

Digital EDUGAME: START

Finanțat de Uniunea Europeană

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470



Cuprins

03 INTRODUCERE ÎN GAMIFICAREA CUNOȘTINȚELOR

15 BENEFICIILE GAMIFICĂRII ÎN ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE

26 PROVOCĂRI

37 STRATEGII PENTRU INTEGRAREA EFICIENTĂ A JOCURILOR ÎN EDUCAȚIE

48 BUNE PRACTICI

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Introducere în gamificarea cunoștințelor

Ghidul **„EDUGAME: START”** constituie un instrument util adresat profesorilor, educatorilor și altor profesioniști din domeniul educației care doresc să se familiarizeze cu noi metodologii educaționale, să se inspire și să transforme experiențele de învățare ale elevilor lor.

Tema principală a acestui ghid este **„Gamificarea cunoștințelor”**. Introducerea își propune să prezinte o scurtă introducere teoretică a noțiunii de gamificare și să acorde o atenție specială discuțiilor actuale privind conceptualizarea, eficacitatea și integrarea acesteia în sălile de clasă.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Ce este gamificarea?

Gamificarea este un termen familiar pentru mulți oameni și este asociată cu multe funcții diferite în domeniile educației, managementului afacerilor, sănătății, marketingului și psihologiei.

A intrat atât în discursul academic, cât și în cel cotidian în ultimele decenii, în mare parte datorită **dezvoltării și utilizării noilor tehnologii,** care au dus la digitalizarea și automatizarea proceselor.

Urmând definiția dată de Weber și colab. (2026), am putea defini gamificarea ca fiind **„utilizarea anumitor aspecte de design influențate de experiențele de joc care direcționează comportamentul și atitudinile utilizatorilor în anumite direcții dorite”**.

În cuvinte mai simple, gamificarea este utilizată pentru a descrie transformarea procedurilor și funcțiilor prin activități și metode dezvoltate special pentru a semăna cu un joc.

Este un fapt că în ultimii ani termenul a fost folosit în multe contexte diferite pentru a descrie integrarea jocurilor în diverse domenii educaționale sau non-educaționale. Cu toate acestea, așa cum vom explora mai târziu în acest ghid, această conceptualizare nu este complet corectă.

Gamificarea se concentrează pe **integrarea elementelor „asemănătoare jocului”,** fără a duce neapărat la transformarea holistică a proceselor și activităților în jocuri.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Elemente asemănătoare jocului

Așa cum am menționat anterior, gamificarea se referă la includerea elementelor de tip joc. Literatura actuală a explorat în profunzime diferitele caracteristici și instrumente care constituie o parte a acestui proces (Jun & Lucas, 2024, Rahman et al. 2018, Taspinar et al. 2016).

Câteva **exemple** de acest tip de elemente sunt:



Cărți sau materiale similare

Utilizarea cartonașelor, fișelor de învățare sau a altor materiale pentru a face activitățile de învățare, cum ar fi memorarea și învățarea de noi concepte, mai distractive și mai eficiente.



Puncte de experiență (XP) sau niveluri

Implementarea unui sistem de evaluare a progresului printr-o metodologie bazată pe niveluri. Utilizarea XP (Puncte de Experiență) ajută semnificativ în acest sens.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.





Harta misiunii și vânătoarea de comori

Prezentarea obiectivelor și a scopurilor viitoare ca destinații următoare pe o hartă a misiunii. Finalizarea sarcinii îi aduce pe jucători mai aproape de recompensă.



Puzzle-uri

Utile pentru rezolvarea problemelor, deoarece ajută la descompunerea sarcinilor complexe în sarcini mai simple. De asemenea, utile pentru împărțirea responsabilităților și cartografierea noțiunilor dificile.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Gamificare vs. învățare bazată pe jocuri

Chiar dacă noțiunea de gamificare a fost prezentată și analizată în secțiunile anterioare, ar trebui să oferim **punctele distinctive esențiale** dintre metodologiile de **gamificare** și **învățare bazată pe jocuri.**

În discursul cotidian, ambele noțiuni sunt folosite aproape interschimbabil, însă este util să observăm asemănările și diferențele dintre cele două strategii. Această clarificare va permite profesorilor și altor profesioniști din afara domeniului educației să distingă eficient diferitele metodologii care implică jocuri într-un mod direct sau indirect.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Conform lui Qian și Clark (2016), învățarea bazată pe jocuri **„descrie un mediu în care conținutul jocului și modul de joc îmbunătățesc dobândirea de cunoștințe și abilități și în care activitățile de joc implică spații de rezolvare a problemelor și provocări care oferă jucătorilor/cursanților un sentiment de împlinire”.**

Din această definiție, se poate detecta imediat elementul comun esențial dintre gamificare și învățarea bazată pe jocuri: **integrarea metodelor legate de jocuri în procesele de învățare și în cele generale.**

Totuși, există o mică diferență conceptuală și practică între acești doi termeni. În timp ce gamificarea se bazează pe includerea elementelor de tip joc în procesele de învățare și non-învățare, învățarea bazată pe jocuri se concentrează pe **utilizarea jocurilor ca materiale educaționale.**

În acest caz, nu vorbim despre integrarea unor elemente specifice care seamănă cu un joc, cum ar fi puzzle-uri, cărți sau hărți de căutare, într-un proces, ci despre înlocuirea materialelor educaționale cu jocuri, cum ar fi **jocuri de societate, jocuri educaționale online sau activități gamificate.**

Ambele metode se pot dovedi cu adevărat benefice pentru adaptarea materialelor și proceselor la nevoile și preferințele specifice ale fiecărui individ.

Fiecare profesionist care dorește să își transforme materialele și instrumentele prin utilizarea jocurilor are opțiunea de a alege nivelul de integrare.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Gamificarea cunoștințelor

Urmând cadrul teoretic și conceptual prezentat în paginile anterioare, va urma o scurtă secțiune dedicată temei **Gamificării Cunoașterii**.

În cadrul ghidului „EDUGAME: START”, noțiunea va fi legată de procesele de învățare care au loc în instituții și spații educaționale formale și non-formale.

Noțiunea este utilizată pentru a descrie toate jocurile, elementele, activitățile gamificate și instrumentele care îi ajută pe profesori să își dezvolte materialele educaționale și planurile de lecție, utilizând instrumente și metodologii care nu urmează modelul educațional tradițional, bazat pe manuale și cărți școlare.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Gamificarea cunoașterii implică toate eforturile și procesele de a face materialele și procesele educaționale mai **incluzive, distractive, captivante și accesibile**, prin integrarea jocurilor.

Chiar dacă tehnologiile digitale și adaptive moderne au facilitat includerea jocurilor în sălile de clasă, trebuie menționat că **gamificarea implică toate tipurile de jocuri, nu doar pe cele digitale** (Busarello și colab., 2016).

Acest proces ar putea include:



Instrumente și platforme digitale

Utilizarea platformelor și instrumentelor educaționale digitale pentru însoțirea și îmbogățirea materialelor de învățare tradiționale în sălile de clasă, prin activități de grup.



Adaptarea jocurilor tradiționale

Transformarea jocurilor tradiționale cunoscute elevilor, precum șotronul, spânzurătoarea și dominoul, în instrumente pentru învățare într-un mod distractiv și captivant.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Prezentul ghid se adresează profesorilor și profesorilor, atât din învățământul formal, cât și din cel non-formal, care doresc să își aprofundeze cunoștințele în domeniul gamificării și relației acesteia cu metodologiile educaționale moderne.

Informațiile incluse în ghid sunt prezentate într-un limbaj simplu pentru a permite profesorilor să îl utilizeze și ca material educațional pentru elevii lor, în sala de clasă.

Acest lucru poate permite atât profesorilor, cât și elevilor să se inspire și să implementeze eficient activități gamificate în școli.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Ghidul „EDUGAME: START” urmează o structură clară, incluzând diferite subiecte și domenii de interes:

Primul capitol este dedicat beneficiilor **gamificării în învățarea limbilor străine**. În această secțiune, cititorii vor avea ocazia să afle mai multe despre importanța integrării activităților gamificate și a elementelor de tip joc în educație, și în special în educația învățării limbilor străine.

Al doilea capitol prezintă **Provocările Gamificării în Educație**. Mai precis, tratează factorii interni și externi care pot îngreuna integrarea jocurilor și a activităților gamificate în sistemele educaționale moderne.

Al treilea capitol prezintă câteva **strategii pentru integrarea eficientă a jocurilor în educație**. Include sugestii simple pentru profesorii care doresc să includă astfel de activități în planurile lor de lecție.

Capitolul final este dedicat prezentării a **7 bune practici** legate de gamificarea cunoștințelor, din întreaga Europă. Această secțiune este dezvoltată cu scurte descrieri ale activităților, urmate de ghiduri pas cu pas privind implementarea acestora și tipurile de materiale sau tehnologii utilizate.

În final, fiecare capitol include o listă de materiale de lectură suplimentare.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Referințe

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M., & de Freitas e Lopes, A. V. (2016). Abordări de gamification pentru învățare și dezvoltarea cunoștințelor: o revizuire teoretică. În Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis și M. Mendonça Teixeira (Eds.), New Advances in Information Systems and Technologies (pp. 1107–1116). Publicația Internațională Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_105

Jun, Mao și Lucas, Terry. (2024). Elemente de gamificare și impactul lor asupra educației: o analiză. Multidisciplinary Reviews. 8. 2025155. 10.31893/multirev.2025155

Qian, M. și Clark, K. R. (2016). Învățarea bazată pe jocuri și abilitățile secolului XXI: o trecere în revistă a cercetărilor recente. Computers in Human Behavior, 63, 50–58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahman, M. H. A., Ismail, D., Noor, A. Z. B. M. și Salleh, N. S. B. M. (2018). Elemente de gamificare și impactul acestora asupra predării și învățării – O recenzie (Lucrare academică SSRN nr. 3333587). Rețeaua de Cercetare în Științe Sociale. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3333587

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

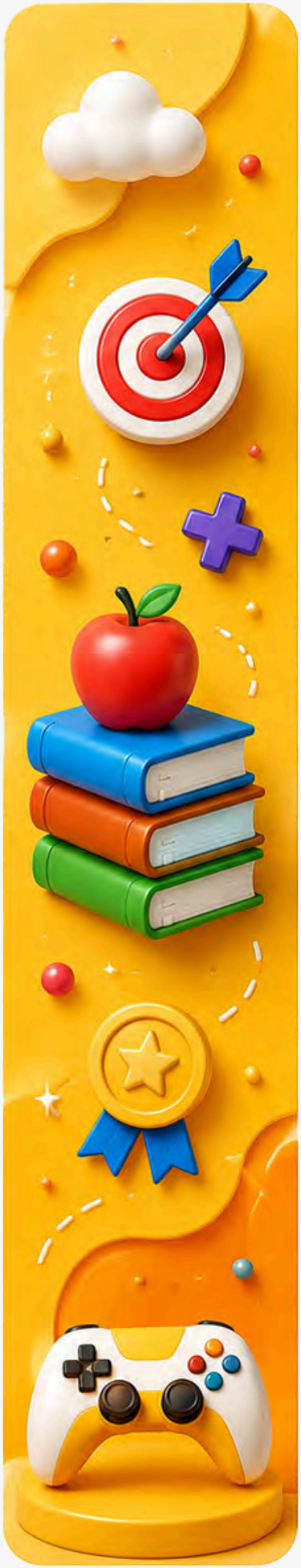


Referințe

Taspinar, B., Schmidt, W. și Schuhbauer, H. (2016). Gamificarea în educație: o abordare bazată pe jocuri de societate pentru achiziționarea de cunoștințe. Procedia Computer Science, Conferința Internațională privind Managementul Cunoștințelor, ICKM 2016, 10-11 octombrie 2016, Viena, Austria, 99, 101–116. https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104

Weber, S., Kordyaka, B., Klassen, G., Niehaves, B. (2026), „Dezlănțuirea puterii cunoașterii - rolul gamificării în sporirea contribuției la cunoștințe”. Internet Research, vol. 36 nr. 2, pp. 494–512, doi: https://doi.org/10.1108/INTR-07-2024-1114

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Beneficiile gamificării în învățarea limbilor străine

Gamificarea poate face învățarea limbilor străine mai **captivantă, interactivă și semnificativă**. Elementele de joc, cum ar fi **provocările, urmărirea progresului, colaborarea și feedback-ul**, pot sprijini motivația și participarea cursanților, ajutând în același timp profesorii să creeze **medii de învățare mai incluzive și dinamice**. În special pentru cursanții migranți, gamificarea poate reduce **barierele în calea participări**i și poate crea oportunități pentru utilizarea activă a limbii.

