



Centrul Pentru Perfecționare În Educație
TeachIT

WWW.TEACHIT.RO

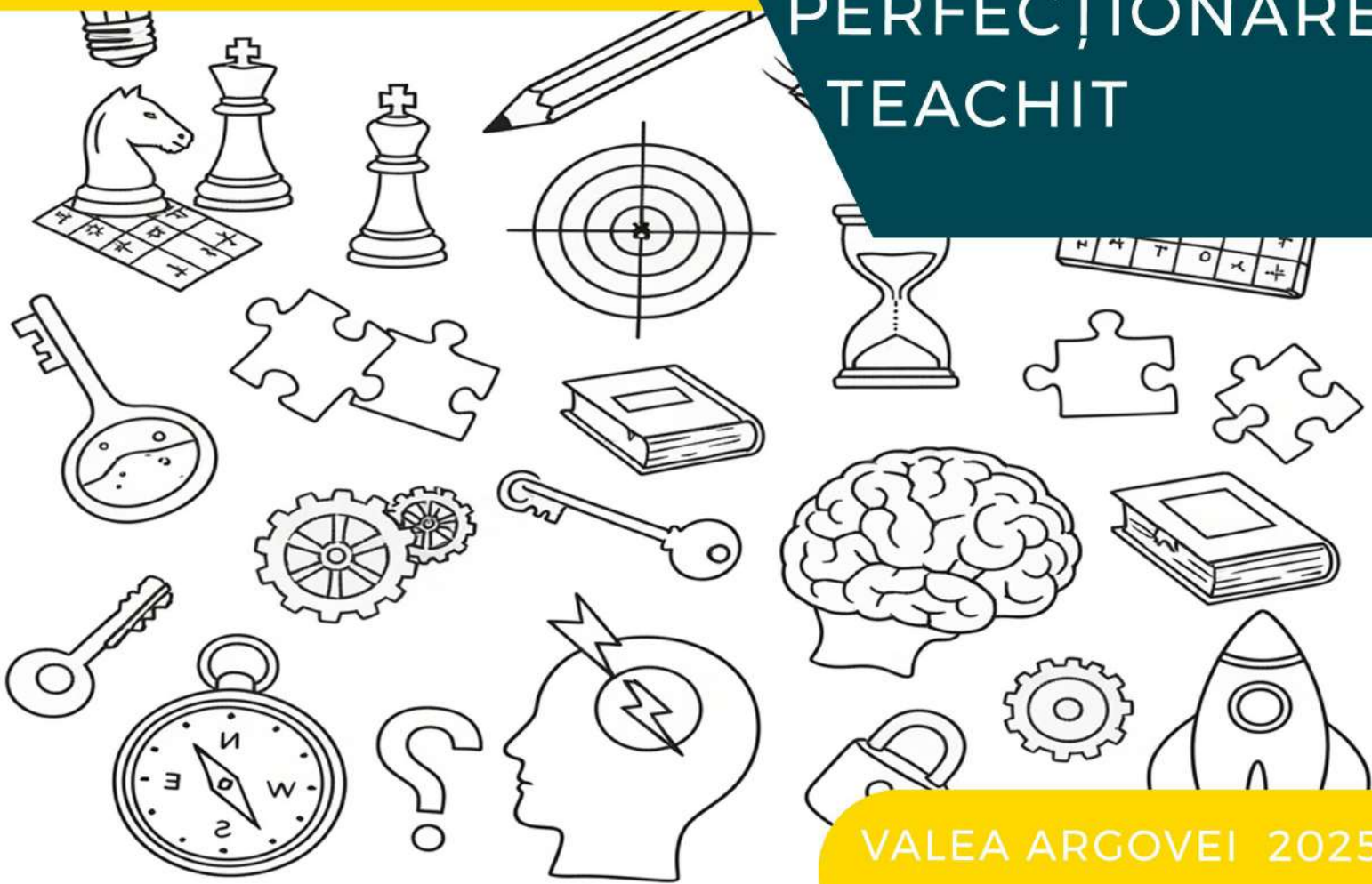
Revista Educatională TeachIT

NUMĂRUL 18 VOLUMUL 1

ISSN 2971-8619

ISSN-L 2971-8619

CENTRUL PENTRU
PERFECTIONARE
TEACHIT



VALEA ARGOVEI 2025

Simpozionul Internațional „GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: Inovație și Eficiență în Predare”

SECȚIUNEA 1

Articole științifice

Cuprins

Adochita Alina- Rodica	17
Agape Mihai	19
Albiciuc Maria	24
Alexandru Nicoleta Camelia	28
Alimpie Daniela Alina	30
Almasan Cosmina	35
Andrunache Marica	40
Anghel Daniela	47
Anton Maria Milica	51
Antonievis Alina	54
Apetroaiea Daniela	57
Aprofirei Cristina	62
Arhire Mihaela	65
Arsene Roxana Elena	69
Asoltanei Loredana Elena	71
Aszalos Agnes	75
Avramoaie Consuela	79
Baciu Gabriela-Constanta	82
Baciu Ionelia-Dorina	86
Baditescu Elvira-Diana	88
Bala Adina Georgiana	90
Balan Cornelia Dorina	98
Balulescu Tina Mihaela	101
Banea Angelica	104
Bantas Maria	109
Barbu Adriana	112
Barbu Marcela	115
Barsan Adriana	118

Bejinariu Nicoletta Catalina.....	122
Bercea Georgeta Voichita.....	127
Bercea Niculina	129
Berlea Iuliana	140
Beuca Maria Gabriela.....	143
Biclea Codruta Mariana Ungur Mariana Sorina	146
Bindac Emilia	151
Bira Maria.....	155
Birsan Ayda-Roxana.....	161
Blanaru Carmen	163
Boata Ana Cristina.....	168
Bobocea Cristina	171
Boer Elena Milena	177
Bogdan Mariana	180
Bogdan Mihaela	182
Boicioc Tunde Erika	185
Boioc Lavinia Elena.....	188
Bombica Ana-Maria	192
Bondei Ionica.....	194
Bordean Andra	202
Borza Mariana Simona	204
Bota Mariana.....	206
Botezatu Gabriela.....	209
Botoaca Alina	211
Bragye Adina	214
Briciu Olguta.....	218
Bruja Carmen Vasilica.....	222
Bucevschi Iuliana.....	225
Buduran Elisabeta	229

Buleu Alina	231
Burtica Gabriela	239
Busescu Larisa	242
Busuioc Oana Anca	244
Buzoianu Nicoleta	247
Calugaru Iulian Viorel	252
Campanu Daniela	268
Candrea-Bozga Gabriela	273
Capatina Aurelia	295
Capitanescu Adela – Leontina	299
Carnariu Alina	302
Catan Carmen Luiza	307
Cercel Monica	309
Cernat Gabriela	313
Cheana Anca-Andreea	316
Chera Liliana	318
Chiper Andreea Ramona	323
Chirea Alexandra Tania	326
Chirila Georgeta Mirela	328
Chirila Macovei Ionela Maria	331
Chirilus Elena Gabriela	334
Chis Anca Maria	338
Ciasar Violeta	341
Cilniceanu Daniela Liliana	343
Ciontescu Daniela	347
Ciopanoiu Stefania	350
Ciubotaru Raluca-Georgiana	353
Ciubotaru Rodica	357
Ciucos Monica	361

Ciulei Florentina	364
Ciupageanu Anisoara	367
Ciupitu Laura Ciupitu Laurentiu	370
Ciurea Alina Mihaela	374
Coaca Cristina Mariana	381
Cobzariu Mirabela	385
Codila Adrian Petru	390
Codorean Gabriela	393
Codru Octavia.....	397
Coman Aura-Maria.....	400
Comanita Oana-Elena	402
Condratov Veronica.....	404
Constantin Maria.....	409
Corbu Silvia	412
Corcodel Ionela Luiza	421
Cosacu Dorinel	425
Cotea Corina Maria	427
Cozma Jeanina.....	430
Cozma Valerica	435
Cracana Dorina	439
Craciun Silvia Anamaria.....	445
Craciunescu Oana.....	449
Creanga Loredana Mariana.....	454
Crisan Daniela-Maria.....	458
Crisan Mariana Sanda	460
Croitoru Natalia-Eva	463
Cusen Maria Alexandra	467
Daescu Jana.....	470
Danaila Valentina	473

Danielescu Mirela	476
Danila Aurora	480
Danila Daniela Ionela	484
Daranga Florin Daniel.....	487
Dascalul Corina Ionela.....	492
David Valentina	495
Decu Mariana.....	499
Demetrescu Dana.....	504
Dervisi Andra.....	508
Dima Crina.....	516
Dinu Geanina.....	518
Dobrea Rodica Bianca	520
Dolcescu Bogdan.....	524
Dragan Daniela	527
Draghiciu Filomena	530
Dragoi Madalina Nicoleta.....	534
Duican Mihaela-Maria	539
Enea Daniela	542
Ercse Andrea-Izabella.....	545
Evulet Monica Mihaela	549
Fako Hajnal.....	552
Fanca Maria Laura	555
Fanica Daniel	558
Farzikhosroushahi Cristina	571
Fasie Andreea Ioana.....	578
Feraru Anca Ana	581
Feraru Petronela Daniela	586
Filipescu Elena Daniela.....	602
Florea Rodica.....	604

Florescu Irena Mihaela.....	608
Gagiu Laura Andreea.....	610
Gantolea Narcisa Mirabela.....	612
Gaspar Otilia.....	615
Gaszpor Melinda	618
Gavrila Cristina	620
Georgescu Adrian Georgescu Marinela	622
Gergeli Adriana Gabriela.....	625
Ghemea Oana Maria.....	636
Gheorghe Aureliana Dana.....	639
Gheorghitoiu Virgiliu	642
Ghinea Ioana Cristina	645
Giurescu Ion Valentin	649
Giusca Loredana.....	670
Glaje Denisa	673
Gombos Diana Elena	676
Grigore Iuliana Marinela	680
Grozoiu Ionela Madalina	683
Gurgu Alexandra Georgiana	686
Hagau Adela	689
Haisan Elena Haisan George Ciprian	699
Halasz Daniel	703
Hangau Daniela Teodora	705
Harjete Ema-Diana	708
Homonea Nicoleta	711
Horvat Nadia-Mirela	714
Hotea Claudia.....	718
Hreciuc Elena Matroana.....	723
Hugel Timea	730

Hurtoi Mihaela	736
Hussain Ana.....	739
Iatropol Monica.....	742
Iavorschi Elena	745
Iavorschi Ingrid-Monica.....	750
Ilie Gina Cristina	753
Ion Mariana Florica	758
Ion Monica Claudia	763
Ionescu Carmen	765
Ionescu Corina Persinaru Sorina	769
Ionescu Daniela Georgeta	773
Ionescu Florica	776
Irava Stela-Diana	778
Isari Ionut Auras	785
Issa Cristina	788
Ivasc Marilena	791
Josu-Sperlea Luminita Anisoara	798
Junc Ioana	802
Keltonik Richard	807
Kiraly Claudia Livia.....	812
Kis Eniko	814
Kortner Tilore	818
Larionescu Corina.....	823
Laslau Monica Ramona	827
Lazarciuc Marta Valeria	831
Lazarica Lorina Ionela.....	833
Lesovschi Irina	839
Lichi Adriana.....	844
Ludosanu Sanda	852

Luncanu Gabriela	856
Lupu Ionela.....	859
Lupu Veronica.....	863
Lutescu Corina Nicoleta	866
Macovei Carmen	868
Macrai Nicoleta Teodora	873
Maftai Aurelian	877
Magaz Georgeta	879
Mancas Elena Cristina	883
Marc Ovidiu.....	892
Marcasan Bogdan.....	895
Marinescu Maria	906
Maris Anuta.....	909
Martinescu Crina.....	912
Martoiu Marieta.....	915
Matei Georgeta	917
Melinte Louisa.....	920
Miclaus Daniela	924
Mihai Cornelia	926
Mihaies Maria Alina	928
Mineata Manuela.....	931
Minicaru Anamaria.....	935
Mitrache Loredana.....	939
Mocanu Luminita	943
Moisa Geanina Roxana.....	946
Moisoiu Roxana Suci Alina	947
Moldovan Alexandra	950
Mosneagu Simona	954
Motora Narcisa.....	958

Munteanu Iuliana	962
Musteata Daniela Maria.....	965
Nae Mihaela	967
Nagara Elena- Cristina	969
Neag Cosmina	976
Neag Ioan	980
Neagoe Elena	984
Neagu Florentina.....	989
Necula Raluca	992
Neculau Petronela.....	995
Nedelcu Elena Rodica	997
Negoita Doina	1001
Negrila Elena Liliana	1003
Negrisan Gica	1007
Nendrean Ioana	1015
Nicola Sorina	1018
Nicolae Adriana	1021
Nicolaescu Norina	1032
Nistor Cristina Maria	1036
Nita Florina	1038
Nita Iuliana	1041
Nitu Gabriela Madalina	1045
Nitu Trasculescu Maria Magdalena.....	1049
Nyari Melinda.....	1052
Opritescu Constanta Cristina	1056
Ordog Edit	1061
Palade Agata.....	1064
Pana Stefania-Adriana.....	1068
Papalau Tania Elena	1072

Paraipan Daniela	1076
Paraschiv Ana Maria.....	1078
Paraschiv Georgiana- Manuela	1080
Patachia Simona.....	1083
Pavalan Anca Felicia	1086
Pavalascu Livia Emilia	1089
Perju Mihaela – Loredana	1095
Pernes Stoica Florica	1101
Petrescu Costina.....	1104
Pintilie Marius Sorin	1108
Pirijala Silviu Nicolae	1123
Pirneci Ion-David	1127
Plopeanu Daniela Mihaela	1136
Pogam Adriana	1140
Polexa Vichi Mariana.....	1146
Pop Dobra Zamfira Iulia.....	1149
Popa Adina	1153
Popa Alina	1158
Popa Gabriela – Daniela.....	1160
Popa Liana Tincu Felicia	1163
Popa Mihaela	1167
Popa Mirela Geta	1170
Popa Tincuta.....	1173
Popa Verona-Elena	1176
Popescu Mirela Richiteanu Gina-Eugenia.....	1180
Popirlan Doina Lelica.....	1180
Popoiag Anca.....	1185
Popovici Alina.....	1188
Popovici Camelia	1192

Poptelecan Ioan Calin.....	1194
Preda Tudorita.....	1197
Prelipcean Otilia-Elena.....	1199
Preoteasa Maria Antoaneta.....	1201
Puia Madalina.....	1203
Purenciu Mihaela.....	1209
Rabulea Ancuta Maria.....	1213
Racataianu Florentina.....	1215
Radu Mihaela.....	1220
Radu Mirela Rodica.....	1225
Raducan Dan Florentin.....	1227
Raducea Mihaela.....	1231
Rahovan Vasilica Roxana.....	1236
Ratiu Adina.....	1239
Regep Nida Nermin.....	1242
Roata Paul.....	1245
Rotariu Camelia.....	1246
Rus Vasile Gabriel.....	1251
Rusu Georgiana.....	1254
Sabou Dana Anca.....	1258
Sajerli Alina-Ramona.....	1261
Salagean Anne-Mari.....	1266
Samarescu Anca Teodora.....	1271
Sanda Iuliana-Lucia.....	1274
Sandor Ioana.....	1277
Sandru Neluta.....	1282
Sandu Mihaela.....	1283
Sasu Persida Gabriela.....	1297
Savulescu Ionela Victorita.....	1300

Scutaru Gabriela.....	1304
Selyem Tunde	1308
Sendroiu Maria-Madalina	1312
Serban Alina Maria.....	1314
Serban Gina.....	1319
Seulean Augustin-Valentin	1325
Sevastian Luminita	1328
Sicoe Ramona Liliana	1330
Silaghi Valentina Gela.....	1333
Sima Marina	1335
Simion Persida.....	1338
Simon Maria	1341
Sipos Delia-Minerva	1344
Sirbu Anda Dorina	1348
Sirbu Simona	1352
Sirca Felicia Mariana	1357
Smiedt Mihaela	1360
Socol Gabriela	1367
Soos Annamaria	1372
Stan Iulia Mihaela.....	1376
Stanciu Iuliana	1378
Stancu Marilena	1381
Stancu Virginica.....	1385
Stefan Camelia	1390
Stoian Florina	1393
Stoian Nina	1396
Stoinoiu-Morogan Cerasela	1398
Strinu Daniel.....	1404
Strinu Mihaela-Cristina	1411

Stroe Nicoleta Valentina.....	1405
Suciu Silviana.....	1416
Szabo Agnes	1421
Szocs Ottilia-Anna	1425
Taroiu Veronica.....	1428
Tatra Elena Alina.....	1430
Tender Cristina Mihaela	1433
Teodorescu Magdalena	1435
Tigris Daniel.....	1438
Tiran Alexandra	1441
Tonita Corina	1443
Torkos Ana-Maria	1445
Trofin Ana-Maria	1457
Tudor Alina	1461
Tudorache-Marin Viorica	1464
Tudoran Steluta-Fani	1468
Turcanu Aneta	1472
Tureac Anca	1475
Ungureanu Daniela	1480
Ungureanu Lavinia	1484
Ungureanu Maria	1487
Ursaciuc Stelica	1491
Uta Livia.....	1500
Vacaru Iuliana.....	1507
Vargaluta Maria-Malina	1510
Vari Julia-Kinga	1511
Vasile Elena Amalasunda	1517
Vasile Simona	1519
Vicol Vica	1524

Vilcioiu Georgiana Denisa	1529
Vilcu-Puchiu Corina-Andreea	1543
Virva Mihaela Maria	1546
Visan Violeta	1549
Visovan Eliza	1552
Vita Anna-Maria	1555
Vizeteu Narcisa	1557
Vlad Cristina Simona	1559
Vladovici Alexandra Rusalia	1562
Vlasceanu Florina Camelia	1565
Voica Adrian	1568
Voica Ionela Lavinia	1570
Voica Nicoleta	1575
Vrinceanu Aurora	1577
Vultur Petronela	1579
Zaharia Raluca	1582
Zuzu Popovici Cristina	1585

ȘCOALA CA UN JOC

Prof. Adochița Alina Rodica

Școala Gimnazială Nr.2 Iaslovăț, jud. Suceava

Cuvântul **gamificare** provine din limba engleză (*gamification*) și constă în integrarea în activitatea didactică propriu-zisă, de non-joc, a unor elemente specifice jocului, cu scopul de a spori motivația și implicarea participanților. Văzută din prismă educațională, gamificarea presupune transformarea lecțiilor tradiționale în experiențe interactive, antrenante și semnificativ diferite de abordarea convențională.

În era digitală actuală, educația se confruntă cu provocări semnificative în menținerea interesului și motivației elevilor. Gamificarea, adică aplicarea elementelor de joc în contexte nonludice, a apărut ca o strategie inovatoare pentru a transforma procesul educațional într-o experiență captivantă și eficientă. Prin integrarea mecanismelor de joc, gamificarea promite să revoluționeze modul în care predăm și învățăm.

Care sunt elementele ce pot fi introduse pentru a transforma o activitate propriu-zisă în una ce are în prim plan jocul didactic? De exemplu, **punctele și scorurile, insignele sau recompensele, niveluri și clasamente**. Toate urmăresc același rezultat: acele de a transforma învățarea într-o activitate plăcută și captivantă, stimulând motivația intrinsecă a elevilor. Prin oferirea de recompense și feedback pozitiv, elevii sunt încurajați să participe activ și să își asume responsabilitatea pentru propria învățare.

Activitățile gamificate facilitează învățarea prin experiență și repetare, ceea ce duce la o mai ușoară retenție a informațiilor. Elevii își amintesc mai ușor informațiile învățate atunci când sunt implicați activ în procesul de învățare.

Gamificarea permite adaptarea nivelurilor de dificultate și a provocărilor la nevoile și abilitățile individuale ale elevilor, oferind o abordare personalizată a învățării. Prin activități de grup și competiții gamificarea încurajează colaborarea, comunicarea și dezvoltarea abilităților sociale ale elevilor.

Dar, pe lângă multiplele avantaje, gamificarea învățării poate avea și neajunsuri precum supradependența de recompense extrinseci. Astfel, o utilizare excesivă a recompenselor externe poate diminua motivația intrinsecă a elevilor, determinându-i să participe doar pentru recompense, nu pentru plăcerea de a învăța. De asemenea, unii elevi, cei

cu abilități deosebite, pot percepe activitățile gamificate ca fiind inechitabile, ceea ce poate duce la demotivare sau excludere. Implementarea eficientă a gamificării poate necesita resurse financiare și tehnologice semnificative, precum și formarea cadrelor didactice în această direcție. Un alt neajuns poate fi acela că elementele de joc pot distra atenția de la obiectivele educaționale, dacă acestea nu sunt bine integrate în procesul de învățare.

Prin urmare, gamificarea este o abordare inovatoare și eficientă în procesul educațional, oferind multiple beneficii în ceea ce privește motivația, implicarea și retenția informațiilor. Cu toate acestea, este necesară o implementare atentă și echilibrată, care să țină cont de nevoile și particularitățile elevilor, pentru a evita posibilele limite și provocări.

Mihai Agape

Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin

Prezenta lucrare analizează și propune o abordare inovatoare de gamificare pentru optimizarea procesului educațional nonformal la cercul de Electronică, care integrează activități de Electronică, Robotică și Programare. Prin utilizarea platformei Moodle, sunt prezentate exemple practice și concrete de aplicare a elementelor specifice jocurilor. Chiar dacă aceste domenii sunt, în mod natural, atractive pentru elevi, integrarea sistematică a gamificării nu doar că sporește motivația și angajamentul, ci contribuie și la dezvoltarea perseverenței, a abilităților de rezolvare a problemelor și la o mai bună asimilare a conceptelor tehnologice, demonstrând eficiența sporită a actului didactic.

1. Introducere

Într-o societate digitalizată, educația în domenii ȘTIM—precum Electronica, Robotica și Programarea—a devenit esențială pentru dezvoltarea competențelor viitorului. Activitățile nonformale, prin caracterul lor aplicativ și flexibil, joacă un rol important în stimularea interesului elevilor pentru aceste discipline. Totuși, menținerea unei motivații constante rămâne o provocare, chiar și în domenii atrăgătoare.

Gamificarea educației oferă o soluție inovatoare, prin integrarea unor elemente specifice jocurilor (puncte, ecusoane, clasamente, recompense, provocări) în activitățile de învățare. Această metodă transformă educația într-o experiență mai dinamică, interactivă și adaptabilă diferitelor stiluri cognitive.

Lucrarea de față explorează modul în care gamificarea, prin platforma Moodle, poate optimiza procesul de învățare în cadrul cercului de Electronică, care integrează și activități de Robotică și Programare. Obiectivul principal este stimularea participării active, încurajarea colaborării și susținerea progresului individual. Gamificarea sporește motivația intrinsecă, implicarea emoțională și dezvoltă competențe esențiale precum perseverența și gândirea critică, într-un cadru prietenos, bazat pe practică și feedback constant.

2. Gamificarea în educație

Gamificarea este practica de a integra elemente și mecanici specifice jocurilor (precum puncte, ecusoane, niveluri, clasamente, provocări și recompense) în contexte non-joc, cum ar fi procesul educațional. Scopul său este de a crește motivația, angajamentul și implicarea activă a participanților. Spre deosebire de învățarea bazată pe joc (eng. Game Based Learning),

gamificarea adaugă elemente specifice jocurilor unei activități deja existente, fără a o transforma într-un joc.

Gamificarea aduce numeroase beneficii în mediul educațional:

- Creșterea motivației și implicării – Elementele specifice jocurilor transformă procesul de învățare într-o experiență mai captivantă, stimulând competiția pozitivă, autonomia și sentimentul de progres.
- Echilibru între motivația intrinsecă și extrinsecă – Combinația dintre curiozitate și recompense externe (clasamente, ecusoane) susține o motivație sustenabilă.
- Învățare activă și experiențială – Provocările și misiunile stimulează învățarea prin practică, iar greșelile devin oportunități constructive de dezvoltare.
- Feedback constant și personalizat – Sistemele gamificate oferă răspunsuri rapide, permițând ajustări imediate ale strategiilor de învățare.
- Sprijin pentru profesori – Cadrele didactice pot monitoriza evoluția elevilor în timp real și interveni eficient, în funcție de nevoile acestora.
- Reducerea abandonului și îmbunătățirea performanțelor – Studiile arată că gamificarea crește participarea activă și conduce la rezultate academice mai bune.

În concluzie, gamificarea transformă educația într-un proces mai motivant, interactiv și eficient, adaptat la nevoile actuale ale elevilor, prin folosirea inteligentă a elementelor inspirate din jocuri.

3. Descrierea cercului de Electronică

Cercul de Electronică, coordonat de autor în cadrul Palatului Copiilor Drobeta Turnu Severin, oferă elevilor pasionați de știință și tehnologie oportunitatea de a explora domenii tehnice într-un cadru aplicativ și creativ. Scopul principal este stimularea gândirii logice, a spiritului inovator și a abilităților practice, prin activități interactive, proiecte și participarea la competiții.

Activitățile sunt organizate pe grupe (începători, avansați, performanță), adaptate nivelului de vârstă și experiență, și se axează pe următoarele domenii:

- Electronică – proiectarea, realizarea, programarea și testarea circuitelor electronice.
- Programare – dezvoltarea competențelor în limbaje precum Scratch, Python și C.
- Robotică – proiectarea, realizarea și testarea roboților simpli, autonomi sau controlați.

Pentru organizarea eficientă a activităților, sunt utilizate cursuri dezvoltate pe platforma Moodle a cercului, dar și platforme gratuite precum CMU CS Academy, Bebras Challenge, Tinkercad, Code.org și Code Week.

Elevii sunt încurajați să participe la concursuri locale, naționale și internaționale din domeniile electronicii, programării, roboticii și creativității tehnico-științifice.

Cercul promovează implicarea elevilor în proiecte de parteneriat europene. În anii anteriori, elevii cercului au fost implicați în proiecte de anvergură precum Leonardo da Vinci RECAP (2010 – 2012), Comenius KAREL (2013 – 2015), eTwinning POwER 3D (2017), ESA CanSat (2017), Erasmus+ „Școli de nouă generație în lumina educației 4.0” (2019 – 2022) și Erasmus+ „Artificial Intelligence Curriculum based on Historic Board Games for Youth Development” (2022 - 2024). În prezent, elevii se pot implica în noi proiecte de parteneriat europene prin intermediul platformei eTwinning.

4. Integrarea gamificării cu ajutorul Moodle

4.1. Sistemul de punctaj și utilizarea acestuia

Gamificarea în Moodle se bazează pe un sistem de punctaj care reflectă progresul și stimulează implicarea elevilor. Punctele sunt acordate atât automat, cât și manual, de către profesor sau colegi, în funcție de natura activităților.

Evaluarea automată este specifică testelor, oferind feedback instant și consolidarea cunoștințelor teoretice. Evaluarea manuală este folosită pentru proiecte și sarcini complexe. Profesorul acordă puncte pentru proiecte practice (e.g. asamblare și depanare circuite imprimate, asamblare, programare, testare, depanare roboți simpli, proiecte create în Scratch și Python) pe baza unor criterii prestabilite (ex. originalitate, funcționalitate, performanțe specifice). Elevii își evaluează reciproc lucrările prin grile prestabilite, contribuind la punctaj și dezvoltându-și abilități critice și de feedback.

Punctajele obținute sunt utilizate pentru:

- Progresie (elevii avansează în funcție de punctaj).
- Clasamente (se utilizează în competiții la nivelul cercului).
- Deblocare de conținut (acces la module avansate, condiționat de atingerea anumitor praguri).

Prin combinarea evaluărilor automate și manuale, punctajul devine un instrument motivațional și de recunoaștere, susținând un proces de învățare activ și colaborativ.

4.2. Ecusoane

Ecusoanele sunt reprezentări vizuale care oferă o recunoaștere a competențelor dobândite sau a etapelor importante parcurse de elevi. În cadrul cercului de Electronică, acestea sunt integrate cu ajutorul funcționalității native a platformei Moodle.

Spre deosebire de punctajele cumulate, care reflectă efortul total, ecusoanele se acordă pentru finalizarea unor provocări specifice sau îndeplinirea unor obiective pedagogice bine definite. Moodle poate automatiza acordarea ecusoanelor la îndeplinirea criteriilor precum: finalizarea tuturor activităților dintr-un modul (ex: ecusonul „Constructor de circuite” pentru parcurgerea tuturor etapelor de realizare a unui circuit imprimat, de la proiectare până la testare); obținerea unui punctaj minim la un set de sarcini (ex. ecusonul „Maestru Scratch” poate fi acordat elevilor care ating un anumit nivel de performanță la toate proiectele de programare în Scratch); finalizarea unui proiect complex (ex. ecusonul „Inginer robotician” pentru proiectarea, asamblarea, programarea și testarea cu succes a unui robot).

Principalele beneficii ale utilizării ecusoanelor sunt:

- Recunoaștere vizibilă pe profilul Moodle, creând un portofoliu de realizări.
- Încurajarea perseverenței, motivând elevii să depășească provocările.
- Diferențierea și personalizarea parcursului de învățare, în funcție de interesele elevilor.
- Sentiment de împlinire și consolidarea încrederii în sine
- Transformarea obiectivelor de învățare în mini-misiuni cu recompense vizuale, sporind implicarea și satisfacția elevilor.

Ecusoanele devin un instrument eficient de validare și motivare în procesul educațional pe platforma Moodle.

4.3. Clasamente și provocări

Clasamentele sunt utilizate doar în cadrul unor competiții locale (ex. Hackathon Scratch, Concurs de Electronică „Conexiuni”, Concurs de Robotică „Robotor”), evitând presiunea constantă pe care o pot exercita clasamentele la nivelul cursului. Acestea oferă recunoaștere temporară, motivație contextualizată și competiție sănătoasă.

Provocările sunt sarcini dificile care sunt interconectate direct cu punctajele și ecusoanele. Exemple de provocări sunt: proiectarea circuitului imprimat al unei scheme cu circuit integrat, programarea unui robot pentru evadarea dintr-un labirint cu pereți, realizarea unui joc în Scratch cu trei niveluri.

