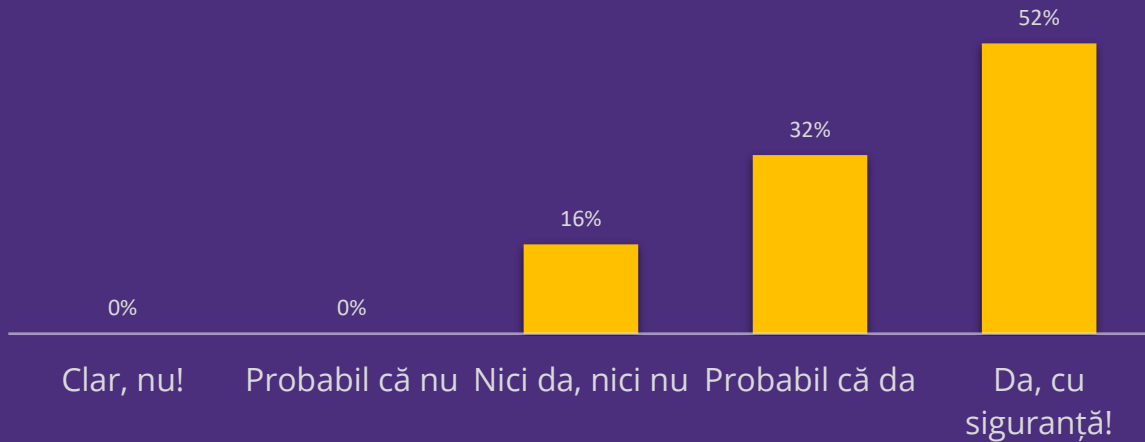


Figura 6. Opinia celor 25 de profesori cu privire la utilizarea DGBL-urilor ca modalitate de îmbunătățire a nivelului de engleză al elevilor cu dificultăți de învățare

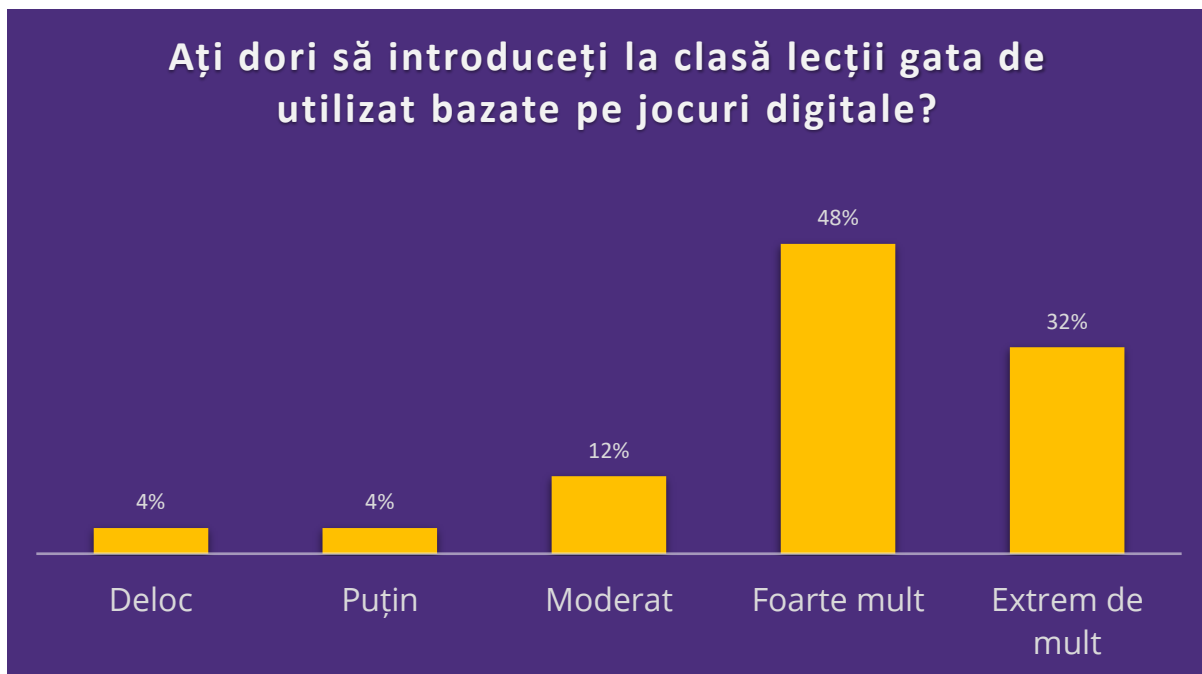


Figura 7. Dorința profesorilor de a introduce la clasă GBL gata de utilizare

Pe lângă viziunea generală pe care am adunat-o cu sondajul de mai sus, să evidențiem câteva **provocări care sunt inerente învățării limbii engleze**.

Scopul predării limbilor este de a ajuta elevii să dezvolte competențe productive (**vorbire și scriere**) și receptive (**ascultare și citire**) în limba țintă. Pentru a măsura aceste abilități, profesorii de limbi străine se pot baza pe descriptorii definiți în Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi (**CEFR**) și pe volumul său însoțitor (Consiliul Europei, 2020). Fiecare elev se poate confrunta cu provocări diferite în învățarea acestor competențe și pot fi identificate unele dificultăți comune.

Competențele productive pot fi cel mai dificil de dobândit, deoarece elevii trebuie să depășească simpla înțelegere. Elevii pot simți, de asemenea, anxietate și teamă de judecata limbajului pe care îl produc.



Acest lucru este valabil mai ales pentru **abilitățile de vorbire**, pentru care elevii se pot simți mai expuși, în parte datorită naturii directe a majorității comunicării orale. **Lipsa dorinței de a vorbi** în fața altora, **lipsa încrederii în sine, ezitarea, nervozitatea, inhibiția și lipsa vocabularului** sunt câțiva factori care pot împiedică capacitățile de vorbire ale cursanților (Ying et al., 2021). În timpul pandemiei de COVID-19, vorbirea s-a dovedit a fi și mai provocatoare, odată cu schimbarea paradigmei de predare care a trebuit să fie adaptată la un context online, îndepărtat, iar acest aspect continuă să-și arate efectele în predarea de zi cu zi.

Vorbirea este, de asemenea, dificilă pentru cei care învață limba engleză, deoarece pronunția poate avea foarte puțin sens pentru ei. Într-adevăr, engleza nu este limba cea mai accesibilă în acest sens; nici pe departe, dacă ne gândim, de exemplu, la cuvinte precum „though” (/ðəʊ/), „through” (/θru:/), „thought” (/θɔ:t/) și „tough” (/tʌf/), sau „read” (/ri:d/) și „read” (/red/) care au

pronunții diferite. **Cunoașterea unui cuvânt în forma sa scrisă este rareori suficientă pentru ca elevii să-l poată folosi corect în vorbire.** Accentul, intonația și ritmul sunt, de asemenea, factori provocatori în vorbire (Gilakjani et al., 2011). Cauza principală a acestor dificultăți este faptul că **elevii trebuie să adapteze tiparele conceptuale interiorizate cu limba lor maternă.** Din toate aceste motive, pronunția, pe lângă lipsa de vocabular și greșelile gramaticale, poate face ca vorbirea să fie foarte frustrantă și chiar jenantă pentru unii elevi, care preferă să rămână tăcuți.



Într-o oarecare măsură, abilitatea de **ascultare** este, de asemenea, **afectată de problema pronunției.** De fapt, reprezentarea mentală a modului în care sună un cuvânt poate cauza probleme elevilor. Este posibil să nu facă legătura între cuvintele pe care le aud și forma scrisă pe care o cunosc, dar cred că se pronunță diferit. În plus, spre deosebire de citire, când elevii își pot aloca timpul necesar și pot identifica vizual anumite cuvinte care sunt mai problematice pentru ei, ascultarea este o abilitate mai „instantanee”. **Elevii pot simți anxietate cauzată**

de lipsa de control pe care o au asupra materialului de ascultare, precum și de anticiparea întrebărilor și de evaluare care poate urma activității de audiție.



Legătura mentală dintre reprezentările vocale și cele scrise ale cuvintelor cauzează, de asemenea, probleme pentru **deprinderea scrisului. Elevii tind să scrie în funcție de pronunție, ceea ce poate duce la o ortografie deficitară** (Moses & Mohamad, 2019). Lipsa vocabularului și a cunoștințelor gramaticale este, de asemenea, o sursă de frustrare, la fel ca și pentru cealaltă abilitate productivă care este vorbirea.



În cele din urmă, **citirea** poate să nu dețină titlul celei mai dificile dintre cele patru abilități, dar rămâne o piesă esențială a învățării limbilor străine. Elevii au nevoie de expunere la conținutul scris, chiar dacă doar pentru că **scrierea și citirea sunt**

interdependente (Moses & Mohamad, 2019). Astfel, citirea îi va sprijini pe elevi în dezvoltarea abilităților de scriere. Activitățile de lectură oferă, de asemenea, oportunitatea de a fi expus unui vocabular nou.

Pentru toate abilitățile de mai sus, în special în ceea ce le privește pe cele productive, vin două piese esențiale: **vocabularul și gramatica**. Vocabularul este elementul fundamental în construirea propozițiilor, în timp ce gramatica oferă o structură pentru a transmite un înțeles detaliat. Cu un vocabular sau cunoștințe limitate de gramatică, elevii se pot confrunta cu anxietatea de a produce sau înțelege limba.