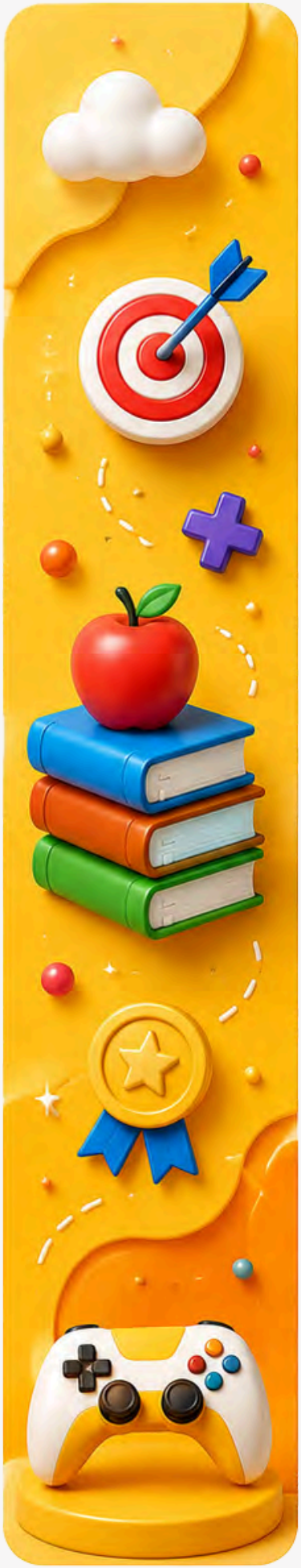
1. Motivație și implicare sporite

Unul dintre cele mai recunoscute beneficii ale gamificării este capacitatea sa de **a crește motivația și implicarea cursanților.** Activitățile gamificate introduc elemente de provocare, realizare și progres care încurajează cursanții să participe activ și să rămână concentrați asupra procesului de învățare.
Pentru cursanții migranți, menținerea motivației poate fi deosebit de importantă. Adaptarea la o nouă limbă și un nou mediu educațional poate fi uneori copleșitoare. Gamificarea poate transforma învățarea într-o experiență mai pozitivă și mai plină de satisfacții, ajutând elevii să persevereze chiar și atunci când întâmpină dificultăți.

Exemplu practic

Un profesor creează o provocare „Explorator de limbă” în cadrul căreia elevii câștigă puncte pentru îndeplinirea sarcinilor de vocabular, participarea la conversații și ajutorul acordat colegilor de clasă. Pe măsură ce elevii progresează prin diferite niveluri, aceștia deblochează noi provocări și primesc recunoaștere pentru eforturile lor.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



2. Reducerea anxietății lingvistice și a fricii de greșeli

Mulți cursanți de limbi străine ezită să participe deoarece se tem să nu facă greșeli. Această provocare poate fi și mai pronunțată pentru studenții migranți care s-ar putea să se simtă deja nesiguri în ceea ce privește competențele lor lingvistice sau integrarea socială.

Activitățile gamificate creează un **mediu cu presiune redusă**, în care greșelile devin parte a procesului de învățare. Elevii sunt încurajați **să experimenteze, să încerce din nou și să învețe prin practică**. Accentul se mută de la evitarea greșelilor la depășirea provocărilor și realizarea de progrese.

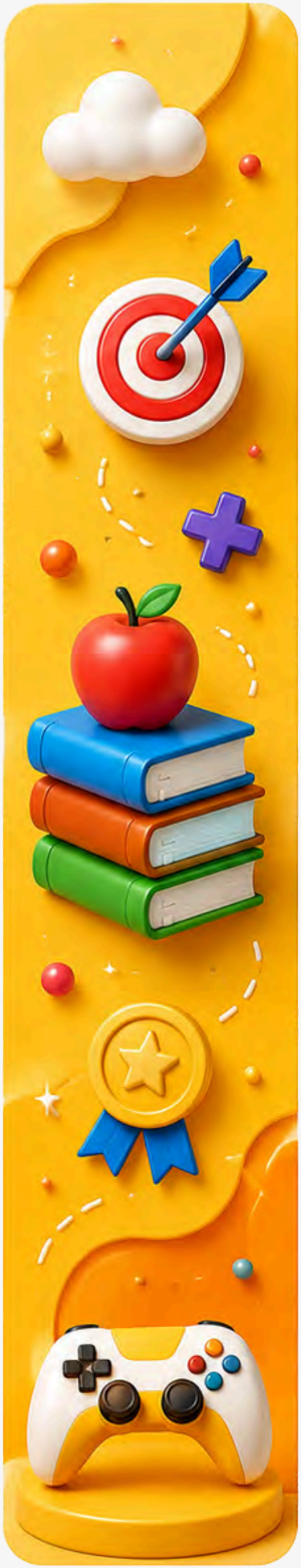
Pe măsură ce elevii câștigă încredere, devin mai dispuși să vorbească, să participe și să-și asume riscuri în utilizarea limbii țintă.

Exemplu practic:

Elevii completează o misiune digitală de limbaj în care rezolvă sarcini simple de comunicare. Răspunsurile greșite nu duc la eșec; în schimb, cursanții primesc indicii și oportunități suplimentare de a reuși.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



3. O participare sporită și o implicare activă

Gamificarea încurajează cursanții să devină participanți activi, mai degrabă decât receptori pasivi ai informațiilor. Prin misiuni, provocări și sarcini de colaborare, **studenții sunt invitați să interacționeze cu conținutul învățării și între ei.**

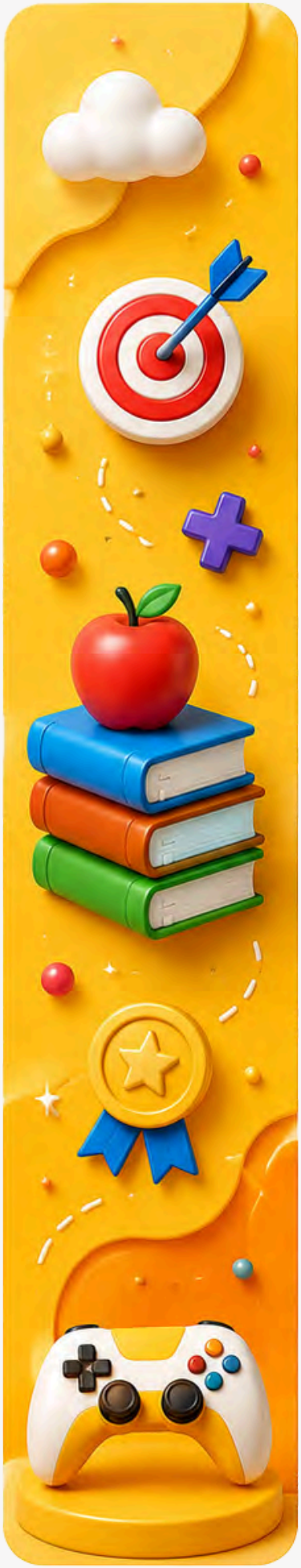
Această participare sporită este deosebit de valoroasă în învățarea limbilor străine, unde practica regulată și comunicarea sunt esențiale. Activitățile gamificate oferă adesea **multiple oportunități pentru ca elevii să vorbească, să asculte, să citească și să scrie în contexte semnificative.** Elevii care sunt de obicei reticenți în a participa se pot simți mai confortabil contribuind atunci când învățarea este prezentată prin activități captivante și obiective comune.

Exemplu practic:

Echipele concurează într-o vânătoare de comori de vocabular, rezolvând indicii și completând împreună provocări lingvistice pentru a atinge un obiectiv comun.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



4. Feedback imediat și progres vizibil

Învățarea eficientă necesită feedback. Gamificarea le permite elevilor să primească **informații imediate despre performanța lor**, ajutându-i să identifice punctele forte și domeniile de îmbunătățire.
Elementele jocului, cum ar fi punctele, nivelurile, barele de progres și insignele, **fac vizibil progresul învățării.** În loc să aștepte evaluări formale, cursanții își pot monitoriza continuu dezvoltarea și pot sărbători micile realizări pe parcurs.

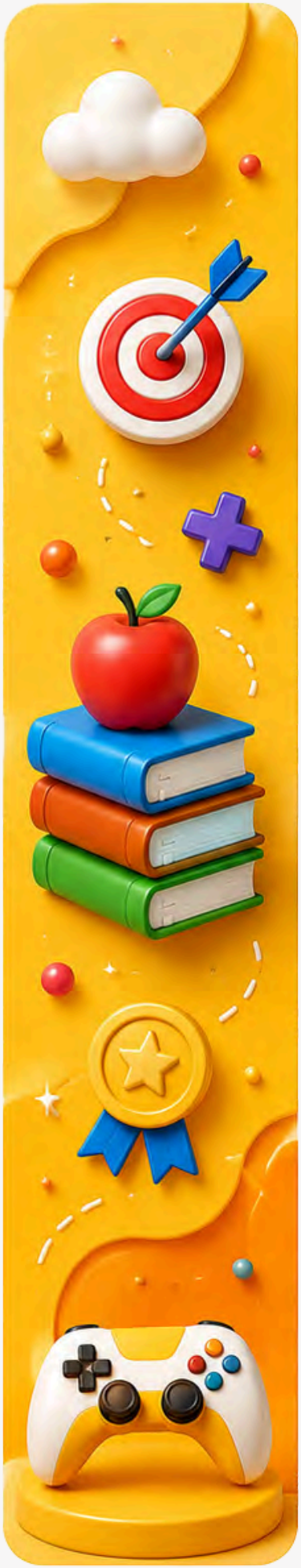
Pentru cursanții migranți care pot progresa în ritmuri diferite, progresul vizibil le poate oferi reasigurare și le poate consolida sentimentul de împlinire.

Exemplu practic:

Elevii completează provocări lingvistice scurte și câștigă insigne digitale pentru stăpânirea unor seturi specifice de vocabular sau a abilităților de comunicare.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



5. **Memorie mai bună și consolidarea învățării**

Învățarea limbilor străine necesită expunere, practică și recapitulare regulate. Gamificarea susține aceste procese încurajând cursanții să reexamineze și să utilizeze limba în moduri plăcute și semnificative.
În loc să considere repetiția ca fiind plictisitoare, elevii o percep ca parte a unei provocări, misiuni sau jocuri. Exersarea repetată îi ajută pe elevi să-și amintească vocabularul, structurile gramaticale și expresiile mai eficient și să le utilizeze cu mai multă încredere.

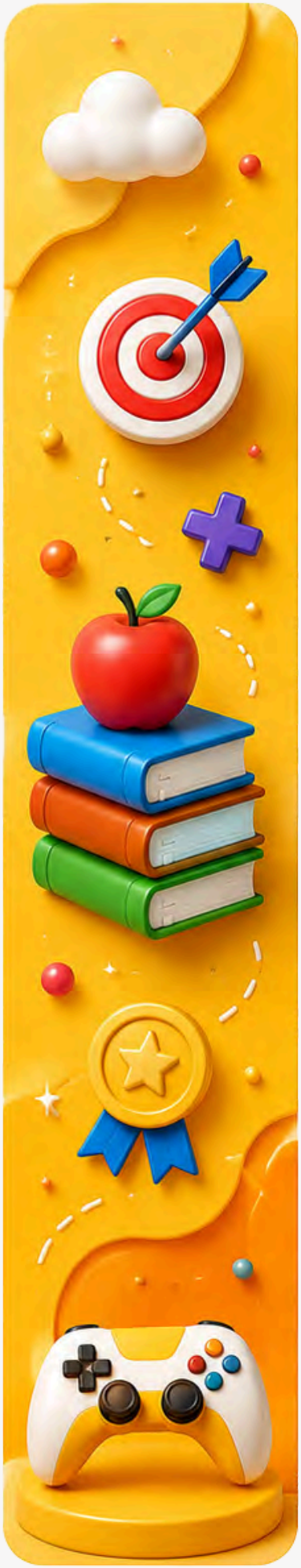
Combinată cu activități de învățare scurte, gamificarea poate consolida învățarea pe termen lung și poate ajuta elevii să construiască o bază solidă pentru dezvoltarea lingvistică viitoare.

Exemplu practic

Un joc-quiz pentru clasă reia vocabularul învățat anterior în fiecare săptămână, ajutând elevii să-și amintească cuvintele și expresiile cheie, menținându-i în același timp implicați și motivați.

