



onTrain

Formarea online, comoara din ea

## C. Formarea online

### 4. Metode alternative de învățare: Jocuri/Gamificarea

[www.ontrain.eu](http://www.ontrain.eu)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Sprijinul Comisiei Europene pentru producția acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar părerile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută din informațiile conținute de aceasta. Referință proiect: 2018-1-ES01-KA204-050702

## Cuprins

Să începem	3
Ce învăț aici și de ce?	3
Ce conținut voi găsi aici?	3
Gamificarea și beneficiile acesteia	3
Metode de gamificare în educația online	5
Exemple	6
Exerciții	8
Exercițiul 1: De ce gamificarea?	8
Exercițiul 2: Adaptați-vă la mediul online	8
Rezumat	8
Bibliografie	8

## Să începem



Metodele alternative de învățare îi fac pe cursanți participanți activi la procesul de învățare, dobândind cunoștințe prin propriile activități. Metodele de predare sunt în continuă schimbare, iar formatorii trebuie să-și adapteze stilul la nevoile și cerințele de învățare ale cursanților. Formatorii trebuie să folosească diferite metode de predare pentru a motiva și implica cursanții. Una dintre tehnicile moderne în educație este gamificarea, o nouă abordare datorită progreselor în tehnologie.

### Ce învăț aici și de ce?

Într-o eră digitală, formatorii adesea transformă activitățile din clasă într-un joc prin utilizarea tehnologiei. În acest capitol, veți învăța beneficiile gamificării.

### Ce conținut voi găsi aici?

Vei putea defini noțiunea cheie a acestui capitol, gamificarea. De asemenea, veți învăța cum să analizați și să evaluați metodele și tehnicile de gamificare, din perspectiva aplicării în cadrul disciplinei dumneavoastră și veți putea dezvolta, pentru un anumit subiect, o strategie didactică bazată pe gamificare.

## Gamificarea și beneficiile acesteia



Gamificarea înseamnă „folosirea mecanicii bazate pe joc, estetica și gândirea jocului pentru a implica oamenii, a motiva acțiunea, a promova învățarea și a rezolva problemele”.<sup>1</sup>

Gamificarea este integrarea elementelor de joc și a gândirii din cadrul unui joc în activități care nu sunt jocuri.

Există câteva caracteristici diferite care joacă un rol cheie în gamificare:

- **utilizatori** - cursanți;
- **provocări** / sarcini pe care utilizatorii le îndeplinesc și progresează către obiective definite;
- **puncte** care sunt acumulate ca urmare a executării sarcinilor;
- **nivele** pe care utilizatorii le trec în funcție de puncte;
- **insigne** care servesc drept recompense pentru finalizarea acțiunilor;
- **clasamente** ale utilizatorilor în funcție de realizările lor.

În general, cursanții colectează puncte de succes și de eșec. Punctele clasifică, de asemenea, jucătorii și îi pot motiva pentru o performanță mai bună. Insignele, adică recompensele

<sup>1</sup>Kapp, KM (2012): Gamificarea învățării și a instruirii. Metode și strategii bazate pe joc pentru formare și educare

virtuale, pot fi utilizate pentru a recunoaște performanțele bune. Nivelele sunt utilizate pentru a motiva un jucător sau o echipă să atingă un nivel mai înalt.

Învățarea online bazată pe tehnologia informației și a comunicării (TIC) moderne creează condiții optime pentru implementarea gamificării.

Principalele etape<sup>2</sup> ale unei strategii eficiente de aplicare a gamificării în educație, așa cum sunt descrise de Kiryakova Gabriela, Angelova Nadezhda și Yordanova Lina în “*Gamificarea în educație*” sunt:



Nu toată lumea este dispusă să se joace și nici toți cursanții nu sunt dornici să-și schimbe modalitatea de învățare. Cursanții adulți așteaptă ca jocurile să fie bine proiectate, să le stârnească curiozitatea, să fie provocați și, cu ajutorul lor, să poată să rezolve probleme reale. Sunt câteva obstacole de care trebuie să fiți conștienți atunci când dezvoltați cursuri pentru adulți bazate pe joc:

- Adulții consideră formarea o activitate serioasă în care își investesc timpul și atenția. Prin urmare, orice lucru care nu pare serios poate avea mai puțină credibilitate. Astfel,

<sup>2</sup>Kiryakova, Gabriela & Angelova, Nadezhda & Yordanova, Lina. (2014). Gamificarea în educație

nu folosiți o estetică inutilă asemănătoare jocului când cursanții dumneavoastră sunt conservatori, folosiți tehnici deja utilizate în știința comportamentală și psihologie, feedback, obiective realizabile.