1.2. Provocări în învățarea limbilor străine pentru elevii cu TSI

Pe lângă provocările și dificultățile menționate mai sus cu care se poate confrunta fiecare elev, unii dintre ei prezintă, probabil, **tulburări specifice de învățare** (TSI). Într-adevăr, aproximativ 10% din populație este afectată de cel puțin o tulburare specifică (Butterworth & Kovas, 2013).

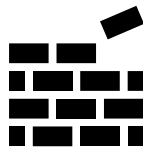
TSI pot duce la dificultăți în ceea ce privește memorarea, organizarea, gestionarea timpului și atenția, dar reprezintă și bariere suplimentare în calea dezvoltării celor patru competențe lingvistice: vorbirea, ascultarea, citirea și scrierea.

Există mai multe TSI, inclusiv tulburări legate de limbaj, cum ar fi **dislexia, dispraxia, disgrafia, disfazia și disortografia**, plus **discalculia**, care duc la dificultăți privind cifrele și matematica. În multe cazuri, aceste TSI pot apărea concomitent. **Adaptări pot fi luate în considerare pentru a sprijini elevii cu TSI** în vederea învățării de succes.



Sunt competențele lingvistice slab achiziționate în limba maternă o sursă de dificultate în învățarea unei limbi străine?

Elevii cu una sau mai multe TSI care afectează nivelul lingvistic încep cu dezavantajul de a se lupta deja cu una sau mai multe abilități în propria lor limbă. Problema este că **succesul în a doua limbă depinde în mare măsură de abilitățile dezvoltate în prima limbă**, deoarece prima și a doua limbă sunt interdependente (Nijakowska, 2020).



Dislexia este cea mai frecventă formă de TSI și **afectează citirea**. Elevii dislexici au o **conștientizare fonologică slabă**, ceea ce înseamnă că nu corelează corect literele cu sunetele pe care acestea le reprezintă. Când vine vorba de învățarea limbilor precum engleza, acest factor **împiedică, de asemenea, abilitățile de scriere**, deoarece îngreunează ortografia. Citirea le poate lua toate resursele mentale și concentrarea, ceea ce duce la o înțelegere și reținere slabă a ceea ce tocmai au citit. **A cere unui elev dislexic să citească cu voce tare în fața clasei ar trebui să fie întotdeauna un lucru de evitat, deoarece poate distruge complet încrederea în sine a elevului.**



Disgrafia și disortografia: scrierea

Disgrafia este o TSI care afectează **limbajul scris**. Scrisul de mână poate fi greu sau imposibil de citit și poate conține multe greșeli de ortografie. **Disortografia** este o altă tulburare care afectează scrierea. Spre deosebire de disgrafie, problema nu este că scrierea de mână este neapărat dificilă în sine, însă **asocierea dintre sunetele limbii și formele lor scrise este deosebit de complexă**.



Disfazia: vorbirea și ascultarea

Disfazia **afectează vorbirea și/sau ascultarea**. O persoană poate avea dificultăți în a aduna cuvinte pentru a forma o propoziție, urmând reguli gramaticale sau poate spune cuvinte inventate fără să-și dea seama. Prin urmare, comunicarea orală poate fi foarte dificilă.



Dispraxia: scrierea, vorbirea, citirea

În cele din urmă, **dispraxia** este o tulburare care afectează coordonarea motrică fină și/sau grosieră, care poate îngreuna **scrierea, vorbirea sau citirea**.



Toate TSI sunt **tulburări neurologice care nu au nimic de-a face cu intelectul**.
Elevii dumneavoastră cu TSI au, așadar, la fel de mult potențial ca toți ceilalți elevi.
Dacă sunteți interesat de subiect, vă sugerăm să aruncați o privire la fișele noastre
de practică dedicate elevilor cu probleme de învățare care acoperă TSI, pentru mai
multe informații: <http://d-esl.eu/index.php/en/resources/>.



SECȚIUNEA 2

Cum pot depăși profesorii aceste provocări?

Doi factori foarte importanți care vor ajuta la abordarea provocărilor descrise mai sus sunt **motivația și implicarea**. În această secțiune, ambele concepte vor fi explorate și definite teoretic, urmate de sfaturi practice despre modul în care tehnologia poate fi utilizată pentru a stimula implicarea.

2.1. Implicarea și motivația sunt factori cheie pentru însușirea limbilor străine pentru toți elevii

Înainte de a merge mai departe, trebuie să înțelegem pe deplin semnificațiile termenilor „implicare” și „motivație”. Când ne uităm la explicațiile acestor cuvinte

Într-un dicționar, cum ar fi în „Dicționarul Macmillan Online”, ni se oferă următoarele definiții:



Implicare: “sentimentul de a fi implicat într-o anumită activitate” (sursa: [Macmillan Dictionary Online](#))



Motivație: “un sentiment de entuziasm sau interes care te face hotărât să faci ceva” (sursa: [Macmillan Dictionary Online](#))

Putem deja deduce că motivația și implicarea sunt legate pozitiv de desfășurarea unei activități. Dar trebuie să explorăm mai profund acești doi termeni pentru a înțelege rolul lor în educație și în învățarea limbilor străine

Implicarea elevilor

În educație, „**implicarea elevilor**” nu se limitează la sentimentul de **implicare** în activitatea de învățare, ci și la **gradul de atenție, interes și curiozitate al elevilor** (Gao et al., 2020).

În literatura de specialitate, implicarea educabililor este în general descrisă ca o construcție care include trei dimensiuni: comportamentală, emoțională și cognitivă.

Pentru început, **implicarea comportamentală** este dimensiunea participării și implicării în activități academice (precum și în activități sociale sau co-curriculare).

De asemenea, poate include noțiunea de conduită pozitivă și absența unui comportament perturbator, cum ar fi absenteismul școlar.

În al doilea rând, **implicarea emoțională** se referă la un sentiment de apartenență sau de conectare la școală. Este axat pe amploarea reacțiilor pozitive și negative

față de profesori, colegi și școală. Un studiu realizat de Halm (2015), de exemplu, indică faptul că în centrul implicării elevilor se află o legătură strânsă între profesor și elevi și o relație de respect și încredere reciprocă.

În sfârșit, **implicarea cognitivă** este legată de ideea de auto-implicare în învățare și de efortul și dorința de a înțelege și stăpâni idei și abilități complexe. Practic, poate fi explicată ca voința mentală pe care elevii o pot investi în procesul de învățare.



Aceste trei aspecte sunt piese ale aceluiași puzzle și sunt esențiale pentru orice tip de învățare în educația școlară. **Elevii care sunt implicați activ în învățare deprind mai mult, învață mai bine și se bucură efectiv de experiența din clasă** (Halm, 2015).

Motivația elevilor



Motivația este ceea ce îi determină pe elevi să realizeze ceva. Dacă elevii nu găsesc motivul din spatele unei activități și se simt dezinteresați, nu se vor implica și nu vor fi în condiții favorabile pentru a învăța. Prin urmare, este esențial să stimulăm motivația elevilor. Literatura de specialitate nu oferă o definiție unică și universală a motivației, probabil pentru că ceea ce este motivant poate varia de la un elev la altul. Cu toate acestea, au fost identificați o serie de factori motivatori (Lorenset, 2018).

De obicei, se face o distincție între motivația intrinsecă și cea extrinsecă.

Cu **motivație intrinsecă**, elevii sunt motivați din interior și sunt **puternic implicați în învățare**. **Conexiunea dintre implicare și motivația intrinsecă** pare indusă în mod natural, deoarece aceasta din urmă are ca rezultat elevi mai implicați.

Pe de altă parte, elevii **motivați extrinsec** sunt motivați de factori și cerințe obligatorii care vin din afară (termene limită, sarcini și instrucțiuni clare, note...) și tind să depună **cel mai mic efort** pentru a obține cea mai mare recompensă (Harandi, 2015).

În cazul învățării limbilor străine, motivația este văzută de unii ca fiind supusă unei combinații de efort și voință, precum și condiții pozitive și favorabile. Motivația este și despre **interes, distracție, angajament și pasiune** (Lorenset, 2018).

Mulți cercetători au încercat să identifice factorii motivaționali. Unii au decis să studieze jocurile digitale pentru a înțelege aspectele motivaționale. Lorenset (2018), de exemplu, enumeră mai multe motive pentru care jocurile digitale în învățare sunt motivante, printre altele:

- combinația de distracție și participare;
- experimentarea virtuală a unei vieți și a unei identități noi;
- orientarea spre obiectiv;
- interacțiunea;
- feedback-ul și narațiunea;
- autonomia etc.

Cu toate acestea, cea mai influentă lucrare provine probabil de la Malone (1981), care elaborează o teorie a motivației intrinseci bazată pe manipularea experimentală a jocurilor. El sugerează că jocurile sunt pline de satisfacții datorită celor trei factori principali furnizați de însăși natura lor: **provocare, fantezie și curiozitate**.

Pentru început, **provocarea** depinde de gradul de dificultate al jocului și este caracterizată de patru atribute: **obiective, rezultat nesigur, stima de sine** și **„jucării versus instrumente”** (jucăriile sunt folosite de dragul lor, instrumentele cu un scop).

Apoi, **fantezia**, așa cum este descrisă de Malone, este modul în care jucătorii se pot imagina în joc. Poate fi fie intrinsecă, în care abilitățile și fantezia depind una de

cealaltă, fie extrinsecă, unde fantezia depinde de îndemânare (Iacovides et al., 2011).

