

## Predarea limbii engleze în mod diferențiat prin mijloace digitale – exemple de activități

Prof. Adina Mușunoi  
Colegiul Economic “Virgil Madgearu” Galați

Platformele digitale de învățare facilitează experiențele de învățare care permit elevilor să interacționeze cu conținutul educațional. Acestea sunt un excelent mijloc de diferențiere, fie în sala de clasă, fie acasă.

Profesorii folosesc platforme digitale de învățare ca parte a predării în sălile de clasă, pentru a face învățarea mai interesantă și mai interactivă pentru elevi și pentru a oferi lecții care pot fi personalizate pentru fiecare cursant. Asta poate presupune să li se solicite elevilor să folosească software-ul în clasă ca parte a lecției zilei sau să îi instruiască pe elevi să-l folosească acasă pentru exersare suplimentară. Platformele digitale sunt folosite cu succes și ca mijloc de evaluare. Există un număr tot mai mare de platforme în care conținutul vine într-o gamă largă de tipuri de exerciții și pot fi personalizate pentru a se potrivi nevoilor fiecărui elev.

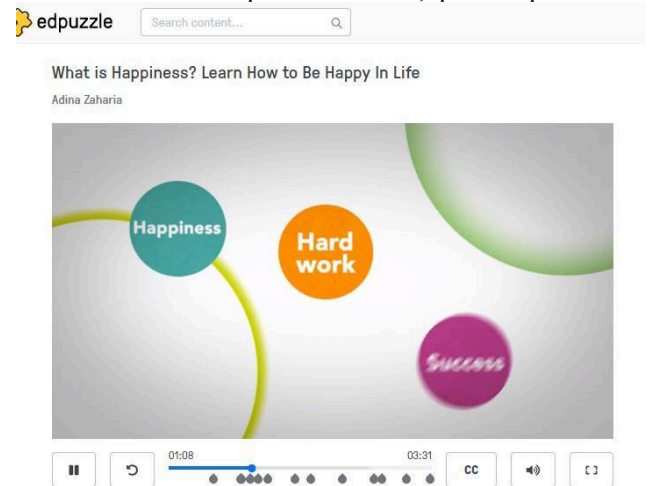
Peste 65% dintre elevi au stil de învățare predominant vizual, iar 95% dintre adolescenții noștri urmăresc YouTube în mod regulat. Videoclipurile sunt o resursă valoroasă, atâta timp cât controlăm conținutul.

În activitatea mea la clasă, în ultimii doi ani, am selectat și folosit câteva platforme care oferă conținut video sau audio unde elevii mei își pot exersa și evalua munca. Există o mulțime de beneficii atât pentru elevi, cât și pentru profesor. Învățarea prin intermediul mijloacelor video este mai stimulantă vizual decât textul și face ca învățarea să fie eficientă și captivantă; mai mult, elimină monotonia. Folosirea în clasă a conținutului sub formă de video în loc de text, reduce din timpul în care elevii ar trebui doar să citească. Majorității elevilor nu le place să citească un text de mari dimensiuni în clasă, deoarece sunt cu ușurință distrași de stimuli externi. Vizionarea unui videoclip necesită mai puțină energie, deoarece cantitatea de informații este condensată într-un videoclip de 3-4 minute în loc de 2-3 pagini de text. A face un exercițiu video acasă este mult mai distractiv pentru ei decât un exercițiu de citire și înțelegere, de exemplu.

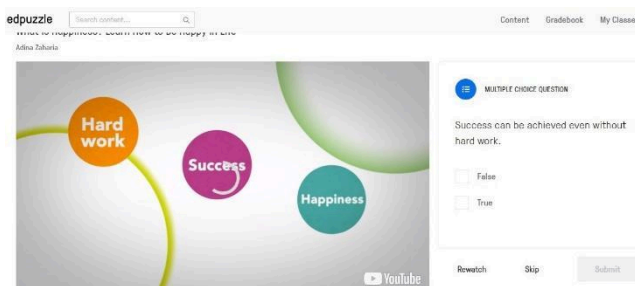
Integrarea tehnologiei în orele de curs este un progres pentru învățare, atâta timp cât este folosită echilibrat, alternând cu strategii și resurse tradiționale. În continuare, voi prezenta câteva exemple de platforme digitale și de activități pe care le-am folosit în activitatea proprie.