- Adulții trebuie să înțeleagă beneficiile jocului. Folosind un design complicat, cu o mulțime de reguli de joc, mesajul real al formării poate fi eclipsat, iar cursanții își pot pierde interesul.

Gamificarea în educație are beneficii precum:

- încurajează cursanții să gândească diferit;
- face lecțiile mai interesante; încurajează colaborarea și munca în echipă;
- permite cursanților să dezvolte noi abilități prin simulare;
- încurajează natura competitivă;
- implică cursanții în procesul de învățare;
- crește confortul;
- îmbunătățește memoria - gamificarea păstrează atenția cursanților și îi motivează, deoarece se străduiesc să atingă un obiectiv. Când cursanții se simt bine învățând și știu că vor fi răsplătiți pentru eforturile depuse, vor înceta să fie observatori pasivi și vor deveni participanți activi.
- îi ajută pe cursanți să experimenteze eșecul - eșecul poate fi prezentat ca un pas necesar în procesul de învățare. Într-un joc, jucătorii adesea pierd înainte să reușească. Folosirea acestui element, permițând cursanților să facă din nou testele, îi poate învăța că eșecul este un alt pas în procesul de învățare.
- oferă feedback instantaneu - feedback-ul permite formatorilor să evalueze înțelegerea actuală a cursantului și să ia decizii instructive pe loc. Feedback-ul le permite cursanților să își evalueze propria învățare și să vadă rezultatele eforturilor lor. În jocuri, feedback-ul imediat se poate observa în câștigarea punctelor, avansarea nivelurilor, deblocarea realizărilor, câștigarea insignelor și avansarea într-un clasament.
- teme complete - gamificarea poate face temele la fel de interesante precum jocurile, atrăgând atenția cursanților și crescând dorința de a învăța mai mult în afara clasei.
- elimină stresul din evaluare - evaluările sunt utilizate pentru a vedea dacă cursanții au înțeles conținutul cursului. Formatorii utilizează rezultatele evaluării pentru a verifica dacă cursul a îndeplinit obiectivele formării. Utilizând gamificarea pentru evaluările în învățarea online, cursanții se pot bucura de o experiență de învățare relaxată. Ei pot oferi feedback imediat și, de asemenea, pot utiliza feedback-ul colegial.

## Metode de gamificare în educația online

Gamificarea poate fi un instrument excelent pentru a încuraja cursanții și a-i motiva. Pentru a aduce gamificare în educația online, formatorii pot încerca aceste metode:

1. **Jocuri video.** Acest element al gamificării va funcționa bine pentru grupuri mici de cursanți (3-5 persoane): toți vor avea șansa de a juca un joc video, iar, apoi, vor trebui să discute punctele tari și punctele slabe. Astfel cursanții pot fi motivați să vorbească despre ceva ce iubesc cu adevărat (funcționează excelent dacă sunteți profesor de o anumită limbă) și să folosească cât mai multe cuvinte din vocabularul