În cele din urmă, **curiozitatea** reflectă modul în care jucătorii continuă să joace un joc pentru a afla ce se va întâmpla în continuare (după ce sunt întreprinse anumite acțiuni). Curiozitatea poate fi apoi subcategorizată în **curiozitatea senzorială**, care este activată de aspectele senzoriale (vizualul unui joc, sunete, ...) și **curiozitatea cognitivă**, care apare cu dorința de a-și îmbunătăți cunoștințele.

Acum că avem o imagine mai bună a ceea ce înseamnă **implicarea și motivația** în contextul educației, ar trebui să fie mai clar de ce aceste două concepte sunt factori cheie atât de importanți în învățare. Elevii ESL care dezvoltă o motivație intrinsecă de a învăța limba engleză și sunt implicați comportamental, cognitiv și emoțional, se vor afla în condiții foarte favorabile pentru a atinge un nivel avansat de limbă și a dobândi fluentă. În cele din urmă, promovarea motivației și angajamentului este, de asemenea, o chestiune de abilitare a elevilor. **Cu motivație și implicare, elevii sunt mai implicați, se bucură mai mult de experiența de învățare și sunt într-un mediu bun pentru a învăța cum să învețe.** În cele din urmă, elevii abilitați vor dezvolta competențe de rezolvare a problemelor și vor înțelege mai ușor imaginea generală (Gee, 2005).

Din acest motiv, **studiul implicării elevilor a atras un interes din ce în ce mai mare.** Pentru a măsura implicarea cursanților și cele trei dimensiuni ale acesteia descrise mai sus, oamenii de știință au recurs la metode tradiționale, cum ar fi auto-raportarea elevilor, evaluările profesorilor, interviurile etc. Cu toate acestea, există și metode mai avansate, de exemplu Gao et al. (2020), care au experimentat o abordare mai tehnologică. Acest studiu a implicat o brățară plină de senzori

pentru a monitoriza indicatorii corpului în implicare, precum și o stație meteo interioară pentru a studia influența factorilor de mediu (temperatura camerei, umiditatea, nivelul CO2, nivelul sonor etc.). Ideea este că, folosind aceste metode precise de măsurare, cercetătorii pot studia implicarea elevilor cu mai multă precizie.

Din păcate, **implicarea pare să scadă în timp ce elevii parcurg curriculumul școlar**, atingând cele mai scăzute niveluri în liceu. Marks (2000), de exemplu, estimează că 40-60% dintre elevii de liceu sunt neimplicați. Chiar dacă studiul care a evidențiat aceste cifre a fost realizat în SUA și rezultatele s-ar putea să nu fie direct transpuse în contextul european, se poate deduce măsura în care elevii pot fi neincluși în învățare. Odată cu acestea apar probleme precum **performanța academică scăzută, nemulțumirea și ratele ridicate de abandon școlar**.

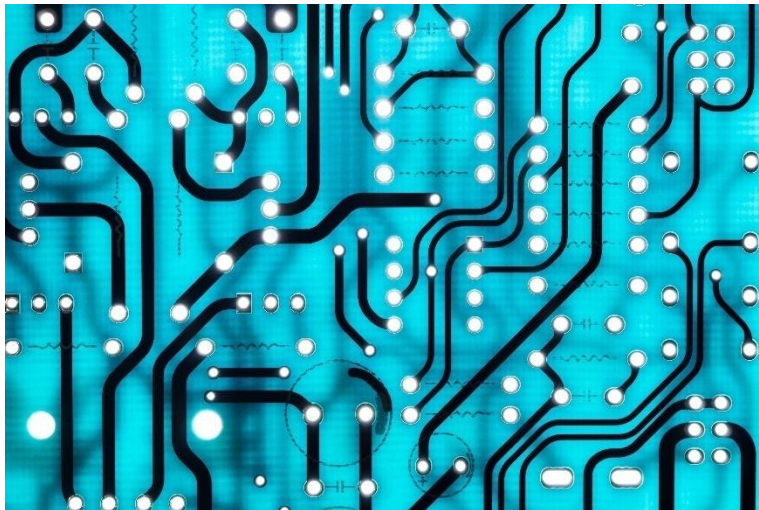
Prin urmare, este esențial să promovăm implicarea în școli. O varietate de experiențe de învățare activă poate ajuta foarte mult, de exemplu, utilizarea jocurilor video și a materialelor digitale interactive (Halm, 2015).



2.2. Cum să sprijinim implicarea elevilor într-un mediu digital pentru a îmbunătăți învățarea limbilor străine

Un răspuns cert la întrebarea „Cum îmi fac elevii mai motivați și mai implicați?” este aproape imposibil, deoarece va depinde foarte mult de elevii dumneavoastră și de interesele lor.

Totuși, ceea ce evidențiază cercetările este faptul că tehnologia și mediile digitale oferă multe opțiuni pentru a face învățarea mai interesantă pentru elevi (Harandi, 2015).



Deși tehnologia nu poate aborda în mod direct problema „programului școlar supraîncărcat”, care a fost prima provocare extrinsecă raportată de profesori în sondajul nostru, deoarece aceasta este o problemă structurală, poate ajuta la abordarea celor mai multe dintre celelalte provocări care au fost evidențiate în Secțiunea 1. **Utilizarea corectă a tehnologiei** (inclusiv jocurile video) **poate ajuta**

la construirea unui sistem mai bun de recompense, poate face procesul de învățare mai captivant și poate aborda și dificultățile de învățare ale cursanților dumneavoastră. Toate acestea facilitând în același timp **oferirea de fluxuri multiple de informații și interactivitate**. Cel mai important, tehnologia poate **ajuta la dezvoltarea motivației și angajamentului intrinseci ale elevilor** (cognitive, emoționale și comportamentale). Utilizarea jocurilor video, de exemplu, este cu siguranță o opțiune de investigat pentru activitățile de învățare a limbii. Acest lucru va fi explorat mai detaliat în secțiunile 3 și 4 de mai jos.

În această secțiune, ne vom concentra pe metodele, tehnicile și strategiile de învățare digitală care pot atrage elevii dumneavoastră în ceea ce privește cele patru competențe lingvistice productive și receptive, precum și învățarea vocabularului și a gramaticii.

Vorbirea

Am discutat în Secțiunea 1 despre aspectele provocatoare ale abilității de vorbire. Una dintre observațiile noastre a fost că vorbirea ar putea fi împiedicată de **lipsa de încredere în sine, nervozitate și anxietate de limbaj**. Acestea sunt, prin natura lor, bariere serioase în calea implicării emoționale în orice activitate de comunicare orală. Este foarte important ca elevii să se simtă într-un mediu sigur pentru a-și exercisa abilitățile de comunicare, fără a se simți presați de profesor sau de colegii lor. Pentru construirea unei atmosfere sănătoase în clasă fiecare profesor trebuie să facă eforturi. Cu toate acestea, există unele elemente tehnologice care pot veni în ajutor.

Pentru a lucra la implicarea emoțională, profesorii ar putea, de exemplu, să folosească tehnologia pentru a oferi un mijloc de a-și exercisa abilitățile orale într-o

manieră întârziată. Ideea ar fi să pregătească activități în care elevii să-și poată preînregistra vocea (și să înregistreze din nou dacă este nevoie).



Acest lucru este posibil, de exemplu, cu prezentările video. Ați putea, de exemplu, să cereți elevilor să lucreze în grupuri și să facă o prezentare video pe o temă la alegere (sau din mai multe opțiuni). Oferându-le o oarecare libertate pe temă, elevii au șansa de a-și exprima motivația intrinsecă (pe o temă care îi interesează). Deoarece pot edita și înregistra lucruri de mai multe ori pentru prezentarea video, se pot simți mai confortabil și mai implicați emoțional. Editarea video este, de asemenea, o abilitate care poate interesa elevii și îi poate implica din punct de vedere cognitiv.

Activitățile de vorbire întârziată pot ajuta elevii să se simtă mai confortabil cu exprimarea, dar **va trebui totuși să-și dezvolte abilitățile imediate de vorbire.** Discursul direct poate fi exersat în timpul activităților distractive, ocazionale. De exemplu, elevii dumneavoastră se pot simți, de asemenea, mai confortabil vorbind într-un context al jocului digital, unde trebuie să comunice împreună pentru a avansa în joc.

Ascultarea

Și pentru ascultare, elevii ar putea simți o oarecare anxietate, în parte din cauza lipsei de control pe care îl pot avea asupra materialului audio. Oferându-le șansa de a încetini ritmul audio și de a-l repeta și de a întrerupe, poate ajuta la atenuarea acestui stres. Mai mult decât atât, ar putea fi luată în considerare prezentarea de videoclipuri mai degrabă decât simple fișiere audio, deoarece este mai stimulant și poate ajuta elevii să se concentreze mai bine pe activitate.



Citirea și scrierea

Pentru a implica elevii, activitățile de citire și de scriere pot beneficia de o interactivitate sporită. De exemplu, elevii și-ar putea exercisa scrisul și cititul discutând cu un chatbot. Domnul și doamna Winston (<https://mrwinstonchatbot.eu/>), de exemplu, sunt chatboți proiectați pentru deprinderea limbii engleze, cu care elevii pot interacționa.



Vocabularul și gramatica

Gramatica și vocabularul sunt **doi piloni importanți de care elevii au nevoie pentru a-și dezvolta abilitățile lingvistice**. Aceste instrumente lingvistice pot fi utilizate și în moduri interactive și captivante, cu ajutorul tehnologiei. Există, de exemplu, mai multe aplicații de învățare care folosesc gamificarea pentru a ajuta aceste categorii, de exemplu Duolingo. Cercetările indică, de exemplu, că **jocurile digitale pot avea un impact pozitiv semnificativ asupra vocabularului** (Hazar, 2020).