Beneficiile utilizării provocărilor sunt învățarea aplicată, dezvoltarea creativității și pregătirea pentru competiții reale.

Prin aceste elemente, mediul devine mai atractiv, dinamic și axat pe performanțe autentice.

5. Concluzii și direcții viitoare

Lucrarea a evidențiat potențialul gamificării ca strategie inovatoare pentru optimizarea educației nonformale în cadrul cercului de Electronică, care integrează activități de Electronică, Robotică și Programare. Folosind elemente specifice jocurilor prin platforma Moodle, a fost creat un cadru coerent pentru creșterea motivației și implicării elevilor.

Un sistem echilibrat de punctaj (evaluări automate și manuale) permite cuantificarea progresului, iar ecusoanele recunosc rezolvarea provocărilor și dezvoltarea competențelor. Provocările și clasamentele temporare stimulează creativitatea și competiția sănătoasă.

Implementarea gamificării promite o experiență educațională mai interactivă și relevantă, cu un angajament sporit al elevilor, dezvoltarea gândirii critice, a abilităților de rezolvare a problemelor și a colaborării.

Direcțiile viitoare includ monitorizarea și evaluarea impactului, testarea și extinderea funcționalităților Moodle, precum și diseminarea rezultatelor pentru a sprijini noi inițiative educaționale. Astfel, gamificarea va contribui la formarea tinerilor inovatori pasionați de tehnologie.

6. Bibliografie

- [1] ***, Documentație Moodle, https://docs.moodle.org/500/en/Main_page. [Accesat la 11 iulie 2025]
- [2] AGAPE, Mihai (redactor-șef), Conexiuni, nr. 16, 2021, <https://bit.ly/conexiuni16>. [Accesat la 17 iulie 2025]
- [3] AGAPE, Mihai, Robo Scratch (curs Moodle în 24 de limbi), 15 Septembrie 2015, <https://moodle.scientix.eu/course/view.php?id=161>. [Accesat la 12 iulie 2025]
- [4] AGAPE, Mihai, Platforma Moodle a cercului Conexiuni de la Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin – Filiala Orșova, <https://nonformal.moody.school/>. [Accesat la 15 iulie 2025]
- [5] DIAZ, Alvie Faustion, ESTOQUE-LOÑEZ, Henrilyn, A meta-analysis on the effectiveness of gamification on student learning achievement. International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology, vol. 12, nr. 5, 2024, 1236-1253, <https://doi.org/10.46328/ijemst.4185>. [Accesat la 11 iulie 2025]

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL-INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Prof.ed. timpurie - ALBICIUC MARIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.10 SIGHETU MARMAȚIEI

Noțiunea de gamificare în educație este tendința, prin care jocul, activitatea centrală asociată copilăriei, devine nucleul procesului de învățare. Dar ce înseamnă de fapt utilizarea gamificării în educație și cum poate duce la rezultate îmbunătățite ale învățării? Acest concept presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în cadrul unor activități care nu sunt considerate în mod tradițional jocuri. În contextul educațional, ideea de gamificare se traduce prin implementarea unor caracteristici ale jocurilor, cum ar fi stabilirea de obiective, elementele distractive sau recompense, în procesul didactic, pentru a transmite informații din diferite domenii și a încuraja implicarea activă a cursanților.

Există o paletă diversă de motive pentru care conceptul de gamificare în educație devine din ce în ce mai utilizat în mediile de învățare. Conform teoriei gamificării în educație, copiii dau dovadă de o eficiență sporită atunci când asociază învățarea cu distracția. Acest efect se observă de la grupele de grădiniță, până la elevii de liceu. Mai mult decât atât, prin stabilirea unor obiective educaționale clare, ei devin mai implicați și mai motivați, reușind să parcurgă independent etapele procesului de învățare. Într-un mediu gamificat, elevul, prin alegerea unui ritm de învățare pliat pe nevoile individuale și explorarea mai multor domenii de interes, își poate construi singur agenda educațională, fără a avea nevoie de sprijinul explicit al părinților și al cadrelor didactice.

Utilizarea conceptului de gamificare în educație poate oferi o varietate de avantaje, cum ar fi:

1. **Îmbunătățirea învățării:** Jocurile pot face învățarea mai interactivă și mai distractivă, ceea ce poate ajuta la îmbunătățirea retenției informațiilor.
2. **Dezvoltarea abilităților:** Jocurile pot ajuta la dezvoltarea unor abilități precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și lucrul în echipă.

3. **Motivarea:** Aplicarea conceptului de gamificare în educație poate motiva elevii să participe și să fie mai interesați de subiectele pe care le învață.
4. **Evaluarea performanței:** Jocurile pot fi utilizate pentru a evalua performanța elevilor într-un mod mai amuzant și mai puțin stresant decât testele tradiționale.
5. **Îmbunătățirea comunicării:** Jocurile pot ajuta la îmbunătățirea comunicării dintre elevi, facilitând lucrul în echipă și colaborarea.

Gamificarea în educație este utilizarea elementelor de joc în activități non-joc, cum ar fi educația. Aceasta poate include adăugarea de puncte, recompense, clasamente și alte elemente de joc pentru a încuraja participarea și învățarea. Gamificarea poate fi utilizată în diverse medii educaționale, cum ar fi școli, universități sau chiar învățarea la distanță.

Gamificarea poate ajuta la creșterea motivației și a implicării elevilor, încurajându-i să învețe prin intermediul jocurilor sau activităților interactive. De asemenea, poate ajuta la îmbunătățirea abilităților cognitive și de rezolvare a problemelor, precum și la dezvoltarea competențelor sociale și emoționale. Există o varietate de modalități de a utiliza gamificarea în educație, cum ar fi prin utilizarea de jocuri educaționale, crearea de provocări sau competiții, sau prin adăugarea de elemente de joc în lecții sau activități. Este important ca educatorii să evalueze dacă gamificarea este potrivită pentru clasa lor și să îl implementeze în mod adecvat, pentru a obține rezultatele dorite. Procesul de gamificare în educație poate fi împărțit în trei elemente individuale, fiecare dintre acestea aducând o serie de beneficii în ceea ce privește eficiența. Acestea subliniază modul în care elementele jocului pot declanșa o implicare mai mare prin intermediul designului intern, al metodelor de stimulare a implicării elevilor, și, nu în ultimul rând, al creării unui mediu de focalizare intensă care stimulează învățarea și reținerea informației. Clasificarea elementelor gamificării se poate realiza după cum urmează:

- **elemente mecanice:** obiective, feedback instant, creștere progresivă în dificultate
- **elemente personale:** avatare, responsabilitate colectivă, tabela câștigătorilor
- **elemente emoționale:** utilizarea conceptului de „flux”

Exemple de jocuri educative: Printre cele mai bine cotate jocuri pentru învățarea limbilor străine în timpul învățării tradiționale se numără: **Twenty questions**

Ce este acest joc? Ajută la îmbunătățirea vocabularului, la pronunțarea cuvintelor și la gramatică. *Cum se joacă?* Este simplu și ușor de înțeles acest joc. Tot ce trebuie să faci este să scri numele unor celebrități, animale sau obiecte pe cartonașe. Fiecare jucător va trebui să își lipească pe frunte cartonașul pentru ca ceilalți jucători să îl vadă. Apoi, ei vor trebui să pună întrebări celorlalți jucători pentru a obține informații și pentru a ghici ce este pe cartonaș. Este o modalitate bună pentru a încuraja elevii să își folosească cât mai mult cunoștințele, de a își exersa gramatica și pentru a îmbunătăți limba străină aleasă prin formularea de enunțuri și întrebări.

Pictinoary *Ce este acest joc?* Îmbunătățește vocabularul, exprimarea orală și pronunțarea. *Cum se joacă?* Acest joc poate fi o modalitate distractivă și interactivă potrivită pentru toate vârstele. Fiecare jucător trebuie să scrie câte un cuvânt într-un bilețel și să le amestece pe toate la un loc într-un recipient. Apoi, fiecare jucător va trebui să extragă câte un bilețel și să deseneze pe tablă sau pe o foaie ceea ce este scris în bilețel iar ceilalți jucători vor trebui să ghicescă cuvântul. Pentru a face acest joc mai educativ, persoana care a ghicit ce era scris în bilețel va trebui să se ridice și să scrie pe tablă cuvântul din bilețel fără a se uita în acesta. **Taboo** *Ce este acest joc?* Contribuie la îmbunătățirea vocabularului, la gramatică, la exprimarea orală și la înțelegerea convorbirii. *Cum se joacă?* Ca în jocul anterior, jucătorii vor trebui să scrie pe bilețele cuvinte și apoi să le amestece. Fiecare jucător va extrage câte un bilețel și va încerca să explice acel cuvânt pentru a-i face pe ceilalți jucători să ghicescă ceea ce este scris pe bilețel. În acest joc nu este permisă folosirea sinonimelor, așa că aceștia nu vor avea voie să spună, de exemplu, dacă cuvântul este "animal", ei nu vor avea voie să spună "câine", "pisică" sau orice lucru care poate fi asociat cu cuvântul "animal". Scopul jocului este de a-i face pe jucători să explice folosind altfel de cuvinte, ceea ce este exact ceea ce trebuie să facem atunci când suntem într-o țară străină și nu stim un cuvânt, ceea ce ne face să ne ajutăm de alte cuvinte pentru a transmite ceea ce vrem să spunem. Acest joc este excelent pentru a pune creierul la treabă și nu a ne uita în dicționar, ceea ce contribuie la folosirea vocabularului deja existent și la îmbunătățirea cunoștințelor deja existente. De asemenea, este o oportunitate perfectă pentru a practica gramatica, jucătorul fiind nevoit să creeze

explicații și să se exprime prin propoziții lungi. Acestea sunt doar câteva dintre jocurile folosite pentru a îmbunătăți cunoștințele cuiva.

Platforme de învățare online cele mai populare: Gimkit

Gimkit ajută profesorii să creeze experiențe memorabile de învățare pentru elevi. Gimkit este o platform game-show, unde elevii sau studenții se concurează prin răspunderea la întrebări prin intermediul dispozitivelor electronice. Gimkit funcționează prin crearea de quiz-uri create de profesori, dar și de către elevi. Gimkit este cunoscut pentru asemănarea cu Kahoot, un alt joc online, însă diferența adusă de către Gimkit este aceea de repetare a întrebărilor, lăsând posibilitatea de a răspunde corect.

Kahoot

Kahoot este un joc care este recunoscut pentru concurența dintre jucători. Asemenea Gimkit-ului, Kahoot se bazează pe crearea de quiz-uri. La finalul quiz-ului este arătat clasamentul dintre jucători, ce depinde de scorurile castigate prin răspunderea corectă și cât mai rapidă a întrebărilor. Cu cât răspunsul corect este dat mai rapid, cu atât se câștigă mai multe puncte.

Socrative

Socrative este de asemenea un joc bazat pe întrebări. Ceea ce îl face unic față de celelalte jocuri este posibilitatea profesorului de a previzualiza și de a scrie un review lucrărilor elevilor. Este un mod eficient de a învăța, însă și de a fi în contact permanent cu elevul.

Bibliografie:

<https://blog.mindresearch.org/blog/game-based-learning-vs-gamification>

<https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>

B.Cristina – Revista „SINTEZA” – revistă de cultură și gândire strategică

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE MOTIVAȚIE ȘI PERFORMANȚĂ

Prof. Alexandru Camelia Nicoleta
Școala Gimnazială "George Coșbuc" 23 August

Într-o eră digitală în continuă schimbare, educația trebuie să evolueze pentru a răspunde nevoilor și așteptărilor elevilor de astăzi. Procesul de învățare tradițional, bazat pe metode rigide, nu mai corespunde nevoilor actuale de învățare activă și interactivă. În acest context, gamificarea a apărut ca o metodă inovatoare care folosește elemente de joc pentru a motiva și a angaja elevii într-un mod eficient și plăcut. Gamificarea în educație reprezintă integrarea principiilor și mecanismelor jocurilor (competitivitate, recompense, obiective clare, feedback rapid) pentru a stimula învățarea activă, promovând o abordare centrată pe elev și contribuind la îmbunătățirea performanțelor școlare.

Scopul acestui articol este de a explora impactul gamificării asupra procesului educațional, având în vedere:

- a) Creșterea motivației elevilor prin metode interactive.
- b) Îmbunătățirea eficienței învățării prin utilizarea platformelor digitale de gamificare.
- c) Dezvoltarea competențelor digitale și colaborative ale elevilor.
- d) Promovarea unui învățământ modern, inovator și adaptat cerințelor actuale ale societății.

Revizuirea literaturii

Gamificarea nu este o metodă recentă, dar succesul său a fost confirmat în multe studii de-a lungul decadelor. Conform cercetărilor realizate de *Deterding et al. (2011)*, elementele de gamificare pot spori angajamentul și performanțele elevilor prin crearea unui mediu de învățare mai atractiv și mai interactiv. Studiile efectuate de *Anderson și Rainie (2018)* au demonstrat că jocurile educaționale sunt instrumente excelente pentru creșterea motivației elevilor, având un impact semnificativ asupra abilităților lor de rezolvare a problemelor și gândirii critice.

Multe platforme educaționale moderne, cum ar fi *Kahoot!*, *Classcraft* și *Duolingo*, au implementat strategii de gamificare pentru a sprijini învățarea și evaluarea. Aceste instrumente au adus rezultate semnificative, elevii înregistrând îmbunătățiri atât în performanțele academice, cât și în implicarea activă în activitățile de învățare.

Metodologia

Acest articol se bazează pe analiza comparativă a două platforme educaționale populare care folosesc gamificarea pentru a îmbunătăți experiența de învățare:

1. *Kahoot!* – un sistem de învățare bazat pe întrebări interactive, care permite elevilor să participe la quiz-uri și să obțină scoruri, stimulând competiția și colaborarea.
2. *Classcraft* – o platformă care transformă învățarea într-un joc de aventură, elevii având roluri, misiuni și recompense în funcție de comportamentul și progresul lor școlar.

În cadrul cercetării, am intervievat profesori și elevi din școli care au implementat aceste platforme. De asemenea, am analizat datele obținute privind evoluția performanței școlare, participarea la activitățile educaționale și feedback-ul elevilor.

Rezultate

Analiza a arătat o creștere semnificativă a motivației elevilor care au folosit platformele de gamificare comparativ cu grupurile care au urmat metode tradiționale. Elevii au raportat un interes mai mare pentru lecțiile de matematică, științe și limbi străine, iar performanțele lor academice au fost îmbunătățite considerabil. De asemenea, în cazul platformei *Classcraft*, am observat o îmbunătățire a comportamentului și colaborării în cadrul grupurilor de elevi, datorită sistemului de recompense care încurajează munca în echipă.

Gamificarea aduce un impact pozitiv asupra învățării prin crearea unui mediu interactiv, motivant și centrat pe elevi. În comparație cu metodele tradiționale de predare, integrarea elementelor de joc ajută la dezvoltarea abilităților cognitive, sociale și digitale ale elevilor. Cu toate acestea, implementarea gamificării în educație nu este lipsită de provocări, precum necesitatea de a adapta materialele educaționale și de a forma cadrele didactice pentru a utiliza aceste platforme în mod eficient.

Concluzii și recomandări

Gamificarea poate deveni o strategie esențială pentru viitorul educațional, având un impact semnificativ asupra motivației, performanței și colaborării elevilor. Recomand ca educația să se îndrepte spre integrarea tot mai multor elemente de gamificare, adaptate nevoilor și stilurilor de învățare ale fiecărui elev. De asemenea, este crucial ca educatorii să fie instruiți să folosească aceste platforme digitale pentru a crea lecții atractive și eficiente.

Bibliografie:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: defining "Gamification". *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*.
2. Anderson, J., & Rainie, L. (2018). Gamification in Education. *Pew Research Center*.
3. <https://kahoot.com/>
4. <https://www.classcraft.com/>

GAMIFICAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR:
STRATEGIE PEDAGOGICĂ INOVATOARE PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI,
PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof. înv. primar Alimpie Daniela Alina, Școala Gimnazială Moșnița Nouă

În prezent, sistemul educațional se confruntă cu nevoia stringentă de a adopta metode didactice care să asigure implicarea activă a elevilor și să creeze un mediu de învățare stimulat și centrat pe nevoile acestora. În acest context, gamificarea, înțeleasă ca integrarea unor elemente specifice jocurilor în situații care nu implică jocul în sine (Deterding et al., 2011), se conturează ca o abordare viabilă pentru revitalizarea procesului educațional din ciclul primar. Acest concept presupune utilizarea unor mecanisme precum punctele, provocările, recompensele sau clasamentele, adaptate scopurilor educaționale.

Această abordare contribuie semnificativ la construirea unui cadru de învățare atractiv și interactiv, în care elevii sunt încurajați să învețe prin implicare directă. Alegerea acestei teme se justifică prin necesitatea continuă de a actualiza metodele pedagogice, în acord cu specificul noilor generații, obișnuite cu interacțiunea digitală și cu învățarea bazată pe experiență. Gamificarea nu doar că susține motivația intrinsecă, dar facilitează și dezvoltarea unor abilități esențiale precum cooperarea, gândirea critică și autoreglarea procesului de învățare.

Gamificarea își fundamentează aplicabilitatea educațională pe mai multe teorii psihopedagogice de referință, în special cele care explică motivația și procesul de învățare activă. Printre acestea, se remarcă teoria autodeterminării, formulată de Ryan și Deci (2000), care afirmă că motivația autentică apare atunci când sunt satisfăcute trei nevoi psihologice esențiale: competența, autonomia și conectarea socială. Gamificarea, prin structura sa, poate contribui direct la stimularea acestor nevoi prin provocări graduale, recompense și interacțiuni semnificative între colegi. Un alt fundament teoretic este oferit de teoria fluxului, dezvoltată de Csikszentmihalyi (1990), care explică implicarea intensă a individului în activități atunci când există un echilibru între nivelul provocărilor și capacitatea de răspuns. Activitățile gamificate sunt, prin natura lor, construite pentru a menține acest echilibru, crescând astfel concentrarea și satisfacția elevilor. De asemenea, constructivismul social, promovat de Vygotsky (1978), susține că învățarea se produce în mod eficient atunci când are loc în cadrul unor interacțiuni sociale. Gamificarea susține acest principiu prin stimularea colaborării, a rezolvării de probleme în echipă și a dialogului didactic.

Prin urmare, această abordare educațională nu este doar o metodă modernă de predare, ci se bazează pe teorii solide care susțin învățarea profundă, motivantă și colaborativă.

Pentru a implementa eficient gamificarea în procesul de predare, este esențial să fie cunoscute modelele teoretice care structurează elementele ludice într-un cadru pedagogic coerent. Două dintre cele mai utilizate modele în acest sens sunt MDA și Octalysis.

Originar din domeniul designului de jocuri (Hunicke și colaboratorii, 2004), modelul MDA (Mecanică – Dinamică – Estetică) a fost preluat și adaptat în sfera educațională pentru a organiza componentele gamificate în trei dimensiuni:

1. Mecanică: reprezintă componentele concrete ale jocului educațional, precum puncte, insigne, niveluri sau clasamente;
2. Dinamică: vizează interacțiunile care se generează între elevi sau între elev și sistemul de recompensare (ex: progresul în activitate, competiția pozitivă, cooperarea în echipă);
3. Estetică: face referire la modul în care elevul trăiește experiența educațională – narativă, emoțională, simbolică.

În ciclul primar, acest model poate fi implementat prin integrarea unei povești în activitatea didactică, elevii pot deveni „eroi ai cunoașterii” care rezolvă „misiuni” pentru a atinge obiectivele lecției, ceea ce contribuie la o implicare sporită.

Creat de Yu-kai Chou (2015), modelul Octalysis se bazează pe opt tipuri de motivație umană care pot fi stimulate prin mecanisme de joc. Printre acestea se numără dorința de a progresa, nevoia de apartenență, curiozitatea, teama de a pierde oportunități și dorința de autonomie. Aplicat în învățământul primar, acest model presupune adaptarea mecanismelor de gamificare în funcție de profilul emoțional și motivațional al fiecărui elev. Astfel, recompensele pot fi personalizate, provocările pot fi calibrate pe niveluri de dificultate și elevii pot fi încurajați să parcurgă trasee de învățare diferite, dar echitabile.

Eficiența utilizării gamificării în învățământul primar este susținută de o serie de studii recente care evidențiază efectele pozitive ale acestei abordări asupra motivației, participării și performanțelor elevilor.

Un exemplu semnificativ este oferit de cercetarea realizată de Su și Cheng (2015), care a comparat un grup de elevi implicați în lecții gamificate cu un grup de control. Rezultatele au indicat o creștere semnificativă a interesului și participării în rândul copiilor care au învățat prin metode bazate pe joc. De asemenea, Hamari și colaboratorii (2014) au realizat o meta-analiză ce confirmă că introducerea elementelor ludice în procesul educațional are un impact favorabil asupra gradului de implicare, în special la nivelul școlii primare, unde componenta jocului este deja familiară și apreciată. Un alt studiu, desfășurat în Italia de Caponetto și echipa sa (2014),

a avut ca obiect integrarea gamificării în lecții de matematică și limbă. Rezultatele au arătat nu doar o îmbunătățire a rezultatelor școlare, ci și o diminuare a absenteismului, semn că elevii veneau cu plăcere la ore. Un caz aplicat de succes este utilizarea platformei ClassDojo, care permite monitorizarea comportamentului elevilor într-un format ludic. Conform cercetării realizate de Williamson și Fitzpatrick (2016), această platformă contribuie la îmbunătățirea atmosferei din clasă și la consolidarea relației dintre cadrele didactice și elevi.

Aceste rezultate demonstrează că gamificarea nu este doar un concept teoretic atractiv, ci o strategie didactică validată empiric, cu efecte vizibile asupra implicării și performanțelor școlare ale elevilor, așa cum teoriile motivaționale și constructiviste, analizate anterior, sugerează că învățarea este eficientă atunci când implică emoție, feedback constant, interactivitate și un mediu sigur pentru explorare. Gamificarea răspunde acestor cerințe, fiind nu doar un instrument de atragere a atenției, ci și un catalizator pentru participarea autentică la procesul educațional. Mai mult, eficiența actului educațional este sporită prin introducerea unei componente emoționale și prin oferirea unui feedback imediat. Astfel, elevii nu doar că primesc recunoaștere pentru efortul lor, dar își pot monitoriza propriul progres, ceea ce favorizează autoreglarea și responsabilitatea personală. Pe măsură ce elevii parcurg lecțiile, pot fi ghidați printr-un fir narativ captivant, în care fiecare activitate este o „misiune” ce trebuie îndeplinită, iar fiecare succes este însoțit de recompense simbolice: insigne, avansarea la un nou nivel sau posibilitatea de a-și personaliza avatarul digital. Aceste componente ludice nu sunt introduse arbitrar, ci sunt construite pentru a susține obiective pedagogice precise și pentru a răspunde diferitelor tipuri de motivație individuală. Astfel, un elev poate fi motivat de competiție, în timp ce altul reacționează mai bine la progresul personal sau la sentimentul de apartenență la o echipă.

Implementarea gamificării necesită însă și o selecție atentă a instrumentelor digitale disponibile. Platformele precum ClassDojo, Classcraft, Kahoot!, Quizizz sau Wordwall oferă multiple opțiuni pentru a transforma conținutul curricular într-un parcurs interactiv. În plus, aplicații precum Mentimeter sau Socrative permit profesorului să ofere feedback în timp real, încurajând implicarea și adaptând ritmul lecției la nivelul clasei. Totodată, utilizarea unor resurse digitale precum Minecraft Education facilitează dezvoltarea unor competențe transversale, prin explorare, creativitate și colaborare. De asemenea, gamificarea poate lua forma unor activități create de cadrul didactic, fără a necesita tehnologie avansată. Escape room-urile educaționale, vânătorile de comori sau jocurile de echipă cu tematică curriculară sunt exemple de activități care transformă lecțiile într-o experiență vie, dinamică și

memorabilă. Aceste metode contribuie nu doar la consolidarea conținutului, ci și la dezvoltarea abilităților sociale și a capacității de rezolvare de probleme.

Prin urmare, gamificarea nu este doar o formă de a face lecțiile mai atractive, ci o strategie bine fundamentată pedagogic, capabilă să transforme procesul de predare-învățare într-o experiență activă, personalizată și semnificativă.

Deși gamificarea aduce o serie de beneficii evidente în procesul educațional, aplicarea acestei metode nu este lipsită de obstacole. Implementarea eficientă presupune o echilibrare atentă între motivația extrinsecă, obținută prin recompense, puncte sau insigne, și motivația intrinsecă, fundamentată pe dorința naturală a elevului de a învăța, de a înțelege și de a progresa. În absența acestui echilibru, există riscul ca elevii să se concentreze exclusiv pe recompensele oferite, iar interesul pentru conținutul propriu-zis să devină secundar. Această dependență de stimulente externe poate conduce, pe termen lung, la scăderea autonomiei și a motivației autentice pentru învățare.

Un alt aspect delicat este legat de componenta competitivă care însoțește adesea sistemele gamificate. Deși competiția poate stimula implicarea în cazul unor elevi, pentru alții, în special pentru cei cu o stimă de sine scăzută sau care au dificultăți de învățare, ea poate genera stres sau demotivare. Prin urmare, este esențial ca sarcinile și recompensele să fie calibrate astfel încât să promoveze cooperarea și să valorizeze efortul individual, nu doar performanța comparativă.

Dincolo de aspectele ce țin de dinamica elevilor, gamificarea presupune și provocări semnificative pentru cadrele didactice. Implementarea necesită timp, planificare riguroasă și, adesea, o bună cunoaștere a instrumentelor digitale. Pentru un profesor aflat la început de drum sau care nu are acces la formări specializate, acest efort suplimentar poate deveni un factor descurajator. De asemenea, în lipsa unei infrastructuri tehnologice adecvate, aplicarea gamificării în format digital poate deveni dificilă sau chiar imposibilă în anumite contexte școlare. Mai mult, integrarea eficientă a gamificării presupune nu doar acces la resurse, ci și o înțelegere profundă a principiilor pedagogice care stau la baza acesteia. Este nevoie de formare profesională continuă, care să permită cadrelor didactice să proiecteze activități relevante, să evalueze impactul acestora și să adapteze strategiile în funcție de specificul clasei.

În concluzie, gamificarea nu este o soluție ușor de aplicat în absența unei pregătiri temeinice. Ea trebuie utilizată cu discernământ, adaptată nevoilor și nivelului de dezvoltare al elevilor, astfel încât să stimuleze învățarea, fără a transforma actul educațional într-o simplă acumulare de recompense. Provocările identificate nu anulează valoarea acestei metode, ci subliniază importanța unei implementări responsabile și bine informate.

În ceea ce privește direcțiile viitoare de cercetare, se conturează o serie de priorități relevante. În primul rând, este necesară elaborarea unor instrumente standardizate de măsurare a impactului gamificării asupra motivației, performanței școlare și climatului de învățare. În al doilea rând, integrarea tehnologiilor emergente, cum ar fi inteligența artificială, poate oferi oportunități noi pentru personalizarea traseului educațional într-un mod dinamic și adaptiv.

În concluzie, gamificarea nu este doar o metodă atractivă, ci și o punte reală între cerințele pedagogice ale școlii și așteptările elevilor de astăzi. Printr-o abordare atent planificată și adaptată particularităților fiecărei clase, această strategie poate transforma educația într-un proces viu, interactiv și cu adevărat formativ, atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice.

Bibliografie

- Chou, Y. K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Group, San Francisco, 2015.
- Csikszentmihalyi, M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row, New York, 1990.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. În Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, ACM Press, Tampere, 2011.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. În Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, IEEE, Waikoloa, 2014.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, American Psychological Association, Washington, D.C., 2000.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. Journal of Computer Assisted Learning, Wiley-Blackwell, Oxford, 2015.
- Vygotsky, L. S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press, Cambridge, MA, 1978.
- Williamson, B., & Fitzpatrick, G. ClassDojo and the discipline of behavior. Learning, Media and Technology, Routledge, London, 2016.

ETAPELE INTEGRĂRII GAMIFICĂRII ÎN EDUCAȚIE

Cosmina Almășan, Colegiul Național „Octavian Goga”, Sibiu

Transformările rapide din societate și tehnologie impun adaptarea permanentă a metodelor didactice. Predarea tradițională nu mai poate răspunde eficient nevoilor unei generații native digital. În acest context, proiectele educaționale care valorifică metode interactive, jocuri educaționale, aplicații digitale și gamificarea devin esențiale pentru motivarea elevilor, și dezvoltarea competențelor-cheie ale secolului XXI: gândire critică, colaborare, comunicare și creativitate.

Integrarea gamificării în educație

Implementarea gamificării în educație necesită parcurgerea unor etape bine definite pentru a asigura eficiența procesului și atingerea obiectivelor pedagogice. Fără o planificare atentă, există riscul ca elementele ludice să fie percepute ca simple distrageri ale atenției elevilor, nu ca instrumente de învățare. Etapele, precum identificarea obiectivelor, alegerea mecanismelor potrivite (ex. puncte, badge-uri, misiuni), integrarea lor în activitățile curriculare și evaluarea impactului, ajută la crearea unui mediu motivant și coerent, care susține participarea activă și dezvoltarea competențelor. Astfel, gamificarea nu este un scop în sine, ci un mijloc strategic de a crește implicarea și eficiența actului educațional.

Etapa 1, punctul de plecare în elaborarea unei strategii de gamificare, constă în **definirea obiectivelor de învățare**. Profesorul trebuie să stabilească ce vrea ca elevii să știe, să înțeleagă și să poată face la finalul activității. Un exemplu de obiectiv pentru o activitate de educație media este „Elevii identifică elemente de manipulare în reclame și realizează un produs media propriu cu scop educativ.”