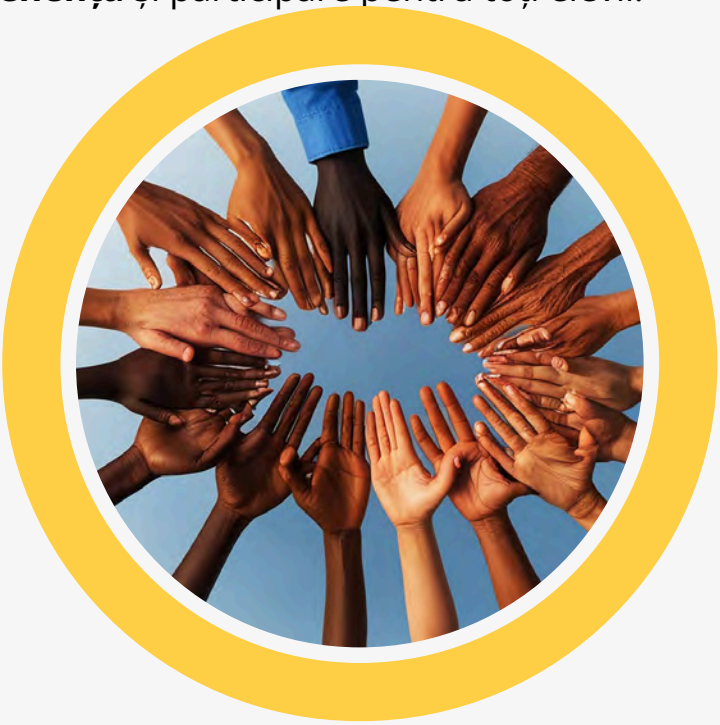


Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



6. Interacțiune socială și incluziune

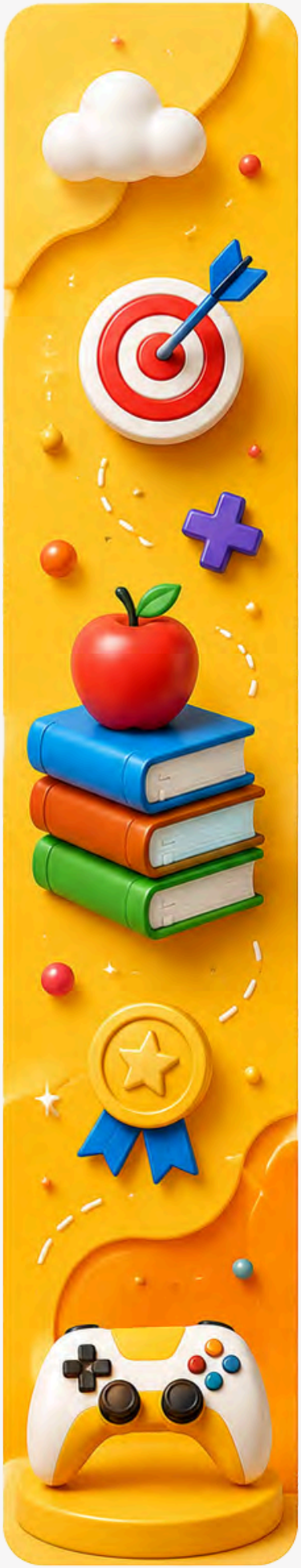
Învățarea limbilor străine este un proces social. Activitățile gamificate implică adesea **munca în echipă, comunicarea și cooperarea, creând oportunități pentru ca elevii să interacționeze cu colegii lor.**
Pentru elevii migranți, aceste interacțiuni pot **sprijini integrarea socială și pot contribui la construirea unor relații pozitive** în cadrul clasei. Activitățile de colaborare încurajează elevii să comunice, să împărtășească idei și să se sprijine reciproc în atingerea obiectivelor comune.
Atunci când este concepută incluziv, gamificarea poate contribui la un **sentiment mai puternic de apartenență** și participare pentru toți elevii.



Exemplu practic

Elevii lucrează împreună pentru a rezolva un mister lingvistic, fiecare membru al grupului contribuind cu diferite informații necesare pentru a finaliza sarcina.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



7. **Experiențe de învățare personalizate**

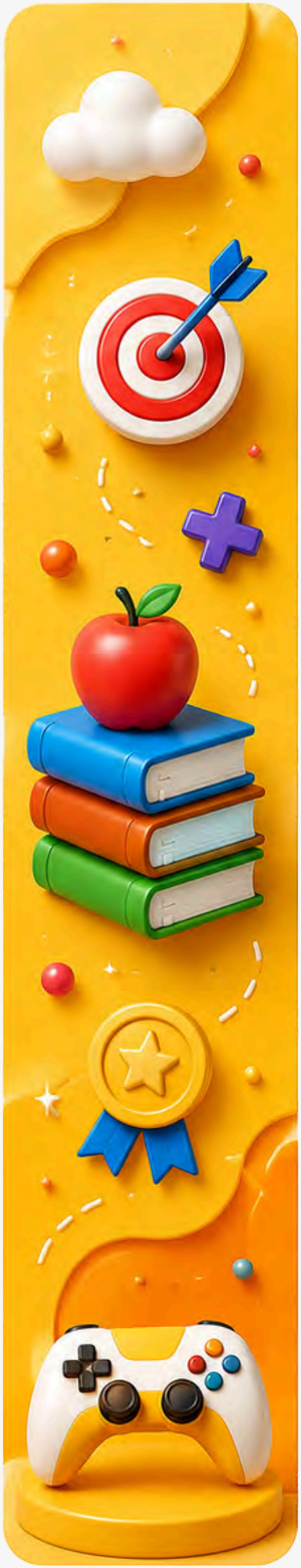
Cursanții diferă în ceea ce privește interesele, abilitățile, cunoștințele anterioare și ritmul de învățare. Gamificarea poate sprijini învățarea personalizată prin **oferirea de diferite niveluri de provocare și multiple căi către succes.**
În loc să se aștepte ca fiecare elev să progreseze exact în același mod, activitățile gamificate pot oferi opțiuni și oportunități de diferențiere. Această flexibilitate este deosebit de valoroasă în clasele diverse din punct de vedere lingvistic, unde elevii pot avea niveluri variate de competență lingvistică. Experiențele personalizate îi ajută pe cursanți să rămână motivați, asigurând în același timp că activitățile rămân realizabile și semnificative.

Exemplu practic

Studenții aleg între misiuni lingvistice pentru începători, intermediari și avansați, în funcție de încrederea și nivelul lor de competență.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



8. Dezvoltarea competențelor digitale și transversale

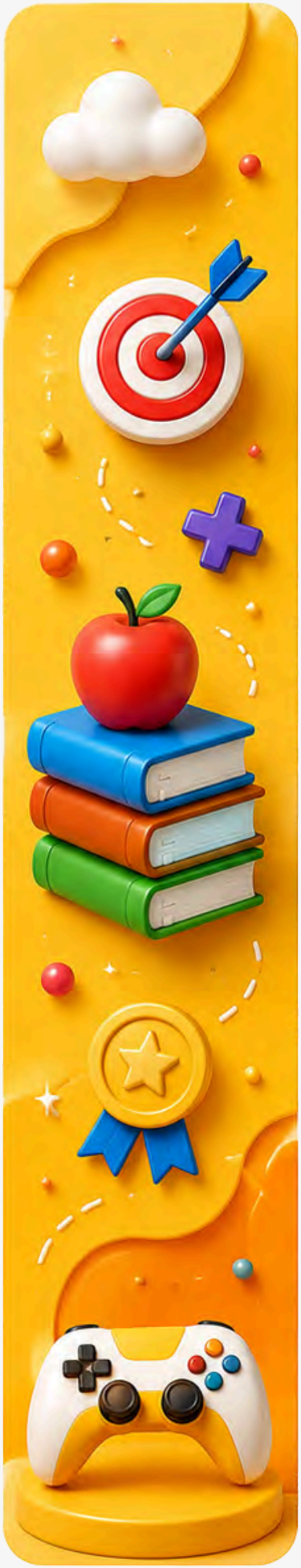
Multe activități de învățare gamificate utilizează instrumente digitale și tehnologii interactive. Pe măsură ce elevii participă, aceștia nu numai că își dezvoltă abilitățile lingvistice, dar își consolidează și competențele digitale, care sunt din ce în ce mai importante în societatea modernă.
În plus, gamificarea poate promova abilități transversale precum **rezolvarea problemelor, colaborarea, comunicarea, creativitatea și gândirea critică**. Aceste competențe îi sprijină pe cursanți atât în interiorul, cât și în afara sălii de clasă.
Pentru cursanții migranți, aceste competențe mai ample pot contribui la o participare cu succes la școală și în viața de zi cu zi.

Exemplu practic

Elevii folosesc o platformă digitală pentru a rezolva provocări lingvistice colaborative care necesită comunicare, lucru în echipă și luarea deciziilor.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



9. Sfaturi practice pentru profesori

Gamificarea reușită nu necesită tehnologii complexe sau sisteme de joc elaborate. Micile schimbări pot avea adesea un impact semnificativ.

Începeți cu puțin
Introduceți unul sau două elemente de joc înainte de a dezvolta activități mai ample.

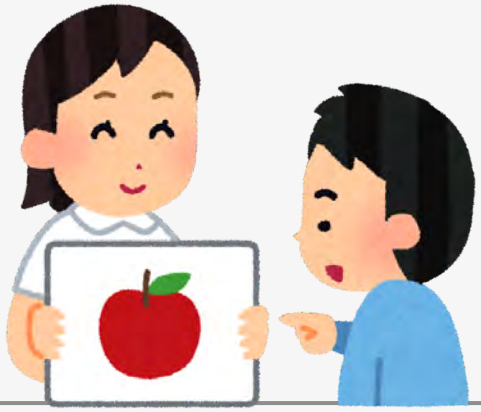
Concentrare pe obiectivele de învățare
Mecanica jocului ar trebui să susțină obiectivele de învățare, mai degrabă decât să distragă atenția de la acestea.

Recompensează efortul și progresul
Recunoaște îmbunătățirea, participarea și perseverența, nu doar performanța ridicată.

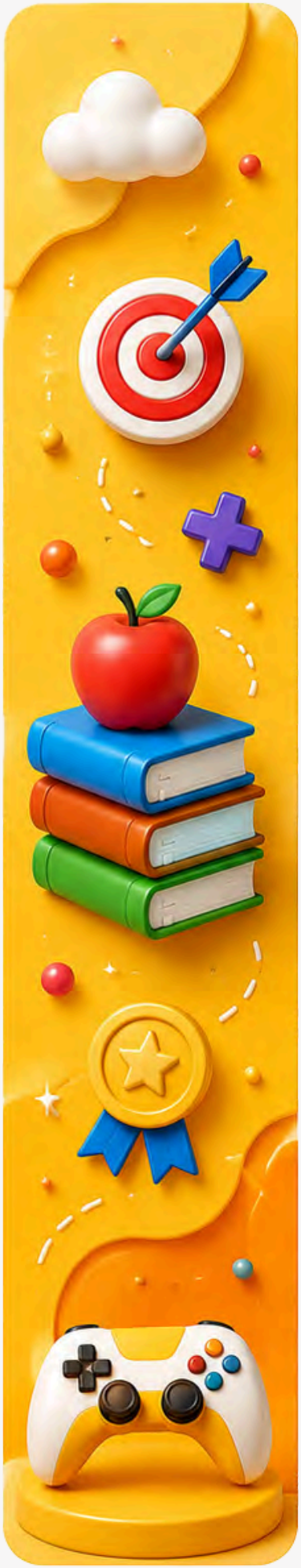
Combină colaborarea și competiția
Echilibrează elementele competitive cu oportunitățile de lucru în echipă și sprijin reciproc.

Oferiți feedback regulat
Ajută-i pe cursanți să înțeleagă ce fac bine și unde se pot îmbunătăți.

Adună feedback-ul elevilor
Întrebați cursanții ce îi motivează și adaptați activitățile în consecință.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



10. Gamificarea pentru cursanții migranți: Considerații cheie

Atunci când se lucrează cu cursanți migranți, este important să se asigure că activitățile gamificate rămân incluzive, accesibile și adaptate la contextul cultural.

Suportă diferite niveluri de limbă
Oferiți sarcini cu diferite niveluri de dificultate și oferiți sprijin suplimentar atunci când este nevoie.

Folosește resurse vizuale și multimodale
Imaginile, simbolurile, videoclipurile și fișierele audio îi pot ajuta pe cursanți să înțeleagă instrucțiunile și să participe cu succes.

Încurajați sprijinul reciproc
Activitățile de colaborare creează oportunități pentru exersarea limbii și integrare socială.