TSI și tehnologia pentru a ajuta la motivare și implicare

În timp ce elevii dumneavoastră cu TSI se pot simți mai implicați și motivați cu sugestiile de mai sus, ca și alți cursanți, impulsul lor real va veni din adaptările de care au nevoie și din ceea ce tehnologia le poate oferi adesea. Cu adaptări adecvate, elevii cu TSI pot avea o experiență de învățare îmbunătățită și își pot atinge obiectivele. Dacă sunteți interesat de subiect, vă sugerăm să aruncați o privire la fișele noastre practice ([our practice sheets](#)) care acoperă acest subiect.



SECȚIUNEA 3

Gamificarea, un instrument pentru implicarea elevilor în ora de ESL

3.1. Gamificarea și învățarea bazată pe joc (GBL): elemente cheie pentru a sprijini implicarea

Elevii de astăzi nu mai sunt ținta pentru care a fost conceput sistemul educațional. Crescând cu tehnologie și jocuri video, s-a schimbat dramatic modul în care procesează informațiile și i-a transformat în „nativi digitali” (Prensky).

Motivul principal pentru care o parte copleșitoare a noii generații joacă jocuri video este că acestea sunt incredibil de captivante. Jocul are o funcție biologică adânc înrădăcinată. Este o modalitate de a exersa abilitățile într-un mediu sigur și, pentru că a fost utilă, a fost selectată de evoluție pentru a fi plină de satisfacții (plăcută).

În esență, sunt activități de rezolvare a problemelor abordate cu amuzament, ascunse într-o narațiune emoțională plăcută și pline de adrenalină.

Învățarea digitală bazată pe jocuri este mai recentă, deoarece a luat naștere în ultimul deceniu al secolului al XX-lea. Și-a făcut drum ca „edutainment” pentru copii și ca o simulare pentru adulți (sau jocuri serioase), dar încă nu este acceptat pe deplin de reprezentanții școlii care se întreabă: ar trebui învățarea să fie distractivă?

Învățarea bazată pe joc nu neagă efortul de a se distra și de a învăța în același timp, cu multă muncă investită în învățare, dar își propune să transforme munca grea în distracție pe măsură. Industria jocurilor video definește distracția diferit de ceea ce au în minte majoritatea oamenilor. Este mai ales despre a avea un impact, provocări și fantezie în timp ce încerci să stăpânești tipare. Aici se pot întâlni jocurile și educația:

„Distracția din jocuri apare din măiestrie. Ea apare din înțelegere. Este actul de a rezolva puzzle-uri care fac jocurile distractive. Cu alte cuvinte, prin jocuri, învățarea este ca un drog (Koster, 2004, p. 40).

Definiții

Există o mulțime de termeni care se referă la utilizarea jocurilor în educație.

Definim aici câțiva dintre cei mai importanți termeni pentru a fi clar despre ce vorbim sau la care ne referim.



Jocurile sunt captivante pentru că regulile lor dau structură și obiective.

Interactivitatea lor oferă feedback cu privire la progresul jucătorului către aceste obiective. Acest lucru este grozav pentru a pune jucătorul în „flux” și pentru a-l ajuta să învețe constant.

La bază, sunt activități de rezolvare a problemelor abordate în manieră jucăușă, ascunse într-o mantie narativ-emoțională și umplută cu adrenalină.



Figura 8. Outer Wilds, un joc video despre explorarea unui sistem solar și coacerea bezelelor



Joc educativ

Jocurile educaționale sunt exerciții de învățare ascunse sub haina jocurilor. La fel ca jocurile, au reguli, jucători și elemente de joc, dar funcția lor principală este de a aborda un rezultat al învățării, în timp ce distracția este doar un simplu aditiv. De exemplu, cuvintele încrucișate pregătite de profesori pare o activitate de învățare avansată grafic.



Joc serios

Cele mai multe jocuri serioase de pe piață sunt destinate companiilor care le folosesc pentru a fideliza clienții. Ele sunt, de asemenea, folosite în armată, spitale și administrație. Scopul lor principal este de a preda un proces într-un domeniu sau de a verifica cunoștințele unui utilizator.

Jocurile serioase iau deseori forma unor simulări sau piese multimedia care conțin grafică variabilă sau recompense animate pentru rezolvarea corectă a puzzle-urilor. Sunt foarte departe de experiența oferită de jocurile de divertisment.

De exemplu, [The good, the bad and the accountant](#) este un joc serios pentru a afla despre corupție în zona politică.^[OBJ]

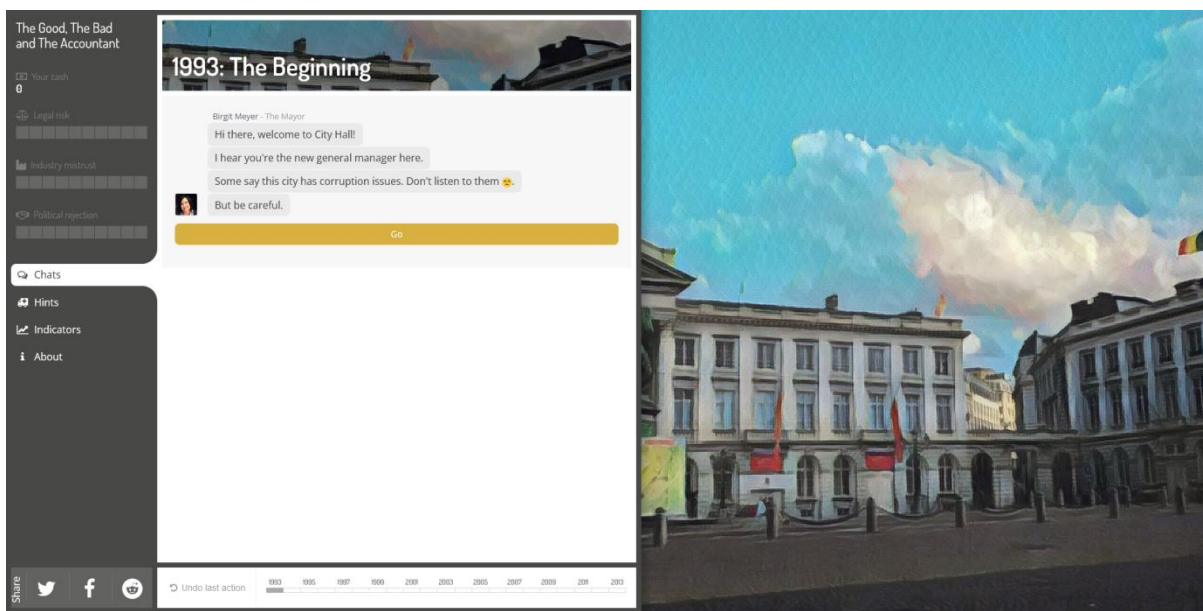


Figura 9. Captură de ecran din jocul The Good, the Bad and the Accountant (Journalism++, 2016)



Învățarea bazată pe joc

În învățarea bazată pe joc, mediul jocului video este folosit ca orice alt conținut de sprijin. Jocul poate fi folosit ca suport pentru exersarea rezultatelor învățării (comentarea luptei epice folosind vocabularul de mituri și fabule) sau conținutul de învățare este oferit ca instrument pentru ca elevii să înțeleagă mai bine jocul pe care îl joacă (înțelegerea metaforelor istorice sau referințelor din interiorul unui joc) (Gilson, 2021).



Figura 10. Videoclipul „Profesor și jucător - cum predau folosind jocurile video” de Konbini Techno – Youtube (2020)



Gamificare

În ciuda numelui său, gamificarea cu siguranță nu este un joc. Scopul gamificării nu este de a oferi divertisment, ci de a schimba comportamentele prin importul de elemente de joc și tehnici de design de joc într-un mediu care nu este al jocului. Este mai ales despre furnizarea de puncte, scoruri și insigne utilizatorilor pentru efectuarea anumitor acțiuni.

Gamificarea are potențial atunci când îi ajută pe elevi să simtă că progresează. Poate face acest lucru creând mai multe oportunități de atribuire și oferind feedback. De asemenea, strălucește atunci când poate crea fantezie, de exemplu, având misiuni majore sub forma unui monstru „șef” abordat în cooperare.

Dar, din păcate, este folosit în mare parte greșit pentru moment, cu accent pe motivatorii extrinseci la nivel de suprafață: recompense care sunt câștigate pentru

îndeplinirea unei sarcini precum clasamente, puncte de experiență și insigne. Ei ignoră adesea motivația intrinsecă: a fi angajați într-o activitate pentru că este plăcut doar să o faci. Acest lucru se datorează faptului că necesită un design de joc interesant.

Engagement Achievement Level Trophies				
	Striver	X-Factor	Hero	Yoda
Attendance 25,000 XP (1000/day)	 6000 XP	 12,000 XP	 18,000 XP	 25,000 XP*
Homework 37,500 XP (1500/day)	 7500 XP	 15,000 XP	 24,000 XP	 36,000 XP*
Peer Review 10,000 XP (5000/Project)	 2500 XP	 4000 XP	 7500 XP	 9000 XP
Conferencing 15,000 XP (3000/conference)	 3000 XP	 6000 XP	 9000 XP	 12,000 XP
Involvement 12,500 XP (up to 500/day)	 1500 XP*	 3500 XP*	 7000 XP*	 10,000 XP*

*Bonus XP available: Attendance (up to 6000 XP); Homework (up to 9000 XP); Involvement (varies by in-class game play).