Etapa 2 a implementării gamificării în educație presupune **alegerea mecanismelor de joc potrivite**, care să susțină în mod eficient procesul de învățare și să răspundă nevoilor elevilor. Printre cele mai utilizate mecanisme se numără:

- **punctajul**, care motivează elevii prin feedback instant și poate fi oferit pentru răspunsuri corecte sau contribuții valoroase;

- **nivelurile** (leveling up), care marchează progresul elevilor, permițându-le să avanseze simbolic, de exemplu, de la Novice la Expert;
- **insigne** (badges), ce recunosc realizările diverse, precum obținerea badge-ului „Detectiv media” pentru identificarea știrilor false;
- **misiunile sau provocările**, care construiesc o narațiune captivantă în jurul învățării, cum ar fi misiunile săptămânale, de tipul „crează o memă educativă”;
- **timer-ul sau contracronometrul** stimulează ritmul și eficiența, ca în cazul quiz-urilor rapide cu timp limitat;
- **leaderboard-ul** încurajează o competiție pozitivă prin afișarea clasamentelor, fie pe Padlet, fie în clasă. Selectarea acestor mecanici trebuie să fie coerentă cu obiectivele pedagogice și adaptată profilului elevilor, pentru a maximiza implicarea și rezultatele.

Alegerea acestor elemente trebuie să fie atent corelată cu obiectivele lecției și cu profilul elevilor pentru a stimula implicarea autentică.

Etapa 3 a procesului de gamificare în educație constă în **alegerea platformei sau a formatului potrivit**, în funcție de contextul didactic, resursele disponibile și preferințele elevilor. Se poate opta pentru un format digital, care oferă interactivitate și acces facil la resurse, prin platforme precum *Wordwall*, *Blooket*, *Classcraft*, *Quizizz*, *Educandy* sau *Flippity*. Alternativ, se pot utiliza variante analogice, care stimulează implicarea fizică și colaborarea directă între elevi, precum cartonașele cu provocări, jocurile de tip boardgame sau zarurile tematice. O opțiune din ce în ce mai populară este formatul hibrid, ce combină avantajele celor două: de exemplu, un escape room digital cu indicii ascunse în clasă sau utilizarea badge-urilor pe hârtie alături de un scor gestionat într-o aplicație. Alegerea corectă a formatului susține coerența activității gamificate și contribuie la crearea unei experiențe de învățare memorabile și motivante.

Etapa 4 presupune **construirea unei narațiuni captivante**, care dă sens și coerență mecanicilor de joc și sporește implicarea elevilor. O poveste bine conturată transformă activitățile obișnuite în misiuni cu miză, iar elevii devin personaje active în propria lor călătorie educațională. De exemplu, aceștia pot fi „agenți media” însărcinați să rezolve cazuri de manipulare online pentru a salva „Orașul Informației”, implicându-se astfel într-o aventură cu scop educativ. Narațiunea poate include avataruri personalizate, roluri distribuite (ex. detectiv, analist, strateg), scenarii progresive și confruntări finale de tip „boss battles”, precum teste, proiecte sau prezentări. Această dimensiune

narativă ajută la crearea unei conexiuni emoționale cu conținutul, ceea ce crește motivația intrinsecă și facilitează învățarea de durată.

Etapa 5 vizează **integrarea propriu-zisă a gamificării în lecție sau proiect**, astfel încât elementele ludice să susțină în mod direct obiectivele de învățare. În etapa de predare, conținutul poate fi livrat sub forma unor prezentări interactive cu provocări intercalate, quiz-uri dinamice sau explicații formulate ca misiuni de îndeplinit. În procesul de învățare, elevii pot lucra în echipe cooperative, fiecare având un rol de joc bine definit – lider, detectiv, strateg – pentru a stimula implicarea activă și colaborarea.

Evaluarea devine și ea parte din joc: se pot acorda badge-uri pentru participare și implicare, se pot utiliza rubrici gamificate pentru claritate și transparență, iar progresul poate fi reflectat în portofolii digitale organizate pe niveluri de competență. Această integrare coerentă a gamificării transformă lecția într-o experiență de învățare interactivă, motivantă și memorabilă.

Etapa 6 din procesul de gamificare este dedicată **feedbackului și reflecției**, esențiale pentru consolidarea învățării și ajustarea activităților viitoare. După finalizarea unei lecții sau a unui proiect gamificat, este important ca elevii să fie încurajați să reflecteze asupra a ceea ce au învățat, cum s-au simțit în timpul activității și ce ar îmbunătăți la jocul propus. Această reflecție îi ajută să conștientizeze procesul de învățare și le oferă un rol activ în perfecționarea experienței educaționale. Pentru colectarea feedbackului într-un mod rapid și interactiv, se pot folosi instrumente digitale precum Mentimeter, AnswerGarden sau formulare Google, care permit răspunsuri anonime, colaborative și ușor de analizat. Astfel, gamificarea devine un proces flexibil și adaptabil, centrat pe nevoile reale ale elevilor.

Etapa 7, dedicată **scalării și adaptării**, urmărește extinderea impactului gamificării dincolo de o lecție punctuală, prin integrarea sa pe termen lung în demersul educațional. Repetarea și adaptarea elementelor ludice în alte teme sau proiecte consolidează coerența experienței și dezvoltă o cultură a învățării bazată pe motivație și implicare activă. Păstrarea scorurilor, nivelurilor sau badge-urilor de-a lungul modulului sau chiar al întregului an școlar contribuie la crearea unui fir narativ unitar și la menținerea motivației elevilor. În plus, implicarea acestora în crearea propriilor jocuri pentru colegi nu doar stimulează creativitatea și colaborarea, ci și aprofundează învățarea – deoarece elevii devin designeri ai propriei experiențe educaționale. Scalarea gamificării în acest mod o transformă dintr-un simplu instrument într-o strategie pedagogică sustenabilă și centrată pe elev.

Concluzii

Proiectele educaționale bazate pe metode interactive și gamificare nu sunt doar un „artificiu” pentru a atrage atenția elevilor, ci o necesitate pedagogică în contextul actual. Ele favorizează învățarea profundă, implicarea autentică și transferul competențelor în viața reală. Prin parcurgerea etapelor esențiale – de la alegerea mecanicilor potrivite și construirea unei narațiuni captivante, până la integrarea coerentă în lecție, reflecție și scalare – profesorii pot transforma sala de clasă într-un spațiu dinamic, centrat pe elev. Folosind misiuni tematice, roluri clar definite, badge-uri și feedback constant, gamificarea contribuie la dezvoltarea de competențe cheie și la cultivarea unei atitudini responsabile și creative față de procesul de învățare.

Bibliografie

- Demetrius.ro. (2022). *Manual Incluziune socială prin joc în educație*. <https://demetrius.ro/wp-content/uploads/2022/11/Manual-Incluziune-sociala-prin-joc-in-educatie.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Landers, R. N. (2014). *Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning*. Simulation & Gaming, 45(6), 752–768.

- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 9(5).
- OpenAI. (2025). Răspuns generat de ChatGPT (model GPT-4) în conversație privată cu Cosmina Almășan 25 iunie 2025.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Prof. Andrunache Marica

Școala Gimnazială „Prof. Emil Panaitescu”

Cudalbi / Galați

Uneori învățarea nu este chiar atât de distractivă. Una dintre cele mai dificile sarcini este aceea de a convinge profesorii să își schimbe metodele de predare, pentru ca extrem de mulți adoptă o singură metodă și o păstrează, cu ușoare variații, de-a lungul carierei lor. Din cauza acestui istoric lung de utilizare, adesea au un corpus de istorii anecdotice care sugerează de ce metoda a funcționat pentru ei – astfel de ce să își asume riscuri și să schimbe ce pare că merge foarte bine? Dar oare metoda utilizată merge pentru toți elevii? Probabil multe dintre diversele metode funcționează pentru elevii peste medie (ei vor învăța oricum), dar calitatea instruirii este mai importantă peste cei sub medie.

Metodele cu cel mai mare impact sunt în mod deosebit eficiente pentru elevii din primele etape ale învățării. Cu toate acestea, mesajul cel mai important nu constă în recomandarea unei anumite metode de predare, ci în ideea că profesorii trebuie să fie evaluatori ai efectului metodelor pe care le-au ales. Atunci când elevii nu învață printr-o metodă este cel mai probabil ca va fi nevoie să li se predea din nou utilizându-se o altă metodă; nu va fi suficient doar să se repete iar și iar aceeași metodă. Noi, ca profesori, trebuie să ne schimbăm când nu vedem schimbări în învățarea elevilor.

Este importantă diferențierea învățării de către profesor. Una dintre metodele diferențierii structurale este cea de tip „puzzle” (Aronson, 2008). Aceasta implică grupuri de elevi în care fiecare lucrează la câte o sarcină individuală, parte dintr-un puzzle. Un elev din fiecare grup ar putea să se alăture apoi altor grupuri care au aceeași sarcină particulară, urmând să beneficieze de o instruire specifică pentru acea sarcină. După cercetarea lor individuală se vor întoarce la propriile grupuri și vor prezenta concluziile lor. După care va fi pregătit un raport al grupului.

Luați în considerare un alt exemplu: modul în care funcționează multe jocuri video. Scopul jocului este transparent și ce înseamnă jocul este iarăși foarte clar – deși reușita este definită mai mult prin diverse acțiuni individuale și specifice din timpul jocului și nu doar prin ajungerea la „final”. De exemplu, în jocul Super Mario Brothers, multi jucători nu știu multă

vreme cum arată sfârșitul jocului. Există aici un feedback (cu privire la succes și eșec) și o provocare constantă; într-adevăr feedbackul și provocarea sunt semnele distinctive ale majorității jocurilor video . Scopul jucătorului este de a stăpâni pașii din joc, de a trece peste obstacolul anterior și de a continua să fie recompensat sau depunctat. De ce elevii fac alegeri diferite când scopul lor este de a-și îmbunătăți performanța, respectiv când obiectivul lor este de a i face plăcere celui mai apropiat adult?

Putem învăța extrem de mult din orele noastre . Elevii sunt impulsionați de feedbackul formativ de pe parcursul lecției și nu doresc să fie blocați prin lipsa feedbackului (lipsă care induce plictiseala sau deconectarea de la lecție) și nu vor să aștepte sfârșitul lecției ca să știe că sunt pe drumul cel bun. Jocul video necesită ca jucătorii să și dorească să își dezvolte abilitățile și apoi să fie capabili să le exploateze într-un mod controlat. Măiestria și performanța sunt implicate aici și, prin urmare, este important să alegem sarcini care invită elevii să se implice în exersarea deliberată, să fim expliciti cu privire la valoarea finalității practice și să oferim un feedback formativ, pt. a spori impactul antrenamentului. Unii elevi sunt pregătiți pentru a investi mai mult în procesul de perfecționare – adică ei se bucura de învățare , de participarea la jocuri și poate că sunt mai puțin interesați de rezultate. Alții e mai puțin probabil să investească în învățare dacă nu cunosc în mod clar care este rezultatul încă de dinainte să înceapă.

Mulți sunt orientați spre rezultate și astfel vor petrece mult timp asigurându-se că produsul sau performanța lor sunt potrivit(e) – cum ar fi producerea unor broșuri frumoase, a unor postere drăguțe sau a unor modele minunate. Aceasta este rațiunea pentru care mulți teoreticieni ai motivației se referă la „ motivația pentru performanță”, care e diferită de a fi motivat de dorința de a stăpâni strategiile care duc spre rezultatul dorit. Elevii motivați de dorința de a stăpâni strategiile investesc mai mult în metode care duc spre rezultatul dorit. Elevii motivați de dorința de a stăpâni strategiile investesc mult în metode pentru a-și îmbunătăți activitatea, iar cei motivați înspre performanță se concentrează pe îmbunătățirea rezultatului.

Cheia pentru înțelegerea procesului de învățare (sau de autoreglare) este ca acesta să fie predat, astfel încât elevul să învețe să își monitorizeze, controleze și regleze propria învățare. Aceasta implică să înveți când să aplici o strategie, cum să o aplici și cum să evaluezi cât de eficientă a fost pentru îmbunătățirea învățării. Trebuie ca profesorii să dezvolte competențe de vorbire interioară, să le permită sa facă greșeli, să le evalueze succesul în înțelegerea și stăpânirea procesului de învățare și să le înlesnească un control asupra propriei

învățări. Este nevoie de un angajament deliberat de a învăța, dezvolta și exersa deprinderile de învățare, precum și să fie conștient de nevoia pentru o exersare deliberată. Este de dorit să fie transmis elevilor că anumite cunoștințe merită să fie învățate și cum să discearnă între ce merită și ce nu merită să fie asimilat.

De multe ori profesorii caută să înceapă interesant lecția – pentru a-i atrage și a-i motiva pe elevi. Dan Willingham (2009) a oferit un argument excelent împotriva acestui mod de gândire. El susține că e bine să se înceapă cu lucrurile la care elevul se gândește deja. Ancorele interesante, ilustrările vii, informațiile fascinante poate că sunt interesante (și de cele mai multe ori sunt), dar el sugerează că, acestea sunt și mai potrivite pentru captarea atenției în alte părți ale lecției. Locul acestor trucuri de captare a atenției este mult mai probabil să fie la sfârșitul lecției, pentru că îi ajută să consolideze ce au învățat. Cel mai important, Willingham le cere profesorilor să se gândească serios la modalitatea în care conectează mijloacele de captare a atenției cu ideea pe care vor să o predea; de preferat ca această idee să fie și tema principală a lecției.

Având prea multe activități deschise (învățarea prin descoperire, căutarea pe internet, pregătirea de prezentări power point) vom îngreuna direcționarea atenției către ceea ce contează – pentru că adesea elevilor le place să exploreze detaliile, lucrurile irelevante în timp ce parcurg aceste activități. Unul dintre principiile lui Willingham este că orice metodă de predare este mai utilă dacă se obține cât mai mult feedback imediat, pentru a verifica dacă elevul gândește problema în direcția corectă. În acest sens, profesorii trebuie să dezvolte un set de criterii de evaluare pentru orice sarcină înainte de a da instrucțiunile sau temele și să le arate elevilor pentru ca aceștia să știe ce valorizează profesorul.

Gamificarea în educație este o strategie care aplică elemente de joc în contexte non-joc, cum ar fi procesul de învățare, pentru a crește motivația, implicarea și performanța elevilor sau studenților. Există mai multe teorii psihologice și educaționale care stau la baza gamificării. Iată câteva dintre cele mai importante:

1. Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory - Deci & Ryan)

Această teorie afirmă că oamenii sunt motivați atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice de bază:

Autonomie – libertatea de a alege.

Competență – sentimentul că sunt capabili și fac progrese.

Relaționare – sentimentul de conexiune cu alții.

Gamificarea oferă autonomie (alegerea misiunilor), competență (niveluri, puncte) și relaționare (colaborare sau competiție între colegi).

2. Teoria fluxului (Flow Theory - Mihaly Csikszentmihalyi)

Această teorie explică starea de "flux" – când cineva este complet absorbit într-o activitate.

Gamificarea contribuie la inducerea acestei stări prin:

provocări echilibrate cu abilitățile utilizatorului,

feedback imediat (prin puncte, niveluri),

obiective clare (misiuni, badge-uri).

3. Teoria învățării comportamentale (Behaviorism – Skinner, Pavlov)

Aceasta se bazează pe **recompense** și **pedepse** pentru a modela comportamentul.

Gamificarea folosește:

Recompense extrinseci – puncte, insigne, clasamente.

Repetiție – învățarea prin încercare și eroare (ca în jocuri).

4. Teoria învățării prin construcție (Constructivism – Piaget, Vygotsky)

Elevii învață cel mai bine prin descoperire și experiențe practice.

Gamificarea promovează:

învățarea activă (prin rezolvarea de puzzle-uri, provocări),

învățarea colaborativă (jocuri în echipă),

feedback constant și adaptare continuă.

5. Teoria motivației (Motivation Theory – extrinsecă vs. intrinsecă)

Gamificarea trebuie să echilibreze:

motivația extrinsecă – obținerea de recompense (puncte, niveluri),

motivația intrinsecă – plăcerea învățării în sine.

Un design bun de gamificare încurajează **transferul de la extrinsec la intrinsec**.

6. Teoria învățării experiențiale (Experiential Learning – Kolb)

Învățarea are loc prin experiență directă, reflecție și aplicare.

Gamificarea susține învățarea experiențială prin:

simulări,

scenarii interactive,

jocuri de rol.

Exemple de mecanici de gamificare în educație:

Puncte și niveluri – recompensarea progresului.

Insigne și trofee – recunoaștere a realizărilor.

Clasamente – competiție (cu grijă la impactul asupra motivației).

Misiuni și provocări – învățare activă.

Povești și avataruri – imersiune și implicare emoțională.

Iată un **cadrul de analiză în 6 pași** pentru implementarea eficientă a gamificării în școală:

1. Context și obiective

Context educațional: nivel școlar, disciplina, mediu (față-în-față, online, hibrid).

Obiective: ce vrei să obții – creșterea motivației, implicării, colaborării, performanței.

Evaluare inițială (context): analiza nevoilor și capacităților elevilor, resurse, infrastructură (modelul CIPP Context) [Wikipedia+3MDPI+3ResearchGate+3Wikipedia](#).

2. Analiză comportamentală

Se identifică comportamente țintă și se leagă de stimuli și consecințe: folosind teoria comportamentală (Skinner) și framework-ul Educa3C [SpringerLink](#).

Exemplu: premiarea la timp a participării active sau rezolvării corecte prin puncte și feedback imediat.

3. Selectarea elementelor de gamificare

Alege elemente relevante din taxonomii dovedite:

Mechanics–Dynamics–Aesthetics (MDA) – elemente de bază (reguli, puncte), dinamici (feedback, competiție), estetică (emoție, satisfacție)

[ScienceDirect+2Wikipedia+2learnsmartly.de+2](#).

Octalysis (Yu-Kai Chou) – 8 motivații esențiale: sens, putere, influență socială, imprevizibil, etc. [Wikipedia](#).

Alte abordări: GAME Framework, 6D (feedback, progres, competiție, colaborare etc.)

[MDPI+5SpringerOpen+5MDPI+5](#).

Ce se folosește în școală: puncte, niveluri, badge-uri, leaderboard, misiuni, storyline, colaborare.

4. Design și prototipare agilă

Se creează un prototip (chestionar, clasă-pilot) cu elemente selectate: scenarii de joc, reguli, feedback vizual/sonor.

Se aplică cicluri **iterative**: design → implementare → feedback (analiză proces) → ajustare .

Încorporează adaptări individualizate (adaptive gamification) pe profiluri (Hexad etc.)

[MDPI+12MDPI+12SpringerOpen+12](#).

5. Implementare și monitorizare (proces)

Asigură implementarea în clasă cu role clare (profesor, elevi, feedback).

Monitorizează: utilizare, nivel de implicare, progresuri prin date obiective (log-uri, chestionare).

Folosește **evaluare proces** (CIPP) pentru ajustare continuă

[MDPI+3SpringerLink+3arXiv+3Wikipedia](#).

6. Evaluare de impact (product)

Evaluarea rezultatelor: compară înainte/după în termeni de performanță, motivație, satisfacție.

Atenție la **efecte adverse**: competitivitatea excesivă, superficializarea învățării, căutarea recompenselor extrinsece .

Ajustări: reducere leaderboard, adăugare elemente intrinsece (narativă, sens, colaborare).

Dacă în UK sau în SUA se poate vorbi despre existența unor școli și chiar universități care au adoptat sistemul de gamificare, în România, implementarea acestuia este momentan greu de realizat. Acest lucru nu datorează lipsei de capacitate a profesorilor români ci datorită infrastructurii deficitare. În acest sens, o profesoară scria: „Jocurile oferă o valoare adăugată clasei noastre, dar punerea în practică este un lucru diferit. De exemplu, pentru aplicarea jocurilor digitale la clasă avem nevoie de o infrastructură digitală în școală, în lipsa acesteia punerea în practică este dificilă” (Ionele, D., E., 2019) . Gamificarea are potențialul de a aduce schimbări pozitive în comportament și în atitudinea față de învățat. Trebuie însă avut grijă, ca în încercarea de a domestici spiritul de joacă în interiorul școlii, să se găsească mijloacele potrivite.

Bibliografie:

- 1.Aronson, E.(2008). Jigsaw classroom, accesibil online la <http://www.jigsaw.net>
- 2.Hattie, John (2014). Învățarea vizibilă. Ghid pentru profesori.(Traducere din engleză de Cristina Dumitru, consultant științific Adina Glava), Editura Trei, București 2014.
3. Ionele, D., E., Gamificarea procesului de educație, Revista profesorului, <https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/>, date: 20.11.2019
4. Ionuț-Cristian BÂRU Educație prin gamificare, Școala Doctorală „Dumitru Stăniloae” a Facultății de Teologie Ortodoxă „Justinian Patriarhul” București, România
5. Willingham, D.T.(2009). Why don't students like school? A cognitive scientist answers questions about how the mind works and what it means for the classroom. San Francisco, CA: John Wiley& Sons
6. ChatGPT. 2025. „Teorii ale gamificării” OpenAI. 14.07.2025.

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE LA LICEU: DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Prof. Anghel Daniela
Colegiul Economic „Ion Ghica” Bacău

În ultimele decenii, educația a trecut prin transformări semnificative, impulsionate de dezvoltarea tehnologică și de nevoia unei abordări centrate pe elev. Una dintre direcțiile inovatoare care a atras atenția atât a cercetătorilor, cât și a practicienilor din domeniul educației este *gamificarea*, un concept care își propune să valorifice principiile jocurilor în contexte educaționale, pentru a stimula implicarea și motivația elevilor.

În activitatea de predare a limbii franceze la liceu, gamificarea poate constitui un instrument valoros pentru facilitarea învățării active și dezvoltarea competențelor lingvistice, dacă este aplicată cu discernământ și fundamentare teoretică solidă.

Termenul de *gamificare* (din engl. *gamification*) a fost introdus în literatura de specialitate la începutul anilor 2000, iar odată cu digitalizarea educației, acesta a dobândit o vizibilitate crescută. Potrivit lui Deterding și colaboratorii săi (2011), gamificarea se referă la utilizarea elementelor de design din jocuri în contexte non-joc, în scopul creșterii motivației și implicării utilizatorilor. În mediul educațional, acest demers presupune integrarea unor mecanisme precum punctele, nivelurile, insigne sau clasamentele, într-un mod care să susțină procesul de învățare fără a diminua rigoarea academică. Cu toate că poate fi confundată uneori cu jocul didactic propriu-zis, *gamificarea* nu implică neapărat transformarea activităților în jocuri, ci mai degrabă infuzarea acestora cu caracteristici specifice jocurilor pentru a genera angajament.

Pentru a înțelege impactul gamificării în educație, este necesară apelarea la teoriile motivaționale care fundamentează comportamentul uman în contexte de învățare. Teoria autodeterminării, formulată de Deci și Ryan (1985), susține că motivația intrinsecă apare în momentul în care sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale: competența, autonomia și relaționarea. Activitățile gamificate pot răspunde acestor nevoi prin oferirea unor provocări progresive, a unui spațiu de alegere și exprimare a individualității și prin stimularea colaborării între colegi. În plus, teoria fluxului, dezvoltată de Csikszentmihalyi (1990), evidențiază faptul că starea de implicare totală într-o activitate apare atunci când nivelul de dificultate este echilibrat cu

nivelul de competență al individului. În acest sens, gamificarea permite adaptarea sarcinilor la ritmul de învățare al fiecărui elev, facilitând astfel o experiență educațională personalizată și captivantă.

Un model frecvent utilizat în proiectarea sistemelor gamificate este modelul *MDA* (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), care structurează procesul în trei componente esențiale: mecanicile jocului (reguli, puncte, badge-uri), dinamica jocului (interacțiunile și strategiile utilizatorului) și estetica (emoțiile și reacțiile generate). Această structură permite o abordare coerentă și echilibrată în proiectarea activităților didactice gamificate, evitând superficialitatea sau supraîncărcarea cu elemente ludice lipsite de relevanță educațională. Studiile empirice confirmă impactul pozitiv al gamificării. De exemplu, Hamari, Koivisto și Sarsa (2014), într-o meta-analiză cuprinzătoare, au demonstrat că gamificarea crește motivația și participarea în contexte educaționale, cu precădere atunci când este integrată într-un mod semnificativ și susținut de obiective clare. De asemenea, cercetarea lui Domínguez et al. (2013) arată că gamificarea poate îmbunătăți performanțele academice, în special în rândul elevilor cu un nivel mediu de pregătire, care găsesc în elementele ludice un stimulent suplimentar.

Aplicarea principiilor gamificării în predarea limbii franceze la nivel liceal presupune adaptarea acestora la particularitățile disciplinei, ale elevilor și ale obiectivelor curriculare. Un exemplu concludent este utilizarea unui *escape room* digital, în care elevii trebuie să rezolve enigme în limba franceză pentru a „evada” dintr-un context fictiv. Astfel de activități pot fi construite pe platforme precum Genially sau Google Forms și pot integra exerciții de vocabular, gramatică sau înțelegere orală. O altă strategie eficientă este acordarea de insigne digitale (badge-uri) pentru competențe dobândite: de exemplu, un elev poate primi o insignă pentru redactarea corectă a unui eseu argumentativ, pentru participarea activă în dialoguri sau pentru atingerea unui punctaj ridicat la un test de înțelegere orală.

Instrumente precum Kahoot sau Wayground permit evaluarea formativă într-o manieră competitivă și atractivă. Elevii participă la teste rapide, iar clasamentele afișate imediat după fiecare întrebare stimulează dorința de progres. Această formă de feedback instantaneu are potențialul de a crește nivelul de atenție și implicare, mai ales în rândul elevilor care altfel pot manifesta o atitudine pasivă. Totodată, profesorii pot concepe „misiuni” pe modelul jocurilor de rol, în care elevii devin personaje cu o identitate definită și trebuie să îndeplinească sarcini lingvistice relevante: redactarea unei știri, realizarea unui interviu, descrierea unui itinerariu

turistic etc. Acest tip de activitate favorizează învățarea contextualizată și dezvoltarea competențelor de exprimare scrisă și orală.

Beneficiile gamificării sunt multiple: elevii devin mai implicați, colaborează mai eficient și își dezvoltă abilitățile de autoevaluare și autoreglare. De asemenea, crește gradul de reținere a informațiilor și încrederea în propriile capacități lingvistice. Cu toate acestea, aplicarea gamificării necesită o planificare riguroasă și o înțelegere profundă a mecanismelor sale. Există riscul ca accentul să cadă prea mult pe competiție sau pe recompense externe, ceea ce poate conduce la scăderea motivației intrinseci. De aceea, este esențial ca elementele ludice să fie integrate într-o manieră echilibrată, care să susțină obiectivele educaționale și să răspundă nevoilor reale ale elevilor.

În concluzie, *gamificarea* se conturează ca o strategie didactică eficientă în predarea limbii franceze la liceu, capabilă să răspundă cerințelor unei educații moderne, centrate pe elev. Îmbinarea rigurozității academice cu dinamismul și interactivitatea jocului favorizează nu doar învățarea conținuturilor, ci și formarea unei atitudini pozitive față de învățare. Aplicată cu discernământ și susținută de principii teoretice solide, *gamificarea* poate transforma sala de clasă într-un spațiu al descoperirii, al colaborării și al implicării autentice.

Bibliografie:

<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

<https://www.researchgate.net/>

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Sciences.

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum. https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

Erasmus+ „Game Based Learning and Gamification”

- O CĂLĂTORIE DE ÎNVĂȚARE ȘI DEZVOLTARE –

ANTON MARIA MILICA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ SPECIALĂ DIN TÂRGOVIȘTE

În ultimele decenii, tehnologia a avansat semnificativ și a transformat aproape toate aspectele vieții cotidiene, inclusiv procesul educațional. Platformele digitale au adus o revoluție în modul în care elevii și studenții învață, deschizând noi posibilități și metodologii de învățare, care erau imposibile în trecut. Instrumentele digitale precum Zapier, ChatGPT, Storyjumper, Kahoot, Miro și altele au devenit indispensabile în educație, îmbunătățind interacțiunea, accesibilitatea și personalizarea procesului de învățare. În acest eseu, vom explora importanța acestor platforme și modul în care ele contribuie la dezvoltarea unui învățământ mai eficient, interactiv și accesibil.

Totodată, participarea la cursul Erasmus+ „Game Based Learning and Gamification” din perioada 14-18 aprilie 2025 a fost o călătorie de învățare și dezvoltare, iar cunoștințele acumulate au fost aplicate cu succes în activitatea didactică. La acest curs am participat alături de alte 17 cadre didactice din Praga, Republica Cehă, Franța, Spania, Cehia, Grecia și Germania, iar obiectele urmărite în cadrul cursului au fost următoarele:

- Învățare bazată pe joc și gamificare – Practici educaționale în toată Europa
- Utilizarea jocurilor și a strategiilor de joc pentru îmbunătățirea învățării
- Gândire critică și creativă prin jocuri
- Găsirea resurselor pentru lecții
- Utilizarea dispozitivelor mobile pentru a sprijini învățarea
- Învățarea codificării prin jocuri video
- Utilizarea codurilor QR
- Jocuri de simulare online
- Jocuri în aer liber pentru învățare activă
- Povestire digitală

1. Îmbunătățirea interactivității și a implicării elevilor

Unul dintre cele mai mari avantaje ale platformelor digitale este creșterea interactivității. În trecut, procesul de învățare era, în multe cazuri, unidirecțional, elevii fiind simpli receptori ai informațiilor transmise de profesori. Astăzi, instrumente precum **Kahoot** transformă acest model prin utilizarea quiz-urilor interactive, care motivează elevii să participe activ la lecții și să aplice cunoștințele într-un context mai aplicat. Kahoot permite crearea de jocuri educaționale care stimulează competiția sănătoasă și colaborarea între elevi, făcând învățarea mult mai plăcută și atractivă.

De asemenea, platformele de tip **Miro** aduc o nouă dimensiune în educație, permițând elevilor și profesorilor să lucreze împreună pe un tablou virtual, să schițeze idei, să rezolve probleme sau să creeze proiecte comune. Miro poate fi folosit pentru brainstorming, maparea gândirii sau crearea de diagrame și prezentări, favorizând un învățământ bazat pe cooperare și gândire critică.

2. Accesibilitatea și personalizarea învățării

Tehnologia digitală a făcut învățământul mult mai accesibil, indiferent de locație sau de resursele disponibile. Platformele de învățare online permit studenților să aibă acces la cursuri și resurse educaționale din întreaga lume, fără a fi necesar să se deplaseze într-o instituție educațională. **ChatGPT**, de exemplu, este un asistent virtual care poate răspunde rapid la întrebări, poate explica concepte complicate și poate ajuta la dezvoltarea abilităților de învățare personalizate. Elevii pot învăța la propriul ritm, având acces constant la informații suplimentare și la suport didactic.