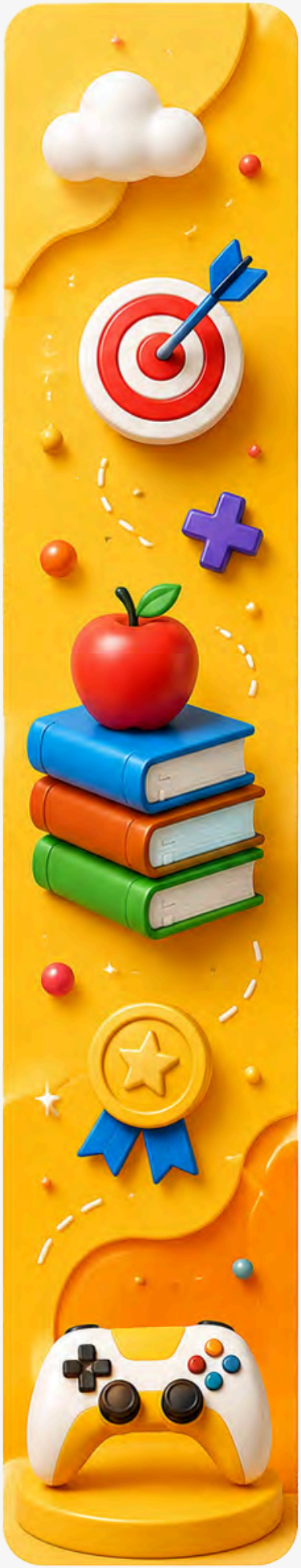
Evitați concurența excesivă
Concentrați-vă pe progres, participare și cooperare, mai degrabă decât pe a-i clasifica pe elevi unii față în față cu alții.

Respectă diversitatea culturală
Alegeți teme, exemple și activități incluzive și sensibile la diferitele medii culturale.

Oferă mai multe modalități de participare
Permiteți cursanților să contribuie prin vorbire, scriere, desen, actorie sau utilizarea instrumentelor digitale.

Faceți succesul realizabil
Asigurați-vă că toți cursanții pot avea succes și își pot dezvolta încrederea pe tot parcursul procesului de învățare.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Referințe

Abrams, Z. I. și Walsh, S. (2014). Învățarea vocabularului gamificat prin jocuri digitale: Implicarea și motivația elevilor care învață limbi străine. Language Learning & Technology, 18(2), 1–14.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. și Nacke, L. (2011). De la elementele de design ale jocurilor la gamefulness: Definirea „gamificării". În Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J. și Sarsa, H. (2014). Funcționează gamificarea? O analiză a literaturii de specialitate privind studiile empirice privind gamificarea. În Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Kapp, K. M. (2012). Gamificarea învățării și instruirii: metode și strategii bazate pe jocuri pentru instruire și educație. Pfeiffer.

Subhash, S. și Cudney, E. A. (2018). Învățarea gamificată în învățământul superior: o analiză sistematică a literaturii de specialitate. Computers in Human Behavior, 87, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Toda, A. M., Valle, P. H. D. și Isotani, S. (2019). Partea întunecată a gamificării: O prezentare generală a efectelor negative ale gamificării în educație. În Researcher Links Workshop: Higher Education for All (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30280-2_9

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M. și Perera, C. J. (2020). Impactul gamificării asupra învățării și instruirii: o analiză sistematică a dovezilor empirice. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Provocări

Deși utilizarea gamificării în educație oferă numeroase beneficii, așa cum s-a evidențiat în secțiunea anterioară, aceasta prezintă și anumite provocări care merită luate în considerare. Dacă aceste provocări nu sunt luate în considerare, gamificarea poate să nu atingă rezultatul dorit sau chiar să ducă la pierderea interesului elevilor față de materie. Să aruncăm acum o privire mai atentă asupra unora dintre cele mai frecvente provocări asociate cu această metodologie.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



1. Necesitatea de a înțelege conceptul

În primul rând, trebuie să luăm în considerare ceea ce poate constitui principala provocare care poate fi întâmpinată, și anume stăpânirea conceptului de către profesori sau educatori. Deși numele acestei metodologii poate sugera o înțelegere a conceptului, este important ca profesorii și educatorii să primească o formare specifică pe această temă (Darad, 2024; Huseman, 2023; Pérez Granados & Muñoz González, 2024) sau să efectueze cercetări asupra conceptului. Tentația de a realiza sarcini bazate pe ramificare fără un studiu prealabil al conceptului poate duce la pregătirea unor activități care nu îndeplinesc eficient scopul propus și, mai presus de toate, care nu sunt suficient de captivante.



2. Necesită timp, planificare și resurse și necesită creativitate

Pe de altă parte, o activitate gamificată necesită planificare, efort și creativitate; ocupă timp suplimentar pentru profesor și, uneori, implică o anumită cheltuială financiară pentru achiziționarea de materiale specifice (Darad, 2024; Ladouceur, 2024).

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

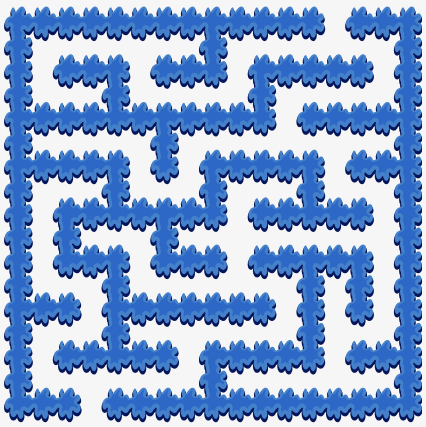


Fără un scop clar definit și fără o mecanică de joc bine structurată și atent gândită, există riscul ca activitatea să nu își îndeplinească obiectivele și să nu fie suficient de motivantă pentru elevi.



3. Mai puțin potrivit pentru învățare mai complexă

Atunci când se proiectează o activitate gamificată, este posibil ca unele concepte mai complexe să nu fie pe deplin înțelese de către elevi, deoarece gamificarea poate simplifica excesiv anumite concepte. Uneori este mai eficient să se abordeze anumite subiecte folosind alte metodologii care încurajează mai multe discuții, reflecții și gândire profundă asupra unui anumit concept (Ladouceur, 2024).



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



4. Motivația externă are prioritate față de motivația internă

Deși gamificarea nu trebuie neapărat să includă recompense, clasamente sau insigne, adevărul este că acestea se numără printre cele mai ușor de utilizat mecanici de joc. Din acest motiv și pentru că sunt atât de frecvent utilizate, există riscul ca elevii să fie dedicați recompensei mai degrabă decât învățării (Celepkolu, 2020; Huseman, 2023; Ladouceur, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). Pe de o parte, această predominanță a motivației externe poate indica o problemă în achiziția de cunoștințe; pe de altă parte, dacă recompensele sunt reduse, elevii vor deveni automat mai puțin motivați față de sarcină și mai puțin implicați. Așadar, profesorii ar trebui să echilibreze cu atenție mecanismele motivaționale și mecanica jocului cu obiectivele educaționale.



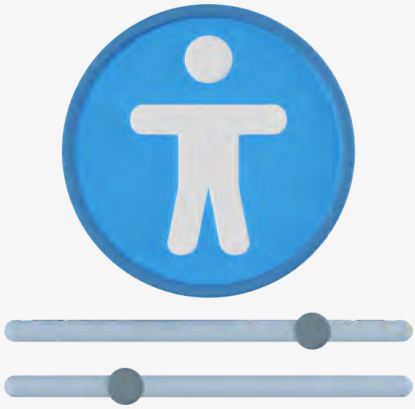
Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



5. Sarcini care nu sunt pe deplin incluzive și accesibile

Ori de câte ori un profesor pregătește o activitate gamificată, aceasta ar trebui să fie concepută pentru a satisface nevoile individuale ale tuturor elevilor săi (Ladouceur, 2024).

Un risc potențial este acela că profesorul poate deveni atât de absorbit de pregătirea activităților gamificate încât să uite să le facă pe deplin accesibile și incluzive pentru toți elevii săi și să ia în considerare caracteristicile specifice ale fiecărei clase, inclusiv elevii cu dizabilități, dificultăți de învățare sau alfabetizare digitală limitată. Sarcinile incluzive trebuie să fie o realitate în toate lecțiile, inclusiv în cele care necesită o planificare inițială mai amplă. Indiferent dacă activitatea este digitală sau nu, nevoile elevilor nu trebuie trecute cu vederea. Profesorul trebuie să asigure principii de design accesibile, căi de învățare flexibile și activități diferențiate.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



6. Activități care nu sunt pe deplin aliniate cu programa școlară

O provocare care nu ar trebui subestimată este necesitatea unei legături directe și eficiente între diversele activități și curriculum (Darad, 2024; Huseman, 2023). Aceasta înseamnă că activitățile desfășurate nu ar trebui să permită mecanicii jocului să aibă prioritate față de curriculum, ci mai degrabă ar trebui să pună mecanica jocului în slujba curriculumului și a învățării. În acest fel, activitățile trebuie să fie pe deplin aliniate cu conținutul care urmează a fi învățat, evitând mecanicile jocului superficiale și decorative care nu contribuie la o învățare mai profundă și la o înțelegere mai profundă a conținutului.



7. Capacitate limitată de transfer al învățării

Activitățile gamificate pot, în unele cazuri, limita capacitatea elevilor de a aplica cunoștințele dobândite la probleme din lumea reală sau de a rezolva sarcini în afara mediului gamificat creat (Celepkolu, 2020).



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



8. Lipsa unui angajament susținut

Gamificarea poate avea efectul opus celui scontat și poate determina pierderea interesului elevilor față de activitate sau conținut, deoarece este posibil să nu se simtă motivați de elementele ludice create prin mecanica jocului; acestea pot fi considerate irelevante sau chiar perturbatoare pentru sarcina în cauză (Celepkolu, 2020).



9. Rezistența din partea studenților, profesorilor și societății

Știm cu toții că tinerii au o afinitate naturală pentru jocuri și se joacă constant în timpul liber. Introducerea mecanicilor de joc în educație și în activitățile din clasă poate fi împiedicată de stigmatul care se formează deja în societate în jurul timpului excesiv pe care tinerii îl petrec jucându-se (Huseman, 2023).



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



10. Concurență sporită și anxietate în rândul studenților

După cum am menționat deja, competiția este o mecanică de joc foarte comună în sarcinile de gamificare. Cu toate acestea, atunci când este utilizată excesiv, poate duce la demotivare în rândul unor elevi, în special a celor care se află constant la coada clasamentului. Această situație poate provoca, de asemenea, frustrare, stres, jenă și anxietate, deoarece competiția excesivă poate duce la comportamente mai puțin sănătoase din partea elevilor.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.





Având în vedere provocările recunoscute ale introducerii gamificării în școlile noastre, dar și beneficiile motivaționale ale acestei metodologii, prezentăm câteva recomandări pentru implementarea eficientă și sustenabilă a activităților gamificate:



O înțelegere adecvată a conceptului, prin instruire specifică cu experți în domeniu;

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.





Definirea obiectivelor care trebuie atinse, a conceptelor care trebuie studiate și a conținutului curricular relevant;



Selectarea mecanicilor de joc care se potrivesc cel mai bine activității care urmează să fie implementată, cu un scop și o intenție clare, astfel încât acestea să nu devină o distragere a atenției sau să diminueze motivația;



Luând în considerare, de la bun început, elevii cărora le este destinată sarcina sau activitatea, astfel încât aceasta să fie pe deplin incluzivă și adecvată nevoilor lor reale.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Referințe

Celepkolu, M. și colab. (2020). Explorarea reflecțiilor elevilor de gimnaziu privind integrarea informaticii în sălile de curs. Lucrările celui de-al 51-lea simpozion tehnic ACM privind educația în informatică, 671-677. Doi: 10.1145/3328778.3366871

Darad, K. (23 august 2021). Provocări și soluții în implementarea gamificării în învățământul preuniversitar. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Huseman, T. (22 martie 2023). Provocările gamificării în educație și cum să le depășim? Acadecraft. https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/

Ladouceur, J. (4 noiembrie 2024). Gamificarea în educație: avantaje, dezavantaje și perspective practice. Peterson's. https://www.petersons.com/blog/gamification-in-education-pros-cons-and-practical-insights/

Pérez Granados, L. și Muñoz González, L. de la C. (2024). Gamification în educație: provocări, potențial și perspective pentru implementarea acesteia. Revista de Educación, (405), 11-34. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Strategii pentru integrarea eficientă a jocurilor în educație

Capitolele anterioare au evidențiat atât beneficiile, cât și provocările utilizării jocurilor în educație. Deși învățarea bazată pe jocuri și gamificarea au potențialul de a crește motivația, implicarea și rezultatele învățării, succesul lor depinde de modul în care sunt implementate în sala de clasă.

Acest capitol explorează strategii utile pentru a sprijini integrarea eficientă a jocurilor în învățarea limbilor străine. Capitolul este împărțit în următoarele subteme:

Oferiți instrumente utile

1. Formarea profesorilor
2. Aliniați activitățile gamificate cu obiectivele de învățare
3. Promovarea colaborării și a interacțiunii sociale
4. Oferiți feedback imediat
5. Integrați relevanța culturală și incluziunea
6. Combină gamificarea fizică și digitală
7. Monitorizarea și evaluarea rezultatelor învățării

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



1. **Furnizați instrumente utile**

Pentru a facilita utilizarea eficientă a jocurilor în învățarea limbilor străine, școlile trebuie să ofere resursele și instrumentele necesare atât pentru gamificarea fizică („analogică”), cât și pentru cea digitală. Pentru multe școli, aceasta poate fi o provocare din cauza bugetului restrâns. Barierele financiare pot fi reduse prin selectarea unor soluții digitale scalabile care să răspundă nevoilor școlilor, rămânând în același timp accesibile ca preț.