Engagement Practices Achievements & Available XPs (100,000 XP @ 45% of Grade)					
Attendance 0/1000 XP		Homework 0/1500 XP		Peer Review 0-5000 XP	
Conferences 0-3000 XP			Involvement 0/250/500 XP		
Attended 0/600 XP	Prepared 0/700/1400 XP	Engaged 0/500/1000 XP	Peer Poll 0/250/500 XP	Helping Hand 0/250 XP	Notable Contrib. 0/250 XP

Figura 11. Zece exemple de gamificare greșită: Învățare din proiecte eșuate, de Ricardo, în Gamification. (Sursa: <https://keepthemengaged.com>)



Învățarea digitală bazată pe joc (DGBL)

Spre deosebire de alte forme de jocuri educaționale care încearcă să îmbrace conținutul de învățare cu concepte de joc, DGBL încearcă să creeze jocuri care sunt atât plăcute, cât și educative, având o dinamică captivantă care favorizează și un rezultat al învățării.

Elevii au nevoie de anumite abilități pentru a le putea juca și a le exersa în timp ce joacă.

Abilitățile sunt necesare pentru a continua distracția și reprezintă forța motrice pentru învățare. De exemplu, copiii pot fi induși să-și exerseze abilitățile de citire dacă lectura este o parte indispensabilă a unui joc care prezintă o narațiune care se întinde pe o perioadă lungă de timp.



Figura 12. Terra alia, RPG-ul de învățare a limbilor străine (30 paralel, 2021). (Sursa: Steam.com)

Funcționează DGBL?

Câteva exemple au funcționat în diferite domenii: ortografie și citire, fizică, sănătate, biologie, matematică, medicină și informatică.

Cercetările arată că un joc DGBL bine conceput poate îmbunătăți învățarea cu 7% până la 40% (Van Eck, 2015). Unele meta-analize au raportat, de asemenea, câștiguri cognitive semnificativ mai mari în comparație cu metodele tradiționale de predare și că elevii în predarea bazată pe joc au avut rezultate mai bune în general (notă cu o literă completă).

Exemple

Arena

Cercetarea de la Prestopnik (2016) expune un model de design pentru un joc de învățare a limbilor bazat pe povești numit „Arena”.

Jocul are acțiunea plasată în 2410 d.Hr. și îl pune pe jucător în pielea unui tânăr care călătorește pe planeta Arena, o colonie spaniolă. El trebuie să lupte împotriva bandiților locali și a animalelor sălbatice și să învețe limba locală pentru a-și găsi părinții.

Modul de joc combină explorarea, rezolvarea de puzzle-uri și acțiune-aventură. Locațiile prezintă obiecte cu care să interacționeze, folosind un instrument numit Explorer: o tehnologie care ajută la traducerea spaniolă în engleză.

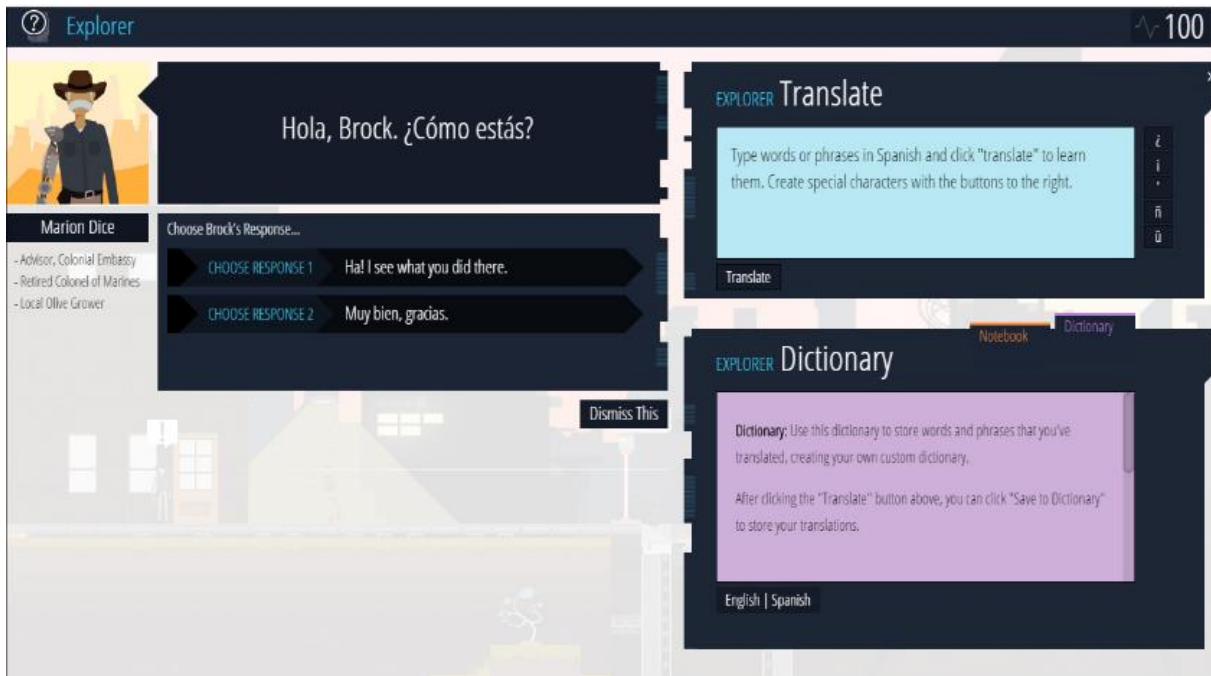


Fig. 13. Capturi de ecran din jocul DGBL Arena (Prestopnik, 2016)

Jocul a fost conceput ținând cont de principiile teoriei învățării: Însușirea psiholingvistică a unei a doua limbi, Diegeză, Fantezie și Învățare prin consolidare.

Autorii au învățat câteva lucruri: a spune o poveste convingătoare într-o limbă pe care jucătorii nu o cunosc este o provocare. A face lucrurile prea ușor poate fi dăunător: greșelile și eforturile sunt importante pentru învățare.

Ei au conceput mai întâi lupta pentru a fi o activitate recreativă între activitățile lingvistice, dar au observat eficiența slabă a acestui design. Pentru a conecta jocul și munca, au avut apoi activități lingvistice care au dus la pierderi de „pradă” (arme, upgrade-uri...). Jucătorii care doresc să-și îmbunătățească abilitățile de luptă trebuie să se angajeze în conversații.

Antura și literele

„Antura și literele” este un joc DGBL gratuit care are ca scop să-i învețe pe copiii cu vârsta cuprinsă între 5 și 10 ani cum să scrie litere și cuvinte arabe (este disponibilă și o nouă versiune în limba engleză). Abordarea designului este „învățare pe furiș”: programa de alfabetizare a elevilor arabi din școala primară este transformată într-o călătorie distractivă. Jocul poate fi jucat pe un smartphone folosind intrarea tactilă și are 23 de minijocuri.

Jucătorul, cu ajutorul lui Antura, câinele, trebuie să vegheze asupra unor creaturi sălbatice numite „Living Letters” în mai multe medii. Pentru a face acest lucru, jucătorul trebuie să joace mai multe mini-jocuri menite să prezinte o provocare legată de un anumit scop pedagogic.

Jocul este un bun exemplu de mecanică care îmbină învățarea și jocul împreună. De exemplu, într-unul dintre minijocurile sale, jucătorul trebuie să ghideze o rachetă desenând traiectoria acesteia într-o pistă de curse care are forma literei de învățat.

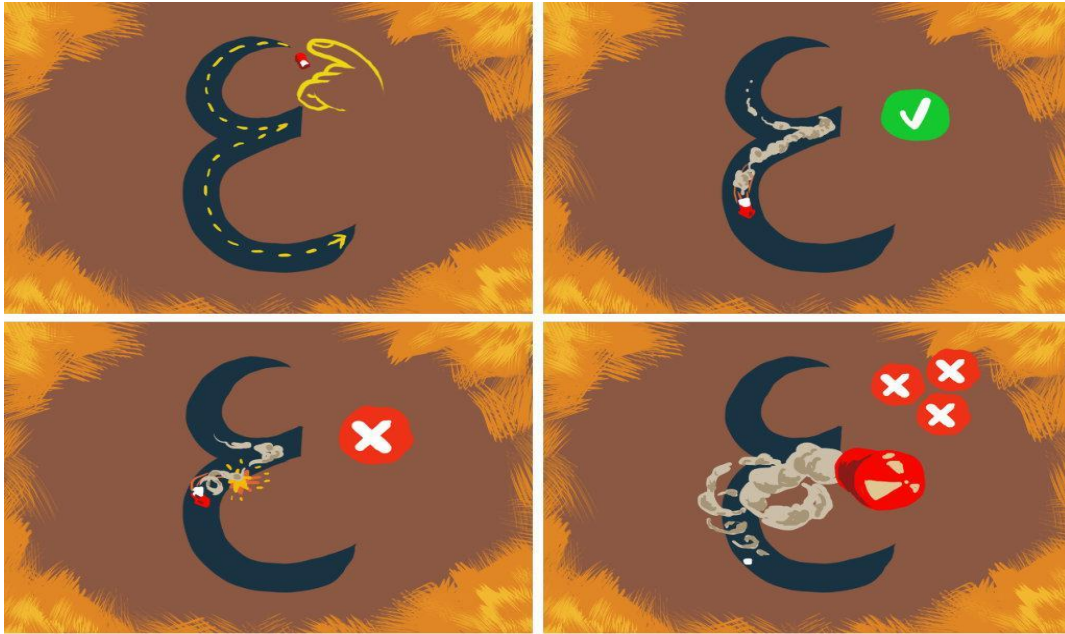


Figura 14. Captură miniaturală de desen în Antura și literele (Jocuri video fără margini, 2022). (Sursa: <https://docs.antura.org/Minigames/Maze.html>)



Figura 15. Antura și literele (Jocuri video fără margini, 2022). (Sursa: <https://play.google.com>)

3.2. Câștigurile învățării din jocurile digitale: puterea motivațională și captivantă a învățării gamificate

Puterea motivațională și captivantă

Într-un proces de învățare, **motivația** este importantă deoarece învățarea necesită efort.