În plus, platformele precum **Storyjumper** permit elevilor să creeze povești interactive și să își exprime ideile în mod creativ. Acestea nu doar că sprijină dezvoltarea abilităților de scriere, dar și stimulează imaginația și gândirea critică, facilitând învățarea printr-o metodă bazată pe creativitate.

3. Automatizarea și eficiența procesului educațional

Un alt beneficiu major al utilizării platformelor digitale este automatizarea unor procese educaționale, ceea ce poate economisi timp și resurse. **Zapier**, de exemplu, este un instrument care automatizează fluxurile de lucru între aplicațiile folosite zilnic, reducând sarcinile repetitive și oferind mai mult timp pentru activități educaționale valoroase. De exemplu, un profesor poate seta Zapier pentru a trimite automat teme sau feedback elevilor, pentru a adăuga resurse educaționale într-o platformă centralizată sau pentru a programa întâlniri online.

Prin astfel de instrumente, atât profesori cât și elevi pot economisi timp prețios, concentrându-se mai mult pe activitățile de învățare și mai puțin pe logistica administrativă.

4. Colaborarea și dezvoltarea abilităților digitale

Utilizarea platformelor digitale în educație favorizează nu doar dezvoltarea cunoștințelor academice, dar și a abilităților esențiale pentru succesul în lumea modernă, cum ar fi competențele digitale, colaborarea online și rezolvarea de probleme. Într-un mediu educațional digital, elevii sunt încurajați să colaboreze, să partajeze idei și să rezolve probleme împreună, învățând să folosească instrumente digitale și să comunice eficient într-un cadru virtual.

Platformele precum **Miro**, care susțin colaborarea vizuală și creativă, sau **Storyjumper**, care stimulează gândirea narativă și creativitatea, permit elevilor să dezvolte competențe de comunicare și colaborare, esențiale în orice domeniu profesional.

5. Flexibilitatea în învățare și adaptabilitatea la nevoile individuale

Un alt aspect important este flexibilitatea pe care o oferă platformele digitale. Într-o lume în care ritmul de învățare al fiecărui elev poate varia, platformele precum **ChatGPT** și **Kahoot** permit un învățământ adaptat nevoilor și abilităților individuale ale fiecărui elev. ChatGPT, de exemplu, poate oferi explicații suplimentare sau poate răspunde la întrebări specifice, adaptându-se nivelului de cunoștințe al utilizatorului. De asemenea, platformele de învățare online permit elevilor să acceseze materialele de învățare la orice oră, ceea ce oferă o flexibilitate deosebită în gestionarea timpului.

Această adaptabilitate este crucială pentru elevii care au nevoie de un ritm mai lent de învățare sau pentru cei care vor să avanseze mai rapid, oferindu-le șansa de a personaliza experiența educațională.

Concluzie

Utilizarea platformelor digitale în procesul educațional a adus multiple beneficii, de la creșterea interactivității și implicării elevilor până la îmbunătățirea accesibilității, personalizării învățării și eficienței procesului educațional. Instrumentele digitale precum Zapier, ChatGPT, Storyjumper, Kahoot și Miro nu doar că transformă modul în care învățăm, dar contribuie la dezvoltarea unor abilități esențiale pentru viitorul elevilor, cum ar fi colaborarea, gândirea critică și competențele digitale. De asemenea, acestea facilitează un învățământ adaptat nevoilor fiecărui individ, făcând procesul educațional mai incluziv și mai eficient. În acest context, platformele digitale nu mai sunt doar opționale, ci sunt un element esențial pentru evoluția învățământului modern.

Bibliografie:

1. Material suport – Cursul Erasmus+ „**Game Based Learning and Gamification**”, aprilie 2025, Praga.

GAMIFICAREA- METODĂ INOVATIVĂ ÎN PROCESUL DE PREGĂTIRE AL SPORTIVILOR

Alina Antonievici, Liceul cu Program Sportiv "Banatul" Timișoara

Procesul educațional în sport reprezintă un element esențial pentru dezvoltarea performanței și a abilităților sportivilor. În contextul actual, inovația și utilizarea tehnologiei devin componente cheie în motivarea și implicarea sportivilor. Unul dintre cele mai promițătoare instrumente în acest sens este gamificarea, care utilizează elemente de joc pentru a stimula interesul și a îmbunătăți rezultatele procesului educațional.

În ultimii ani, tehnologia a revoluționat domeniul sportului, oferind noi metode de pregătire și motivare. Printre cele mai inovatoare abordări se numără gamificarea, care implică utilizarea elementelor de joc pentru a stimula implicarea și performanța sportivilor. Această strategie nu doar crește motivația, ci și optimizează procesul de antrenament, contribuind la rezultate superioare.-

Gamificarea se referă la aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, pentru a crește implicarea și motivația utilizatorilor. În educație sportivă, aceasta poate include puncte, badge-uri, nivele, leaderboard-uri și provocări personalizate. Originile conceptului se regăsesc în domeniul marketingului și al educației digitale, fiind adaptate ulterior pentru antrenament și pregătire sportivă.

Aplicarea gamificării în educație sportivă aduce multiple beneficii:

- Motivație crescută: Sportivii sunt mai implicați în procesul de învățare.
- Îmbunătățirea performanței: Feedback-ul instant și provocările stimulează progresul.
- Dezvoltarea abilităților cognitive: Soluționarea de probleme și luarea deciziilor în contexte competitive.
- Spirit de echipă și competiție sănătoasă: Elementele de leaderboard și colaborare stimulează cooperarea.

Implementarea gamificării în antrenament și educație sportivă

Pentru a valorifica potențialul gamificării în procesul de antrenament și educație sportivă, este esențială o planificare atentă și adaptarea elementelor de joc la specificul fiecărui sport și la nevoile individuale ale sportivilor. În continuare, prezentăm câteva modalități practice și exemple de implementare:

1. Platforme digitale și aplicații dedicate: Utilizarea aplicațiilor mobile și platformelor digitale reprezintă o metodă eficientă pentru integrarea elementelor de joc în antrenament. De exemplu:
 - MyCoach: Permite crearea de programe personalizate cu punctaje și feedback instant.

- Fitrovia: Integrează provocări și leaderboard-uri pentru a stimula competiția sănătoasă.

Aceste platforme pot fi folosite pentru monitorizarea progresului, stabilirea obiectivelor și menținerea motivației.

2. Sistemul de recompense și badge-uri

Implementarea unui sistem de badge-uri și recompense pentru atingerea anumitor obiective sau niveluri de performanță poate crește angajamentul sportivilor. De exemplu:

- Acordarea de badge-uri pentru îndeplinirea unui anumit număr de antrenamente consecutive.
- Recompense virtuale sau fizice pentru progresul în tehnică sau condiție fizică.

3. Provocări și nivele de dificultate: Stabilirea unor provocări adaptate nivelului fiecărui sportiv și crearea unui sistem de nivele facilitează progresul gradual. Exemple:

- Provocări zilnice sau săptămânale (ex. realizarea unui anumit număr de repetări sau timp de exercițiu).
- Creșterea treptată a dificultății pentru a menține interesul și a stimula dezvoltarea abilităților.

4. Leaderboard-uri și competiții între sportivi :Organizarea de competiții interne, cu afișarea rezultatelor pe leaderboard-uri, stimulează dorința de performanță și colaborare. Acestea pot fi:

- Competitii între echipe sau individuale.
- Evenimente periodice cu premii simbolice sau reale.

5. Feedback și analiză în timp real: Folosirea tehnologiei pentru a oferi feedback instant și pentru a urmări evoluția sportivilor ajută la ajustarea programelor de antrenament și la motivarea continuă.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o metodă inovatoare și eficientă pentru îmbunătățirea procesului educațional în sport. Pentru o implementare de succes, este necesar să se adapteze elementele de joc la specificul fiecărui sport și la nevoile individuale ale sportivilor.

Bibliografie

Dicheva, D., Dicheva, D., Angelova, G., & Ahram, T. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S., & Ontañón, S. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.

Mihăilă, D., & Popa, M. (2020). Gamification in sports training: motivational aspects and practical applications. *Revista Română de Educație Fizică și Sport*, 14(2), 123-132.

ARTICOL ȘTIINȚIFIC

DIGITALIZARE ȘI GAMIFICARE ÎN EDUCAȚIE

PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR, APETROAIEA DANIELA
LICEUL TEHNOLOGIC ENERGETIC DRAGOMIR HURMUZESXU DEVA

”Să nu-i educam pe copiii noștri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.” (Maria Montessori- ” Descoperirea copilului”)

Digitalizarea educației este o necesitate a zilelor noastre pentru a asigura un învățământ de succes. Educația digitală a devenit o nevoie tot mai mare atât pentru profesori cât și pentru elevi.

În ultimii ani a avut loc o schimbare majoră privind modul în care școlile noastre abordează tehnologia. Transformarea procesului educațional și evoluția către școala digitală necesită asigurarea accesului la instrumente digitale de studiu pentru elevi și personalul didactic, într-un mediu care să permită colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

Educația digitală presupune un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Acest tip de educație se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

În clasa viitorului, profesorii și elevii folosesc intuitiv și în detaliu toate funcțiile și resursele echipamentelor și tehnologiei de top, pentru procese de predare-învățare-evaluare atractive și eficiente. Apariția unor dispozitive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, alături de dorința de a adapta educația la generația de copii ‘digitali’, cu așteptări complet noi în ceea ce privește procesul de învățământ, a dus la schimbarea semnificativă a felului în care se înțelege și se practică actul de învățare, la școală. În loc să folosească tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare, multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. Mai mult, în loc să o folosească înainte sau după ore, multe cadre didactice folosesc tehnologia în timpul orelor pentru a stimula interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune. Lecțiile interactive îi determină pe educați să își dorească să participe activ la ore. Pentru a

ține pasul cu o astfel de generație de copii și adolescenți, cadrele didactice trebuie să fie deschise la schimbare. Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru a învăța devin mai implicați în acest proces și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea da seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat. Deoarece învățarea digitală este interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ. Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu materialele de studiu. Instrumentele și tehnologia digitală oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între elevi. Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale.

Instrumentele și tehnologia digitală oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori, în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare.

Educația digitală prezintă o serie de avantaje pentru care se recomandă realizarea ei în școli. Ca avantaje putem aminti:

- Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
- Creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
- Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare;
- Conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea;
- Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
- Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;

- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;
- Stimularea gândirii logice și a imaginației;
- Metode pedagogice diverse;

Ceea ce reprezintă o adevărată atracție pentru elevii din toate timpurile – jocul – a căpătat în acest secol al informatizării noi și nebănuite valențe. Ca parte a școlii ca instituție furnizoare de “plus-valoare”, profesorii sunt obligați să includă printre uneltele sale jocul digital utilizat în scopuri educaționale (serious games, game-based learning etc).

Societatea informațională reprezintă o nouă etapă în evoluția umanității, un nou mod de viață, care implică utilizarea intensivă a informațiilor în toate sferele existenței și activității umane, iar școala are un loc central, deoarece aici se “construiește” societatea de mâine.

Odată cu dezvoltarea tehnologiei informației și comunicațiilor, școala trebuie să se reinventeze pentru a fi capabilă să ofere elevilor ceea ce au nevoie pentru propria lor dezvoltare, pentru că motivarea este un aspect cheie al învățării eficiente, dar motivația trebuie susținută prin feedback, răspunsuri, reflecție și implicare activă pentru ca învățarea proiectată să aibă loc .

Învățarea bazată pe jocuri (GBL – Game Based Learning) poate fi integrată cu ușurință la nivelul învățământului primar, folosind ca suport metodele tradiționale de predare, ce pot fi extinse și actualizate la noile provocări. Când se ia în considerare utilizarea jocurilor educaționale digitale ca instrumente pedagogice, profesorii pot juca un rol important, la fel de importanți fiind și factorii care pot influența atitudinile acestora față de utilizarea jocurilor digitale educaționale la clasă.

Jocul didactic este un important mijloc de educație intelectuală extrem de eficient și atractiv care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale copilului. Învățând într-un stil creativ, elevii devin creativi.

Studiile referitoare la tema „Joc și învățare” sunt foarte importante în domeniul pedagogiei și psihologiei, deoarece jocul reprezintă o experiență importantă esențială pentru copii. În timpul jocului, copiii își dezvoltă abilități emoționale și cognitive, își antrenează motricitatea și percepția senzorială, își însușește încrederea în forțele proprii dar și comportamentul social. De asemenea, copiii devin creativi în timpul jocului și învață să accepte pierderile și greșelile. Toate acestea, au condus la ideea că jocurile digitale reprezintă un mijloc favorabil învățării. Acest lucru a determinat lansarea unui nou curent, denumit “digital game-based learning”. Acesta face referire la jocurile digitale educative prin intermediul cărora o disciplină este abordată prin joc.

Importanța jocurilor digitale în ce privește procesul de învățare este foarte mult studiat. Ideea centrală este dacă cu ajutorul jocurilor digitale se pot obține într-adevăr rezultate de învățare ca în cazul jocurilor analoge. Jocurile digitale dau copiilor o stare revigorantă și incitantă, dar și de liniștire și relaxare. Acestea reprezintă câteva aspecte pe care jocurile cu posibilitățile multiple pe care le oferă. Există mai multe tipuri de jocuri digitale care se pot adresa diferitelor tipuri de învățare: învățarea cognitivă, vizuală sau auditivă. Prin jocurile de rol, copiii trăiesc și își însușesc experiențe pe care nu le pot avea în viața cotidiană.

Ca și în situația jocurilor educative în general, și jocurile digitale pot stimula învățarea în combinație cu diferite activități educative.

Folosirea mijloacelor digitale la vârsta școlară este practică și atractivă pentru copii datorită faptului că stimulează comunicarea, însă este necesar să fie corect utilizate, pe baza experienței pedagogice însușite. În general, acestea permit dezvoltarea competențelor sociale și cognitive. Ele nu se folosesc pentru a suplini activitatea educativă a cadrului didactic, ci pentru a sprijini actul predării – învățării – evaluării, ajutându-l să-și finalizeze mai ușor funcția didactică.

Condițiile de eficiență a învățării utilizând mijloacele multimedia presupun, în primul rând, cantitatea de informație transmisă într-un anumit timp și gradul de complexitate al acesteia. Materialele audiovizuale oferă resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Procesul de învățare devine atractiv și plăcut cu ajutorul calculatorului. Activitățile însoțite de animații sugestive și de imagini colorate și clare, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului, sunt mult mai ușor însușite de cei mici.

În învățarea pe bază de joc, parcurgerea etapelor se face liniar, prin atingerea unor obiective și acumularea de puncte. Astfel, elevul e motivat, implicat și memorează rapid, iar profesorul poate urmări întregul proces de învățare. Elevii iubesc jocurile video, chiar dacă este vorba de jocuri simple ca Angry Birds pe telefon sau jocuri mai complexe pe care aceștia îl joacă pe diferite dispozitive de jocuri.

Prin urmare, este important să ne gândim cum putem îmbunătăți lecțiile noastre prin aducerea unor jocuri actuale și abordări de gamificare. Profesorii au folosit dintotdeauna jocuri la clasă.

Jocurile „serious games” sunt acele jocuri interactive care oferă situații foarte reale de viață, de exemplu un simulator pentru a învăța cum se pilotează un avion etc. Jocul, în general ne oferă experiențe interactive, reale, unde jucătorii pot pierde sau câștiga (ex. jocul de curse în care se conduce mașina prin intermediul unei console). Jocurile „serious games”

și gamificarea pot avea un impact foarte bun asupra învățării. Elevii pot câștiga sau pierde, pot zbura mai bine sau pot obține mai multe puncte, dezvoltând abilități specifice.

Marc Prensky tatăl învățării bazate pe jocuri digitale este de părere că „Este bine să faci ceva ce elevii simt ca este distractiv, ei pot învăța din asta. Distracția nu înseamnă că nu te poate învăța ceva”.

Jocul trebuie să fie proiectat și concentrat în mod corect, astfel încât să realizeze obiectivele de învățare.

Jocurile sunt de mai multe tipuri: jocuri online, între acestea numărându-se și jocurile „serious games” (pentru aceste jocuri, elevii ar trebui să aibă acces online prin intermediul unui calculator, un laptop sau chiar un dispozitiv mobil), aplicații care sunt specifice pentru dispozitive mobile, cum ar fi tablete și telefoane sau chiar instrumente de jocuri mobile, jocuri speciale utilizate în clasă sau chiar jocuri în care elevii își crează propriul lor mediu.

O parte din punctele forte ale jocurilor sunt promovarea interactivității respectiv implicarea elevilor. Copiilor le plac jocurile, astfel că există unele centrate pe distracție. Acestea nu trebuie, ca întotdeauna să fie neapărat competitive, ele pot fi valoroase și prin modul în care elevii interacționează sau poate fi o cale prin care aceștia învață prin existența unor recompense.

Copiii caută adesea feedback-ul imediat și le plac recompensele, chiar și pentru a le fi recunoscut progresul. Jocurile încurajează copiii să fie creativi, încurajând dezvoltarea abilităților, în special la cele de simulare.

Instruirea asistată de calculator este o nouă cale de învățare eficientă, care începe de la grădiniță și se continuă cu nivelurile, treptele și disciplinele preșcolare, școlare și universitare. Mijloacele sale interactive realizează „o modalitate de articulare a diferitelor categorii de valori, teorii și cunoștințe existente în planurile și programele școlare de astăzi și de mâine”(Văideanu, 1988, p.239).

BIBLIOGRAFIE

1. Bal, C. (2009). Ed. Alma Mater, Instruire asistată de calculator, de la teorie la practică.
2. Manesis, D. (2020). Digital Games in Primary Education. În Game Design and Intelligent Interaction. IntechOpen.
3. Cojocaru I. (1994). Influențele jocului didactic în procesul instructiv – educativ. București: Editura Didactică și Pedagogică
4. Cucoș, C. (1998). Pedagogie. Iași: Editura Polirom
5. Poenaru, V. (2005). Calculatorul, prietenul nostru. București: Editura Coresi

GAMIFICAREA – INOVAȚIE ÎN EDUCAȚIE ȘI MOTIVARE

Aprofirii Cristina, Școala Gimnazială Nr.1, Livezi,

Județul
Bacău

Gamificarea, un concept relativ nou, se referă la aplicarea elementelor de joc în contexte non-ludice, cum ar fi educația, afacerile sau sănătatea. Scopul său principal este de a stimula motivația și implicarea utilizatorilor prin mecanisme atractive și interactive. Acest articol explorează fundamentele teoretice ale gamificării, beneficiile și limitele sale, precum și aplicațiile practice în diverse domenii.

În contextul digitalizării accelerate și al scăderii interesului față de metodele tradiționale de predare și muncă, gamificarea a devenit o strategie tot mai utilizată pentru a crește implicarea indivizilor. Prin introducerea elementelor de joc în procesele educaționale sau profesionale, se creează un mediu mai stimulant, care susține atât motivația intrinsecă, cât și performanța.

Gamificarea se referă la utilizarea elementelor caracteristice jocurilor – cum ar fi punctele, insigne, clasamentele, nivelurile sau provocările – în contexte care nu sunt jocuri propriu-zise (Deterding et al., 2011). Astfel, activitățile altfel plictisitoare sau repetitive devin atractive și provocatoare. Spre exemplu, în educație, platformele Kahoot! și Duolingo folosesc cu succes mecanici de joc pentru a motiva elevii să învețe mai eficient.

Gamificarea se bazează pe mai multe teorii psihologice:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985): oamenii sunt motivați atunci când simt că au autonomie, competență și relaționare.
- Teoria flow-ului (Csikszentmihalyi, 1990): jocurile pot induce o stare de concentrare intensă și satisfacție.
- Behaviorismul: recompensarea comportamentului dorit crește probabilitatea repetării acestuia.

Educație: Gamificarea stimulează participarea elevilor, crește motivația și facilitează învățarea prin experiențe interactive. Un studiu realizat de Hamari et al. (2014) arată că elevii implicați în activități gamificate participă mai activ și obțin rezultate mai bune.

Afaceri: Companiile folosesc gamificarea în traininguri, evaluări sau motivarea angajaților. Prin provocări și recompense, angajații sunt încurajați să învețe mai rapid și să colaboreze mai eficient.

Sănătate: Aplicații ca Fitbit sau MyFitnessPal folosesc elemente de gamificare pentru a încuraja adoptarea unor obiceiuri sănătoase (ex: pași zilnici, hidratare, somn), oferind utilizatorilor insigne, provocări zilnice și feedback constant.

Deși gamificarea poate fi eficientă, are și limite:

- Un design slab poate duce la frustrare sau dezinteres.
- Motivația extrinsecă (recompensele) poate înlocui motivația intrinsecă (dorința autentică de a învăța).
- Nu toate publicurile reacționează la fel – unele persoane pot considera jocurile copilărești sau neprofesionale.

Ași concluziona spunând că gamificarea este o metodă inovatoare și eficientă de a stimula motivația și implicarea în contexte diverse. Succesul său depinde de o înțelegere profundă a publicului țintă și de un design atent al mecanismelor de joc. În viitor, gamificarea va fi tot mai integrată în educație și viața profesională, mai ales prin tehnologii precum inteligența artificială și realitatea augmentată.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Springer.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.

Harper & Row.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. HICSS.

Gamificarea, o strategie inovatoare în învățarea chimiei și fizicii la gimnaziu

Prof. Arhire Mihaela

Școala Gimnazială "Mihail Sadoveanu" Huși

În ultimii ani, școala sa schimbat. Elevii din ziua de azi sunt „nativi digitali”, obișnuiți cu jocuri, aplicații și tehnologie. Pentru a le capta interesul și ai motiva să învețe, profesorii caută metode moderne. Una dintre cele mai eficiente metode este gamificarea, adică folosirea elementelor din jocuri în activitățile de învățare. Aplicarea principiilor gamificării în procesul educațional se conturează ca o strategie inovatoare cu potențialul de impact semnificativ asupra motivației intrinseci a elevilor, participării active la lecții și eficiența generală a învățării.

Chimia și fizica sunt științe fascinante, dar pot fi și provocatoare pentru elevii de gimnaziu. Prin gamificare, aceste materii pot deveni mai ușor de înțeles, mai atractive și mai interactive.

Gamificarea în educație înseamnă:

- folosirea **regulilor și mecanismelor jocurilor** (niveluri, puncte, premii, provocări etc.)
- în **scop educativ**, pentru a crește motivația și implicarea elevilor.

Exemple de mecanisme de joc folosite în clasă

Mecanism de joc	Aplicare în clasă
Puncte și scoruri	Elevii primesc puncte pentru răspunsuri corecte sau participare.
Niveluri (Level-up)	Materia se împarte în etape. Elevii „urcă nivelul” când învață o lecție nouă.
Insigne/medalii	Se oferă „badge-uri” digitale sau reale pentru realizări.
Clasamente	Se afișează scorurile elevilor, stimulând progresul.
Misiuni și provocări	Sarcini atractive, sub formă de joc, cu obiective clare.

Aplicarea gamificării în chimia de gimnaziu

Ex. 1: Escape Room – Laboratorul Contaminat

Context: Clasa a VIII-a – capitolul „Reacții chimice”.

Elevii sunt împărțiți în echipe. Primesc o poveste: sunt blocați într-un laborator chimic unde sa produs o reacție periculoasă. Pentru a „evada”, trebuie să rezolve o serie de provocări:

- alegerea corectă a reactivilor,
- echilibrarea unei reacții chimice,
- identificarea substanțelor acid și bazice etc.

Fiecare provocare rezolvată corect aduce puncte. Echipa cu cel mai bun timp primește o insignă de „Chimist de elită” .

Ex. 2: Cursa Tabelului Periodic

Context: Clasa a VII-a – „Tabelul periodic al elementelor”.

Fiecare elev „alege” un element chimic și participă la mai multe etape de joc:

- prezentarea elementelor,
- formarea de calcule,
- quiz-uri despre proprietăți.

La fiecare etapă, elevii câștigă puncte și pot avansa în „liga avansată a Tabelului”.

Ex. 3: Vânătoare de comori chimice

Context: Clasa a VII-a – Substanțe și amestecuri

Profesorul ascunde indicii în clasă sau într-un mediu online. Fiecare indică o întrebare sau o provocare (ex: „Ident un amestec omogen într-un borcan din laborator”). Răspunsurile corecte conduc la următorul indiciu. Echipa care găsește comoara (ex: formula unui compus secret) este declarată câștigătoare.

Aplicarea gamificării în fizica de gimnaziu

Ex. 1: Campionatul Legilor Fizicii

Context: Clasa a VI-a-VII-a – Forțe și Mișcare.

Elevii participă într-un „campionat” cu runde:

- identificarea forțelor,
- calcul de distanță și viteză,
- răspunsuri adevărat/fals.

Se acordă medalii, iar echipele pot urca în clasament.

Ex. 2: Simulatorul de energie

Context: Clasa a VIII-a – Energia electrică și termică.

Elevii folosesc simulatoare precum **PhET** pentru a crea circuite și a înțelege curentul electric. Fiecare experiment virtual reușit oferă puncte și deblochează un nou nivel.

Insignă posibilă:

- „Electrician junior”,
- „Constructor de circuite”,
- „Maestru în energie”.

Ex. 3: Quiz pe echipe cu roata norocului

Context: Clasa a VI-a – Stări de agregare

Folosind o aplicație precum Wordwall, se creează sau roată cu întrebări. Fiecare echipă rotește pe rând, răspunde, și câștigă puncte. Pot apărea provocări „bonus” cu timp limitat, dublare de punctaj sau sarcini de cooperare.

Ex. 4: Detectivii legilor fizicii

Context: Clasa a VII-a – Presiunea

Elevii primesc „cazuri” inspirate din viața reală: un scafandru care se scufundă, un piston care se mișcă etc. Trebuie să identifice legea fizică implicată, să formuleze ipoteze și să explice observațiile. Activitatea încurajează gândirea critică și aplicarea teoriei.

Ex. 5: Turneul energiei

Context: Clasa a VIII-a – Transformări ale energiei

Elevii participă la un mini-turneu de întrebări și provocări: identificarea tipurilor de energie într-o situație dată, desenarea unei conversii energetice sau rezolvare rapidă a unei de calcul. Se acordă medalii digitale sau diplome simbolice.

Rezultatele observate

Elevii:

- ✓ sunt mai implicați și activi;
- ✓ participă mai des la lecții;
- ✓ rețin mai bine informațiile.

Profesorii:

- ✓ observă creșterea atmosferei de la clasă;

- ✓ folosesc jocurile ca evaluare alternativă;
- ✓ creează lectii mai atractive, fără pierderea rigurozității științifice.

Sugestii de platforme și resurse utile

Nume platformă	Utilitate
Kahoot!	Quiz-uri interactive, punctaje
Quizizz	Evaluare prin jocuri
Wordwall	Jocuri personalizate (roată, puzzle)
PhET	Simulatoare de fizică și chimie
Deck.Toys	Lecții gamificate cu misiuni
Classcraft	Gestionare gamificată a clasei

Gamificarea transformă lecțiile de chimie și fizică din gimnaziu în experiențe dinamice, în care elevii:

- învață prin joc și explora;
- colaborează și concurează constructiv;
- gândirea științifică și abilități sociale.

Este o strategie educațională serioasă, adaptată generației actuale.

Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare, profesorii reușesc să crească motivația, participarea și eficiența procesului educațional. Această strategie nu doar că face orele mai atractive, ci oferă un cadru în care învățarea devine relevantă și plăcută pentru elevii de astăzi.

SPIELE IM GRAMMATIKUNTERRICHT

Arsene Roxana-Elena, C.N.”I.L.Caragiale”

Die neueren Ansätze zur Methodik und Dikantik des DaF-Unterrichts bringen den Lerner in den Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens. Wichtig sind aus diesem Grund die Lernerpersönlichkeit und der Lernerfolg. Daher sind spielerische Ansätze in jedem Unterricht wünschenswert, da bekanntlich spielerisch erworbene Kenntnisse auch besser und länger behalten werden. Die Spiele sind also besonders wichtig im Unterricht und Funk und Koenig haben ihre Funktionen dargestellt. Funk, Hermann/ Koenig, Michael in “Grammatik lehren und lernen”, Langenscheidt, München, 1991, schlagen 6 Spielprinzipien dar, die mit allen grammatischen Themen/ Strukturen verwendet werden können:

Spielprinzip 1: Wörtersuche

Spielprinzip 2: Ungewöhnliche Sprech-und Schreibanlässe

Spielprinzip 3: Fehlerkorrektur als Spiel

Spielprinzip 4: Ratespiel

Spielprinzip 5: Spiele mit Karten

Spielprinzip 6: Memory

Was bedeuten Spiele für die Persönlichkeit der Lerner?

Spiele...

- entwickeln das Verhalten des einzelnen Lernalers.
- erleichtern soziale Kontakte.
- fördern Kooperationsbereitschaft.
- fördern Empathiefähigkeit, d.h. die Fähigkeit, sich in die Rollen anderer zu versetzen.
- fördern Kreativität.
- reduzieren Angst und Hemmungen.
- können die Lerner auf die Bewältigung der Realität vorbereiten (Rollenspiel).
- fördern Konfliktbereitschaft.

- vermitteln zwischen eigener und fremder Erfahrung.

Was bedeuten Spiele für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache?

Spiele...

- entwickeln Kommunikationsfähigkeit.
- können zur Entwicklung aller vier Fertigkeiten eingesetzt werden.
- entwickeln teilweise spezielle Fertigkeiten, z.B. im darstellenden Bereich

Was bedeutet Spielen im Unterricht?