Edpuzzle este o platformă de învățare bazată pe video, care poate fi folosită pentru a exersa aproape orice tip de abilitate lingvistică, cu excepția comunicării orale (speaking). Este o modalitate ușoară de a crea un exercițiu interactiv și centrat pe elev.

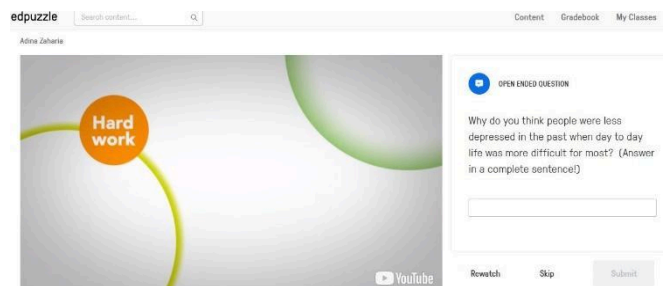
Spre deosebire de metoda clasică în care profesorul redă un videoclip, pune pauză și apoi le cere elevilor să discute sau să ia notițe, Edpuzzle le dă elevilor controlul. Ei pot reviziona, pot răspunde la întrebări sau chestionare scrise. Ei pot accesa hyperlinkurile introduse de profesor. Pot revizui comentariile scrise sau notele audio lăsate de profesor. Edpuzzle preia experiența de vizionare și o „încetinește”, astfel le permite copiilor să interacționeze cu ea individual. Ei urmăresc videoclipul, reflectă asupra lui și învață din el. Vizionarea unui clip de film cu un scop sau o sarcină face dintr-un elev - destinat pasiv - un participant activ.



O activitate video poate fi folosită în orice moment în clasă, fie în etapa de evaluare a lecției, fie ca teme acasă. Exercițiile video pot fi personalizate cu ușurință, fie prin alegerea unuia diferit pentru fiecare nivel, fie prin personalizarea setului de întrebări de înțelegere care însoțesc videoclipul. În imaginile de mai jos, a fost folosit același videoclip, dar cu întrebări diferite – de tip deschis pentru elevii mai avansați și de tip „adevărat/fals” pentru cei mai degrabă începători. Ei pot face aceste exerciții în ritmul lor în sala de clasă, folosind propriile dispozitive (smartphone-uri și căști, de exemplu) sau acasă.