Puterea captivantă a jocurilor constă în învățarea prin consolidare: anticiparea recompenselor și declanșarea curiozității eliberează dopamină în creier. Aceasta este uneori denumită „bucă de dopamină”. Capacitatea de a reinvesti recompensele le oferă o valoare endogenă, care îi propulsează pe jucători în cicluri suplimentare de declanșare-acțiune-recompensă-reinvestire. Aceasta este ceea ce face creșterea de nivel și creșterea în jocuri să fie plăcută (Prestopnik, 2016).

Ea explică de ce nucleul angajamentului se bazează pe provocare și progres. Stăpânirea bazată pe obiective este motivată intrinsec, spre deosebire de o învățare determinată doar de note.

Interactivitatea jocurilor le permite elevilor să se simtă agenți activi în loc de destinatari pasivi.

Fantezia este, de asemenea, importantă, deoarece jucătorii vor să simtă o lume nouă, să trăiască o viață nouă, să dezvăluie mistere și să se bucure de surpriză.

Dacă sunteți îngrijorați de implicarea excesivă și dependență, vorbim despre aceasta în secțiunea 4.1.

În ceea ce privește **implicarea**, Finn și Zimmer (2012) au identificat mai multe tipuri de implicare, care trebuie echilibrate pentru o învățare de succes: academică, afectivă, cognitivă și socială. Implicarea joacă, prin urmare, un rol major în viața elevilor în general, mai ales atunci când învață cu stimuli direcți din resursele educaționale bazate pe jocuri.

Beneficii pentru stima de sine și anxietate

Pentru a avea succes, învățarea limbilor străine necesită practică și imersiune regulată, care sunt influențate de trei factori critici: motivație, auto-eficiență și anxietate scăzută (Martin, 2017).

Auto-eficiența se referă la credința sau așteptarea cuiva în îndeplinirea cu succes a unor sarcini sau atingerea unor obiective specifice (Bandura, 1988). Dacă auto-eficiența unui elev este scăzută, acesta ar putea experimenta anxietate și fatalism în fața unei sarcini, ceea ce împiedică motivația și învățarea.

Vești bune, se pare că DGBL poate ajuta la creșterea auto-eficienței elevilor și la reducerea anxietății. Acest fapt s-a arătat într-un studiu cu interes din partea unuia dintre cele mai de temut subiecte: matematica! (Hung, 2014).

Exemple de beneficii ale învățării: gramatică, vocabular, construcție de propoziții, împreună cu abilitățile de bază

Un studiu a analizat alte 15 studii interesate de utilizarea jocurilor lingvistice în îmbunătățirea construcției propozițiilor elevilor ESL. Muhanna (2012) a testat utilizarea jocurilor online pentru a preda vocabularul, iar Hashim (2019) a testat

impactul abordărilor bazate pe joc asupra gramaticii cu Socratic, PowerPoint Challenge Game și Kahoot. Grupurile care au folosit DGBL au arătat rezultate mai bune, semnificative statistic, motivație mai mare și distracție.

Mai mult, folosirea jocurilor video educaționale în clasă pentru a îmbunătăți limba engleză (ESL sau EFL) într-un mediu controlat îi va determina pe elevi să-și dezvolte abilitățile de bază: citire, vorbire, ascultare și scriere.

Alte câștiguri din jocurile digitale se referă, în sprijinul realizărilor învățării, la abilitățile de gândire critică și de ordin superior, îmbunătățirea reținerii, feedback-ul instantaneu cu privire la activitatea și progresul elevilor, încurajarea acțiunilor de colaborare. Am menționat abilitățile motorii?



3.3. Organizați, apoi apăsați „play” și dați startul în game!

Metodele proaste de gamificare

Un profesor a experimentat un semi-eșec în timp ce încerca să implementeze gamificarea în sala de clasă. Este foarte trist pentru că a investit multe eforturi și poate că anumite lucruri l-ar fi putut face grozav, a fost raportat într-un articol pentru jurnalul de tehnologie interactivă și pedagogie (Cripps, M.J, 2019). Se pune în lumină faptul că includerea elementelor de joc nu conduce neapărat la o experiență distractivă. De obicei, doar adăugarea de puncte, clasamente sau insigne ca metodă de gamificare este o idee proastă.

El a încercat să înlocuiască notele tradiționale cu puncte de experiență (XP) care ar fi acordate pentru prezentarea la timp, terminarea temelor sau pur și simplu participarea la o lecție. Cu mai multe XP, elevii au deblocat insigne și un clasament a ținut evidența realizărilor tuturor.

Ideea bună a fost să mapaze XP la o notă, ceea ce a creat un pic de impact. Impactul este un pilon al distracției și a funcționat pe muchie pentru unii elevi, doar unui procent de 15% le-a plăcut. Probabil că impactul nu a fost simțit suficient.

Greșeala este că nu a fost introdusă o motivație reală în ciclul de studiu al cursanților. Punctele acordate nu aveau alte valori decât obținerea unei insigne care nu avea valoare intrinsecă. În plus, unele puncte au fost acordate pentru sarcini care sunt obligatorii și nu foarte satisfăcătoare intrinsec (apariția), ceea ce reduce valoarea percepută a XP-ului. Un alt lucru de luat în considerare este că

bazarea doar pe recompense externe poate declanșa „efectul de subminare” care reduce de fapt motivația intrinsecă.

În ceea ce privește clasamentele, acestea pot avea și efecte inverse. De exemplu, oferirea unui premiu pentru cel care termină în top ar trebui, teoretic, să încurajeze pe toată lumea să muncească din greu. Problema este că acei elevi buni se găsesc tot timpul în vârf. Elevii mediocri sau inferiori, cei care chiar ar beneficia de clasament, văd că elevii concurenți sunt prea buni pentru a mai încerca.

Metode și strategii didactice eficiente

Când încercați să implementați abordări bazate pe joc, se pot lua în considerare abordările intrinseci și extrinseci (sau o combinație a ambelor).

În abordarea „extrinsecă”, în care dimensiunile „serios” și „jucăuș” sunt separate, alternăm faze de joc cu faze de învățare. Jocul este apoi folosit ca „recompensă” pentru înțelegerea conținutului serios.

Abordarea „intrinsecă” urmărește să amestece dimensiunile „serioase” și „jucăușe”, astfel încât să nu mai fie posibilă separarea acestora. Căutăm să integrăm conținut serios în mecanica jocului. Succesul jocului constă, așadar, în înțelegerea conținutului serios.

Cercetările par să sublinieze că abordarea intrinsecă este cea mai valoroasă. Cu toate acestea, abordarea extrinsecă poate aduce și beneficii dacă jocurile serioase și jucăușe sunt legate între ele.

Diferite utilizări ale DGBL în interiorul și în afara sălii de clasă

În timp ce învățarea poate avea loc cu DGBL, consolidarea cunoștințelor este încă responsabilitatea profesorului: elevii nu o pot face singuri.

DGBL poate fi folosit pentru:

- **Intervenție:** ajută un elev să-și depășească punctele slabe în propriul ritm.
- **Îmbogățire:** prezintă elevilor conținutul învățării sub diferite forme.
- **Consolidare:** cere elevilor să revizuiască și să exerseze unele conținuturi nou învățate. Acest lucru se poate face în grupuri sau în modul multiplayer, folosind scoruri pentru a motiva o măiestrie sporită.

Pentru a exersa aceste puncte se pot lua în considerare mai multe tipuri de organizare.

În timp ce jocurile pot fi multiplayer sau single-player, nu înseamnă neapărat un elev per joc.

- Puteți juca un joc în fața clasei (poziția de spectator) și le puteți cere elevilor să participe în timp ce dumneavoastră sau un alt elev introduceți răspunsurile în joc.
- Puteți avea unul sau 2 – 3 elevi în fața unui joc cu un singur jucător. Uneori, dezbateră și gândirea împreună în fața unui joc este benefică, chiar și pentru jocurile cu un singur player. De obicei, în jocuri, raționamentul sau alegerile trebuie făcute fără presiunea timpului.
- Jocurile multiplayer necesită de obicei un jucător pentru fiecare controler. Dar, uneori, jocurile de petrecere pot propune diferite tipuri de organizare (unul versus toți etc).

- Puteți avea întotdeauna un sistem de întoarcere în care un grup de elevi joacă în timp ce alții îi analizează pe cei care joacă. După un timp de joc definit, schimbați grupurile. Poate fi util dacă doriți ca elevii să aibă o abordare reflexă, să discute despre strategiile lor și despre cum să se perfecționeze în fața unei provocări.