- Man lernt nicht nur für eine ferne Zukunft, sondern wendet die Fremdsprache in vielfältigen Zusammenhängen direkt an.
- Der Lehrende wird von der Notwendigkeit, ständig zu korrigieren, befreit.
- Rolle und Funktion der Teilnehmer/Studierenden und des Lehrenden wandeln sich.
- In heterogenen Leistungsgruppen erfüllen Spiele eine kompensatorische Funktion und leisten Differenzierungsarbeit. Auch schwächere Teilnehmer können mitspielen und mitüben, brauchen aber nicht immer die maximale Leistung zu zeigen.
- In Großgruppen führen Lernende zu einer „Multiplikation des verbalen Austausches“ (vor allem durch parallele Spielgruppen) und gewährleisten somit die aktive Teilnahme gleichzeitig am Unterrichtsgeschehen.
- Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach.

Die Lerspiele sind also eine Notwendigkeit für den modernen Fremdsprachenunterricht geworden, denn sie bieten ein attraktives, spielerisches, lustiges, und kreatives Unterrichtsmittel.

BIBLIOGRAPHIE:

- Funk, Hermann/ Koenig, Michael (1991): Grammatik lehren und lernen. München: Langenscheidt.
- Helbig, Gerhard/Buscha, Joachim (1998): Deutsche Grammatik. Ein Handbuch für den Ausländerunterricht. 18. Auflage. Leipzig, Berlin, München: Langenscheidt.
- Koch, Marianne (2009): Einführung in die Methodik- Didaktik des Faches Deutsch als Fremdsprache. Bucuresti: Editura Universitatii din Bucuresti.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL – INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ

*prof. înv. primar Asoltanei Loredana – Elena
Școala Gimnazială „Grigore Antipa” Botoșani, jud. Botoșani*

Școlile contemporane se confruntă cu provocări semnificative în ceea ce privește motivația și implicarea elevilor care au crescut în era digitală. Acești elevi sunt familiarizați cu tehnologiile digitale, iar profesorii trebuie să abordeze probleme importante legate de adaptarea procesului educațional pentru a răspunde diverselor stiluri de învățare și cerințe emergente. Gamificarea reprezintă una dintre metodele educaționale care pot spori motivația și implicarea studenților.

Conceptul de „gamificare” a fost introdus pentru prima dată de dezvoltatorul britanic Nick Pelling în 2002, referindu-se la utilizarea interfețelor grafice inspirate din jocuri pentru a face instrumentele electronice mai atractive. De-a lungul timpului, termenul a evoluat, referindu-se acum la integrarea elementelor de joc în activități care nu sunt în mod tradițional considerate jocuri. Aceasta include, în special, jocurile video și realizările online din diverse domenii.

Obiectivul principal al gamificării este de a încorpora gândirea și elementele specifice jocurilor în activități non-joc. Practic, orice activitate care nu este un joc poate deveni mai captivantă prin aplicarea principiilor gamificării. În termeni simpli, „gamificarea” implică combinarea mediului existent cu mecanica jocului. Aceasta presupune adoptarea unor elemente esențiale ale jocurilor, cum ar fi designul, acțiunea, distracția și competiția, și aplicarea lor prin mecanici de joc, precum acumularea de puncte, obținerea de insigne și clasamente, în cadrul procesului educațional.

Dezvoltarea unei strategii eficiente pentru implementarea gamificării în e-learning necesită o analiză detaliată a condițiilor existente și a instrumentelor software disponibile. Principalele etape ale acestei strategii includ:

1. Identificarea caracteristicilor elevilor: Atunci când profesorii introduc noi metode de învățare, este crucial să definească profilurile elevilor pentru a evalua adecvarea noilor instrumente și tehnici. Factorii esențiali includ predispoziția elevilor de a interacționa cu materialul didactic și de a participa la activități de învățare competitive. Este important ca profesorii să determine ce abilități sunt necesare pentru a atinge obiectivele stabilite, având în vedere că sarcinile prea simple sau prea dificile pot duce la demotivare.

2. Stabilirea obiectivelor de învățare: Obiectivele de învățare trebuie să fie precise și clar formulate. Scopul educației este de a atinge aceste obiective, altfel toate activitățile, inclusiv cele de gamificare, vor părea lipsite de sens. Aceste obiective determină conținutul educațional și activitățile incluse în procesul de învățare, precum și selecția tehnicilor de joc adecvate.

3. Crearea de conținut educațional și activități pentru gamificare: Conținutul educațional trebuie să fie interactiv, captivant și bogat în elemente multimedia. Activitățile de învățare ar trebui să fie adaptate la obiectivele de învățare și să permită:

- *Repetarea performanțelor*: Activitățile trebuie să fie concepute astfel încât elevii să le poată repeta în cazul unei încercări nereușite, oferind oportunități pentru îmbunătățirea abilităților.
- *Fezabilitate*: Activitățile trebuie să fie realizabile, adaptate potențialului și nivelului de abilități al elevilor.
- *Creșterea dificultății*: Fiecare sarcină ulterioară ar trebui să fie mai complexă, solicitând un efort mai mare din partea elevilor și corespunzând cunoștințelor și abilităților dobândite.
- *Căi multiple*: Elevii ar trebui să aibă posibilitatea de a atinge obiectivele prin diverse metode, permițându-le să-și dezvolte propriile strategii, un aspect esențial al învățării active.

4. Includerea elementelor și mecanismelor de joc: Un aspect central al gamificării este integrarea sarcinilor pe care elevii trebuie să le finalizeze. Finalizarea acestor sarcini duce la acumularea de puncte, avansarea la niveluri superioare și câștigarea de premii, toate acestea având ca scop atingerea unor obiective de învățare stabilite. Ce elemente vor fi incluse în formare depind de obiectivele definite, iar activitățile care necesită muncă independentă pot oferi recompense individuale, în timp ce cele care implică interacțiunea cu alți elevi contribuie la aspectul social al învățării.

Exemple de proiecte de gamificare aplicate:

A. Proiectul Erasmus+ „Gamify Your Teaching” – este nucleul principal al cercetării inițiat de Ionuț-Cristian Bâru. Proiectul, desfășurat în mai multe țări europene, a fost desemnat exemplu de bună practică de Comisia Europeană și a produs o platformă interactivă de învățare.

B. Foldit – Joc științific colaborativ în care utilizatorii au descoperit structura unei enzime SIDA în doar 10 zile. Demonstrează potențialul inteligenței colective gamificate.

C. Platforme educaționale gamificate – exemple din România Kahoot, ClassDojo, Minecraft: Education Edition, Gimkit și Quizizz – toate oferă unelte pentru interactivitate, feedback și personalizare învățare.

D. Experiențe Erasmus+ în Praga – Învățare prin joc, Escape room-uri educative, jocuri de rol, misiuni colaborative – aplicate în contexte interculturale.

E. Alte cazuri din România, școli și licee care folosesc punctaje, scenariile narative și avataruri pentru implicarea elevilor.

Modele de proiectare a activităților educative prin gamificare:

1. MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) – oferă un limbaj comun între designeri și profesori; analiza a 33 de studii educaționale indică faptul că mecanicile *progressive* (niveluri) și *sociale* (clasamente) produc cele mai solide dinamici de competiție și cooperare.
2. Octalysis Framework – concentrează opt „drive-uri” motivaționale. Studiile de caz recente:
 - curs de sănătate mintală în liceu (China, 2023) – creștere raportată a participării la activități practice cu 23 %.
 - aplicație mobilă e-learning (2024) – scor HMSAM semnificativ pe satisfacție și intenție de continuare.
3. 6D-ul lui Werbach & Hunter și ADDIE+Gamification sunt încă populare în formarea profesorilor, dar adesea întâmpină bariere de timp și infrastructură. Studiul cu cadre didactice (Portugalia, 2022) evidențiază lipsa resurselor tehnice ca principala dificultate.

Combinarea elementelor educației cu cele ale jocului poate conduce la rezultate semnificative pentru dezvoltarea abilităților necesare în secolul XXI. Gamificarea poate motiva elevii să se implice activ în clasă, oferind profesorilor instrumente mai eficiente pentru a ghida și recompensa elevii, încurajându-i să se dedice învățării. Aceasta poate transforma educația într-o experiență plăcută, estompând granițele dintre învățarea formală și informală și inspirând elevii să învețe pe parcursul întregii vieți. Totuși, provocările sunt semnificative și trebuie luate în considerare. Gamificarea ar putea consuma resursele profesorilor sau ar putea învăța elevii să învețe doar în schimbul recompenselor externe. În același timp, jocul necesită libertate - libertatea de a experimenta, de a eșua, de a explora identități multiple și de a-și controla propria experiență. Transformarea jocului în activitate obligatorie ar putea crea experiențe bazate pe reguli, asemănătoare școlii.

În concluzie, unele proiecte de gamificare vor avea succes, în timp ce altele vor eșua. Gamificarea nu este o soluție universală. Pentru a crește șansele ca gamificarea să aducă beneficii școlilor, este necesar să proiectăm cu atenție inițiative care să abordeze provocările reale ale educației, să se concentreze pe domeniile în care poate oferi cea mai mare valoare, să se bazeze pe cercetări existente și să ia în considerare posibilele riscuri asociate atât cu jocurile, cât și cu educația. În paralel cu dezvoltarea proiectelor de gamificare, este esențial să creăm evaluări semnificative pentru a determina dacă acestea își ating scopurile.

Rolul profesorului este de a ghida elevii prin complexitatea noțiunilor abstracte, aplicând principiile gamificării. Profesorul devine un facilitator care inspiră entuziasm și motivație în rândul elevilor, încurajându-i să progreseze. Implicarea creativității și deschiderea către o învățare activă contribuie la consolidarea coeziunii grupului și la creșterea motivației pentru o învățare eficientă. Rapiditatea cu care se desfășoară viața impune ca abilitățile și competențele vizate în timpul școlarizării să fie relevante pentru rezolvarea provocărilor cotidiene. Încurajând elevii să abordeze problemele cu o atitudine deschisă și jucăușă, contribuim la dezvoltarea unor abilități care facilitează învățarea profundă și gândirea divergentă.

Din experiența acumulată, am realizat că suntem parteneri de joacă ai elevilor. Ca parteneri, contribuim la crearea unor legături strânse care îmbunătățesc managementul clasei și eficiența instruirii.

Bibliografie:

1. Bâru, I.-C. (2023). Educație prin gamificare. SCIC Proceedings, nr. 7, pp. 65–75.
2. EDICT. (2023). Transformarea educației prin joc – Experiențe Erasmus+ din Praga.
3. Revista Profesorului. (2019). Gamificarea procesului de educație.
4. Didacto.ro. (2022). Gamification în educație – ghid pentru profesori.
5. Kahoot.com. (2024). Case studies in gamified classrooms.
6. Digi24. (2019). Gamification, o nouă metodă de învățare aplicată de profesorii români.
7. Foldit (University of Washington). (2021). Scientific Discovery through Games.

GAMIFICAREA – O SOLUȚIE MODERNĂ PENTRU A STIMULA INTERESUL ȘI PERFORMANȚA ELEVILOR ÎN EDUCAȚIA ACTUALĂ

Prof. Aszalos Ágnes

Liceul Teoretic „Ady Endre” , Oradea

Gamificarea, adică introducerea unor mecanisme inspirate din jocuri în mediul școlar, a devenit o strategie tot mai folosită pentru revitalizarea actului educațional. Aceasta permite crearea unui cadru atractiv pentru elevi, favorizând implicarea activă, motivația intrinsecă și un parcurs de învățare personalizat. Lucrarea de față analizează principiile de bază care stau la baza gamificării, beneficiile sale în activitatea didactică, exemple concrete de aplicare și recomandări utile pentru integrarea eficientă în procesul instructiv.

Școala de azi se confruntă cu o provocare constantă: să țină pasul cu ritmul alert al lumii moderne. Elevii, născuți și crescuți într-un mediu tehnologic, nu mai răspund la metodele de predare tradiționale cu același entuziasm. În acest context, gamificarea vine ca o alternativă practică și inovatoare, transformând învățarea într-o experiență care seamănă mai mult cu o aventură decât cu o obligație.

Pe scurt, gamificarea este utilizarea unor elemente specifice jocurilor – precum puncte, nivele, misiuni, clasamente sau recompense – în contexte educaționale. Această metodă nu presupune neapărat jocuri în sensul clasic, ci mai degrabă o abordare care valorifică dinamica, suspansul și satisfacția tipice unui joc, pentru a stimula învățarea.

Gamificarea se sprijină pe mai multe teorii psihologice și educaționale:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985): Aceasta susține că oamenii sunt motivați intrinsec atunci când nevoile de competență, autonomie și relaționare sunt satisfăcute. Gamificarea răspunde acestor nevoi prin provocări progresive, libertate de alegere și interacțiune socială.
- Teoria învățării prin recompensă (Skinner, 1953): Încurajarea comportamentelor dorite prin recompense (badge-uri, puncte, niveluri) stă la baza designului gamificat.
- Teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990): Angajarea maximă în activitate apare atunci când există un echilibru între dificultate și abilități. Gamificarea menține acest echilibru prin adaptarea nivelului de dificultate.
- Constructivismul (Piaget, Vygotsky): Învățarea este considerată un proces activ, în care elevii construiesc cunoștințe prin interacțiuni semnificative. Mediile gamificate încurajează explorarea, rezolvarea de probleme și colaborarea.

Printre cele mai vizibile beneficii se numără:

- creșterea implicării prin senzația de progres constant;
- încurajarea participării active în lecții;
- formarea unor competențe esențiale precum gândirea critică și rezolvarea de probleme;
- posibilitatea unei evaluări formative eficiente, bazate pe feedback continuu;
- personalizarea procesului de învățare pentru nevoile fiecărui elev;
- sporirea creativității și a implicării cognitive.

Gamificarea poate fi utilizată în toate fazele unei lecții:

- În predare: introducerea poveștilor, a avatarurilor și a clasamentelor motivaționale;
- În faza de învățare: sarcini prezentate sub formă de provocări sau misiuni pe nivele;
- La evaluare: folosirea de ecusoane, punctaje, feedback vizual și aplicații interactive.

Platformele digitale precum Kahoot, Quizizz, sau Genially ușurează mult acest proces.

La clasele mici, funcționează foarte bine sistemele de recompensare cu insigne pentru comportamente pozitive. În gimnaziu, proiectele interdisciplinare prezentate sub formă de „quest-uri” sporesc interesul. La liceu, se pot simula contexte complexe (economic, ecologic, științific) în mod interactiv. Unele școli au dezvoltat chiar proiecte cross-curriculare unde elevii creează lumi virtuale proprii, cu legi și sisteme de organizare.

Numeroase studii au comparat eficiența învățării tradiționale cu metodele gamificate:

- Hamari et al. (2014): gamificarea are efecte pozitive asupra motivației și participării, dar eficiența variază în funcție de context.

Articolul lui Hamari, Koivisto și Sarsa (2014), intitulat *“Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification”*, reprezintă una dintre cele mai citate analize sistematice privind eficiența gamificării. Autorii au revizuit numeroase studii empirice pentru a evalua impactul elementelor de joc (precum puncte, badge-uri, clasamente) în domenii precum educația, sănătatea și afacerile. Concluziile generale arată că gamificarea poate spori motivația și participarea utilizatorilor, în special pe termen scurt. Totuși, eficiența sa depinde puternic de factori contextuali precum designul activității, caracteristicile utilizatorilor și domeniul de aplicare. Studiul subliniază importanța personalizării și a aplicării cu discernământ a mecanismelor ludice. De asemenea, avertizează asupra riscului de demotivare în cazul în care gamificarea este superficială sau excesiv utilizată. Lucrarea evidențiază nevoia de cercetări suplimentare, mai ales pe termen lung, pentru validarea concluziilor.

- Seaborn & Fels (2015): utilizarea excesivă a recompenselor extrinseci poate reduce motivația intrinsecă.

Articolul lui Seaborn și Fels (2015), intitulat „*Gamification in theory and action: A survey*”, oferă o analiză critică a literaturii existente privind gamificarea, concentrându-se pe implicațiile sale teoretice și aplicative. Autorii atrag atenția asupra unei probleme esențiale: utilizarea excesivă a recompenselor extrinseci – cum ar fi punctele, insignele și clasamentele – poate avea un efect negativ asupra motivației intrinseci a participanților. Această concluzie este susținută de teoria autodeterminării, care afirmă că motivația autentică este alimentată de autonomie, competență și relaționare, nu de recompense externe. Studiul arată că, în lipsa unui design pedagogic echilibrat, gamificarea poate deveni superficială, reducând angajamentul autentic și transformând învățarea într-un proces mecanic. Seaborn și Fels recomandă o utilizare strategică a mecanismelor ludice, centrată pe stimularea motivației profunde și pe oferirea unui sens real activităților de învățare.

- Domínguez et al. (2013): studenții din grupul gamificat au avut rezultate mai bune la evaluările practice, dar nu și la cele teoretice.

Studiul realizat de Domínguez et al. (2013), intitulat „*Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*”, analizează impactul gamificării într-un context universitar, aplicând elemente ludice (misiuni, puncte, feedback instant) într-un curs de tehnologie educațională. Cercetarea a comparat două grupuri de studenți: unul care a beneficiat de o experiență gamificată și altul cu predare tradițională. Rezultatele au arătat că studenții din grupul gamificat au obținut performanțe superioare în sarcinile practice, demonstrând un nivel mai ridicat de implicare și aplicare a cunoștințelor. Cu toate acestea, în ceea ce privește testele teoretice, diferențele între cele două grupuri au fost minime sau inexistente. Autorii concluzionează că gamificarea are un efect pozitiv mai pronunțat asupra învățării aplicative și asupra motivației active, însă nu garantează o înțelegere profundă a conținutului teoretic, sugerând necesitatea unui echilibru între metodele ludice și strategiile didactice tradiționale.

- Toda et al. (2019): combinațiile de elemente trebuie personalizate în funcție de grupul țintă.

Articolul publicat de Toda et al. (2019), intitulat „*How to gamify learning: A methodology for designing meaningful gamification*”, propune un cadru metodologic pentru proiectarea eficientă a gamificării în educație. Autorii subliniază importanța personalizării combinațiilor de elemente ludice – precum punctele, nivelurile, avatarurile sau recompensele – în funcție de specificul grupului țintă. Cercetarea arată că aceleași mecanisme nu generează aceleași efecte pentru toți utilizatorii, deoarece motivațiile, așteptările și stilurile de învățare diferă. Astfel, o abordare „universală” a gamificării riscă să fie inefficientă sau chiar contra-productivă. Studiul propune un proces în șase pași pentru a proiecta experiențe gamificate semnificative, pornind

de la analiza publicului și a obiectivelor educaționale, până la selecția și adaptarea mecanicilor. Concluzia autorilor este că gamificarea eficientă necesită o abordare contextualizată, centrată pe nevoile reale ale cursanților, și nu doar aplicarea superficială a elementelor de joc.

Gamificarea are potențial, dar nu este lipsită de provocări:

- presupune timp considerabil pentru proiectare și adaptare;
- elevii pot deveni plictisiți dacă activitățile nu sunt diversificate;
- nu toate școlile dispun de infrastructura digitală necesară;
- cadrele didactice au nevoie de formare specifică pentru a implementa eficient strategia.

Pentru a avea succes, se recomandă:

- începerea cu jocuri simple și ușor de integrat;
- alegerea platformelor intuitive, potrivite vârstei elevilor;
- implicarea elevilor în crearea regulilor jocului;
- evaluarea periodică a eficienței metodei;
- menținerea unui mediu colaborativ și incluziv.

Gamificarea nu este doar un moft educațional, ci o soluție bine fundamentată, care poate schimba fundamental modul în care se predă și se învață. Dacă este aplicată atent și creativ, transformă școala într-un spațiu viu, dinamic și prietenos, unde învățarea capătă sens și bucurie.

Bibliografie

- **Chou, Yu-Kai.** *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.* Octalysis Media, California, 2015.
- **Csikszentmihalyi, Mihaly.** *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* Harper & Row, New York, 1990.
- **Deci, Edward L. & Ryan, Richard M.** *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior.* Plenum Press, New York, 1985.
- **Domínguez, Adrián et al.** *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes.* Elsevier (revista Computers & Education), Amsterdam, 2013.
- **Gee, James Paul.** *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.* Palgrave Macmillan, New York, 2003.
- **Hamari, Juho; Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri.** *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.* IEEE (Conferința HICSS), Hawaii, 2014.
- **Kapp, Karl M.** *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.* Pfeiffer, San Francisco, 2012.
- **Nicholson, Scott.** *A RECIPE for Meaningful Gamification.* Springer (în *Gamification in Education and Business*), Heidelberg, 2015.
- **Seaborn, Kate & Fels, David I.** *Gamification in Theory and Action: A Survey.* Elsevier (revista International Journal of Human-Computer Studies), Amsterdam, 2015.
- **Toda, Adriano M., Valle, Patricia H. M. & Isotani, Seiji.** *A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Education.* Springer (revista Educational Technology Research and Development), Heidelberg, 2019.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU
ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN
PROCESUL EDUCAȚIONAL, PRIN INTEGRAREA ELEMENTELOR LUDICE ȘI
TEHNOLOGICE ÎN ACTUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

AVRĂMOAIE CONSUELA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI EMINESCU”
BĂNEȘTI, structura STAMATE 1, jud. SUCEAVA

Gamificarea este una dintre cele mai recente tendințe în educație, este o metodă prin care elevii își însușesc cunoștințele prin joc. Gamificarea presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare în procesul instructiv educativ. Chiar dacă nu era denumită așa această metodă a fost folosită încă din 1910 când mișcarea cercetașilor a introdus sistemul de insigne pentru recompensarea realizărilor, încurajând astfel învățarea și dezvoltarea personală, în 1912 brandul american Cracker Jack a început să includă mici premii în ambalajele produselor sale, o strategie de marketing care a captat atenția consumatorilor.

Acest termen, „gamificare” (gamification), a fost utilizat prima dată în anul 2002 de către programatorul și designerul britanic de jocuri video Nick Pelling. El a inventat acest termen pentru a descrie procesul de aplicare a elementelor de design inspirate din jocuri cu scopul de a face interfețele electronice, cum sunt cele ale bancomatelor sau a telefoanelor, mai atractive și mai ușor de utilizat¹. Termenul a devenit popular începând cu anul 2010 când a fost adoptat la scară largă în mediul academic și în industria software-lui.

Generațiile de azi sunt atrase de jocuri electronice. În aceste jocuri performanțele obținute sunt evaluate imediat prin punctaje sau prin intermediul feedbackului individualizat, astfel încât participanții la jocuri se implică activ și sunt capabili să înțeleagă și să-și însușească informațiile prezentate pe parcursul jocurilor. Această metodă a început să fie aplicată și în educație fiind considerată o metodă eficientă de a crește motivația și implicarea participanților.

În timpul jocului participanții sunt foarte implicați, concentrați să-și depășească limitele. Această metodă poate fi integrată în mod natural în timpul lecțiilor: ca un joc de aventură, ca un chestionar unde pot fi evaluate noțiuni teoretice dar și practice. Oferă feedback imediat prin puncte, diverse recompense, iar acolo unde elevii greșesc au posibilitatea de a reîncerca fără a fi stigmatizați.

Avantajele gamificării ar fi:

- atrage și menține atenția participanților,
- această metodă îi motivează pe elevi să-și atingă obiectivele propuse,
- transformă învățarea într-o activitate atractivă și distractivă în același timp,
- menține interacțiunea profesor-elev, dar și elev-elev,
- îi face pe elevi să dorească să participe și să se implice în procesul instructiv-educativ,
- facilitează absorbția de cunoștințe noi și capacitatea de a le reține,
- dă posibilitatea elevilor de a face conexiuni între cunoștințele dobândite cu lumea reală.

Jocul este esențial în dezvoltarea elevilor, are un impact pozitiv asupra aspectelor cognitive, emoționale și fizice, stimulează creativitatea și gândirea critică, abilitățile sociale și emoționale, dezvoltarea limbajului și a motricității. Tot prin joc poate fi încurajată cooperarea, comunicarea și interacțiunea socială, ajutând elevii să

¹ Wikipedie+8Packt+8nanodome.wordpress.com+8nanodome.wordpress.com

învete să lucreze în echipe și să își dezvolte abilitățile sociale. Prin joc elevii pot fi învățați să empatizeze cu alte persoane, să își controleze impulsurile și să își dezvolte încrederea în ei. Principiile gamificării se bazează pe elementele de design ale jocurilor care stimulează implicarea și motivația. Aceste principii includ:

- stabilirea unor obiective clare și ușor de înțeles care să motiveze elevii să participe și să obțină rezultate bune,
- crearea unui sistem de recompense și de feedback care să recunoască și să recompenseze progresul participanților,
- introducerea unor obstacole și a unor provocări care să stimuleze gândirea critică și adaptabilitatea elevilor,
- oferirea flexibilității în abordarea sarcinilor de învățare,
- promovează colaborarea și competiția sănătoasă între elevi.

Învățarea prin gamificare are și unele beneficii:

- crește motivația și angajamentul elevilor în procesul de învățare,
- îmbunătățește abilităților cognitive, cum sunt gândirea critică, rezolvarea de probleme și creativitatea.
- promovează colaborarea și munca în echipă,
- dezvoltă abilitățile de comunicare și de prezentare,
- stimulează gândirea inovativă și creativitatea,
- evaluează mai eficient progresul elevilor .

Elementele cheie ale unei învățări eficiente prin gamificare trebuie să includă:

- un scop definit clar care să motiveze elevii să participe,
- să aibă un sistem de puncte, niveluri și recompense care să recunoască progresul elevilor și care să le stimuleze motivația,
- să conțină provocări și obstacole care să stimuleze gândirea critică a elevilor și rezolvarea de probleme,
- feedback-ul să fie constructiv și să ofere oportunități de a învăța din greșeli,
- un mediu colaborativ care să încurajeze munca în echipă și comunicarea eficientă,
- elemente de design atrăgătoare care să atragă atenția elevilor și să creeze o experiență captivantă.

Învățarea prin gamificare poate avea și unele obstacole:

- resurse de timp și finanțe limitate pentru a crea și aplica aceste tipuri de jocuri,
- trebuie să existe un echilibru între joc și învățare pentru a nu distrage atenția de la scopul principal al educației,
- lipsa profesorilor pregătiți în domeniul gamificării,
- adaptarea conținutului și a activităților la nevoile și interesele elevilor.

Studiile de caz au demonstrat că învățarea prin gamificare poate contribui la o mai bună reținere a informațiilor, la creșterea motivației, la dezvoltarea creativității și la îmbunătățirea abilităților de colaborare.

Bibliografie:

<https://ro.scribd.com/home>

[Wikipedie+8Packt+8nanodome.wordpress.com+8nanodome.wordpress.com](https://ro.wikipedia.org/wiki/8Packt+8nanodome.wordpress.com+8nanodome.wordpress.com)

Gamificarea la ora de limbă franceză

Prof. Baci Gabriela-Constanța

Colegiul Național « Spiru Haret » Tulcea

Toți ne amintim de o oră de curs de când eram elevi și ne uitam discret la ceas din 5 în 5 minute, încercând să disimulăm plictiseala. Poate că era vina noastră sau poate că era momentul pentru inserarea unor strategii care să dinamizeze activitatea și să ne scoată din inerția exercițiilor bazate pe automatisme.

Astăzi este cu atât mai dificil să îi elevii conectați la oră cu cât tehnologia a devenit o variantă ușoară de distragere a atenției și de realizare a sarcinilor de lucru fără prea multă implicare intelectuală.

Și, în acest caz, care ar fi soluția pentru o reconectare reală a elevilor la spațiul învățării și pentru o actualizare a metodelor de lucru la clasă ?

În mod cert este nevoie ca elevii să se simtă stimulați, provocați să descopere , să se conecteze cu informația și să își dezvolte competențele numite *soft skills*, cu atât mai mult la ora de limba franceză, unde demersul nostru trebuie să fie conectat cu realitatea și trebuie să arăte o utilitate clară cunoașterii limbii străine în interacțiune directă.

Sigur, nu uităm că apare problema colectivelor mari de elevi, lipsa posibilității lucrului pe grupe, precum și resursa timp.

Dar, chiar și în această situație, noua abordare pedagogică bazată pe « gamificare » poate genera situații de interacțiune și comunicare care să trezească în mod real interesul elevilor.

O perspectivă clară asupra gamificării este oferită pe site-ul *immerse.education*, unde se precizează că « în esență, gamificarea în educație se referă la utilizarea elementelor asemănătoare jocurilor în contexte non-ludice pentru a îmbunătăți învățarea. Aceasta valorifică aceleași principii care fac jocurile captivante - competiția, recompensele, buclele de feedback și povestirea - și le aplică în mediile educaționale. »

Acest demers, prin caracterul ludic, dublat de recompense, stimulează atât motivația intrinsecă, prin bucuria jocului, cât și pe cea extrinsecă, prin recompensele tangibile, odată ce au fost atinse niște praguri sau indeplinite sarcini. Astfel, din acest punct de vedere, precum se afirmă și de către *educationaltechnology.net*, gamificarea are un scop clar « de a stimula motivația, de a îmbunătăți reținerea materialelor și de a încuraja participarea activă prin feedback imediat. »

Totusi, precum avertizează și *immerse.education*, procesul de concepere și pregătire trebuie să respecte reguli clare :

« **-Obiective clare:** Definiți ce ar trebui să realizeze studenții sau cursanții prin conținut gamificat.

-Provocări sau misiuni: Împărțiți obiectivele de învățare în sarcini mai mici, ușor de gestionat, care simulează provocări asemănătoare jocurilor.

-Sistem de recompense: Recompense precum insigne, certificate sau acces la conținut bonus pentru a stimula efortul și realizările.

-Niveluri și progresie: Studenții pot avansa prin niveluri (de la începător la expert) pentru a-și recunoaște creșterea.

-Colaborare și competiție: Includeți provocări bazate pe echipe pentru a îmbunătăți cooperarea sau clasamente individuale pentru o competiție amicală.

-Personalizare: Adaptați mecanica jocului pentru a lua în considerare abilitățile, preferințele și progresul studenților. »

Aruncând o primă privire, realizăm că inserarea gamificării în actul didactic este laborioasă și cronofagă, în plus necesită mult timp din cadrul orelor de curs. De aceea, onest, putem recunoaște că rămâne o abordare interesantă, însă care poate fi utilizată mai degrabă cu caracter sumativ, destul de rar.

Revenind acum la ora de limba franceză, vom realiza o prezentare a unor sugestii de activități care se pot baza pe gamificare.