Planificarea atentă și utilizarea oportunităților de finanțare disponibile pot sprijini în continuare implementarea tehnologiei educaționale.
Este important ca școlile să aibă acces la o varietate de instrumente și echipamente digitale pentru a sprijini diverse activități de predare și învățare.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



2. Formarea profesorilor

Într-o lume digitală aflată în rapidă evoluție, profesorii vor avea nevoie în permanență de competențe actualizate. Aceștia necesită instruire în utilizarea instrumentelor digitale, precum și actualizări regulate privind beneficiile, limitele și provocările asociate acestora. Școlile au nevoie, de asemenea, de politici și linii directoare clare pentru a asigura utilizarea în siguranță a instrumentelor digitale, atât în ceea ce privește accesul la conținut adecvat, cât și protejarea vieții private a elevilor.

Menținerea unui echilibru între activitățile digitale și alte abordări instructive este o considerație importantă pentru profesori. Prin urmare, este esențial să se identifice obiectivele de competență pentru care învățarea bazată pe jocuri poate oferi un sprijin pedagogic semnificativ.

Profesorul trebuie să creeze cadre pentru o interacțiune digitală incluzivă și pozitivă.

Schimbul de exemple de practici eficiente între colegi este o strategie valoroasă pentru promovarea colaborării profesionale și îmbunătățirea calității predării.



Figure 1. Visualisation of the Professional Digital Competence Framework for Teachers.

2017 (https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf)

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



3. Aliniați activitățile gamificate cu obiectivele de învățare

Pentru a asigura utilizarea semnificativă a activităților gamificate, este important să fie aliniate cu obiectivele de competență ale curriculumului. Astfel de activități pot spori motivația elevilor, pot oferi varietate în învățare și pot contribui la rezultate ale învățării mai profunde și mai sustenabile.

Profesorii trebuie să analizeze modul în care obiectivele de învățare, conținutul, metodele de predare, evaluarea și nevoile individuale de învățare ale elevilor interacționează în mediile digitale de învățare. De asemenea, aceștia ar trebui să posede o varietate de strategii de instruire și să fie capabili să utilizeze eficient materialele didactice și resursele de învățare digitale.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



4. Încurajează colaborarea și interacțiunea socială

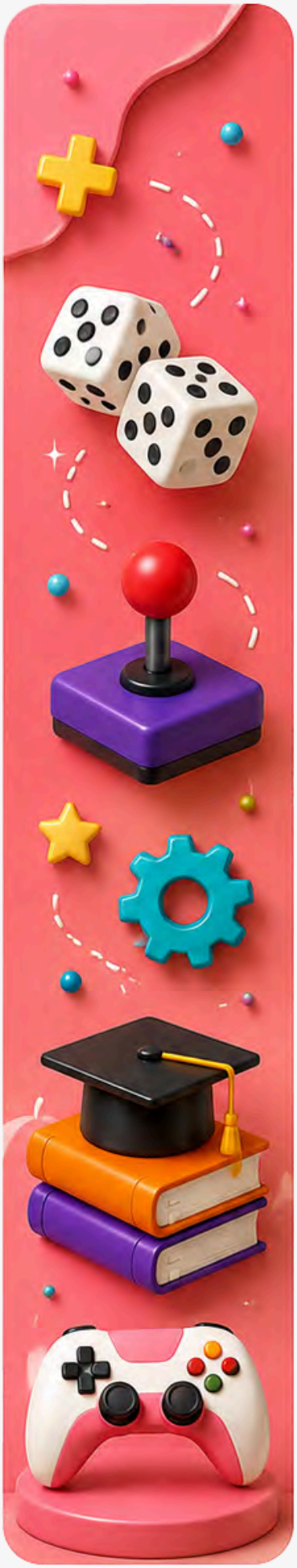
În predarea limbilor străine, interacțiunea socială este esențială, deoarece colaborarea promovează comunicarea. Utilizarea elementelor de joc în sala de clasă poate sprijini colaborarea.

„Gamificarea este încorporarea elementelor de joc într-un mediu de învățare pentru a crește implicarea și participarea." (Thurairasu, 2022). Aceasta sporește participarea cursanților, motivează acțiunile, îmbunătățește eficient performanța academică și facilitează efectiv învățarea limbilor străine.

„Studii recente arată că jocurile de învățare jucate împreună cu alții, în mod cooperativ, pot reduce anxietatea." (Reinhardt, Bein, 2026)

Activitățile gamificate implică adesea quest-uri, misiuni sau provocări în echipă. Gamificarea poate lua multe forme într-o clasă de învățare a limbilor străine: jocuri de rol, jocuri de societate, escape room, vânătoare de comori, jocuri de învățare activă fizic și software de învățare gamificată sunt doar câteva dintre ele.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



5. Oferiți feedback imediat

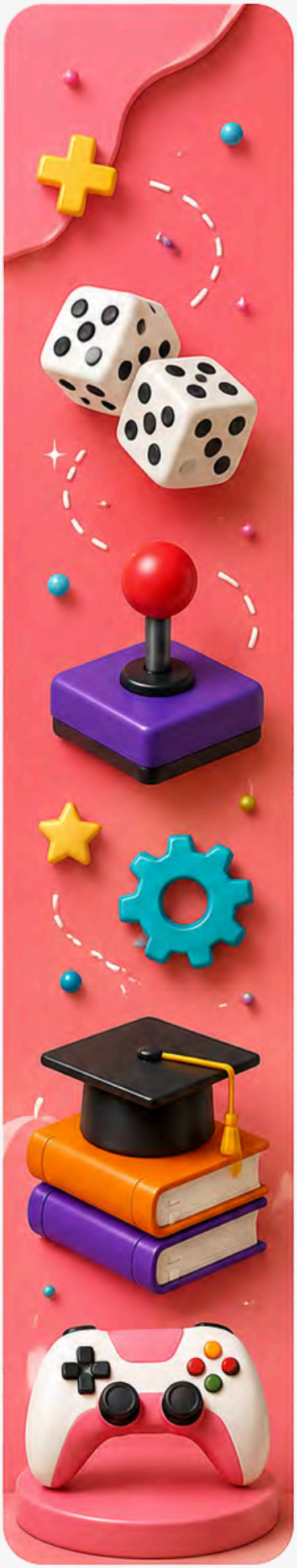
Pentru unele activități gamificate, poate fi util să se ofere feedback imediat. Atunci când elevul primește informații instantanee despre performanța sa, acesta își poate corecta greșelile și își poate ajusta strategiile de învățare în timp real.

Într-o clasă de învățare a limbilor străine, acest lucru este deosebit de valoros, deoarece învățarea limbilor străine depinde de o instruire consecventă și de corecția la timp.

Feedback-ul imediat poate sprijini dezvoltarea vocabularului și a gramaticii, poate crește motivația elevilor și poate ajuta profesorul să monitorizeze dezvoltarea elevilor.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



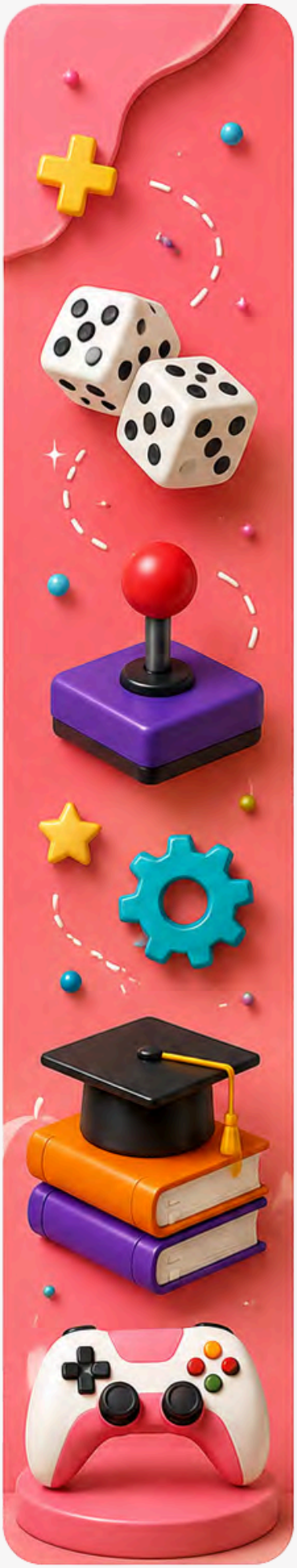
6. Integrarea relevanței culturale și a incluziunii

În învățarea limbilor străine, predarea incluzivă implică și luarea în considerare a diverselor medii culturale ale elevilor. Atunci când elevii pot conecta noile cunoștințe cu propriile experiențe, aceștia ar putea fi mai motivați și mai implicați în procesul de învățare.

Activitățile de învățare bazate pe jocuri pot contribui la promovarea învățării conștiente de context cultural. Prin compararea diferitelor culturi, elevii pot reflecta asupra asemănărilor și diferențelor. Aceste activități pot fi, de asemenea, integrate în învățarea interdisciplinară.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



7. Combinați gamificarea fizică și digitală

O varietate de metode de predare poate spori motivația și implicarea elevilor.

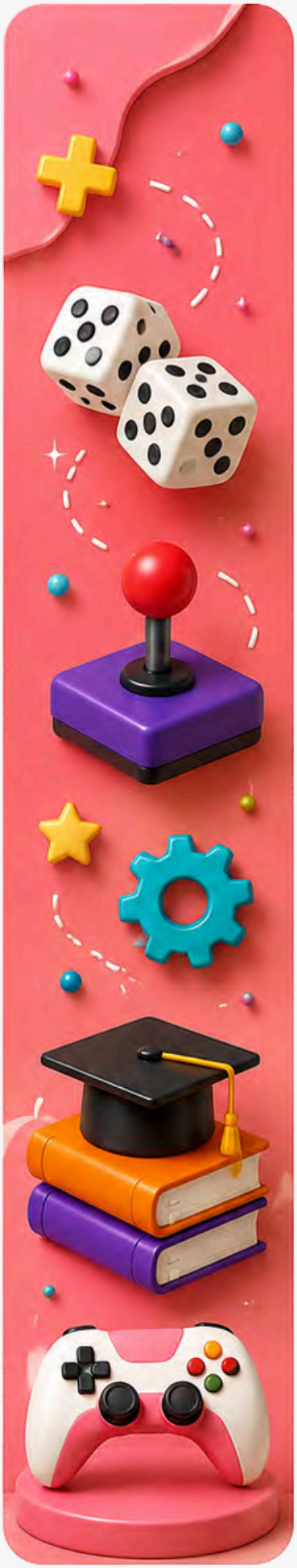
Cercetările arată că nivelurile de activitate fizică (AF) în rândul copiilor și adolescenților din țările UE sunt în general scăzute (Marzi și colab., 2021).

„Activitatea fizică școlară are un impact pozitiv asupra performanței academice, în special la matematică și la performanța generală." (Hermassi S. și colab., 2025).

Gamificarea poate crește motivația și participarea la activitatea fizică. În mod similar, integrarea învățării active fizic în activitățile tradiționale bazate pe jocuri poate spori și mai mult motivația și implicarea.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



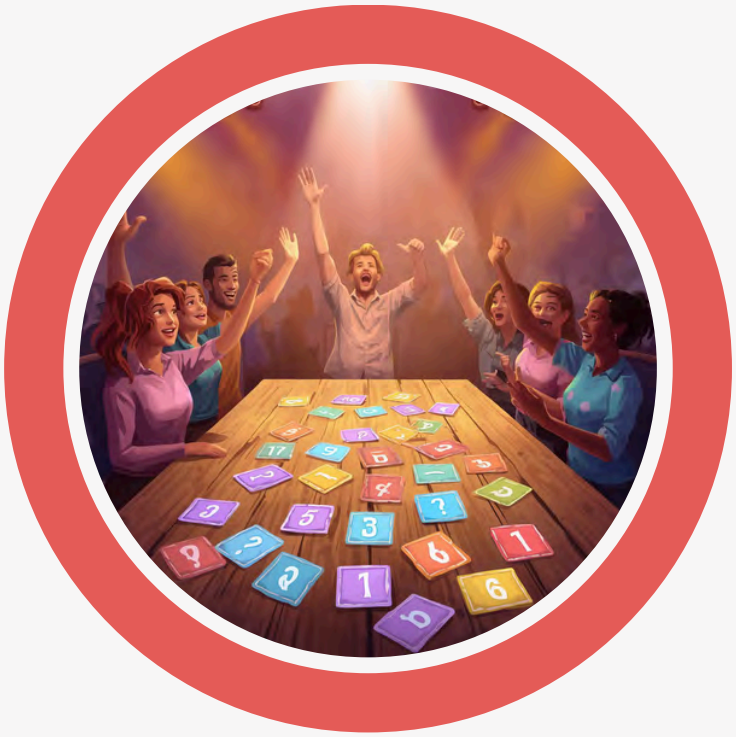
8. Monitorizarea și evaluarea rezultatelor învățării

Pentru a asigura o utilizare eficientă a jocurilor în educație, este important să se monitorizeze și să se evalueze periodic procesul și rezultatele învățării.