Un alt lucru de luat în considerare este unde veți folosi jocurile: În sala de clasă? Ca teme pentru acasă? Ca lucru de la distanță? Folosind aplicații moderne, cum ar fi partajarea ecranului de la Discord sau funcția de redare de la distanță ([Discord's screen share](#) sau [Steam's remote play together feature](#)), puteți să jucați cu elevii de la distanță sau să îi urmăriți cum joacă.

Unele jocuri pot fi folosite în clasă ca orice alt mediu. În același timp, le puteți cere elevilor să joace acasă un joc cu un singur jucător sau cu mai mulți jucători ca temă, singur sau în grup, poate cu un obiectiv de scor sau de progres sau rugându-i să scrie un eseu despre ceea ce au învățat în joc.

SECȚIUNEA 4

Click și colectezi beneficii!

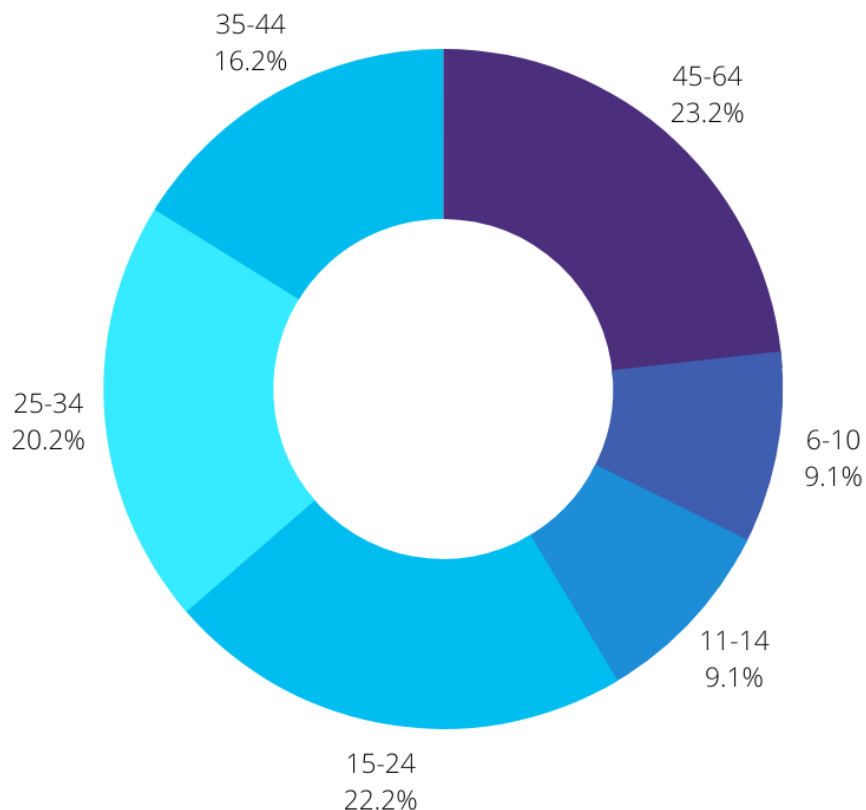
4.1. Beneficiile gamificării și ale GBL pentru elevi la ora de limbă modernă

Demontarea miturilor despre impactul negativ al gamificării și al GBL ca tehnici de învățare a limbilor străine

Doar pentru copii

Adulții se bucură de jocurile video la fel de mult precum copiii. Vârsta medie a unui jucător de jocuri video în Europa este de 31, 3 ani (ISFE, 2021).

În Europa, în 2021, audiența în jocuri se împarte după cum urmează:



Dependența

„Dependența de jocuri video” a fost o dezbatere aprinsă între experți din 2018, când Organizația Mondială a Sănătății (OMS) a adăugat-o la manualul său de diagnostică.

Partea cu „problema jocurilor” este că o tulburare complet nouă și specifică a fost creată doar pentru jocurile video, în timp ce orice obicei plăcut poate deveni patologic. Este nevoie de un teren psiho-social, jocurile video nu vor transforma un copil sănătos mintal într-un dependent.

Detectarea unui consum problematic de joc video nu se referă doar la măsurarea numărului de ore petrecute jucând. Alți factori sunt importanți: incapacitatea de a

controla frecvența, intensitatea și durata sunt, de asemenea, factori determinanți. Un alt factor este impactul jocurilor asupra activităților familiale, sociale, educaționale sau profesionale, cu condiția ca acestea să se desfășoare de cel puțin un an.

Pentru adolescenți va fi vizibilă o scădere a rezultatelor școlare, iar pentru adulți vor apărea dificultăți profesionale. În plus, există o alimentație proastă, somn prost, anxietate, agresivitate și tristețe.

DGBL vrea să înlocuiască profesorii

DGBL nu îi va înlocui pe profesori, deoarece reprezintă doar un alt instrument de lucru pe care ei îl pot folosi, ca pe orice alt material media.

O meta-analiză a efectelor cognitive și motivaționale ale jocurilor serioase ([meta-analysis on the cognitive and motivational effects of serious games](#)) de la Universitatea de Tehnologie Eindhoven pe 39 de studii, care variază de la 16 la 1105 de participanți, a constatat că cele mai mari câștiguri apar atunci când profesorii îmbracă experiența de joc cu conținut suplimentar.

O modalitate excelentă de a demara motivația elevilor este pasiunea profesorului, iar amestecând-o cu entuziasmul tinerilor față de jocuri devine un câștig dublu!

Elevii își construiesc autodezvoltarea și încrederea în sine cu jocurile digitale.

Feedback în timp real, perspectivă multimodală asupra întregului moment de instruire și progresul vizualizat care îi ajută pe elevi să constate auto-dezvoltarea

Feedback-ul în timp real este esențial în învățare, oferind perspective în ceea ce privește atingerea obiectivelor de învățare, permițând auto-monitorizarea și îmbunătățirea.

Cu toate acestea, oferirea de feedback poate fi o provocare pentru un profesor cu mulți elevi.

O meta-analiză a studiilor relevă că 65,07% dintre acestea demonstrează că feedback-ul automat crește performanța elevilor în activități. Un alt studiu a arătat că DGBL fără feedback a avut mai puține rezultate decât predarea tradițională, dar DGBL completat cu feedback a dus la o învățare aprofundată.

Concurență și cooperare cu risc scăzut

Un element cheie pentru păstrarea jucătorilor (implicarea) este recompensa intrinsecă. Dacă o activitate este în mod intrinsec plină de satisfacții, suntem mai dotori să o facem în continuare.

Conform Teoriei Autodeterminării, activitățile intrinseci mai recompensante sunt cele care satisfac 3 nevoi psihologice:

- **Competență:** sentiment de progresie, sentiment de control.
- **Autonomie:** simțul voinței, a avea alegeri semnificative, a fi capabil să te exprimi.

- **Relație:** simțul relațiilor sociale semnificative, fie prin cooperare, fie prin competiție.

Concurența și cooperarea sunt importante pentru că sunt fundamentul relației, o componentă critică pentru recompensele intrinseci, dar ele sunt legate și de o componentă importantă a distracției: impactul. Ne place să influențăm mediul nostru sau pe alții; ne place să simțim că lucrăm pentru ceva mai mare decât noi înșine.

Învățarea centrată pe elev

În ceea ce privește învățarea prin jocuri, învățarea centrată pe elev promovează:

- **învățare activă:** atragerea elevilor să se implice și să interacționeze cu materialul pentru a depăși pur și simplu procesul cognitiv;
- **învățare profundă:** conectarea învățării la concepte, personaje și experiențe, mai degrabă decât izolarea și prezentarea acesteia de dragul ei;
- **autonomie și responsabilitate:** profesorii devin facilitatori ai elevilor care caută cunoștințe și își dezvoltă singuri abilitățile;
- respect reciproc și interdependență între profesor și elev;
- **abordare reflexivă:** ajută elevul și profesorul să înțeleagă cum învață să construiască pe acest nivel.

Această abordare a fost testată și s-a demonstrat că aduce beneficii motivației și independenței elevilor. Componentele sale pot fi găsite în jocuri bune și în teoria game design.

4.2. Beneficiile gamificării și ale GBL pentru elevi în afara sălii de clasă

Abilități dificile (educative) și ușoare (interpersonale)

Jocul în general este bun pentru dezvoltarea cognitivă și socială, învață despre cauză și efect, câștiguri pe termen lung versus pe termen scurt, ordinea din haosul aparent și comportamentul sistemelor complexe.

Mulți experți DGBL consideră acum că jocurile digitale promovează „abilitățile secolului 21”:

- Jocurile de acțiune sporesc atenția vizuală.
- Puzzle-urile 3D îmbunătățesc capacitatea de orientare spațială.
- Jocurile au efecte pozitive asupra abilităților cognitive.
- Procesare paralelă, multitasking, încorporând informații periferice.
- Jocurile prosoziale promovează comportamentul prosocial.
- Jocurile cooperative sau în echipă dezvoltă cooperarea și comunicarea.

Aceste abilități sunt necesare pentru a reuși într-un joc: controlul atât al personajului, cât și al camerei video, evitarea inamicilor, planificarea următoarei acțiuni, toate acestea petrecându-se simultan.

Unii cercetători susțin că, deoarece îi împing pe jucători să reîncerce și să se îmbunătățească, jocurile ar putea ajuta la dezvoltarea unei mentalități de „creștere” (pot să mă îmbunătățesc dacă muncesc) și să încurajeze perseverența.