- lor. Trebuie să găsiți un joc video care să se potrivească subiectului lecției dumneavoastră.
2. **Jocuri de echipă.** Astfel de jocuri vor încuraja natura competitivă și colaborarea cursanților. Împărțiți cursanții în două grupuri, cereți-le să dea un nume pentru echipa lor și să aibă un motto specific (pot face acest lucru, folosind un chat) și începeți o competiție. Puneți-le întrebări cu privire la subiectul lecției și urmăriți care echipă va fi prima cu răspunsul. Pregătiți câteva premii sau recompense pentru câștigători. Pot fi note bune sau unele cadouri simbolice (diplome, o zi fără teme etc.).
  3. **Joc de rol.** Vă puteți gândi la unele situații în care cursanții s-ar putea simți ei înșiși actori. De exemplu, dacă predați o limbă străină, puteți să verificați cât de bine au învățat vocabularul din subiectul „Într-un muzeu”. Rugați-i pe cursanți să realizeze un dialog între un vizitator și ghid, de exemplu, și lăsați-i să își joace rolul, cel puțin ipotetic. Sau puteți să îi puneți să își imagineze că sunt un personaj istoric și trebuie să-l descrie.
  4. **Jocuri de întrebări.** Puteți nota un cuvânt legat de lecția dumneavoastră (de exemplu „medie” - pentru matematică, „celulă” - pentru biologie, „atomi” - pentru chimie etc.). Toți cursanții trebuie să pună întrebări pentru a primi indicii să afle acest cuvânt. Câștigătorul va fi cel care a ghicit cuvântul, iar acesta devine următorul care se gândește la un cuvânt nou pentru ca ceilalți să-l ghicească.
  5. **Puzzle-uri.** Poate fi atât jocuri individuale, cât și de grup. Puteți avea un puzzle pentru fiecare cursant (un rebus, o ghicitoare, o pantomimă) sau să-l faceți un joc în echipă care să încurajeze munca între cursanți. Sau puteți pune fiecare cursant să creeze propriile cuvinte încrucișate pentru colegii de clasă și să le rezolvați în timpul lecției.
  6. **Discuții.** Puteți să le dați sarcina de a urmări un documentar și de a-l discuta ulterior în timpul cursului.
  7. **Jocuri de masă.** Cuvintele încrucișate, scrabble pot fi un ajutor excelent, atunci când intenționați să vă faceți lecția interesantă și neobișnuită pentru cursanți. Astfel de jocuri sunt ușor de găsit și de jucat online, astfel că funcționează și în învățarea online.
  8. **Teste.** Elaborați un test pentru cursanții dumneavoastră (poate fi diferit pentru fiecare cursant sau același test pentru toți). Câștigătorul va fi cursantul care va da primul toate răspunsurile corecte.

## Exemple



Dacă doriți să vă gamificați cursul cu exemple deja realizate, există câteva platforme educaționale online:

1. Plickers (<https://plickers.com/>). Este o platformă care permite formatorului să evalueze în timp real cunoștințele cursanților și să genereze statistici per clasă și per cursant. Este gratuită, trebuie să vă creați un cont și să urmăriți cum funcționează. Vă înscrieți la clasa profesorilor, generați Plickers/carduri pentru