Prin observații puteți monitoriza participarea și implicarea elevilor. Puteți observa colaborarea și comunicarea lor în cadrul diferitelor activități.

Diferite funcții ale jocului permit monitorizarea performanțelor elevilor, cum ar fi: scorurile, nivelurile, progresul și timpul folosit pentru diferite sarcini.

Prin feedback imediat, chestionare și teste, elevii își pot evalua propria dezvoltare.



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Referințe

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Angajant
Elevii în procesul de învățare prin intermediul învățării bazate pe jocuri: Conceptele fundamentale.
Revista Internațională de Tehnologie în Educație (IJTE), 4(3), 542-552.
https://doi.org/10.46328/ijte.169

Darad, K. (2021). Provocări și soluții în implementarea gamificării în învățământul preuniversitar. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Falciano I., (2020), Învățare bazată pe jocuri: Ce este? GBL vs. gamificare: tipuri și beneficii https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

Kelentric M., Helland K., Arstorp A., (2017), Competență digitală profesională pentru profesori, https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf

Marzi I., Tcymbal A., Gelius P., Abu-Omar K., Reimers A., Whiting S., Wickramsinghe K., (2021), Monitorizarea promovării activității fizice la copii și adolescenți în UE: stadiul actual și perspective viitoare, https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8807108/

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

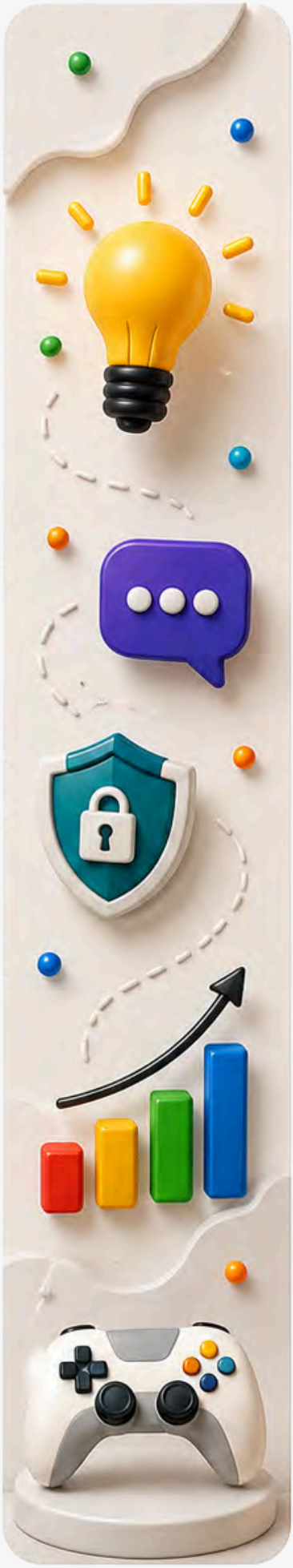


Referințe

Reinhardt J., Bain L., (2026), Jocuri digitale și jocuri în învățarea și predarea limbilor străine, https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/digital-games-and-gaming-in-language-learning-and-teaching/19D629C40096CF29C8AAD240F04E195F

Thurarairasu V., (2022), Învățarea bazată pe gamificare ca viitor al învățării limbilor străine: o prezentare generală, https://eu-opensci.org/index.php/ejsocial/article/view/18353/4508

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



Introducere în cele mai bune practici

În acest ultim capitol, sunt prezentate câteva **bune practici** legate de educație, atât în contextul învățării limbilor străine, cât și în cel al educației generale.

Mai exact, partenerii proiectului DigitaLang, proveniți din Slovacia, Norvegia, Ungaria, Portugalia, România și Italia, au colectat **7 jocuri** și activități gamificate care pot fi ușor adaptate și integrate în sălile de clasă.

Fiecare activitate este prezentată în detaliu, conținând:

- contextul general legat de implementarea activităților;
- materialele sau instrumentele digitale necesare pentru desfășurarea jocului;
- o descriere completă a activității (participanți, elemente de tip joc, utilizarea materialelor);
- o concluzie despre importanța acestei activități în contexte educaționale.

Obiectivul principal al acestui capitol este de a inspira profesorii să își transforme și să își modernizeze planurile de lecție, pentru a include mai multe activități care nu fac parte din programa școlară și metodele de predare tradiționale. Prin această transformare, ei vor reuși să facă experiențele de învățare ale elevilor lor mai incluzive, captivante și distractive.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Misiunea Cuvinte Amabile: Incluziune prin Coduri QR

Casa Internațională Bratislava

Pe scurt

O activitate de învățare în aer liber, bazată pe jocuri, concepută pentru elevii tineri, inclusiv pentru copiii migranți, pentru a promova practica limbii engleze, siguranța emoțională și incluziunea în clasă prin intermediul unor scurte misiuni cu coduri QR. Activitatea combină vorbirea, atenția conștientă, recunoștința și reflecția colaborativă folosind sarcini digitale simple și interacțiunea cu partenerii.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

Context

Mulți elevi tineri, în special copiii care se adaptează la o nouă limbă și la un nou mediu școlar, au nevoie de activități care să le consolideze sentimentul de apartenență, precum și încrederea în sine în ceea ce privește limbajul. Această activitate răspunde acestei nevoi, utilizând stații cu coduri QR amplasate în jurul curții școlii, unde copiii îndeplinesc misiuni scurte, de susținere, axate pe limbaj amabil, recunoștință, observare calmă, interese comune și valori ale clasei.

Elementul digital nu este scopul în sine - acesta servește ca o punte simplă și motivantă între mișcare, limbaj și învățarea socio-emoțională. Fiecare stație deschide un diapozitiv cu o sugestie vizuală, o instrucțiune scurtă și un cadru de propoziții, permițând copiilor cu diferite niveluri de limba engleză să participe cu succes.

Misiunea Cuvinte Amabile: Incluziune prin Coduri QR

Casa Internațională Bratislava

Instrumente digitale utilizate

Prezentări Google: Fiecare cod QR deschide un diapozitiv simplu cu o temă, o imagine și un cadru de propoziție, ceea ce face ca activitatea să fie ușor de organizat și editat.

Generator de coduri QR: Google Chrome sau instrumente similare pot transforma rapid fiecare link de diapozitiv într-un cod QR imprimabil pentru stațiile exterioare.

Pagină de răspuns opțională tip Padlet sau diapozitiv partajat: Copiii pot tasta un cuvânt, o propoziție sau un mesaj de apreciere dacă profesorul dorește o înregistrare digitală partajată.

Misiunea Cuvinte Amabile: Incluziune prin Coduri QR

Casa Internațională Bratislava

Descriere

Activitatea poate fi desfășurată într-o singură lecție sau în două sesiuni mai scurte. Elevii lucrează în perechi sau în grupuri mici și urmează un traseu cu coduri QR în jurul școlii. La fiecare oprire, scanează un cod, deschid un diapozitiv și completează o scurtă misiune de colaborare. Misiunile sunt concepute pentru a consolida relațiile pozitive între colegi, exersând în același timp limba engleză utilă într-un mod calm și relaxat.

În loc să se concentreze pe viteză sau competiție, jocul pune accent pe cooperare, reflecție și participare. Echipele pot colecta ștampile, autocolante sau puncte simple, dar fiecare grup ar trebui să parcurgă întregul traseu și să contribuie la reflecția finală a clasei.

Prima oprire, **„Ochi buni”**, le cere elevilor să împărtășească ceva ce știu despre un coleg de clasă și un lucru pe care îl apreciază la acea persoană. Își pot scrie răspunsurile pe hârtie sau le pot tasta în diapozitivul cu sarcini. Acest lucru susține atât vorbirea, cât și recunoașterea pozitivă a colegilor prin începuturi de propoziții precum „Știu că îți place...” și „Apreciez că tu...”.

Misiunea Cuvinte Amabile: Incluziune prin Coduri QR

Casa Internațională Bratislava

Descriere

A doua oprire, **Inimă recunoscătoare**, invită elevii să aleagă un lucru pentru care sunt recunoscători și să spună sau să scrie o propoziție scurtă, cum ar fi „Sunt recunoscător pentru prietenul meu” sau „Astăzi sunt recunoscător pentru timpul de joacă”. Activitățile de exprimare a recunoștinței pot ajuta la crearea unei atmosfere grijulii în clasă și pot oferi cursanților o practică lingvistică accesibilă și semnificativă.

A treia oprire, **Moment de calm**, se concentrează pe atenție conștientă și autoreglare. Copiii fac pauze, respiră lent și observă ce pot auzi, simți sau mirosi. Diapozitivul poate include pictograme vizuale și structuri de propoziții precum „Aud...”, „Simt...” și „Miros...”, astfel încât activitatea să rămână concretă și adecvată vârstei.

A patra oprire, **La fel ca mine**, îi ajută pe elevi să găsească un lucru pe care îl au în comun cu un partener. Acesta poate fi un joc, o mâncare, o culoare, o activitate sau o rutină preferată. Sarcina încurajează copiii să pună întrebări simple și să observe experiențe comune, ceea ce susține incluziunea și crearea de legături între colegi.

Misiunea Cuvinte Amabile: Incluziune prin Coduri QR

Casa Internațională Bratislava

Descriere

Ultima oprire, **Promisiunea clasei noastre**, readuce activitatea la nivelul întregului grup. Elevii completează structuri de propoziții precum „Promit să…” sau „Jur să…” folosind o bancă de cuvinte care include ascultă, ajută, așteaptă, împărtășește, deschide și oferă. Profesorul poate colecta aceste răspunsuri pe hârtie, pe un diapozitiv comun sau pe un poster pentru clasă pentru a crea o cartă a incluziunii vizibilă pentru clasă.

Deoarece fiecare diapozitiv QR conține o singură sarcină scurtă, o sugestie vizuală și un cadru de propoziții, formatul digital rămâne ușor de gestionat pentru elevii mici. Această structură este utilă în special pentru clasele multilingve, deoarece reduce volumul de citire și susține participarea prin vorbire, indicare cu degetul, selectare sau tastare.

Misiunea Cuvinte Amabile: Incluziune prin Coduri QR

Casa Internațională Bratislava

Lecție învățată

Acest tip de traseu gamificat poate sprijini atât învățarea limbilor străine, cât și dezvoltarea socio-emoțională, atunci când sarcinile sunt scurte, vizuale și colaborative.

În special pentru cursanții migranți, sarcinile de vorbire cu risc scăzut și interacțiunea structurată între colegi pot contribui la reducerea presiunii, sporind în același timp participarea și apartenența.

Cea mai importantă lecție desprinsă din acest design este că instrumentele digitale funcționează cel mai bine atunci când simplifică accesul, nu atunci când domină activitatea. Subiectele QR cu un singur diapozitiv, cadrele clare ale propozițiilor și sarcinile de reflecție partajate permit tehnologiei să sprijine incluziunea, atenția conștientă și practicarea limbajului în același timp.

Joc de vocabular: Fii rapid, ghicește corect



Microkosmos



Pe scurt

O activitate gamificată implementată în medii de învățare a limbilor străine, care oferă cursanților oportunitatea de a stăpâni vocabularul de bază legat de culori și obiecte într-un mod distractiv și captivant. Activitatea le permite, de asemenea, elevilor să conecteze noul vocabular cu obiecte din viața reală, maximizând astfel eficiența activității.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

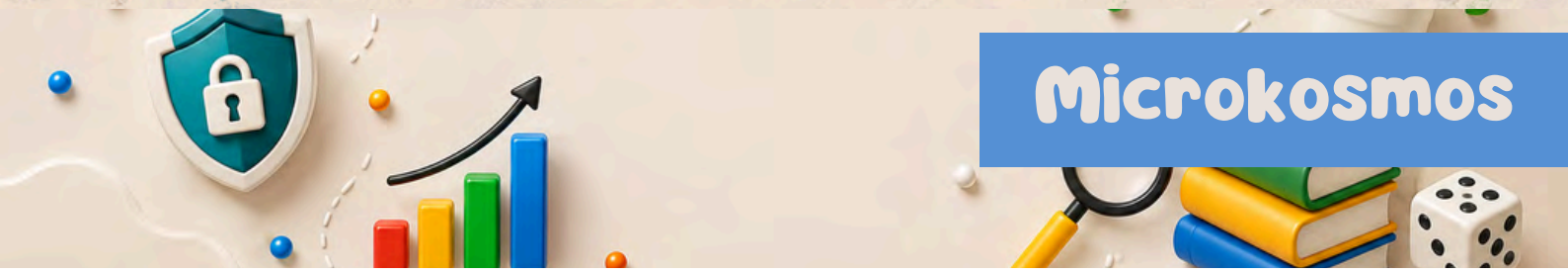
Context

În Europa, învățarea limbilor străine este o parte importantă a programei școlare încă din învățământul primar. De la o vârstă fragedă, elevii au oportunitatea de a învăța o limbă nouă la școală.