Cei interesați de recompense și de învățarea limbilor străine au intrat în contact cu o astfel de abordare dacă au utilizat *Duolingo*, care ajută în mod interactiv la fixarea și sintetizarea de informații lingvistice printr-un sistem bazat pe puncte și insigne(badges).

Însă, în cadrul orei de limba franceză, ideea de bază este cea de interacțiune și comunicare, de aceea activitățile este bine să aibă un caracter colaborativ și dinamic social.

Gamificarea poate îmbrăca diferite forme :

- de ruleta a ghicitorilor(folosind *Wordwall*),
- de karaoke cu text de completat,
- de escape room(folosind *Genially*),
- storytelling care să stea la baza unei misiuni imposibile(folosind *Canva podcast*),
- de treasure hunt(folosind *Goosechase*),
- de întrebări pentru un campion(folosind *Learningapps*)
- ghicește imaginea, jocul de mima.

Lista poate continua, însă ce trebuie reținut, este faptul că gamificarea nu trebuie să devină un scop în sine, ci trebuie să servească unui scop clar didactic, altfel procesul poate să aibă efectul invers celui lingvistic așteptat, generând tensiune, inhibare și lipsă de comunicare. Nu în ultimul rând, trebuie avut în vedere faptul că elevii trebuie să primească recompense, marcate poate pe un board (folosind aplicații precum *Padlet*), iar profesorul trebuie să ofere feedback clar, pozitiv și imediat participanților, pentru a le regla demersul.

Nu uităm faptul că limba franceză, spre deosebire de limba engleză, pe care o găsim în toate contextele vieții noastre, nu oferă atâtea situații de comunicare reală, astfel elevii trebuie obișnuiți în mod progresiv cu acest tip de activități și încurajați și îndrumați îndeaproape pentru a se exprima cât mai mult în limba franceză. De aceea, un sistem de susținere și motivare a elevilor care fac eforturi reale de comunicare este important.

Concluzionăm spunând că, deși resursa de timp și efectivele mari de elevi sunt elemente care ar îngreuna implementarea unui astfel de demers la ora de limba franceză, gamificarea rămâne o variantă de abordare didactică care ar face procesul educativ interactiv și cât mai aproape de situațiile de comunicare autentică.

Nu trebuie, totuși, să uităm principiile care să ne ghideze în aplicarea corectă și eficientă a demersului : **feedback rapid și pozitiv** (elevii trebuie să știe imediat ce au făcut bine), **echilibru între joc și conținut** (jocul e un mijloc, nu un scop), **incluziune**(toți elevii trebuie să aibă șanse reale să participe și să reușească), **(adaptare la vârstă și nivel**(gamificarea se face diferit la clasele primare vs. liceu).

Dacă nu respectăm aceste principii, riscăm ca demersul didactic să descurajeze participarea, susținând doar pe cei mai rapizi sau cunoscători ai limbii și descuranjând pe ceilalți, și să genereze haos și dezinteres, dacă scopul și obiectivele nu sunt clar stabilite de la început în funcție de vârstă.

În concluzie, gamificarea este un instrument real, interactiv, util, însă trebuie utilizat după o calibrare clară a demersului în funcție de principiile menționate anterior și de scopul bine definit al lecției.

Bibliografie

<https://www.immerse.education/educational-innovation/techniques/understanding-gamification-in-education-key-insights/>

<https://elearningindustry.com/gamification-in-education-advancing-21st-century-learning>

<https://educationaltechnology.net/gamification-what-it-is-how-it-works-examples/>

<https://www.forbes.com/advisor/business/soft-skills-examples/>

Proiect aplicativ – Integrarea resurselor educaționale deschise în activitatea didactică

Titlu: Integrarea resurselor educaționale deschise în predarea textului narativ „Ciubotelele ogarului”, de Călin Gruia

Autor: profesor pentru învățământul primar Baciú Ionelia-Dorina Școala Gimnazială Anghel Saligny Focșani

Platformă utilizată: Curriki Studio

Clasă țintă: Clasa a II-a

1. Importanța resurselor educaționale deschise în învățământul primar

Într-o lume educațională în continuă transformare, resursele educaționale deschise (RED) capătă un rol tot mai relevant în activitatea didactică. Ele oferă cadrelor didactice posibilitatea de a accesa și adapta conținuturi variate, moderne, accesibile și interactive, potrivite ritmului și stilului de învățare al fiecărui elev.

În ciclul primar, RED contribuie la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare, la stimularea curiozității și la crearea unor contexte educaționale atractive, în care copilul se simte valorizat și implicat activ. În același timp, aceste resurse sprijină incluziunea, personalizarea parcursului de învățare și formarea de competențe transversale esențiale.

2. Prezentarea resurselor create și a modului în care susțin învățarea

În cadrul acestui proiect, am realizat două resurse educaționale digitale, utilizând platforma Curriki Studio, având ca punct de plecare povestea „Ciubotelele ogarului” de Călin Gruia. Am ales acest text datorită mesajului său clar și valorilor morale pe care le transmite elevilor.

Resursa 1:

<https://studio.frameworkconsulting.com/activity/81533/shared>

Oferă o lectură ghidată și interactivă, combinând fragmente din poveste cu întrebări de reflecție, sarcini de observare și imagini sugestive. Activitatea este construită pentru a facilita înțelegerea firului narativ și a personajelor.

Resursa 2:

<https://studio.frameworkconsulting.com/org/studiok20/project/11090/playlist/22189/activity/81622/preview?view=activity>

Continuă aprofundarea textului prin exerciții de analiză, completare și alegere multiplă, centrate pe elementele-cheie ale structurii narrative.

Prin aceste resurse, elevii sunt ghidați să-și dezvolte gândirea critică, înțelegerea în profunzime și exprimarea personală. Ele pot fi ușor integrate în activitățile de predare, învățare și evaluare, fie în clasă, fie online.

3. Valoarea adăugată a resurselor digitale

Valoarea acestor RED constă în interactivitate, accesibilitate și adaptabilitate. Ele permit construirea unui mediu de învățare atractiv, unde elevii sunt implicați în mod activ, lucrează cu sens și își pot verifica în timp real înțelegerea conținutului.

Activitățile digitale propuse pun accent pe explorare, reflecție și consolidare, transformând lectura clasică într-un demers modern, în care elevul învață prin acțiune. Faptul că pot fi parcurse individual sau colaborativ oferă flexibilitate cadrului didactic și deschide posibilitatea utilizării lor în contexte variate.

4. Sugestii de integrare în activitatea didactică

- În etapa de predare: resursa 1 poate fi utilizată ca suport în lectura textului, facilitând înțelegerea mesajului și implicarea activă a elevilor.
- În etapa de învățare: se recomandă lucrul în perechi sau grupuri pentru rezolvarea sarcinilor propuse, încurajând colaborarea și argumentarea răspunsurilor.
- În etapa de evaluare: resursa 2 oferă o modalitate practică de autoevaluare și feedback imediat. Profesorul poate completa această etapă cu o discuție-reflecție în care elevii formulează concluzii.

Resursele pot fi adaptate și pentru activități remediale sau pentru extinderea cunoștințelor elevilor avansați.

5. Reflecție finală

Experiența de proiectare și implementare a acestor resurse digitale m-a ajutat să valorific într-un mod creativ competențele dobândite în cadrul cursului de Pedagogie digitală. Am constatat cu bucurie că elevii reacționează pozitiv la activitățile interactive și se implică mai activ în procesul de învățare.

Consider că astfel de resurse pot reprezenta un sprijin real în procesul educațional, contribuind la formarea unei relații pozitive între elev și textul literar. Intenționez să continui explorarea platformei Curriki și să dezvolt noi activități digitale, în funcție de interesele și nevoile elevilor mei.

Promovarea gamificării în procesul de învățământ și folosirea jocului și elementelor tehnologice în actul educațional

Prof. înv. primar Bădițescu Elvira Diana
Școala Gimnazială Costea Marinoiu, Ocnele Mari, Jud.Vâlcea

Într-o societate în continuă schimbare, în care tehnologia evoluează rapid și influențează profund viața de zi cu zi, sistemul educațional trebuie să se adapteze pentru a răspunde nevoilor noilor generații. Una dintre cele mai inovatoare și eficiente metode moderne este gamificarea – aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, cum este educația. În paralel, utilizarea jocurilor educaționale și a tehnologiei digitale devine un pilon important în crearea unui proces de învățare interactiv, atractiv și eficient.

Albert Einstein spunea că „Jocul este forma cea mai înaltă a cercetării.” Această afirmație subliniază cât de important este jocul în dezvoltarea copiilor. Școala primară este etapa în care elevii își formează primele deprinderi de învățare, iar modul în care sunt predate lecțiile poate influența atitudinea lor față de educație pe termen lung. Deoarece elevii mici învață cel mai bine prin joacă și activități practice, tot mai mulți profesori folosesc gamificarea, adică transformarea învățării într-un joc. În același timp, tehnologia – folosită corect – face lecțiile mai atractive și mai interactive.

Gamificarea este o metodă prin care profesorii folosesc elemente din jocuri (cum ar fi puncte, premii, niveluri, provocări sau clasamente) pentru a face lecțiile mai interesante. Copiii sunt în mod natural curioși și activi, iar învățarea prin joc le stârnește entuziasmul și dorința de a participa. Astfel, punctele primite de elevi în urma realizării unor sarcini sunt folosite pentru a monitoriza progresul și pentru a oferi o recompensă tangibilă, nivelurile oferă un sentiment de reușită, iar provocările și misiunile sunt structurate în așa fel încât să stimuleze curiozitatea și spiritul de competiție al copiilor.

La clasele primare, beneficiile gamificării sunt următoarele:

- * motivație crescută – copiii sunt încurajați să participe, să răspundă și să colaboreze, gamificarea transformând procesul de învățare într-o activitate plăcută și interesantă;
 - * lecții mai distractive – prin joc, chiar și materiile mai dificile devin mai ușor de înțeles;
 - * lucru în echipă – copiii învață să coopereze, să comunice și să respecte regulile;
 - * gândire logică și creativă – jocurile dezvoltă abilitatea de a rezolva probleme; *feedback rapid – elevii primesc imediat un răspuns, văd ce au făcut bine și ce pot îmbunătăți;
 - * îmbunătățirea implicării elevilor, gamificarea transformând lecțiile plictisitoare într-o experiență captivantă; *încurajarea autoevaluării- elevii pot monitoriza progresul lor prin intermediul sistemelor de punctaj, această autoevaluare constantă ajutându-i să devină mai conștienți de propriile performanțe.
- Ca Metode de implementare a gamificării în ciclul primar, profesorul poate utiliza platformele educaționale gamificate precum: Quizlet, Kahoot, Wprdwall etc, pot organiza de asemenea lecții structurate sub forma unor misiuni, concursuri, turnee ce îi provoacă pe elevi să îndeplinească diverse sarcini și să colaboreze eficient într-un cadru atractiv. Folosirea tehnologiei în ciclul primar în cadrul lecțiilor aduce un plus de calitate alături de elementele ludice. Profesorii pot apela la:
- tablete sau calculatoare
 - table
 - interactive pentru jocuri de grup, puzzle-uri și exerciții cu imagini;
 - aplicații online precum *Kahoot!*, *Wordwall*, *Quizizz* – unde copiii răspund la întrebări ca într-un

concurs.

-povești interactive și desene animate educative, folosite pentru învățarea vocabularului sau a lecțiilor de știință.

Iată câteva exemple practice din clasă:

1. La Limba română, se poate face un concurs de cuvinte – elevii primesc puncte pentru fiecare propoziție corectă creată.
2. La Matematică, se pot folosi jocuri cu nivele pentru învățarea adunării și scăderii.
3. La Științe ale naturii, elevii pot juca jocuri de recunoaștere a animalelor, plantelor sau anotimpurilor.
4. La Arte, se pot da „misiuni” creative cu scopuri clare (ex. „desenează o poveste”, „creează un personaj”).

Totuși, chiar dacă jocul este un instrument excelent, este important ca:

- Profesorii să mențină un echilibru între distracție și învățare.
- Jocurile să fie adaptate vârstei și să urmărească obiective educaționale.
- Copiii să nu petreacă prea mult timp pe ecrane.
- Fiecare copil să aibă șanse egale, indiferent dacă are sau nu acces acasă la tehnologie.

În concluzie, gamificarea și folosirea jocului și tehnologiei pot transforma școala primară într-un spațiu plin de bucurie, descoperire și dezvoltare. Copiii învață mai ușor când sunt implicați activ, când se distrează și când simt că progresează. Este important ca învățătorii să folosească aceste metode cu înțelepciune, pentru a stimula interesul și dragostea pentru învățare încă de la cele mai fragede vârste.

BIBLIOGRAFIE:

1. Montessori, M. (2005). *Mintea absorbantă a copilului*. Editura Vremea.
2. Ministerul Educației – Programele școlare pentru învățământul primar (clasele I–IV)
3. Cucoș, C. (2006). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
4. Cerghit, I. (2002). *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
5. Stanciu, M. (2017). *Didactica jocului didactic*. București: Editura Universitară.
6. Mihăilescu, A. (2014). *Tehnologia educației. De la clasa tradițională la e-learning*. București: Editura Universitară.

GAMIFICAREA – O DUBLĂ VALOARE DIDACTICĂ: STRATEGIE DE ÎNVĂȚARE ȘI STRATEGIE DE ASIGURARE A FEEDBACKULUI ÎN ÎNVĂȚARE

Bălă Adina Georgiana, CNPCB Constanța

Rezumat. Articolul propus conturează o imagine comprehensivă și concisă a gamificării, în dublul sens asumat: strategie de învățare și strategie de asigurare a feedbackului în învățare. Ca strategie de învățare, gamificării îi sunt asociate demersuri de clarificare conceptuală, de conținut și metodologie, de rezumare a efectelor pozitive asupra învățării, așa cum o parte din literatura de specialitate i le confirmă. Ca strategie de asigurare a feedbackului în învățare, gamificarea este decodată prin raportare la principiile și criteriile specifice unui mecanism eficient și eficient de feedback, unul care să aibă ca finalitate promovarea unei atitudini favorabile în raport cu învățarea școlară. Concluziile articolului actualizează recomandarea unei raportări critice (totuși) la ideea care depășește nivelul de insinuare, cea care consideră gamificarea drept soluția magică pentru o învățare de calitate

Concepte-cheie: gamificare, învățare școlară, feedback, motivație.

1. *Conceptul de gamificare.* Se pot identifica două scenarii de valorificare a diverselor definiții: pe de o parte, prin raportare la aspectele care conturează o comunitate de idei, iar pe de altă parte, prin raportare la aspectele diferențiatore.

În ceea ce privește aspectele comune, pot fi enumerate similarități definiționale care se referă la: principii de design, profil al contextului, natura teleologică. Conținutul multor definiții se referă la aplicarea, utilizarea sau încorporarea elementelor de design al jocului, ale mecanicii jocului sau ale principiilor jocului (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012; Christopoulos, Mystakidis, 2023; Robson et al., 2015). Din această perspectivă sunt actualizate elemente tangibile precum puncte, insigne, clasamente, dar și caracteristici mai abstracte, precum dinamica și principiile jocului. Un alt aspect comun este reprezentat de faptul că aceste instrumente sau abordări legate de jocuri sunt implementate în contexte care nu sunt propriu-zis ludice (ca natură: educația, afacerile, sănătatea etc. (Deterding et al. 2011; Christopoulos și Mystakidis, 2023; Robson et al., 2015). De asemenea, mai multe definiții subliniază funcțiile gamificării: de a implica oamenii, de a motiva acțiunea și de a rezolva probleme (Kapp, 2012; Christopoulos, Mystakidis, 2023).

Referitor la aspectele diferențiatore prezente în diverse definiții, Deterding et al. (2011) și Robson et al. (2015) se concentrează pe elementele și dinamica jocurilor (ca motiv central), în timp ce Hamari et al. (2014) și Werbach (2014) evidențiază crearea de experiențe ludice sau transformarea activităților într-un joc mai asemănător, mutând accentul pe modificarea senzației sau naturii activității, nu doar pe structura acesteia. De asemenea, definiția lui Kapp (2012) se remarcă prin includerea nu doar a mecanicii, ci și a esteticii și a „gândirii bazate pe joc”, lărgind domeniul de aplicare la aspectele emoționale, cognitive și de design. Christopoulos și Mystakidis (2023) adaugă gamificării atribute precum: încadrarea strategică (aplicație strategică, adesea facilitată), aspectul digital (utilizarea platformelor digitale) și orientarea spre obiective (vizează în mod specific rezolvarea problemelor, creșterea implicării și motivarea indivizilor către obiectivele lor). Werbach (2014) definește în mod specific gamificarea ca un proces (bazat pe joc), sugerând transformarea sau dezvoltarea continuă, plasând în plan secund semnificația de design/ proiectare unic/ă.

2. *Gamificarea în educație. Premise.* Educația s-a confruntat de mult timp cu provocarea de a menține implicarea elevilor, de a stimula motivația și de a cultiva abilitățile necesare pentru o lume în rapidă schimbare. În ultimii ani, conceptul de gamificare, respectiv utilizarea elementelor de design al jocurilor în contexte non-joc, a apărut ca o strategie puternică menită să îmbunătățească mediile de învățare (Deterding et al., 2011). În esență, gamificarea constă în transferul unor mecanici de joc recognoscibile (puncte, insigne, clasamente și provocări) în medii precum sălile de clasă și platformele de învățare online care nu au fost concepute inițial ca spații de joc(uri) (Hamari et al. 2014; Werbach, 2014).

Justificarea gamificării în educație se bazează pe mai multe teorii psihologice și educaționale bine conturate și fundamentate. Teoria Autodeterminării (SDT) (Ryan, Deci, 1977) este una dintre ele. Motivația este optimizată atunci când elevii experimentează autonomie, competență și relaționare (Ryan și Deci, 2000; Sailer, et al., 2017). Elementele de joc (precum insignele de realizare, urmărirea progresului și misiunile de colaborare) răspund acestor nevoi, permițând elevilor să își stabilească obiective, să își urmărească progresul și să interacționeze cu colegii (Sailer et al., 2017; Werbach și Hunter, 2012).

Modelul ARCS (Atenția, Relevanța, Încrederea și Satisfacția), cu valoare de design motivațional, stă la baza multor intervenții educaționale gamificate (Keller, 1987). Mecanica jocului este adesea utilizată pentru a atrage și menține atenția elevilor, a lega conținutul de obiective semnificative personal, a oferi feedback formativ și a consolida realizările. De asemenea, teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990), care studiază stările optime de implicare, evidențiază potențialul

gamificării de a susține concentrarea și plăcerea în învățare, prin furnizarea de obiective clare, feedback imediat și un nivel adecvat de provocare (Csikszentmihalyi, 2014; Deterding et al., 2011). Gamificarea folosește o gamă diversă de mecanisme, dintre care cele mai comune includ: sisteme de puncte/ scoruri, insigne, clasamente, niceluri de progres, misuini/ provocări, feedback.

3. *Efecte pozitive ale implementării gamificării în educația formală.* Gamificarea nu se limitează la o singură etapă a educației. În învățământul preșcolar și primar, aceasta ia de obicei forma unor activități ludice, axate pe descoperire, cu indicii vizuale, insigne și recompense tangibile, promovând învățarea colaborativă și dobândirea competențelor de bază (Lorenzo-Lledó et al., 2023). În învățământul secundar și superior, iau forma unor sisteme mai complexe care implică niveluri incrementale, narațiuni imersive și misiuni colaborative sunt predominante, reflectând îndeaproape provocările profesionale și cele din lumea reală (Christopoulos, Mystakidis, 2023; Subhash, Cudney, 2018).

Impactul gamificării asupra implicării și motivației studenților. Un volum substanțial de cercetări sugerează că o gamificare bine concepută poate stimula semnificativ implicarea, participarea și motivația în mediile de învățare (Barata et al., 2014; Kapp, 2012; Christopoulos, Mystakidis, 2023). În mod similar, Caton și Greenhill (2014) au documentat o prezență crescută la ore și o mai mare finalizare a sarcinilor dificile în urma adoptării premiilor, penalizărilor și a unui cadru competitiv. Centrală în aceste efecte este capacitatea gamificării de a apela la nevoile psihologice de competență și relaționare (Ryan, Deci, 2000), valorificând puterea motivațională a feedback-ului, a obiectivelor clare și a statutului social vizibil (Werbach, Hunter, 2012). Dimensiunile competitivă și socială, în special, le permit elevilor să se compare cu ceilalți și să formeze alianțe de colaborare, amplificând factorii motivaționali extrinseci și intrinseci (Sailer et al., 2017).

Îmbunătățirea rezultatelor învățării și a reținerii cunoștințelor. Deși implicarea sporită este raportată pe scară largă, legătura dintre gamificare și rezultatele academice îmbunătățite este mai nuanțată. Unele studii demonstrează că o implicare sporită se traduce printr-o performanță mai bună la sarcinile de învățare, o mai bună reținere a cunoștințelor și o stăpânire îmbunătățită a abilităților (Putz et al., 2020; Dicheva et al., 2015; Ibáñez et al., 2014). De exemplu, Totuși, nu toate cercetările indică îmbunătățiri necondiționate. Unele studii avertizează că, deși participarea crește, câștigurile academice obiective sunt mai puțin pronunțate, în special atunci când gamificarea este slab aliniată cu obiectivele curriculare sau supraestimează recompensele extrinseci (Hanus, Fox, 2015; Mekler et al., 2015).

Dezvoltarea abilităților secolului XXI. Gamificarea poate fi extrem de eficientă în dezvoltarea abilităților esențiale pentru învățarea pe tot parcursul vieții și angajare socio-profesională, cum ar fi gândirea critică, creativitatea, colaborarea și rezolvarea problemelor (Christopoulos, Mystakidis, 2023; Acosta Santillán et al., 2023). Pentru elevii mai tineri, abordările gamificate au fost asociate cu o consolidare a competențelor social-emoționale, perseverența în sarcini dificile și promovarea unui sentiment de control al propriilor acțiuni (Lorenzo-Lledó et al., 2023). Provocările și misiunile bazate pe jocuri servesc drept medii sigure și ludice în care elevii pot experimenta, pot face greșeli și pot învăța în mod colaborativ, promovând reziliența și comunicarea interpersonală (Acosta Santillán et al., 2023).

4. *Gamificarea ca strategie de feedback în învățare și pentru învățare.* Gamificarea, ca strategie de feedback, valorifică elemente de design al jocurilor - cum ar fi puncte, insigne, clasamente, niveluri și bare de progres - pentru a oferi feedback atât formativ, cât și sumativ în mediile de învățare și instruire (Deterding et al., 2011; Sailer et al., 2017). Ideea centrală este că feedback-ul, atunci când este integrat în contexte gamificate, devine mai imediat, captivant și implicativ pentru cursanți (Kapp, 2012). Feedback-ul în gamificare se referă la informațiile în timp real sau aproape imediate furnizate utilizatorilor despre performanța, progresul sau statutul lor în cadrul unui sistem gamificat (Sailer et al., 2017). Funcția sa principală este de a informa, ghida, motiva și consolida comportamentele dorite, făcând procesul de învățare sau implicare dinamic și adaptiv (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011).

Sistemele educaționale gamificate utilizează frecvent mai multe modalități de feedback. Acordarea de puncte sau vizualizarea progresului prin intermediul barelor oferă semnale clare și continue despre realizările cursanților și cât de departe sunt aceștia de obiectivele lor (Dicheva et al., 2015; Sailer et al., 2017). Obținerea de noi niveluri sau insigne servește drept feedback pentru etape importante, semnalând finalizarea sarcinilor cheie sau stăpânirea unor abilități specifice (Gibson et al., 2013). Clasamentele au, de asemenea, rol de feedback, inclusiv comparativ, pentru a arăta utilizatorilor modul în care performanța lor se aliniază în raport cu colegii, ceea ce poate stimula motivația, observația necesară fiind că trebuie concepute și utilizate cu atenție pentru a evita descurajarea (Werbach, 2014; Hanus, Fox, 2015).

Puterea gamificării ca instrument de feedback constă în capacitatea sa de a oferi feedback continuu, formativ, care informează cursanții despre progresul lor în timp real, mai degrabă decât retrospectiv (Chu, Fowler, 2020). De exemplu, sisteme precum barele (de energie, de „vieți”), insigne sau tabelele de scor se actualizează imediat ce elevii finalizează sarcinile sau demonstrează abilități, încurajând automonitorizarea și adaptarea (Chu, Fowler, 2020; Sailer et al., 2017).

Feedback-ul oferit prin gamificare îmbunătățește învățarea autoreglată prin stimularea, exersarea și permiterea autoevaluării și reflecției frecvente. Atunci când sunt integrate în jocuri digitale sau aplicații gamificate, mecanismele de feedback le permit elevilor să vadă rezultatele acțiunilor lor, să ajusteze strategiile și să depună eforturi pentru îmbunătățire într-un context sigur și motivant (Kapp, 2012; Kickmeier-Rust et al., 2014).

Feedback-ul gamificat este adesea perceput ca fiind mai motivant și mai puțin amenințator decât feedback-ul corectiv tradițional, datorită structurării sale „jucăușe”, asemănătoare unui joc (Kickmeier-Rust et al., 2014; Chu, Fowler, 2020). Acest lucru poate crește implicarea elevilor, poate reduce anxietatea legată de erori și poate stimula persistența (Kapp, 2012).

Pentru ca feedback-ul să fie eficient în contexte gamificate, acesta trebuie să fie imediat, specific, reglator, adaptat. Un feedback imediat și specific echivalează cu un răspuns prompt la acțiuni și permite ajustări rapide și prompte (Chu, Fowler, 2020; Sailer et al., 2017). O caracteristică a gamificării este furnizarea de feedback continuu, formativ, mai degrabă decât doar rezultate sumative sau întârziate. De exemplu, după fiecare acțiune sau sarcină finalizată, utilizatorii pot primi feedback instantaneu cu privire la corectitudine, succes sau avansare (Chu, Fowler, 2020; Sailer et al., 2017). Această imediatitate susține autoreglementarea și ajustarea strategiilor în timp util.

Un feedback reglator ar trebui să ghideze cursanții spre îmbunătățire, nu doar să indice ce este corect sau greșit (Kickmeier-Rust et al., 2014). Un feedback adaptat este unul aliniat cu obiectivele de învățare; accentul excesiv pus pe recompense extrinseci (de exemplu, puncte pentru participare, mai degrabă decât pentru stăpânire) poate submina învățarea mai profundă dacă referințele descriptive și reglatoare nu sunt conectate în mod semnificativ la obiective (Hanus, Fox, 2015; Deterding et al., 2011). Mai mult, elevii pot prefera feedback explicit, concret, așa că designerii ar trebui să echilibreze indiciile gamificate cu explicații pedagogice clare (Chu, Fowler, 2020).

5. Concluzii. Gamificarea reprezintă o strategie promițătoare, bazată pe dovezi, pentru revitalizarea mediilor educaționale, valorificând puterea motivațională a jocului pentru o învățare semnificativă. Impactul său - atunci când este conceput și implementat cu atenție - poate fi profund: stimulează implicarea, sprijină dezvoltarea abilităților și facilitează o retenție mai profundă. Cu toate acestea, este la fel de clar că gamificarea trebuie tratată nu ca un panaceu, ci ca un instrument pedagogic nuanțat, care necesită o aliniere atentă cu obiectivele educaționale, o perfecționare continuă și atenție la echitate și sustenabilitate (Deterding et al., 2011; Christopoulos, Mystakidis, 2023; Mirzaie Feiz Abadi et al., 2022). Baza de dovezi existentă adesea duce lipsă de studii pe termen lung, cu eșantioane mari sau diverse din punct de vedere contextual. Impactul gamificării poate varia în

funcție de vârstă, subiect și mediu de învățare, ceea ce face riscantă generalizarea pornind de la intervenții de caz restrâns sau de scurtă durată (Dicheva et al., 2015; Dichev, Dicheva, 2017; Subhash, Cudney, 2018).

Cercetările și practicile viitoare trebuie să depășească întrebarea „funcționează gamificarea” și să se apropie de „cum, pentru cine și în ce circumstanțe funcționează cel mai bine?” (Dicheva et al., 2015; Sailer și colab., 2017). În cele din urmă, valoarea durabilă a gamificării în educație va depinde de capacitatea profesorilor de a valorifica punctele sale forte unice (distracție, feedback, colaborare, autonomie, măiestrie) „navigând” ,în același timp, cu atenție, provocările sale pentru a crea experiențe de învățare cu adevărat relevante pentru toți elevii.

Bibliografie

Acosta Santillán, J. K., Castro Valderrama, D. A., Mendoza Arce, C. G., & Valderrama Barragán, G. A. (2023). Gamification in education: Its impact on invisible learning. *Migration Letters*, 20(S12), 218-225. <https://www.migrationletters.com>

Barata, G., Gama, S., Jorge, J.; Gonçalves, D. (2014). Improving participation and learning with gamification. *Proceedings of International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*, 10–17. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583016>

Caton, H.; Greenhill, D. (2014). Rewards and penalties: A gamification approach for increasing attendance and engagement in an undergraduate computing module. *International Journal of Game-based Learning*, 4(3), 1–12. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2014070101>

Christopoulos, A., Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(3), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>

Chu, M., Fowler, T. A. (2020). Gamification of formative feedback in language arts and mathematics classrooms: Application of the Learning Error and Formative Feedback (LEAFF) model. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(1), 1-20. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020010101>

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the Foundations of Positive Psychology*. Springer, <https://hrenatoh.net/curso/nadigi/livro%20flow%20experience.pdf>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek*

Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dichev, C., Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 14. 10.1186/s41239-017-0042-5.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88

Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., Knight, E. (2013). Digital badges in education. *Education and Information Technologies*, 20(2), 403-410. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-7>

Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*. 10.1109/HICSS.2014.377

Hanus, M. D., Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

Ibáñez, M., Di Serio, Á., & Delgado Kloos, C. (2014). Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7(3), 291–301. <https://doi.org/10.1109/TLT.2014.2329293>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118255827>

Keller, J.M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), <https://ocw.tudelft.nl/wp-content/uploads/Development-and-Use-of-the-ARCS-Model-of-Instructional-Design.pdf>

Kickmeier-Rust, M. D., Hillemann, E.-C., Albert, D. (2014). Gamification and smart, competence-centered feedback: Promising experiences in the classroom. *International Journal of Serious Games*, 1(1), 27-34. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v1i1.7>

- Lorenzo-Lledó, A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis. *Retos*, 50(4), 858–871. DOI:10.47197/retos.v50.97366
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., Opwis, K. (2015). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 485–495. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- Mirzaie Feiz Abadi, B., Khalili Samani, N., Akhlaghi, A., Najibi, S., Bolourian, M. (2022). Pros and cons of tomorrow learning: A review of literature of gamification in education context. *Medical Education Bulletin*, 3(4), 543–554.
- Putz, L. M., Hofbauer, F., Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J.H., McCarthy, I., Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification, *Business Horizons*, 58(4), 411-420, <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Subhash, S., Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Werbach, K. (2014). (Re)Defining gamification: a process approach. In A. Spagnolli (Ed.), *Persuasive Technology. PERSUASIVE 2014. Lecture Notes in Computer Science*, Vol. 8462, 266–272
- Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

GAMIFICARE VS. ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE JOCURI

Ec. Bălan Cornelia -Dorina

Școala Gimnazială Nr. 1 Rieni, jud. Bihor

Joaca și jocurile reprezintă, de mii de ani, una dintre pietrele de temelie ale civilizației umane. Jocurile pot fi asociate cu beneficiile acestora: descoperirea propriilor limite în situații noi, originale și provocatoare, promovarea interactivității, dezvoltarea creativității, creșterea implicării în activități, învățarea din greșeli, perfecționarea, etc (Élthes, 2016).