- cursanți și le împărtășiți (pot fi folosite de mai multe ori). După ce creați o listă de întrebări, instalați aplicația Plickers pe telefonul mobil, care are o singură cameră foto, apoi puteți să le adresați cursanților o întrebare pe videoproiector sau pe hârtie. Cu telefonul „citiți” de la distanță variantele de răspuns pe care elevii vi le arată cu cardurile. Din cauza elementului de surpriză cursanții se bucură de acest joc. Nu se pot inspira unii de la alții. Feedback-ul pe care îl veți da la răspunsuri îi va motiva. Ca în orice joc, cursanții suferă dacă nu fac performanță. Jocul „Plickers” îi stimulează să fie mai buni „data viitoare”.
2. AnswerGarden (<https://answergarden.ch/>). Este o platformă online pentru răspunsuri, cu întrebări scurte ce pot fi discutate fără a cunoaște autorul răspunsurilor. Cursanții introduc răspunsurile de pe telefoanele lor mobile, conectate în timp real la internet. Nu este obligatoriu să-și facă un cont, ci trebuie să își instaleze pe telefon un cod QR. Întâi, formatorul scrie în timp real întrebarea, platforma generează un cod QR care poate fi citit de către cursanți pe telefon. Răspunsul lor apare imediat pe ecran. Se discută, se oferă feedback. Este o platformă excelentă, deoarece cursanții timizi pot fi implicați din cauza anonimatului. În plus, dezbaterile nu vor mai fi „personale”, ci concentrate pe conținut.
  3. Socrative (<http://www.socrative.com/>). Este o platformă foarte utilă care poate înlocui testele clasice pe hârtie, la orice subiect, prin chestionare, sondaje rapide de întrebări. Formatorii și cursanții trebuie să își creeze conturi separate pentru profesori și studenți.
  4. Classcraft (<http://classcraft.com/>). Este o platformă de management de clasă pentru aproape orice subiect care permite recompensarea rezultatelor învățării și comportamentelor dorite. Trebuie să creați un cont de formator și să vă asociați cu clasa dorită. Cursanții trebuie să își creeze propriile conturi, învățarea lor va fi ca o aventură, deoarece au roluri diferite în grupuri și au „puteri” diferite pe care le obțin de la un nivel la altul în funcție de puncte (categoriile diferite).
  5. Orez gratuit (freerice.com) - Abordând subiecte găsite în majoritatea planurilor de învățământ, acest site web gamifică faptele și folosește empatia. Pentru fiecare întrebare la care un jucător răspunde corect, Free Rice donează 10 boabe de cereale celor cu acces limitat la alimente. Satisfacția este instantanee și există clasamente care să motiveze cursanții competitiv.
  6. Ribbon Hero 2 - Această platformă integrată în Microsoft Office îi ajută pe cursanți să se familiarizeze cu funcțiile software. Jucătorii trebuie să descarce și să finalizeze provocările în Word, Excel, OneNote sau PowerPoint, atingând continuu niveluri mai mari cu scenarii din ce în ce mai complexe. Astfel vor deveni utilizatori pricepuți ai Office.
  7. Jocul Mondial al Pacii(<http://worldpeacegame.org>)- Acest joc este o simulare politică. Scopul este de a elibera țările din situații politice, economice și de mediu periculoase. Pentru a realiza acest lucru, cursanții se grupează pentru a reprezenta națiuni specifice și pentru a găsi soluții la diverse probleme.

9. Duolingo (<https://en.duolingo.com/>) Este o platformă în care toată lumea poate învăța o limbă străină, pentru răspunsuri corecte primiți puncte care vă ajută să treceți la următorul nivel.

## Exerciții



### Exercițiul 1: De ce gamificarea?

Describe posibilitățile de aplicare a gamificării în topicul dumneavoastră și argumentați de ce credeți că gamificarea ar crește eficiența predării.

### Exercițiul 2: Adaptați-vă la mediul online



Adaptați-vă curriculum-ul pentru formarea online. Adăugați notarea automată folosind una dintre platformele existente pentru evaluarea cursanților. Creați un grup Facebook unde cursanții pot pune întrebări.

## Rezumat



Formatorii pot parcurge câțiva pași pentru implementarea elementelor de gamificare în programele de învățare. Ei pot aplica elementele de joc pentru a influența comportamentele cursanților, pentru a influența procesul astfel încât cursanții să obțină note bune. Aplicarea tehnicilor de gamificare poate ajuta cursanții să atingă obiectivele de învățare și îi poate motiva și implica în timpul procesului de învățare.

## Bibliografie

### Cărți

Kapp, KM (2012): Jocuri, gamificare și căutarea modalităților de implicare a cursanților. Dezvoltarea talentelor

Kapp, KM (2012): Gamificarea învățării și instruirii. Metode și strategii bazate pe joc pentru formare și educație

### Articole

McGrath, N., & Bayerlein, L. (2013): Implicarea studenților online prin gamificarea materialelor de învățare: prezentul și viitorul. În H. Carter, M. Gosper și J. Hedberg (Eds.), Electric Dreams. Proceedings ascilite 2013 Sydney, p. 573-577

Kiryakova, Gabriela & Angelova, Nadezhda & Yordanova, Lina. (2014): Gamificarea în educație.



**Surse de internet**

<https://technologyadvice.com/gamification/>

<https://elearningindustry.com/the-secret-to-effective-elearning-games>

<https://technologyadvice.com/gamification/>

[https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2019/04/Gamification-White-Paper\\_Mar-2019.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2019/04/Gamification-White-Paper_Mar-2019.pdf)

<https://elearningindustry.com/9-techniques-for-online-educators-to-gamify-their-digital-classrooms>

[http://www.ala.org/acrl/publications/keeping\\_up\\_with/gamification](http://www.ala.org/acrl/publications/keeping_up_with/gamification)

<https://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/>