Având în vedere vârsta și nivelul de educație al elevilor, primele lecții de limbă se concentrează pe saluturi și vocabular de bază. Cu toate acestea, achiziționarea acestui vocabular, deși este simplă, se poate dovedi dificilă pentru mulți elevi.

De aceea, sunt dezvoltate activități inovatoare și captivante, care le permit elevilor să învețe cu ușurință elementele de bază ale unei noi limbi, prin cooperare și jocuri.

Joc de vocabular: Fii rapid, ghicește corect



Microkosmos

Instrumente utilizate



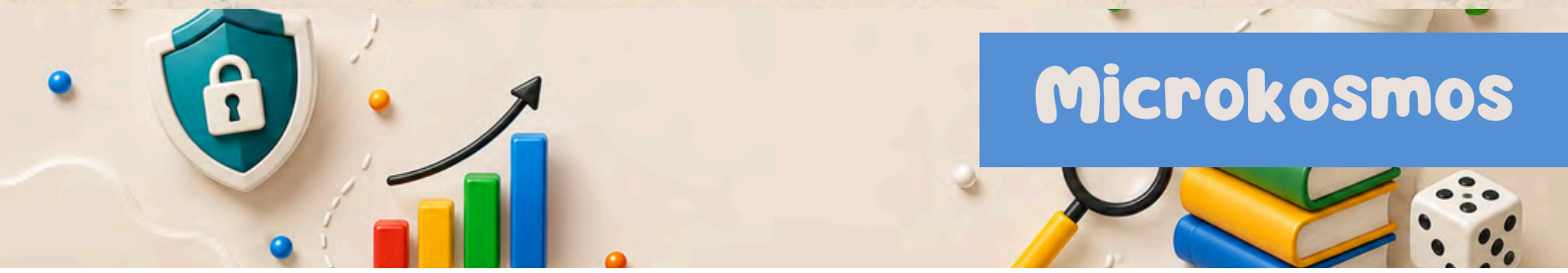
Markere multicolore: Pot fi fie markere multicolore, fie creioane. Utile pentru prima parte a activității. Pot fi de orice culoare, atâta timp cât culorile sunt ușor de recunoscut.



T**ablă albă:** Tablă albă sau orice tip de suprafață pe care jucătorii pot scrie și desena. Ar trebui să fie ușor vizibilă de către toți jucătorii.

Google Images: Motor de căutare online pentru imagini, videoclipuri și, în general, conținut vizual.

Joc de vocabular: Fii rapid, ghicește corect



Microkosmos

Descriere

Activitatea începe cu împărțirea jucătorilor/elevilor în două grupuri de către profesor. Apoi, câte un jucător din fiecare echipă vine la banca profesorului, pe care sunt poziționate toate markerele/creioanele multicolore. Profesorul spune cu voce tare o culoare aleatorie în limbajul de învățare. Primul elev care prinde markerul/creionul corect câștigă un punct pentru echipa sa.

Apoi, jucătorul câștigător are ocazia să deseneze un obiect cu acea culoare pe tablă sau să găsească o imagine a obiectului respectiv pe Google Images. Apoi, coechipierii săi trebuie să repete cu voce tare culoarea și numele obiectului în limba pe care o învață. Echipa câștigă un punct suplimentar dacă ghicește corect obiectul.

Lecție învățată

Prin intermediul acestei activități, elevii au oportunitatea de a se familiariza cu vocabularul de bază într-o limbă nouă, utilizând obiecte din viața reală. Structura acestui joc educațional încurajează cooperarea și munca în echipă, implicând simultan elevii în activități de învățare adaptate nevoilor, preferințelor și nivelului lor educațional.



Căutare de vocabular: Învățarea limbii engleze prin gamificare

Grupul Școlar Barreiro

Pe scurt

O activitate de învățare gamificată implementată cu elevi de clasa a VI-a (11-12 ani) pentru a îmbunătăți vocabularul și abilitățile de vorbire în limba engleză prin provocări, lucru în echipă și instrumente digitale.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

Context

Mulți elevi de clasa a VI-a se chinuie să rămână motivați atunci când învață vocabular nou. Pentru a face învățarea limbilor străine mai captivantă, profesorul a introdus o abordare gamificată numită „Vocabulary Quest”.

Elevii au lucrat în echipe și au îndeplinit o serie de misiuni lingvistice legate de tema „Viața de zi cu zi și hobby-urile”. Puncte, insigne și mini-recompense au fost folosite pentru a încuraja participarea și colaborarea.

Căutare de vocabular: Învățarea limbii engleze prin gamificare

Grupul Școlar Barreiro



Instrumente digitale utilizate

Kahoot!
Teste interactive de vocabular și concursuri pe echipe.

Wordwall
Jocuri de potrivire, căutări de cuvinte și provocări de vocabular.

Canva
Crearea de insigne și certificate digitale pentru studenți.

Căutare de vocabular: Învățarea limbii engleze prin gamificare

Grupul Școlar Barreiro

Descriere

Activitatea s-a desfășurat pe parcursul a două săptămâni, în cadrul lecțiilor de engleză.
Elevii au fost împărțiți în echipe și au îndeplinit diferite misiuni:

- Teste de vocabular pe Kahoot!
- Jocuri interactive pe Wordwall
- Provocări de vorbire folosind vocabularul țintă
- Prezentări de echipă despre hobby-urile lor
- Colectarea de puncte și insigne de realizări

La finalul proiectului, echipa cu cel mai mare punctaj a primit un certificat de „Campioni lingvistici”, în timp ce toți elevii au primit insigne de participare.

Lecție învățată

- Elevii au dat dovadă de o motivație și o participare mai mare.
- Îmbunătățirea reținerii vocabularului prin repetiție și joc.
- Munca în echipă a sporit încrederea în vorbirea în limba engleză.
- Instrumentele digitale au creat un mediu de învățare mai interactiv.
- Strategiile simple de gamificare pot face învățarea limbilor străine mai plăcută și mai eficientă.



Provocarea Misterului Patrulaterului

Grupul Școlar Idães

Pe scurt

O activitate gamificată a fost implementată într-o clasă de matematică CLIL pentru elevii din clasa a VII-a. Obiectivul a fost explorarea proprietăților și a clasificării patrulaterelor. Lecția a fost structurată ca o narațiune misterioasă în care elevii trebuiau să descopere care patrulater dispăruse, cine era responsabil și de ce.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

Context

Această activitate gamificată a fost implementată într-o clasă de matematică CLIL (12-15 ani) pentru a face studiul patrulaterelor mai captivant. Toate aceste lecții au fost predate în limba engleză. Designul său a fost ghidat de Cadrul de Octaliză de Yu-kai Chou, integrând factori motivaționali cheie pentru a spori participarea elevilor.

Misterul unui „patrulater lipsă” a creat Sensul Epic, în timp ce punctele, clasamentele și sarcinile progresive au susținut Realizarea. Munca în grup a încurajat Influența Socială, iar banda desenată finală a permis Creativitatea și Feedback-ul. Indicii furnizate în timp au adăugat Imprevizibilitate, menținând elevii curioși și implicați. Prin această structură, învățarea matematică a devenit mai interactivă, colaborativă și motivantă.

Provocarea Misterului Patrulaterului

Grupul Școlar Idães

Activități utilizate



Cadru de gamificare cu puncte, clasamente, indicii și certificate.



Lucru în grup, cu echipe identificate prin culori sau simboluri.



Indicii prin e-mail trimise individual studenților, care necesită răspunsuri scrise.



Sarcini practice de clasificare folosind fișe de lucru (activitate de potrivire și exerciții cu benzi desenate).



Aplicație de creare de benzi desenate pentru narațiunea finală (aplicație sugerată: Storyboard That).



Validarea și notarea de către profesori pentru fiecare sarcină finalizată.

Provocarea Misterului Patrulaterului

Grupul Școlar Idães

Descriere

Activitatea a fost concepută ca o investigație gamificată în care elevii de clasa a VII-a au explorat proprietățile și clasificarea patrulaterelor, în cadrul lecțiilor CLIL. Lecția a început cu un element narativ de interes: un patrulater dispăruse în mod misterios. Elevii au lucrat în grupuri pe tot parcursul procesului, câștigând puncte pentru îndeplinirea sarcinilor, rezolvarea indiciilor și progresarea prin descifrarea misterului. Mai întâi, au participat la provocări practice de clasificare, folosind fișe pentru a potrivi nume, imagini și proprietăți ale patrulaterelor. Indiciile despre dispariție au fost trimise individual prin e-mail, cerându-le elevilor să analizeze informațiile și să răspundă rapid pentru a câștiga puncte. Exerciții suplimentare de grup au consolidat raționamentul geometric.
În etapa finală, elevii au creat o bandă desenată care repovestește povestea dispariției, integrând indiciile și conceptele matematice pe care le învățaseră. Un sistem de clasificare și certificate au adăugat un nivel de competiție amicală. Activitatea a combinat narațiunea, colaborarea și rezolvarea problemelor pentru a face geometria mai captivantă și memorabilă.

Lecție învățată

Activitatea a arătat că o structură gamificată, bazată pe narațiune, a crescut semnificativ implicarea elevilor și a susținut o înțelegere mai clară a proprietăților patrulaterelor. Colaborarea în grup, indiciile și sarcinile creative au contribuit la menținerea motivației și a concentrării. Per total, abordarea a făcut geometria mai interactivă, memorabilă și plăcută pentru elevi.

O călătorie virtuală

Școala Primară și Gimnazială Hilstad

Pe scurt

O activitate interdisciplinară gamificată a fost implementată în clasa a VII-a pentru a prezenta diferite societăți din lumea vorbitoare de limbă engleză. Scopul acesteia a fost de a motiva și implica elevii în explorarea altor țări, culturi și tradiții. Prin utilizarea instrumentelor digitale, aceștia au putut crea jurnale de călătorie interesante din diferite țări.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

Context

Acest program didactic este o introducere interdisciplinară în următoarele obiective de competență:

1. Explorați modurile de viață și tradițiile din diferite societăți din lumea vorbitoare de limbă engleză.

2. Descrieți principalele caracteristici geografice din diferite părți ale lumii și reflectați asupra modului în care aceste caracteristici influențează oamenii care locuiesc acolo.

Instrumentele digitale au transformat modul în care învățăm despre oameni, locuri și culturi din întreaga lume. Prin intermediul unor tehnologii precum hărți interactive, tururi virtuale, videoclipuri și povestiri digitale, elevii pot explora locații îndepărtate și pot experimenta aspecte ale vieții de zi cu zi în alte țări fără a părăsi sala de clasă.

O călătorie virtuală

Școala Primară și Gimnazială Hilstad

Instrumente digitale utilizate



Quizlet și Quizlet Live: Exersarea vocabularului necesar individual și în echipe folosind Quizlet Live.



Explorează destinații și creează o hartă digitală folosind **Google Earth.**



Creează un reper faimos din destinația aleasă în **Minecraft.**



Creați un jurnal de călătorie folosind una dintre aceste opțiuni: **Microsoft Powerpoint, Canva (șablon de revistă de călătorie), Book Creator, iMovie, Explain Everything**

O călătorie virtuală

Școala Primară și Gimnazială Hilstad

Descriere

La orele de engleză, elevii au început să exerseze vocabularul necesar individual pe Quizlet. Pentru a-i motiva și mai mult, au folosit Quizlet Live pentru echipe, unde au putut colabora și concura.
Geografie: Profesorul a ales diferite locații pentru a le afișa pe Google Earth pentru a-i inspira pe elevi atunci când își aleg destinația de călătorie.
La Arte și Meșteșuguri au creat un reper din destinația aleasă pe Minecraft pentru Educație.
La lecțiile de muzică, au învățat despre muzica tradițională și despre artiștii din acea destinație.
Ca produs final, au creat jurnale de călătorie digitale.

Lecție învățată

Activitățile gamificate sporesc implicarea elevilor. Acestea încurajează învățarea activă și oferă contexte semnificative pentru explorarea culturii, tradițiilor și geografiei. Pot fi o completare semnificativă a activităților practice și interactive.



Benzi desenate ca activitate de microînvățare gamificată

Centrul Regional pentru Informație și Dezvoltare Științifică

Pe scurt

Elevii creează scurte benzi desenate digitale folosind vocabularul și structurile lingvistice nou învățate pentru a rezolva o provocare sau a spune o poveste.