În perioada Covid, s-a descoperit că jocurile reconfortante precum **Animal Crossing** a fost asociat cu bunăstarea afectivă.

Ceea ce se întâmplă în afara jocului dezvoltă și înțelegerea și gândirea la regulile jocului, proces numit metagaming și care uneori este mai plăcut decât jocul în sine. Unii jucători creează pagini wiki pentru a împărtăși cele mai bune strategii de a învinge sau de a îmbunătăți jocul, ceea ce se poate traduce apoi prin codificarea propriilor adaptări ale jocului.

Dar arta și cultura puse în jocuri sunt și ele o chestiune de studiu. A face jucătorii să se gândească la jocuri ca la o formă de exprimare care reflectă și interpretează cultura, ideile și fanteziile creatorului lor este o poartă de acces către analiza artei.

Jocurile transmit, de asemenea, sens prin joc, un subtext care îi învață pe jucători să gândească și să ia decizii morale.



Concluzie

Cu multe provocări și bariere în jurul elevilor de limba engleză, promovarea implicării și a motivației este esențială. Cursanții ESL trebuie să fie implicați în materialul de învățare dacă speră să stăpânească limba. Gamificarea și învățarea bazată pe joc sunt metode foarte eficiente pe care profesorii le pot folosi pentru a atinge acest obiectiv. Veți găsi mai multe resurse care să vă ajute să utilizați aceste strategii în moduri viabile în site-ul nostru <http://d-esl.eu/index.php/en/resources/>.

În concluzie, în Secțiunea 1, am acoperit provocările pe care le pot întâmpina elevii ESL, inclusiv pentru cei care prezintă TSI. Apoi, am continuat cu explorarea modului în care aceste provocări ar putea fi depășite prin creșterea motivației și implicării elevilor și am descris aceste două concepte mai detaliat în Secțiunea 2. Secțiunea 3 a vorbit despre gamificare și învățarea bazată pe joc, iar Secțiunea 4 despre beneficiile din interiorul și din afara clasei pe care acestea le aduc.

Bibliografie:

- Bandura, A. (1988). Self-Efficacy Conception of Anxiety. *Anxiety Research*, 1, 77-98. <https://doi.org/10.1080/10615808808248222>
- Butterworth, B., & Kovas, Y. (2013). Understanding Neurocognitive Developmental Disorders Can Improve Education for All. *Science*, 340(6130), 300–305. <https://doi.org/10.1126/science.1231022>
- Council of Europe (Ed.). (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Council of Europe Publishing. <http://www.coe.int/lang-cefr>
- Cripps, M. J. (2019). Gamification Fails: Negotiating Points, Badges, Levels, and Game Play in the Basic Writing Classroom, University of New England <https://jitp.commons.gc.cuny.edu/gamification-fails-negotiating-points-badges-levels-and-game-play-in-the-basic-writing-classroom/>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Devlin, K. (2020). Most European students learn English in school. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2020/04/09/most-european-students-learn-english-in-school/>
- Disalvo, B. (2015). Pink Boxes and Chocolate-dipped Broccoli: Bad Game Design Providing Justifications for Reluctant Learners. https://www.researchgate.net/profile/Betsy-Disalvo/publication/316636723_Pink_Boxes_and_Chocolate-

dipped_Broccoli_Bad_Game_Design_Providing_Justifications_for_Reluctant_Learners/links/5908fde7458515ebb495c6bd/

- Erhel, S. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156-167. 10.1016/j.compedu.2013.02.019.
- Finn, J. D. (2012). Student engagement: What is it? Why does it matter? In *Handbook of research on student engagement* (pp. 97–131). Boston, MA
- Fogg, J. (2019, March 4). ELT, EFL, ESL or ELF: TEFL Acronyms explained. *LoveTEFL*. <https://lovetefljobs.com/elt-efl-esl-or-elf-tefl-acronyms-explained/>
- Gao, N., Shao, W., Rahaman, M. S., & Salim, F. D. (2020). *n-Gage: Predicting in-class Emotional, Behavioural and Cognitive Engagement in the Wild* (arXiv:2007.04831). arXiv. <http://arxiv.org/abs/2007.04831>
- Gee, J. P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 5–16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>
- Gilakjani, A., Ahmadi, S., & Ahmadi, M. (2011). Why is Pronunciation So Difficult to Learn? *English Language Teaching*, 4(3), 74–83. <https://doi.org/10.5539/elt.v4n3p74>
- Gilson, G. (2021). Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire. UCL. <http://hdl.handle.net/2078.1/249630>
- Halm, D. S. (2015). The impact of engagement on student learning. *International Journal of Education and Social Science*, 2(2), 22–33.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>

- Hashim, H. (2019). Improving ESL Learners' Grammar with Gamified-Learning. Arab World English Journal. 5. 41-50. 10.24093/awej/call5.
- Hazar, E. (2020). Use of Digital Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Educatia* 21, 19, 98–104. <https://doi.org/10.24193/ed21.2020.19.12>
- Hodent, C. (2021, May 2). The Psychology of Video Games: Are Video Games Good or Bad For Players?. celiahodent.com. Retrieved from <https://celiahodent.com/the-psychology-of-video-games/>.
- Hodent, C. (2017, March 5). The Gamer's Brain, part 3: The UX of Engagement and Immersion (or Retention) – GDC17 talk. celiahodent.com. Retrieved from <https://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>
- Hoidn, S. (2016). The Pedagogical Concept of Student-Centred Learning in the Context of European Higher Education Reforms. *European Scientific Journal*. 12. 439-458. 10.19044/esj.2016.v12n28p439.
- Hung, CM., Huang, I. & Hwang, GJ. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *J. Comput. Educ.* 1, 151–166. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0008-8>
- Iacovides, I., Aczel, J., Scanlon, E., Taylor, J., & Woods, W. (2011). Motivation, Engagement and Learning through Digital Games: *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.4018/jvple.2011040101>
- ISFE. (2021). 2021 Key Facts about the European video games sector. *ISFE*. <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>

- ISFE. (2021). KEY FACTS 2020 THE YEAR WE PLAYED TOGETHER.
<https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- Jenkins, H. (n.d.). Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked.
pbs.org. Retrieved from
<https://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>
- Lister, M. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2). <https://www.learntechlib.org/p/171075/>
- Lorenset, C. C. (2018). Motivation and digital games for English as a second language learning. *Anais Do Encontro Virtual de Documentação Em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online*, 5(1).
http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/download/10526/9377
- Lorenset, C. (2018). Motivation and digital games for English as a second language learning. Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).
https://www.researchgate.net/publication/325551656_Motivation_and_digital_games_for_English_as_a_second_language_learning
- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369. https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2
- Marks, H. M. (2000). Student Engagement in Instructional Activity: Patterns in the Elementary, Middle, and High School Years. *American Educational Research Journal*, 37(1), 153–184.
<https://doi.org/10.3102/00028312037001153>

- Morthy, D. (2020). The Use of Language Games in Enhancing ESL Learners' Sentence Construction. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 10. 10.6007/IJARBSS/v10-i9/7695.
- Moses, R. N., & Mohamad, M. (2019). Challenges Faced by Students and Teachers on Writing Skills in ESL Contexts: A Literature Review. *Creative Education*, 10(13), 3385–3391. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1013260>
- Muhanna, W. (2012). Using Online Games For Teaching English Vocabulary For Jordanian Students Learning English As A Foreign Language. *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*. 9. 235. 10.19030/tlc.v9i3.7178.
- Nijakowska, J. (2020). Dyslexia in the context of second language learning and teaching. *Pragmalingüística*, 2, 257–271.
- Pinheiro, A. (2021). Automatic feedback in online learning environments: A systematic literature review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*. 2. 100027. 10.1016/j.caeai.2021.100027.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York. 1. 10.1145/950566.950567.
- Prestopnik, N. (2016). Games, Stories and Language: Motivating Second Language Acquisition With Play. *International Journal of Designs for Learning*. 7. 10.14434/ijdl.v7i3.20051. <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ijdl/article/view/20051/28717>)
- Russ, R. (n.a.). 10 Bad Gamification Examples: Learning from Failed Projects. keepthemengaged.com. Retrieved from <https://keepthemengaged.com/10-bad-gamification-examples-learning-from-failed-projects/>
- Sobocinski, M. (2018). Games and Gamification in Education. Basic Definitions and a Course Template of Phonetica.

https://www.researchgate.net/publication/319354887_Games_and_Gamification_in_Education_Basic_Definitions_and_a_Course_Template_of_Phonetica

- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16.
- Ying, Y. H., Siang, W. E. W., & Mohamad, M. (2021). The Challenges of Learning English Skills and the Integration of Social Media and Video Conferencing Tools to Help ESL Learners Coping with the Challenges during COVID-19 Pandemic: A Literature Review. *Creative Education*, 12(07), 1503–1516. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127115>

Ilustrații:

- [Draw icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Spelling icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Study icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Speak icons created by yut1655 - Flaticon](#)
- [Hear icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Gamepad icon by freesvg.org](#)
- [Crosswords icon by freepik - Flaticon](#)
- [Serious games icon by flaticon](#)
- [Game informed learning by the noun project](#)
- [Gamification by flaticon](#)
- [Dgbl by the noun project](#)



Cofinanțat de Uniunea Europeană

Acest proiect este finanțat cu sprijin din partea Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru utilizarea informațiilor conținute în acest material.

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

Această lucrare se află sub licența Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Aflați mai multe despre D-ESL la adresa web: <https://www.d-esl.eu>