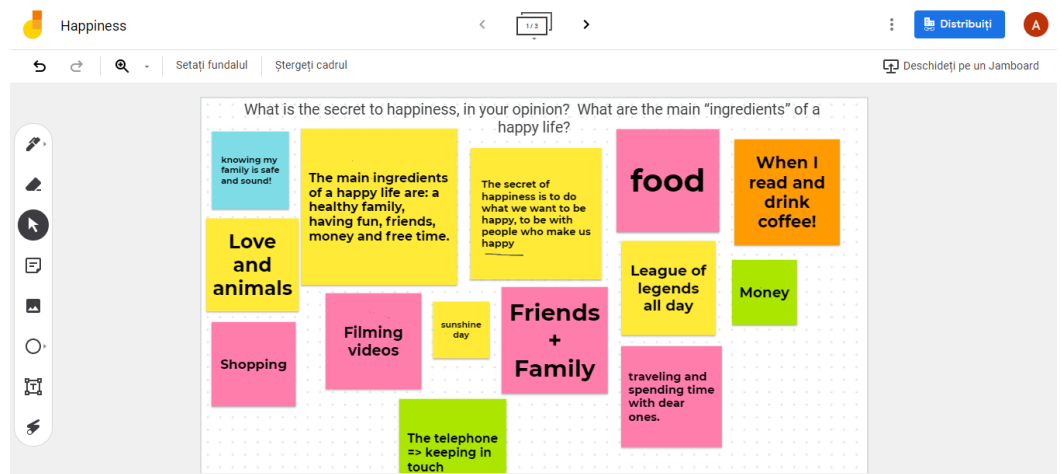


Nivel de competență A1/A2



Nivel de competență B1/B2

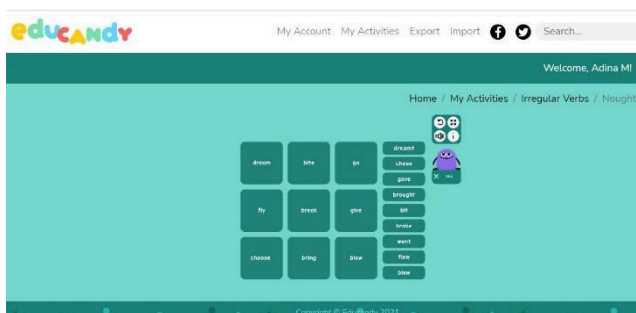
Jamboard este un pad electronic, o platformă în care profesorii și elevii pot împărtăși orice, de la idei scrise, la fotografii, videoclipuri și link-uri. Este un bun suport pentru activități de brainstorming, prezentări, proiecte comune și așa mai departe. Interfața este atractivă și ușor de



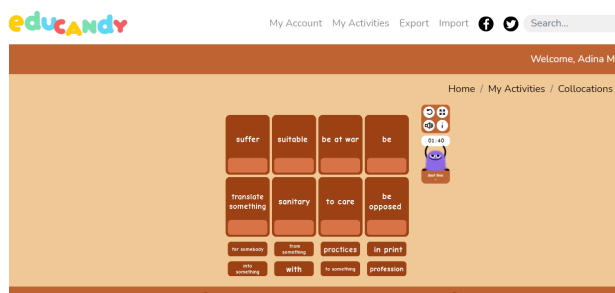
utilizat. Poate fi folosit pentru desene, post-it-uri, scriere de text, partajare de fotografii etc. Jamboard, ca orice alt pad electronic, oferă posibilitatea diferențierii activităților în clasă.

Mai jos este un screenshot dintr-o activitate desfășurată cu toată clasa. Elevii au răspuns la întrebarea „Care este secretul fericirii, după părerea ta?” Fiecare dintre ei a scris un răspuns mai scurt sau mai lung, în funcție de nivelul de competență. Există o mulțime de activități diferențiate care pot fi făcute cu o clasă în care elevii au abilități diferite, folosind această platformă.

Educandy este un site web care permite profesorilor să creeze rapid și ușor jocuri simple pentru ca elevii să exerseze vocabularul și să răspundă la întrebări de bază despre conținut. Site-ul oferă opt tipuri de jocuri, de la cuvinte încrucișate până la chestionare cu variante multiple. Educandy nu este conceput pentru a explora concepte avansate sau a perfecționa abilități analitice, dar conține jocuri distractive pentru copiii care trebuie să exerseze vocabularul de bază, de exemplu. În cele mai multe cazuri, platforma este folosită cel mai bine ca activitate de timp liber sau pentru temă de acasă. Folosesc și această platformă pentru a diferenția activitățile. Prima imagine de mai jos prezintă un joc conceput pentru grupul de elevi de nivel mediu, pentru a-i ajuta să revizuiască formele verbale neregulate. Ei trebuie să împerecheze forma infinitiv/prezent simplu cu forma de trecut simplu a verbului.



Nivel de competență A1/A2



Nivel de competență B1/B2

A doua imagine arată încă un joc menit să verifice înțelegerea de către elevi a colocațiilor pe care le-au învățat într-o lecție anterioară.

Acestea sunt doar trei exemple de mijloace digitale din probabil sute sau mii disponibile pe internet.

Avantajele utilizării platformelor și resurselor digitale la orele de limbi străine sunt de necontestat, atât în procesul de predare dar și în ceea ce privește rezultatele învățării. Orice mijloc digital este atractiv pentru generația actuală de elevi care dovedește competențe digitale incredibile încă din primii ani de școală și gradiniță. Ușurința cu care învață în mediul online acești copii reprezintă un imbold pentru noi profesorii să folosim tehnologia la clasă.

Platformele digitale de învățare sunt foarte versatile și foarte ofertante, ușurând atât munca noastră de pregătire a lecțiilor cât și procesul de învățare pentru elevii noștri. Ele pot ajuta enorm în diferențierea activităților în funcție de nivelul elevilor, ceea ce ajută învățarea și progresul mai rapid al elevilor noștri către un nivel superior de competență.

Webliografie:

[www.educandy.com](http://www.educandy.com) , [www.wdpuzzle.com](http://www.wdpuzzle.com) , jamboard.google.com