O definiție foarte concisă și clară a gamificării aplicate la educație este oferită de Erickson et al., care o descriu astfel “încorporarea elementelor de proiectare a jocurilor în cadrul unei săli de clasă”.

Aceasta este, de fapt, o versiune a definiției echipei lui Deterding, doar că este contextualizată pentru educație. Adăugând accentul pus de Hamari și Huotari pe generarea de experiențe și punctul de vedere al lui Yu-kai Chou cu privire la utilizarea distracției în urmărirea a ceva productiv, se poate spune că gamificarea este încurajarea implicării cursanților prin structurarea procesului de învățare într-o manieră care îi determină pe cursanți să îl experimenteze în mod similar cu modul în care ar putea experimenta un joc, prin utilizarea conceptelor și metodelor frecvent asociate (dar nu exclusiv) cu proiectarea de jocuri. (*Manual –incluziune socială prin joc în educație, 2022, pp. 14-15*)

În prezent, gamificarea este descrisă și discutată de cercetători și practicieni din mai multe domenii, inclusiv psihologie, sociologie, management, marketing, pedagogie și informatică. În mod clar, deci, este departe de a fi exclusivă pentru educație.

Pentru o persoană care nu este familiarizată cu aceste concepte, ele pot părea, în mod ușor de înțeles, sinonime. Deși ambele implică utilizarea principiilor de proiectare a jocurilor, ele sunt, de fapt, oarecum diferite. Înțelegerea acestei diferențe vă va face un utilizator mai versatil și mai flexibil al diverselor metode și instrumente.

Unele dintre cele mai simple definiții ale învățării bazate pe joc (GBL) o descriu ca fiind utilizarea jocurilor pentru a facilita învățarea sau un proces prin care învățarea este un rezultat al jocului în sine. În ceea ce privește formularea, distincția cheie între GLB și gamificare este că, în

mod obișnuit, se spune că prima se referă la utilizarea de *jocuri reale* (activități complet dezvoltate), în timp ce cea de-a doua vorbește doar despre utilizarea *elementelor de proiectare a jocurilor*. Cu toate acestea, o modalitate mai bună de a *explica diferența* este de a lua în considerare *la ce aspect al învățării* se aplică fiecare concept. Gamificarea influențează procesul, în timp ce GBL lucrează cu conținut și formă de învățare. Gamificarea este o modalitate de a transforma procesul de învățare (inclusiv verificarea și evaluarea) într-un joc sau într-o experiență asemănătoare unui joc. Între timp, GBL denotă diverse forme în care elevii pot interacționa cu conținutul, pot explora concepte, pot aplica cunoștințele nou dobândite sau pot dobândi și exersa noi competențe.

Iată câteva exemple de gamificare a procesului de învățare: un profesor acordă insigne de învățare în loc de note; elevii își creează propriile avatare sau personaje; progresul lor se reflectă în dezvoltarea acestor avatare sau personaje (de exemplu, avatarul primește un nou articol de îmbrăcăminte sau un personaj își îmbunătățește unul dintre attribute atunci când elevul atinge o etapă de învățare); un profesor folosește Kahoot sau Quizziz în locul unui test standard cu creionul și hârtia.

Acum, să ne uităm la exemple de GBL: elevii învață despre complexitatea gestionării unui oraș prin jocul SimCity; elevii joacă jocuri de cărți pentru a explora conceptul de probabilitate în matematică; elevii participă la o vânătoare de comori interactivă folosind Actionbound pentru a afla despre istoria și trăsăturile culturale ale orașului lor natal. Gamificarea ne permite să modelăm modul în care cursanții experimentează procesul, progresul lor, modul în care sunt evaluați etc. În loc să primească note, ei primesc insigne. În loc să li se spună "tocmai ai terminat această parte a cursului", li se permite să își îmbunătățească imaginea. În loc să parcurgă un manual, ei parcurg o poveste.

GBL, la rândul său, se referă la modul în care cursanții dobândesc, interacționează, procesează și aplică cunoștințele și competențele.

În loc să rezolve niște ecuații fără nicio semnificație aparentă atașată acestora, ei își calculează șansele de a câștiga o mână de poker cu un set de cărți dat. După ce citesc într-o carte despre un eveniment istoric, îl reconstituie în clasă pentru a-și face o idee despre ceea ce ar fi putut gândi sau simți participanții. În loc să li se spună cât de dificil este să echilibreze satisfacerea nevoilor în domeniul energiei, preocupările de mediu și constrângerile bugetare, ei

trebuie să încerce să facă acest lucru în SimCity. (*Manual –incluziune socială prin joc în educație*, 2022, pp. 16-17)

Tinerii din zilele noastre sunt atrași de jocuri, de jocuri pe calculator, unde performanțele lor sunt evaluate rapid prin punctaje sau feedbackuri individualizate. Prin joc, ei se implică activ, devenind astfel capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate. Rolul profesorului este să îi ghideze pe elevi cu măiestrie prin hățișul noțiunilor abstracte, utilizând principiile gamificării. Profesorul devine un conducător de joc care le insuflă entuziasmul său copiilor, motivându-i să progreseze.

Bibliografie:

<http://stiintasiinginerie.ro/wp-content/uploads/2020/05/18.-JOCURI-GAMIFICARE-%C8%98I-%C3%8ENV%C4%82%C8%9AAAREA-PE-BAZ%C4%82-DE-JOC-Carmen-Ioana-IUHOS-Ioana-Maria-C%C3%82MPEAN-Carmen-BAL.pdf>

<https://demetrius.ro/wp-content/uploads/2022/11/Manual-Incluziune-sociala-prin-joc-in-educatie.pdf>

<https://lerner.ro/ce-este-gamificarea-si-cum-poate-fi-integrata-in-invatare/>

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA ONLINE: TEORII, APLICABILITATE ȘI IMPACT

Prof. Bălulescu Tina Mihaela

Școala Gimnazială nr. 1 Chirnogeni, Constanța

Rezumat

Gamificarea educației online a devenit un subiect central în discuțiile despre modernizarea procesului de învățare și creșterea implicării elevilor și studenților. Acest articol explorează fundamentele teoretice ale gamificării, modalitățile prin care este integrată în mediile digitale de învățare, precum și rezultatele cercetărilor care evaluează eficiența acesteia. Studiile analizate arată că gamificarea poate contribui pozitiv la motivația și participarea studenților, dar efectele asupra performanței academice sunt influențate de modul de implementare și contextul educațional.

1. Introducere

Transformarea digitală a educației a generat o nevoie acută de metode inovatoare care să mențină atenția și motivația cursanților. Gamificarea, definită ca integrarea elementelor de joc în contexte non-ludice, a devenit o strategie frecvent utilizată în e-learning. Elementele tipice includ puncte, insigne, clasamente și misiuni. Scopul este de a stimula motivația intrinsecă și participarea activă a utilizatorilor. Acest articol oferă o analiză a teoriei și practicii gamificării în educația online.

2. Fundamente teoretice ale gamificării în educație

În educație, gamificarea este susținută de mai multe teorii motivaționale. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) susține că motivația intrinsecă apare atunci când sunt îndeplinite trei nevoi fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Sistemele de e-learning care oferă feedback constant, provocări adaptate nivelului și oportunități pentru colaborare pot satisface aceste nevoi.

Modelul Octalysis al lui Chou (2015) identifică opt tipuri de motivații, printre care progresul, curiozitatea, sensul și influența socială.

În contextul educațional, folosirea unei combinații de motivații poate conduce la rezultate mai echilibrate.

Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) este util în înțelegerea designului experiențelor gamificate: mecanicile (ex. puncte), dinamica (ex. competiție) și estetica (ex. sentimentul de reușită) trebuie aliniate pentru a produce efecte pozitive.

3. Aplicații și cercetări empirice în e-learning

Numeroase studii au explorat eficiența gamificării în educația online. Barata et al. (2013) au integrat un sistem gamificat într-un curs universitar, incluzând niveluri, insigne și clasamente. Rezultatele au arătat o creștere semnificativă a participării, însă fără îmbunătățiri clare ale notelor finale.

Un studiu realizat de Domínguez et al. (2013) a comparat două grupuri de studenți: unul care a urmat un curs tradițional și altul care a beneficiat de gamificare. Grupul gamificat a demonstrat o mai mare implicare în sarcinile practice, dar scoruri mai mici la evaluările teoretice.

Pe de altă parte, Nah et al. (2014) au concluzionat că gamificarea poate avea efecte pozitive asupra învățării, dar acestea depind de calitatea designului și adaptarea la profilul utilizatorului.

4. Avantaje și limite ale gamificării în educația online

Printre avantajele principale se numără:

- creșterea implicării și motivației;
- feedback rapid și clar;
- încurajarea învățării active și colaborative.

Totuși, există și limitări importante:

- motivația poate fi temporară dacă se bazează doar pe recompense externe;
- riscul de a transforma procesul educațional într-o competiție superficială;
- lipsa efectelor semnificative asupra învățării profunde.

Pentru a depăși aceste limite, este esențială o proiectare pedagogică centrată pe elev și aliniată la obiectivele curriculare.

5. Concluzii

Gamificarea reprezintă o abordare promițătoare pentru a face educația online mai atractivă și mai eficientă. Fundamentele teoretice arată că poate contribui la satisfacerea nevoilor psihologice ale cursanților, iar cercetările empirice indică un potențial semnificativ de creștere a motivației și implicării. Totuși, succesul depinde de un design

echilibrat, adaptat contextului educațional și nevoilor utilizatorilor. În viitor, este necesară o cercetare mai profundă privind impactul pe termen lung al gamificării asupra rezultatelor academice.

Bibliografie

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Engaging Engineering Students with Gamification. VS-GAMES.

Chou, Y.-K. (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Springer.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

Nah, F. F.-H., Zeng, Q., et al. (2014). Gamification of education: A review of literature. HICSS.

Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–38

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

**PROF. ÎNV PRIMAR BANEA ANGELICA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ JIJILA
JUDEȚUL TULCEA**

„Eu sunt copilul! Tu ții în mâinile tale destinul meu. Tu determini în cea mai mare măsură, dacă voi reuși sau voi eșua în viață! Dă-mi, te rog, acele lucruri care să mă îndrepte spre fericire. Educă-mă, te rog, ca să pot fi o binecuvântare pentru lume”. (Din „Child's Appeal”, Mamie Gene Cole)

Copiii devin consumatori de tehnologie de la vârste fragede, însă te-ai gândit cât de conștient ajung să o folosească? Educația STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), un concept relativ nou în România, ajută copiii să înțeleagă conceptele abstracte prin experimentare și joacă, oferindu-le cea mai calitativă educație. De ce? Pentru că educația formală oferită copiilor la școală nu este suficientă, iar educația STEAM vine în ajutorul ei cu menirea de a crește copii ce pun întrebări relevante, găsesc soluții inovative, conduc cercetări și aplică propriile descoperiri în lumea reală.

Termenul a apărut la începutul anilor 2000, dar în acea versiune lipsea litera „A”, pentru arte. Educația STEAM face parte din educația non-formală, ce își propune să promoveze și utilizeze metode de predare bazate pe știință, investigare și analiză directă. Scopul acestei abordări este de a crea un mediu de învățare în care copiii să își folosească abilitățile din cele 5 domenii mai sus enumerate, pentru a rezolva probleme tangibile. Cu alte cuvinte, educația STEAM încurajează copiii să descopere soluții inovative printr-o varietate de opțiuni.

GAMIFICAREA, în strânsă legătură cu educația STEAM este un termen care înseamnă „a adăuga elemente de design de joc la un context, care nu este un joc”.

Învățarea bazată pe TIC crează condiții optime pentru implementarea gamificării. O activitate gamificată presupune cunoașterea elevilor și stabilirea unor obiective clare. Conținutul educativ trebuie să fie interactiv și antrenant.

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative

Experiența eșecului pregătește elevii pentru viața reală, dezvoltând capacitatea de a găsi noi strategii de a reflecta, de a face noi planuri și a depăși noi obstacole; oferă învățare experiențială; stimulează curiozitatea și interesul unei persoane în domenii precum STEAM, dezvoltă încrederea în sine și colaborarea.

În tendințele actuale privind modalitățile de învățare ale angajaților, gamificarea se află printre cele mai răspândite. Aceasta presupune adăugarea unor elemente din jocuri la parcurgerea unor cursuri, pentru o experiență mai atractivă. Metoda interactivă de învățare are rolul principal de a face mai ușor de parcurs etapele unui proces de instruire.

Procesele gamificate corect contribuie la creșterea motivației intrinseci prin împlinirea a patru nevoi esențiale pentru fiecare din noi dar mai ales pentru elevi:

Am urmărit comportamentul elevilor mei pe parcursul unui an școlar, în care aceștia au accesat platform Kidibot. Acolo am văzut implicarea și progresul elevilor, prin împlinirea unor nevoi de dezvoltare.

Nevoia de conexiune- în gamificare această nevoie este împlinită prin faptul că elevul devine parte dintr-o comunitate și capătă un statut social în cadrul acesteia. La un moment dat, motivațiile extrinseci s-ar putea să nu mai prezinte interes; de aceea este important ca elevul să știe că face parte dintr-o comunitate cu care poate interacționa ușor; dincolo de motivația extrinsecă, rămâne implicarea activă și loialitatea față de grup.

Nevoia de autonomie- În gamificare, autonomie înseamnă libertate și putere de decizie; elevii decid dacă mai continuă un nivel, aleg tipul de joc, aleg o recompensă, aleg să repete activitatea dacă au greșit, lucruri care educă la responsabilizare. Fără această autonomie nu se poate vorbi despre creativitate și inovație în sala de clasă.

Nevoia de competență la nivel înalt- nevoia aceasta este în strânsă legătură cu generarea fluxului potrivit. Pe măsură ce provocările sunt mai grele, elevul simte cum progresează. Procesul de împlinire a acestei nevoi seamănă cu un joc video - elevul nu primește un manual cu instrucțiuni ci treptat este antrenat și joacă nivele diferite de provocare în timp ce el devine din ce în ce mai bun.

Nevoia de a avea un scop bine stabilit și clar – elevul trebuie să știe că trebuie să facă o activitate pentru că îl ajută în altă activitate. Scopul implică aici altruism- gamificarea trebuie să ofere ocazia de a oferi ajutor celorlalți din jur pentru ca elevii să simtă că pot contribui la bunăstarea planetei.

Experiența eșecului pregătește elevii pentru viața reală, dezvoltând capacitatea de a găsi noi strategii de a reflecta, de a face noi planuri și a depăși noi obstacole; oferă învățare experiențială; stimulează curiozitatea și interesul unei persoane în domenii precum STEAM, dezvoltă încrederea în sine și colaborarea.

În timp ce în lecțiile clasice din sistemul tradițional de învățământ, profesorul predă și copilul ascultă, STEAM este o metodă activă, aplicată, constructivistă, de a „învăța prin a face”. Este vorba despre faptul că băieții și fetele vor lucra în sala de clasă sau acasă alături de părinți asemănător unui om de știință sau a unui inginer: observând, adresând întrebări, formulând idei, ipoteze, experimentând și punând în practică ceea ce descoperă, formulând și transmițând concluziile.

Spre deosebire de educația tradițională, educația STEAM este despre învățare mixtă, ce le demonstrează copiilor cum o teorie științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi.

Un alt aspect ce diferențiază educația STEAM de lecțiile clasice, predate de profesori în sistemul de învățământ clasic, este modul proactiv de desfășurare a activităților. Educația

STEAM este o metodă activă, de a învăța prin încercare și contribuție. Observația, adresarea întrebărilor, formularea ideilor și punerea acestora în practică sunt bazele educației STEAM.

Un învățământ modern, bazat pe activități STEAM, permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor, dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații. În organizarea unui învățământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activitățile desfășurate. El însoțește și încadrează copilul pe drumul spre cunoaștere

GAMIFICAREA, ca parte integrată a educației STEAM:

- pune accent pe învățarea prin experiment
- încurajează perseverența.
- propune anteprenariat în gândire.
- încurajează argumentarea propriei opinii sau ale altora.
- profesorul acționează ca un mentor ce ghidează copilul spre dezvoltare.
- profesorul organizează informațiile transmise elevilor într-un mod ușor de înțeles.

Acestea oferă oportunități de învățare experiențială și oferă elevilor posibilitatea de a gândi critic și de a se autoeduca. Prin gândirea critică ei trebuie să își pună întrebări și să afle răspunsuri. Greșelile sunt de apreciat în acest proces, deoarece reprezintă faptul că ceva nu a mers bine și va trebui să vedem „ce?”, dar să găsim și soluția potrivită.

Exercițiile de gândire critică sunt esențiale pentru copii, deoarece îi ajută pe aceștia să învețe să evalueze ce aud, văd sau citesc și mai apoi să-și formeze o opinie proprie despre un anumit subiect. Într-o lume în care cei mici sunt inundați zilnic de o cantitate vastă de informații, dezvoltarea gândirii critice devine o abilitate esențială pentru a înțelege și filtra aceste date, pentru a analiza și compara situațiile cu discernământ și pentru a lua decizii informate, ghidate de rațiune, nu de impuls.

Gândirea critică le construiește copiilor un caracter puternic, le deschide mintea către noi perspective și îi ajută să devină mai creativi și mai înțelepți. Părinții și profesorii joacă un rol crucial în dezvoltarea gândirii critice a copiilor, prin diverse activități pe care le pot realiza împreună acasă sau la școală

Iată, concret, ce putem face pentru a-l ajuta pe copil să-și formeze **gândirea critică**:

1. **Discută cu copilul despre motivul pentru care se întâmplă anumite lucruri** (de exemplu, de ce un personaj dintr-o carte a făcut sau a spus ceva) și încurajează-l să vină cu explicații.

2. **Încurajează-l să-și spună părerea** despre lucrurile pe care le vede sau experiențele pe care le trăiește și să-și exprime propriile preferințe. Discută cu el pentru a vedea cum a ajuns la opiniile sale.

3. **Pune-i întrebări care îl încurajează să facă predicții realiste** despre ceea ce se va întâmpla în continuare. Învăț-l să analizeze situațiile din mai multe perspective (să vadă diverse posibilități) și să nu accepte răspunsuri simple fără a pune la îndoială informațiile primite. Întreabă-l: „Dacă facem asta, ce crezi că se va întâmpla?” sau „Ce crezi că se va întâmpla în continuare?”. Învățarea copilului să formuleze ipoteze reprezintă unul din cele mai bune exerciții pentru dezvoltarea gândirii critice la copii.

4. **Oferă copilului timp suficient pentru a se gândi**, încerca o sarcină sau genera un răspuns. Această reflecție este de preferat în locul unui răspuns bazat pe prima reacție instinctuală.

5. **Nu interveni imediat.** Copiii au nevoie de provocări pentru a crește. Așteaptă și urmărește înainte de a interveni pentru a rezolva o problemă. Când este necesară intervenția, pune-i copilului întrebări deschise și permite-i lui să ajungă la concluzie cu îndrumarea ta.

6. **Fă-l să înțeleagă și perspectiva altor oameni,** punându-i întrebări de genul „Cum crezi că se simte?”, „La ce crezi că se gândește acum?” sau „De ce crezi că el vrea să facă asta?”

7. **Atrage-i atenția asupra micilor probleme care apar** pe parcursul zilei și încurajează-l să se gândească la soluții. Ajută-l să descrie problema și, bazându-se pe cunoștințele și experiențele lui, lasă-l să decidă care poate fi soluția cea mai bună. Discută apoi cu el de ce a luat decizia respectivă.

Iată și alte **beneficii ale gândirii critice:**

Capacitatea de a avea o viziune clară asupra anumitor probleme. Gândirea critică îi ajută pe copii să înțeleagă în profunzime o problemă, separând faptele de opinii sau emoții. Ei învață să privească situațiile din unghiuri diferite, ceea ce le oferă o imagine de ansamblu mai clară. Această claritate îi ajută să ia decizii mai bine informate și să evite confuzia generată de informații contradictorii sau incomplete.

Capacitatea de a găsi soluții de a depăși situații dificile. Copiii învață să abordeze problemele pas cu pas, evaluând fiecare opțiune și anticipând posibilele rezultate. Această abilitate îi ajută să gestioneze mai ușor dificultățile și să fie mai încrezători în fața provocărilor.

Abilitatea de a lua decizii bune. Prin diverse exerciții de gândire critică, cei mici învață să cântărească avantajele și dezavantajele înainte de a lua o decizie. Ei devin mai atenți la detalii și încep să evalueze consecințele pe termen lung, ceea ce le permite să facă alegeri mai înțelepte și mai informate, evitând deciziile impulsive sau pripite.

Dezvoltarea abilităților de conducere. Liderii eficienți au nevoie de gândire critică pentru a înțelege nevoile echipei și a lua decizii bune pentru membrii grupului. Copiii care dezvoltă această abilitate devin mai capabili să analizeze situațiile, să ofere direcții clare și să inspire încredere celor din jur.

Dezvoltarea creativității. Deși la o primă vedere, s-ar părea că gândirea critică este opusul creativității, nu este deloc așa. Atunci când copiii analizează o problemă din mai multe perspective, ei sunt încurajați să vină cu soluții inovatoare, ceea ce le dezvoltă creativitatea.

Dezvoltarea comunicării persuasive. Pentru a comunica eficient și convingător, copiii trebuie să fie capabili să vină cu argumente logice și să-și susțină punctul de vedere. Gândirea critică îi ajută să-și organizeze ideile și să le exprime clar, astfel încât să își susțină opiniile în mod convingător.

Avantajele GAMIFICĂRII și ale educației STEAM

Copiii , indiferent de vârstă, ar trebui încurajați să gândească profund, astfel încât să aibă șansa de a deveni inovatori și lideri care pot rezolva cele mai presante provocări cu care se confruntă viitorul nostru. Proiectele STEM pun bazele unei deschideri către noțiuni cu care, în mod normal, s-ar întâlni mult mai târziu și mai mult teoretic. Avantajele educației STEM sunt multiple, amintim doar câteva dintre acestea deși suntem convinși că ați înțeles cât de benefice sunt proiectele STEM în educația copiilor:

1 Promovează învățarea prin experiment. Proiectele de acest gen permit explorarea deschisă și investigarea, identificarea problemelor de rezolvat și găsirea soluțiilor potrivite. Cu cât sunt mai multe simțuri implicate în educație, cu atât îi vor ajuta să-și amintească mai ușor ceea ce învață. Când copiii construiesc, creează și explorează, învățarea are sens pentru ei. Experiența care vine din *proiecte hands-on* aduce învățarea la viață.

2. Include activități reale de soluționare a problemelor mondiale. Teme proiectelor STEM au la bază întotdeauna situații reale din viața de zi cu zi. Includerea activităților de acest fel ajută copiii să se concentreze asupra părților importante ale educației, cum să o aplice în viața reală.

3. Integrează arta cu știința într-un mod FUN. Copiii învață să lucreze împreună în proiecte care presupun inginerie și design, așa cum se întâmplă în robotică de exemplu

4. Încurajează curiozitatea și gândirea analitică. Copiii sunt curioși în mod natural, dar de multe ori metodele educaționale tradiționale împiedică acest lucru. Educația STEM le permite să întrebe, să se întrebe, să experimenteze și să exploreze. Prin aceste metode se fac noi descoperiri și invenții. De aceea, copiii trebuie ajutați să înțeleagă de ce se întâmplă lucrurile într-un anumit mod. Kiturile de electronică, spre exemplu, îi provoacă să facă legături logice între cauze și efecte aplicat pe domeniul electronicii.

5. Le oferă copiilor un control mai mare asupra învățării. Când au control, le pasă mai mult. Vor prelua sarcina mai ușor și vor fi mai implicați și mai dispuși să facă lucrurile să se întâmple.

Educația postmodernă se adaptează, zi de zi, nevoilor tinerilor ce se pregătesc pentru un viitor în care cheia succesului este cum să știi să te adaptezi și să folosești ceea ce ai învățat pentru o continuă schimbare.

Cheie succesului în societate este să oferim copiilor cunoștințele și abilitățile necesare pentru a se descurca într-o lume ce se află într-o continuă schimbare.

Împreună, cadre didactice, părinți și autorități, putem crește relevanța învățării, astfel încât elevul de azi să aibă mai multe șanse să devină tânărul de succes de mâine.

Gamificarea în educația preșcolară: Teorii, modele și cercetări aplicate

PROF. ÎNV. PREȘCOLAR: BANTAȘ MARIA

Rezumat:

Lucrarea explorează aplicabilitatea conceptului de gamificare în educația timpurie, cu accent pe teoriile motivaționale, modelele pedagogice și studiile comparative care susțin eficiența acestei metode. Sunt analizate elementele-cheie ale gamificării, impactul asupra dezvoltării cognitive și emoționale a copiilor preșcolari, precum și direcții practice de implementare în grădinițe.

Introducere:

Gamificarea este o abordare inovatoare în educație, prin care elemente specifice jocurilor (precum punctele, nivelurile, recompensele simbolice) sunt introduse în activități educaționale pentru a crește motivația, implicarea și plăcerea de a învăța. Aplicată în contextul educației preșcolare, gamificarea devine un mijloc valoros de stimulare a dezvoltării globale a copilului.

Cadru teoretic:

Gamificarea se sprijină pe:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan): promovează autonomia, competența și relaționarea ca factori motivaționali intrinseci.
- Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics): descrie modul în care mecanicile (reguli, puncte), dinamica (interacțiunile) și estetica (feedback-ul emoțional) se combină într-un sistem de joc eficient.
- Modelul comparativ Zhang–Patel (2023): propune analiza gamificării pe patru dimensiuni: obiective, motivație, mecanici și context.

Cercetări relevante:

Studiile internaționale arată că introducerea elementelor de joc în activități educative preșcolare:

- crește implicarea și durata atenției (Gonzalez et al., 2021);
- favorizează exprimarea verbală prin povești interactive (Müller & Ibrahim, 2020);
- influențează pozitiv starea emoțională (Rossi et al., 2024).

Aplicații practice în grădinițe:

Gamificarea poate fi aplicată astfel:

- activități pe centre de interes cu niveluri sau insigne pentru progres;
- jocuri digitale educaționale (cu feedback audio-vizual plăcut);
- povești interactive în care copiii sunt eroi ce rezolvă misiuni educative;
- sisteme de recompensă simbolică în activități de grup.

Concluzii:

Gamificarea este o resursă pedagogică puternică în educația preșcolară, atâta timp cât este folosită echilibrat, adaptată vârstei și nevoilor copiilor, și îmbinată cu forme variate de explorare liberă. Se recomandă formarea cadrelor didactice pentru utilizarea conștientă a acestei metode.

Bibliografie:

- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation.
- Gonzalez, P. et al. (2021). Motivational Effects of Gamification in Preschool Math.
- Zhang, L. & Patel, R. (2023). A Comparative Model of Gamification Frameworks.
- Müller, S. & Ibrahim, M. (2020). Game-Based Learning vs Gamification.
- Rossi, F. et al. (2024). Affective Response Mapping in Preschool Gamified Apps.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Prof. BARBU ADRIANA VALENTINA
COLEGIUL NAȚIONAL “AVRAM IANCU” CÂMPENI

1. Introducere

În contextul unei societăți aflate într-o continuă transformare digitală, educația trebuie să se adapteze nevoilor și așteptărilor noilor generații. Una dintre cele mai inovative metode care câștigă tot mai mult teren în sistemul educațional este **gamificarea** – utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc. Această lucrare își propune să analizeze potențialul gamificării ca instrument pedagogic modern, capabil să crească motivația, implicarea și eficiența în predare și învățare.

2. Ce este gamificarea?

Gamificarea reprezintă aplicarea mecanicilor și principiilor din jocuri (puncte, nivele, recompense, clasamente) în activități educaționale pentru a stimula participarea și performanța elevilor. Nu este vorba despre jocuri educative per se, ci despre transformarea unui proces educațional obișnuit într-unul mai interactiv și atractiv.

3. Fundamente teoretice și pedagogice ale gamificării

Gamificarea se sprijină pe teorii psihologice precum:

- **Teoria autodeterminării** (Deci & Ryan): motivația internă crește când elevii se simt competenți, autonomi și conectați.
- **Teoria flow-ului** (Csikszentmihalyi): implicarea maximă apare când sarcinile sunt provocatoare, dar realizabile.
- **Constructivismul**: învățarea activă prin explorare și feedback imediat.

4. Avantajele gamificării în procesul educațional

- Crește **motivația intrinsecă** a elevilor.
- Stimulează **implicarea activă** și **interactivitatea**.
- Permite **feedback imediat** și adaptarea nivelului de dificultate.

- Favorizează **colaborarea și competiția sănătoasă**.
- Creează o **atmosferă pozitivă de învățare**.