Este deosebit de eficient pentru cursanții cu diferite niveluri de competență lingvistică, deoarece elementele vizuale sprijină înțelegerea și exprimarea.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

Context

Această activitate a fost dezvoltată și testată într-un context educațional internațional pentru a crește implicarea elevilor și a sprijini dezvoltarea lingvistică prin intermediul povestirilor digitale. Elevii lucrează individual sau în grupuri mici pentru a crea scurte benzi desenate pe baza unei teme, provocări sau situații din viața reală.

Abordarea combină elemente de gamificare și microînvățare. Cursanții îndeplinesc o misiune creativă, primesc feedback cu privire la progresul lor și folosesc limbajul în contexte semnificative. Natura vizuală a benzilor desenate ajută la reducerea anxietății legate de limbaj, încurajând în același timp comunicarea, colaborarea și participarea activă.

Benzi desenate ca activitate de microînvățare gamificată

Centrul Regional pentru Informație și Dezvoltare Științifică

Instrumente digitale utilizate



Canva: șabloanele de benzi desenate Canva pot fi utilizate gratuit pentru a îndeplini cu ușurință sarcina.



C**hatGPT**: modelul lingvistic poate fi folosit și pentru a crea benzi desenate printr-o structură simplă de prompturi pentru benzi desenate.



Gemini: este un instrument gratuit care poate fi folosit pentru a genera cu ușurință benzi desenate scurte.

Benzi desenate ca activitate de microînvățare gamificată

Centrul Regional pentru Informație și Dezvoltare Științifică

Descriere

Elevii primesc o provocare de învățare a limbii străine legată de subiectul curent al lecției. Exemplele pot include prezentarea, solicitarea de indicații de orientare, rezolvarea unui mister, întâmpinarea unui nou elev sau îndeplinirea unei sarcini din viața de zi cu zi. Lucrând în echipe, elevii creează o scurtă bandă desenată formată din 4-8 panouri. Fiecare panou reprezintă o etapă a poveștii și le cere elevilor să utilizeze vocabularul, expresiile sau structurile gramaticale țintă. Profesorul oferă o misiune clară și criterii de succes, permițând în același timp elevilor libertatea de a dezvolta personaje, dialoguri și elemente vizuale. În timpul activității, elevii exersează abilitățile de citire, scriere și comunicare, dezvoltându-și totodată creativitatea și competențele digitale. Activitatea poate fi adaptată la diferite niveluri de limbă și implementată fie în medii de învățare față în față, online sau mixte.

Lecție învățată

Elevii produc adesea mai mult limbaj și demonstrează o creativitate mai mare atunci când lucrează prin povestiri vizuale decât în cazul temelor scrise tradiționale.
Oferirea unei misiuni clare, a unei structuri simple și a unui suport vizual crește semnificativ participarea și încrederea, în special în rândul cursanților care se simt mai puțin confortabil folosind limba țintă.

Detectivii de litere: Găsește, potrivește și construiește litera

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Pe scurt

„Detectivii Literelor” este un joc scurt de învățare mixtă pentru alfabetizarea timpurie. Copiii identifică o literă țintă, o potrivesc cu sunete și imagini într-un test digital, apoi o construiesc folosind materiale simple. Activitatea combină repetiția, munca în echipă și feedback-ul instantaneu.

Persoane cheie



Studenți



Profesor

Context

Această activitate a fost inspirată de practica din clasă documentată de Teach for Romania, unde un profesor care lucra cu o clasă pregătitoare (copii cu vârste cuprinse între 6 și 7 ani) a introdus un joc digital pentru a sprijini recunoașterea literelor. Abordarea a fost concepută pentru copiii cu nevoi educaționale specifice și sprijin limitat pentru învățare acasă și se concentrează pe dezvoltarea abilităților de alfabetizare timpurie, inclusiv recunoașterea literelor, conștientizarea fonemică, dezvoltarea vocabularului și limbajul oral. Versiunea mixtă prezentată aici se bazează pe această practică documentată, combinând sarcini scurte bazate pe jocuri digitale cu activități practice de colaborare, potrivite pentru învățământul primar timpuriu.

Detectivii de litere: Găsește, potrivește și construiește litera

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Instrumente digitale utilizate



Quizizz sau Google Forms pot oferi un scurt test de ieșire pentru a verifica recunoașterea literelor și asocierea sunet-imagine.



Wordwall (sau platforme similare precum LearningApps) poate fi folosit pentru a crea jocuri interactive de recunoaștere a literelor și de potrivire a imaginilor, cu feedback instantaneu.



Platforme de povestire, precum **Book Creator** sau similare: Acestea pot oferi contextul narativ (imaginar) care îi motivează pe copii înainte de începerea jocului. Fiecare provocare (găsirea literei, potrivirea imaginilor, construirea literei) devine o „misiune” care ajută personajul să continue povestea. La final, personajul le mulțumește copiilor și le acordă următoarea piesă din „Alfabetul Detectivilor de Litere”.



O tabletă, un laptop sau o tablă interactivă pot fi folosite pentru a afișa activitățile, în timp ce o tabletă sau un dispozitiv mobil poate fi folosit și pentru a fotografia construcțiile literelor realizate de copii și pentru a încuraja reflecția asupra muncii lor.

Detectivii de litere: Găsește, potrivește și construiește litera

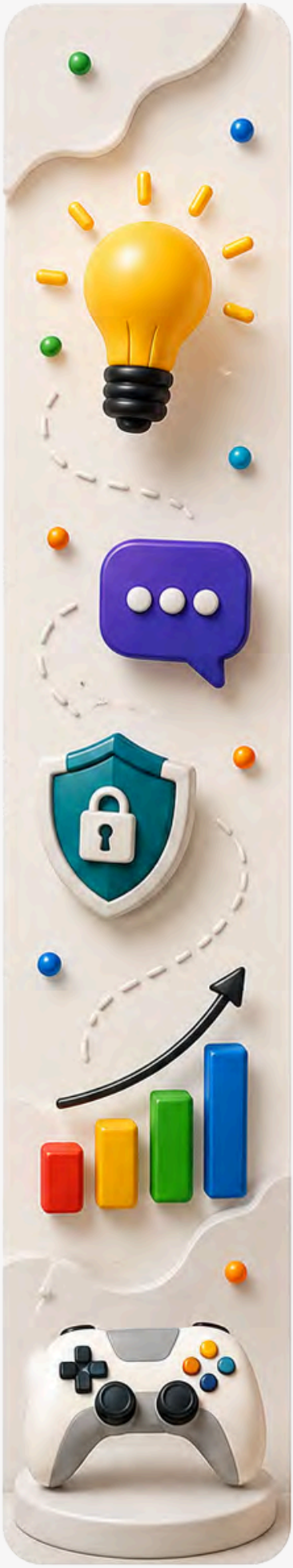
Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Descriere

În „Detectivii Literelor”, copiii devin detectivi în căutarea unei litere țintă „ascunse”. Profesorul introduce misiunea cu o scurtă poveste (de exemplu, „Litera M se ascunde printre alte litere. O poți găsi?”) și modelează sunetul acesteia. Folosind un joc digital (de exemplu, Wordwall), copiii identifică litera țintă printre factorii de distragere și primesc feedback imediat, cu încercări nelimitate. Apoi, ei completează o a doua provocare sortând imaginile în două grupuri: cuvinte care încep cu sunetul țintă și cuvinte care nu. Activitatea este diferențiată prin utilizarea fie doar a imaginilor, fie a imaginilor cu cuvinte scrise, în funcție de nivelul de alfabetizare al elevilor. Apoi, perechi de copii construiesc litera folosind materiale simple, cum ar fi bețe, lut sau piese de construcție, o compară cu modelul digital și spun un cuvânt care începe cu acea literă. Sesiunea se încheie cu un scurt test digital de ieșire care evaluează recunoașterea literelor și potrivirea sunet-imagine. În loc să claseze copiii în ordine, clasa câștigă o piesă colectivă a alfabetului „Detectivii Literelor”, celebrând progresul comun și încurajând cooperarea.

Lecție învățată

Prin combinarea unor provocări digitale scurte cu munca în echipă practică, această activitate consolidează abilitățile timpurii de alfabetizare, inclusiv recunoașterea literelor, conștientizarea fonemică, vocabularul și limbajul oral, dezvoltând în același timp colaborarea, încrederea și rezolvarea problemelor. Celebrarea realizărilor comune, mai degrabă decât a competiției, ajută fiecare copil să participe, să progreseze și să se bucure de învățare.



Cele mai bune practici
Concluzii scurte

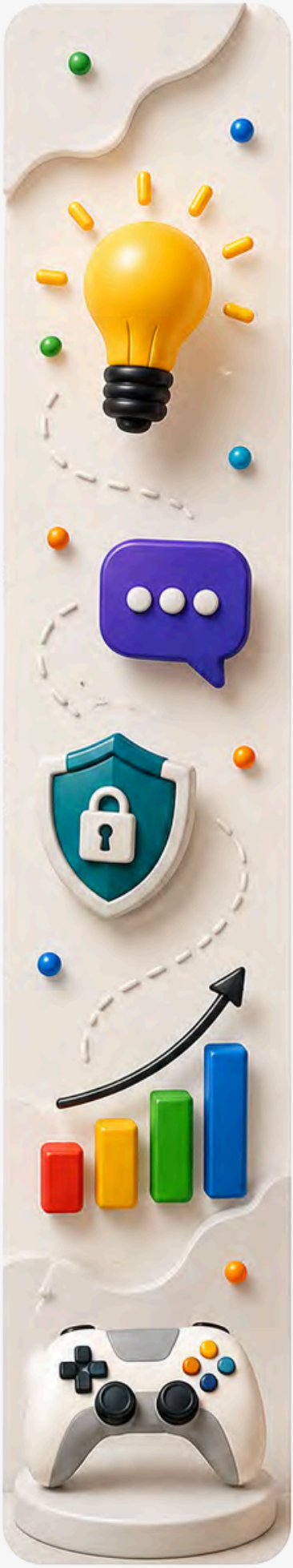
Cele mai bune practici prezentate în paginile anterioare evidențiază numeroasele aplicații diferite ale gamificării în mediile educaționale moderne. Includerea activităților aparținând diferitelor sectoare și domenii educaționale (învățarea limbilor străine, matematică, alfabetizare pregătitoare) demonstrează posibilitatea utilizării gamificării ca o abordare pedagogică intercurriculară, ducând la rezultate pozitive semnificative în învățare, înțelegere și implicare.

Toate cele mai bune practici incluse în acest ghid au gamificarea ca o caracteristică comună, însă direcționarea lor educațională și de învățare diferită dovedește că gamificarea poate fi o metodologie valoroasă, care poate fi ușor adaptată la diferite obiective și nevoi. Mai precis:

- Activitățile prezentate de **Microkosmos și Agrupamento de Escolas do Barreiro** evidențiază modul în care activitățile gamificate, care utilizează atât instrumente digitale, cât și fizice, pot face învățarea vocabularului mai ușoară și mai captivantă.

- Activitățile organizate de **International House Bratislava** și **Hilstad Skole** promovează practica lingvistică prin activități imersive, atât în interior, cât și în aer liber, care încurajează colaborarea și le permit elevilor să exploreze noi medii și culturi prin intermediul instrumentelor digitale de gamificare.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



- **Centrul Regional pentru Informație și Dezvoltare Științifică (RCISD)** a utilizat o activitate gamificată care combină învățarea limbilor străine cu creația artistică, permițând elevilor să dezvolte o gamă largă de abilități, exersând simultan o limbă nouă.

- **Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale (FONSS)** presented an activity that can assist students of young age obtain basic literacy skills in a fun and engaging way.

- În cele din urmă, **Agrupamento de Escolas de Idães** a prezentat posibilitatea utilizării instrumentelor și metodologiilor în activități interactive pentru predarea diferitelor materii, în acest caz matematica, în contexte multilingve.

Fiecare dintre activitățile incluse în această secțiune a ghidului „EDUGAME: START” poate fi ușor adaptată la diferite contexte educaționale și la diversele nevoi și preferințe educaționale ale elevilor.

Profesorii sunt invitați să implementeze una sau mai multe dintre practicile prezentate în paginile anterioare și să raporteze nivelurile de implicare și învățare ale elevilor lor, pentru a înțelege ce tip de activități și la ce nivel se pot dovedi acestea benefice din punct de vedere pedagogic.

Profesorii ar trebui, de asemenea, să se simtă liberi să dezvolte, să utilizeze și să propună diferite activități care pot constitui un pas inovator în redefinirea metodologiilor și strategiilor educaționale tradiționale.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Digital EDUGAME START

Finanțat de Uniunea Europeană

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470

© 2026. Această lucrare este licențiată sub o Licență CC NC SA 4.0.

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, opiniile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.