5. Tehnologii și platforme utilizate în gamificare

Exemple de platforme populare:

- **Kahoot!** – quiz-uri interactive cu clasamente.
- **Classcraft** – elevii își creează personaje și câștigă puncte pentru comportamente pozitive.
- **Duolingo** – gamificare în învățarea limbilor străine.
- **Quizizz, Seesaw, Minecraft Education Edition**.

6. Studii de caz și exemple de bune practici

- Într-o școală din Finlanda, implementarea sistemului de „badge-uri” pentru teme a dus la o creștere de 30% a ratei de finalizare a sarcinilor.
- În România, un profesor de matematică a introdus un sistem de „quest-uri” și „monede virtuale” pentru teme, iar rezultatele testelor semestriale au crescut semnificativ.

7. Limite și provocări ale gamificării

- Poate duce la **dependență de recompense externe**.
- Necesită **resurse digitale și competențe tehnice**.
- Uneori **efectele sunt de scurtă durată** dacă nu sunt bine integrate pedagogic.
- Riscul de a **supra-simplifica conținuturi complexe**.

8. Concluzii

Gamificarea este mai mult decât un simplu trend – este o modalitate inovatoare de a transforma educația într-un proces atractiv, motivant și eficient. Succesul acestei metode depinde însă de modul în care este integrată în strategiile pedagogice, de echilibrul între joc și conținut, precum și de capacitatea profesorilor de a adapta mecanicile jocului la nevoile reale ale elevilor.

9. Bibliografie

- Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*.

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*.
- Ministerul Educației (2023). *Ghid privind utilizarea tehnologiilor digitale în educație*.

FOLOSIREA GAMIFICĂRII ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE LA LIMBA FRANCEZĂ

Studiu de specialitate

Profesor Barbu Marcela, Colegiul Național *Mircea cel Bătrân*, Râmnicu-Vâlcea

PROBLEMATICA

- Schimbările care intervin în practicile de predare - învățare a limbii franceze datorită interactivității, ca urmare a utilizării noilor tehnologii informaționale;
- Modalitățile de exploatare a tehnologiilor;
- Potențialul formativ al TIC în condiții de interactivitate și interacțiune - Rolul medierii umane

IPOTEZELE

Interactivitatea este un factor de optimizare a procesului de predare - învățare a limbii străine ținând prin creșterea motivației elevilor, stimularea învățării, dobândirea autonomiei. Integrarea TIC contribuie la definirea unui nou profil profesional al formatorului, la înnoirea practicilor și a conținutului activității didactice. Presupunem că utilizarea noilor tehnologii poate să trezească interesul elevilor în alegerea și studierea limbii franceze. De aceea, am realizat un studiu de caz ce presupune folosirea unui stil de predare-învățare-evaluare bazat pe noile tehnologii informaționale, în cazul acesta pe gamificare – mai precis un joc de tip Escape Game- Panique au supermarché propus cu ocazia Zilei Internaționale a Profesorului de limba franceză de către Centre de linguistique appliquée (CLA) de l'université de Franche-Comté.

<https://view.genial.ly/64831eb2eef85a00181ad5b0/interactive-content-panique-au-supermarche>

METODOLOGIA

Având ca temă Cumpărăturile, acest joc propune diverse activități de înțelegere scrisă și orală, fiind un mijloc ludic ideal pentru învățare, consolidare și evaluare a noțiunilor de vocabular și gramatică : fruits et légumes; les petits commerces ; les vêtements et les couleurs; les adjectifs numéraux ; l'article partitif; les accords de l'adjectif.

Jocul poate fi propus elevilor de nivel A 1.2 sau A2.1 (recapitulare și fixare) și poate fi jucat individual sau în doi pentru un plus de interactivitate și colaborare.

Instrumente necesare : smartphone, tabletă sau computer.

Principiul este simplu : elevii trebuie să găsească rezolvarea enigmelor deplasând cursorul peste tot în imagine pentru a găsi indicii și să realizeze diverse tipuri de activități care le vor permite, cu fiecare activitate terminată, să găsească un cuvânt al parolei finale ce le va permite să iasă din supermarket. Este foarte important să noteze cuvintele pe măsură ce realizează o sarcină pentru a avea la final parola : o întreagă propoziție.

INTERPRETAREA REZULTATELOR

În ceea ce privește motivația pentru învățarea limbii franceze, analiza datelor a relevat următoarele rezultate:

- Cursul de limbă franceză bazat pe gamificare devine interesant pentru 80% dintre elevi, în timp ce 20% sunt mai puțin interesați.

· Mijloacele informatice pe care ar dori să le folosească, în ordinea preferințelor, în timpul orei de limba franceză ar fi jocul, filmul și cântecul. Despre folosirea instrumentelor tehnologice și informatice în timpul orei de curs, majoritatea profesorilor admit că desfășoară, în principal, activități după metode tradiționale (traduceri, dictări, citirea textelor cu voce tare, exerciții de gramatică) și mai puțin moderne, bazate pe tehnologii informaționale (documente video, înregistrări audio, joc). Elevii sunt dornici într-o proporție covârșitoare (95%) să desfășoare activități utilizând TIC (video, audio, exerciții online, activități interactive de exprimare orală pe diferite platforme informatice, filmul). În ciuda interesului pentru suporturile audio - vizuale, elevii par să considere dificile într-o proporție de 2/3 activitățile de înțelegere a documentelor audio și video în franceză. Tocmai de aceea, am ales ca suporturi pentru îmbunătățirea înțelegerii orale și pentru evaluarea rezultatelor, platformele educaționale, reportajele și exercițiile oferite de didacticienii de la TV5 (Enseigner le français, Apprendre le français) testele online și, mai nou, jocul de tip escape game (deși nu există foarte multe în acces gratuit).

Prin urmare, folosirea posibilităților oferite de gamificare a contribuit la stimularea motivației și a interesului unui număr mai mare de elevi, chiar și a celor care în viața...reală nu lucrau sau nu își făceau temele.

VERIFICAREA IPOTEZELOR

Datele strânse ca urmare a acestor activități au condus la necesitatea de a aplica în perioada de studiu o serie de activități cu suporturi TIC pentru îmbunătățirea competenței de înțelegere orală, activitatea dificilă în accepția elevilor. La sfârșitul perioadei de studiu, clasei implicate în proiect le-a fost aplicat un test de evaluare pentru a verifica nivelul de competență lucrat în acest timp, înțelegerea orală. Pentru testare s-au utilizat exerciții online de pe site-ul tv5 monde și întrebarea cu răspuns scurt.

Aspectele pozitive ale acestui studiu sunt legate de valoarea adăugată învățării datorită impactului TIC și a necesității sale. Entuziasmul elevilor în realizarea sarcinilor, dar și nerăbdarea cu care așteaptă următorul curs, pentru că nu se mai plictisesc, a creat o motivație în plus pentru profesorul de limbă străină. Totuși, acest tip de demers se lovește de câteva dificultăți cum ar fi lipsa tehnologiilor informaționale la unii elevi (nu dispun de o conexiune stabilă), sau de dotarea insuficientă a școlii cu mijloace audio - vizuale. De asemenea, nu trebuie să ignorăm competențele tehnice limitate ale profesorilor care nu sunt formați sau nu știu să folosească noile tehnologii informatice. În viitor, aplecarea asupra noilor instrumente informatice și a impactului lor asupra rezultatelor învățării rămâne o permanență. Investigarea modelelor de utilizare a TIC revelează o abordare multidimensională de către utilizatori. Evaluarea impactului tehnologiilor rezultă din interacțiunea între disponibilitate și utilizare, având ca scop final învățarea unei limbi străine.

REZULTATELE STUDIULUI

A învăța utilizând gamificarea presupune competențe digitale, dar și lingvistice, destul de bine dezvoltate pentru a rămâne angajat în procesul de învățare. Se dorește ca acest studiu să ofere impulsul necesar și celorlalte cadre didactice pentru a beneficia de o creștere a motivației și o mai mare implicare a elevilor în cadrul orelor de curs, conform interpretărilor efectuate. Integrarea TIC în predarea și învățarea limbilor străine și, în special a limbii franceze, conferă elevilor o nouă motivație în alegerea acestei discipline, dar și o șansă în formarea profesională de calitate. Învățarea/Evaluarea FLE prin activități bazate pe tehnologiile informatice va conduce la achiziționarea de cunoștințe de care elevii vor avea nevoie în parcursul lor școlar (examenul de bacalaureat), cât și profesional, căci învățarea unei limbi străine nu este doar o chestiune de moment, ci sunt informații ce trebuie bine amprintate elevilor, stocate pentru a fi folosite și mai târziu.

PUNCTE DE DEZBATERE

Folosirea TIC, a metodelor de stimulare a creativității în cadrul orelor de curs ar trebui să fie un imperativ pentru profesori, nu numai în anumite contexte ci în mod regulat, pentru sporirea motivației și, implicit, pentru ameliorarea rezultatelor școlare și pregătirea elevilor pentru bacalaureat și DELF. Viitorul

suporturilor de informație și de formare trebuie gândit în termeni de complementaritate și nu de substituire. Chestiunea fundamentală a acestei valori adăugate este aportul folosirii unor site-uri educative multimedia, în raport cu metodele clasice. Elevii devin actori implicați în procesul lor de învățare. În interactivitate, relația în învățământ este modificată: elevul și profesorul participă interactiv la practica maieutică de acces la lumea cunoașterii, iar cunoștințele sunt rezultatul unei construcții colective, deoarece Web-ul oferă din ce în ce mai mult un mediu de cooperare și nu doar de difuzare și informare. Anumite aptitudini (comunicare, muncă în echipă, rezolvarea unor sarcini) sunt tot mai apreciate. Atitudinile pozitive (încredere în sine și în alții, responsabilitate, speranță, autonomie, creativitate) sunt cheia reușitei.

Bibliografie/Sitografie

1. Manguot, F. Les interactions en ligne comme objet d'étude pour la didactique des langues et les sciences du langage. In P. Blanchet & P. Chardenet (dir.), Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures, Paris: Editions des archives contemporaines, en partenariat avec l'AUF, 2011, p.337-344.

2. <https://www.isjcta.ro/wp-content/uploads/2013/06/Cadrul-European-Comun-de-Referinta-pentru-limbi.pdf>

3. <https://view.genial.ly/64831eb2cef85a00181ad5b0/interactive-content-panique-au-supermarche>

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE: APLICAREA LA TEMA „LES MOYENS DE TRANSPORT”

Prof. Bârsan Adriana Florina

Școala Gimnazială “Simion Bărnuțiu” Bocșa, județul Sălaj

Gamificarea, procesul de integrare a elementelor de joc în contexte non-joc, a câștigat popularitate în educație, în special în predarea limbilor străine. Prin acest articol vreau să explorez fundamentele teoretice ale gamificării, modele pedagogice relevante. Mă voi concentra asupra aplicării gamificării în predarea limbii franceze, având ca temă „*Les moyens de transport*”, pentru a evidenția modul în care motivația, implicarea și învățarea activă pot fi amplificate prin strategii ludice.

1. Introducere

Predarea limbilor străine necesită metode care să implice activ elevii și să le dezvolte competențele de comunicare. Gamificarea s-a dovedit a fi o strategie eficientă pentru atingerea acestor obiective, datorită impactului său pozitiv asupra motivației intrinseci și extrinseci. Tema „*Les moyens de transport*” oferă oportunități excelente de integrare a gamificării prin activități interactive și centrate pe elev.

2. Fundamente Teoretice ale Gamificării

2.1. Teoria Auto-determinării (Ryan & Deci, 2000)

Această teorie subliniază importanța satisfacerii a trei nevoi psihologice de bază: **autonomie**, **competență** și **relaționare**. Gamificarea eficientă le poate satisface prin:

- Alegerea activităților (autonomie),
- Obiective clare și feedback imediat (competență),
- Activități colaborative (relaționare).

2.2. Teoria Flow-ului (Csikszentmihalyi, 1990)

Gamificarea poate crea un „flux” – o stare de imersiune completă – când provocările sunt echilibrate cu abilitățile elevilor. Activitățile bazate pe jocuri pot induce acest flux prin progresie și adaptare a dificultății.

3. Modele de Gamificare în Educație

3.1. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)

Acest model include opt forțe de motivație, precum realizarea, posesia, însemnătatea, influența socială, incertitudinea, etc. În lecțiile de franceză, putem folosi:

- **Sisteme de puncte și insigne** pentru realizări,
- **Clasamente** pentru motivație socială,
- **Misiuni secrete** legate de vocabularul transporturilor.

3.2. Modelul SAPS (Werbach & Hunter, 2012)

Acest model identifică 4 elemente-cheie: *Status*, *Access*, *Power*, *Stuff* – utile pentru a recompensa comportamente dorite.

4. Aplicarea Gamificării la Tema „Les moyens de transport”

4.1. Scenariu Didactic Gamificat

Obiectiv: Elevii să învețe și să utilizeze vocabularul legat de mijloacele de transport.

Activități propuse:

- **Escape Room digital:** Elevii trebuie să „scape” de pe o insulă alegând corect mijloacele de transport în funcție de context.
- **Călătorie virtuală în Franța:** Cu puncte câștigate pentru fiecare întrebare corectă legată de vocabular, elevii avansează pe o hartă interactivă.
- **Quizziz / Kahoot!** cu întrebări grilă, jocuri de potrivire și completare.

4.2. Elemente de joc utilizate

- Avatare personalizate
- Sistem de recompense (badge-uri, trofee)
- Niveluri (nivel A1 – începător → A2 – intermediar)
- Feedback imediat

5. Limite și Recomandări

- **Supra-gamificarea** poate duce la pierderea interesului.
- Nu toți elevii răspund pozitiv la competiție; activitățile trebuie să permită și colaborare.
- Este esențială **alinierea gamificării cu obiectivele curriculare**.

6. Concluzii

Gamificarea poate transforma lecțiile de limbi străine într-un spațiu interactiv, motivant și colaborativ. Tema „*Les moyens de transport*” se pretează în mod ideal la activități ludice, care facilitează învățarea contextualizată și experiențială. Integrarea teoriilor motivaționale și a modelelor pedagogice valide asigură un cadru eficient pentru proiectarea lecțiilor gamificate.

Bibliografie

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
- Chou, Y-K. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*.
- Domínguez, A. et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*.
- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2018). *Gamification of task performance with leaderboards: A goal setting experiment*

GAMIFICAREA ÎN PROCESUL DIDACTIC DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

prof. Bejinariu Nicoletta Cătălina

Școala Gimnazială Ipotești, jud. Suceava

Introducere

Într-un context educațional aflat într-o continuă transformare, integrarea jocului și a tehnologiei în procesul de predare-învățare capătă o importanță tot mai mare. Gamificarea, în special în învățământul primar, se dovedește a fi un instrument inovator ce contribuie la creșterea motivației, implicării active și colaborării între elevi. Prin utilizarea unor platforme digitale precum ClassroomScreen, Educaplay, Wordwall sau Kahoot!, profesorii pot transforma lecțiile tradiționale în experiențe dinamice și interactive.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea are la bază concepte din psihologia educațională, precum teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985), care subliniază importanța autonomiei, competenței și relaționării în învățare. Totodată, teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990) evidențiază importanța echilibrului între provocare și abilități, element esențial în conceperea activităților gamificate.

Aceste teorii sunt transpuse în educație prin strategii care implică recompense, misiuni, punctaje, niveluri și feedback constant – toate adaptate specificului vârstei școlare mici.

2. Platforme digitale și rolul lor în gamificare

În procesul de gamificare, tehnologia oferă un suport valoros pentru personalizarea și dinamizarea învățării. Printre cele mai utilizate platforme se numără:

ClassroomScreen – Instrument digital integrator pentru lecții dinamice

ClassroomScreen oferă o varietate de funcții ce permit profesorului să organizeze lecțiile într-un mod vizual și atractiv: afișarea obiectivelor, timer, împărțirea în grupuri, punctaj vizual, simboluri motivaționale, emoji pentru reflecție, tablă albă interactivă etc. Este extrem de utilă în controlul ritmului, gestionarea clasei și motivarea elevilor.

Educaplay – Activități interactive personalizabile

Platforma permite crearea de jocuri didactice (asocieri, completări, hartă interactivă, quiz) ușor de adaptat pentru conținuturi literare sau științifice.

Wordwall – Versatilitate și atractivitate

Wordwall permite crearea de activități precum roata norocului, potriviri, ordonări, toate adaptabile nivelului clasei. Poate fi folosit și ca evaluare interactivă.

Kahoot! – Competiție și verificare rapidă

Kahoot! este ideal pentru testarea rapidă a cunoștințelor și implicarea elevilor prin quiz-uri dinamice, în echipă sau individual.

3. Studiu de caz: Lecție gamificată – verificarea lecturii „Tălharul Hotzenplotz”

(club de lectură, clasa a III-a – a IV-a)

Lecția face parte dintr-un program al clubului de lectură și are ca obiectiv principal verificarea lecturii suplimentare prin metode atractive, bazate pe joc și cooperare.

Obiective operaționale:

- Identificarea personajelor-cheie din text
- Formularea de opinii personale legate de comportamentul personajelor
- Rezolvarea de sarcini în echipă folosind platforme digitale
- Dezvoltarea expresivității orale prin jocuri de rol

Desfășurarea lecției cu integrarea platformei ClassroomScreen

1. Introducere: Organizarea vizuală a lecției

Profesorul utilizează **ClassroomScreen** pentru a afișa pe videoproiector agenda lecției cu iconițe vizuale:

- „Quiz introductiv”
- „Detectivi literari”
- „Joc de rol”
- „Reflecție”

Sunt afișate și **regulile jocului** și **criteriile de evaluare** (cooperare, implicare, originalitate).

2. Încălzire – Quiz Kahoot!

Elevii răspund la 5 întrebări rapide despre carte. Pe ecran este afișat **timerul ClassroomScreen**, iar la final sunt acordate **stele virtuale** echipelor câștigătoare, afișate vizual ca simboluri de apreciere.

3. Activitate principală – „Detectivii literari”

Platforme folosite: Educaplay și Wordwall

- Pe **Educaplay**, elevii asociază citate cu personajele corespunzătoare.
- Pe **Wordwall**, jocuri de ordonare cronologică și identificare a valorilor morale.

Rolul ClassroomScreen:

- Timer pentru fiecare sarcină (3-5 minute)
- Notarea punctajelor pe tabla digitală
- Simboluri de feedback (emoji, OK, stele) afișate în timp real
- Afișarea mesajelor de motivare („Bravo!”, „Timpul aproape s-a scurs!”)

4. Joc de rol – „Interviu cu tâlharul”

Elevii lucrează în perechi: reporter și Hotzenplotz.

Fișele-schemă sunt afișate pe **tablă (ClassroomScreen)** pentru a sprijini exprimarea. Elevii răspund, iar colegii apreciază cu semne vizuale afișate pe ecran.

5. Reflecție – Emoji Review

Elevii aleg un **emoji care exprimă cum s-au simțit** în lecție (de pe ClassroomScreen) și formulează o propoziție cu ceea ce au învățat. Profesorul notează impresiile pe tabla digitală.

Rezultate și impact

Această lecție gamificată a dus la:

- Creșterea motivației elevilor pentru lectură
- Implicarea echilibrată a tuturor elevilor, inclusiv a celor rezervați
- Dezvoltarea cooperării și exprimării libere în fața colegilor
- Consolidarea înțelegerii conținutului literar într-un mod ludic și natural

Fișe-schemă: Interviu cu tâlharul Hotzenplotz

Pentru elevul-reporter:

1. Cum te numești și ce rol ai avut în poveste?
2. De ce ai furat ceasul magic?
3. Ce te-a motivat să fugi și să te ascunzi?
4. Cum ai fost prins? Ce ai simțit?
5. Ai face același lucru din nou? De ce/De ce nu?
6. Ce ai învățat din pățania ta?

Pentru elevul-Hotzenplotz:

- Răspunde sincer și expresiv la întrebări.
- Imaginează-ți că ești într-un studio TV.
- Poți adăuga o scurtă poveste personală.
- Încearcă să păstrezi stilul și umorul personajului.

Crearea unui *joc de tip board game* inspirat din carte (cu întrebări, misiuni, obstacole, puncte) – proiect de echipă pentru următoarea lecție.

Proiect de echipă: „Board Game – Aventurile lui Hotzenplotz”

Scop: Consolidarea lecturii prin joc și colaborare, dezvoltarea creativității, gândirii critice și exprimării.

Elevii vor lucra în echipe de 3-4 colegi pentru a crea un joc de societate (board game) inspirat din cartea „Tâlharul Hotzenplotz”. Fiecare echipă va prezenta jocul în următoarea întâlnire a clubului de lectură.

Jocul trebuie să conțină:

- Planșă de joc cu traseu și zone speciale (Căsuța bunicii, Pădurea cu capcane, etc.)
- Pioni și zar
- Cartonase cu întrebări, misiuni, obstacole și bonusuri (20–30 buc.)
- Regulament scris clar

Exemple de cartonașe:

- Întrebare: Ce a furat Hotzenplotz?
- Misiune: Imită-l pe Kasperl timp de 10 secunde
- Obstacol: Ai fost prins – stai o tură!
- Bonus: Ai găsit ceasul muzical – avansează 2 pași

Criterii de evaluare:

- Creativitatea temei și designul jocului – 10p
- Corectitudinea întrebărilor – 10p
- Claritatea și logica regulilor – 5p
- Munca în echipă și prezentarea – 5p

Toate echipele vor aduce jocul fizic și vor face o demonstrație de 5 minute în următoarea lecție. Profesorul poate utiliza platforma ClassroomScreen pentru a cronometra fiecare echipă și pentru a afișa vizual criteriile de evaluare, emoji-uri motivaționale și feedback vizual în timpul jocului.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A review of empirical studies. *Hawaii International Conference on System Sciences*, 47.
- Preußler, Otfried. *Tâlharul Hotzenplotz*. Editura Arthur, București, 2018.
- ClassroomScreen – <https://classroomscreen.com>
- Educaplay – <https://educaplay.com>
- Wordwall – <https://wordwall.net>
- Kahoot! – <https://kahoot.com>

Ce este gamificarea?

Bercea Georgeta Voichița
Liceul Teoretic „Grigore Moisi” Timișoara

Gamificarea (în engleză *gamification*) este procesul de aplicare a elementelor de joc (cum ar fi punctele, nivelurile, premiile, clasamentele sau misiunile) în activități non-joc, cum ar fi educația, afacerile, sănătatea sau resursele umane, pentru a spori motivația, implicarea și performanța.

1. Exemple de elemente gamificate:

- Puncte / monede virtuale
- Distincții și insigne (badges)
- Misiuni și obiective
- Clasamente (leaderboards)
- Progres vizual (bare, niveluri)
- Recompense pentru comportament dorit

2. Exemple de gamificare în România:

➤ **Educație:**

Aplicații precum *Kahoot*, *Duolingo* sau *Classter* (folosit în unele școli românești) folosesc gamificarea pentru a încuraja participarea elevilor.

➤ **Sănătate:**

Platforme de fitness (ex: Fitbit sau Strava) recompensează cu medalii virtuale și notificări atunci când utilizatorii ating obiective (pași, distanță, timp activ).

➤ **Business:**

Unele companii românești folosesc gamificarea în traininguri interne, pentru motivarea angajaților (prin concursuri, clasamente și premii).

3. De ce funcționează gamificarea?

Gamificarea funcționează pentru că:

- Activează motivația intrinsecă (dorința de a reuși, de a învăța, de a progresa).
- Oferă feedback imediat și recompense pentru eforturi.
- Transformă sarcinile repetitive sau plictisitoare în activități mai atractive și interactive.
- Creează un sentiment de competiție sau colaborare.

Educație și gamificare în școlile românești

Aplicațiile digitale care utilizează gamificarea devin din ce în ce mai prezente în procesul educațional, inclusiv în România. Iată trei exemple relevante:

A. Kahoot!

Este o platformă de tip quiz, folosită de profesori pentru a crea teste interactive, jocuri de întrebări și concursuri de cultură generală.

Elevii pot participa în timp real, de pe telefon, tabletă sau calculator. Prin clasamente live, cronometru și sunete de joc, Kahoot stimulează spiritul competitiv și atenția.

Exemplu în România: Este frecvent utilizat la orele de limbi străine, istorie sau științe, în special la gimnaziu și liceu.

B. Duolingo

O aplicație de învățare a limbilor străine, inclusiv engleza, spaniola sau franceza.

Se bazează pe misiuni zilnice, puncte, niveluri și insigne, transformând învățarea într-o rutină distractivă. Este folosită complementar, pentru exerciții de vocabular și gramatică.

Exemplu în România: Unii profesori recomandă Duolingo ca activitate opțională pentru acasă, iar elevii își pot urmări progresul individual.

C. Classter

Este un sistem educațional complet de management pentru școli, folosit în unele instituții private sau experimentale din România.

Include module de gamificare a învățării, dar și de administrare a clasei, teme, note și comunicare cu părinții. Poate fi personalizat pentru a integra premii, provocări sau evoluții vizuale pe baza progresului elevului.

Exemplu: Unele licee private din București și Cluj-Napoca utilizează Classter pentru gestionarea clasei și motivarea elevilor prin punctaje și feedback vizual.

De ce funcționează gamificarea în educație?

- Crește motivația elevilor
- Stimulează atenția și implicarea
- Încurajează feedback-ul rapid
- Face procesul de învățare mai atractiv și interactiv

Gamificarea este eficientă doar dacă este folosită inteligent. Un design slab poate avea efect invers: demotivare, superficialitate sau stres din competiție.

Surse:

- Karl M. Kapp – *Gamification of Learning and Instruction*
- Revista „Educația 21”, Cluj-Napoca
- Gartner Research – Raport anual privind gamificarea în afaceri
- Interviu cu profesori români în *Dilema Veche* și *Eduedu.ro*
- Interviu cu profesori români publicate în *Eduedu.ro*
- Manuale de pedagogie digitală (Universitatea București)
- Studii de caz publicate de platformele Kahoot și Classter

GAMIFICAREA ACTELOR DE LIMBAJ

Profesor BERCEA NICULINA, Colegiul Național *ION LUCA CARAGIALE*, Ploiești

Pentru a transforma lumea prin descoperirea soluțiilor la problemele vieții cotidiene ar trebui ca zeci de miliarde de ore de joc virtuel să genereze fapte constructive în plan real. În acest sens, programele de liceu ar trebui să acorde un timp mai generos exersării actelor de limbaj. Acestea sunt studiate selectiv, incomplet sau asumate intuitiv în clasele de gimnaziu, neglijate în anii de liceu, când pentru fiecare adolescent cuvântul și contextul în care se află se transformă în începutul faptei, având consecințe, pe care participanții la procesul existențial, ca învățare continuă să se afle pe trepte diferite de reușită și eficiență. J. Searle identifică cinci clase de acte de vorbire:

a) asertive (diverse afirmații): verbe performative: *a afirma, a sugera, a insista, a presupune, a se plânge*.

b) directive (cereri, sfaturi, întrebări): verbe performative: *a cere, a solicita, a ruga, a invita, a sfătui* etc.

c) promissive (asumarea unor angajamente): verbe performative: *a promite, a jura, a făgădui* etc.

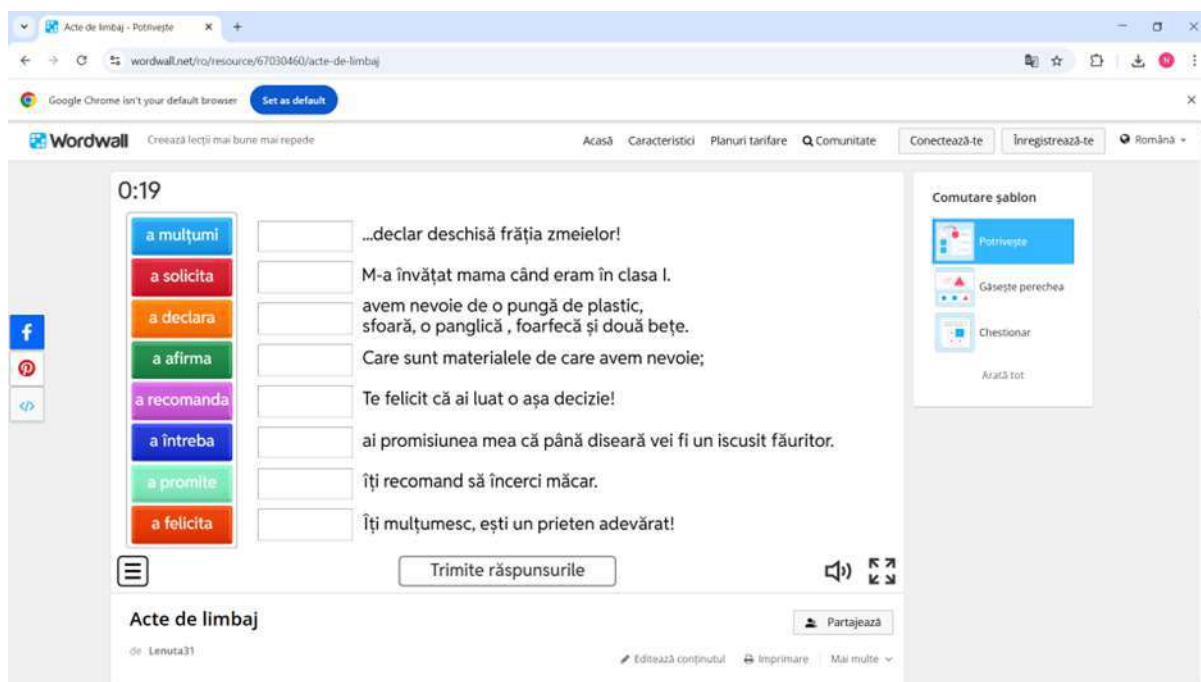
e) *expresive* (exprimă emoții): verbe performative: *a mulțumi, a saluta, a felicita* etc.

d) *declarative* (diverse acțiuni instituționale): verbe performative: *a anula, a proba, a boteza, a concedia* etc. [8, pag. 57].

Actele de vorbire se constituie pe baza funcțiilor comunicative comune: *convențiile sociale* - grupează actele de vorbire prin care se stabilesc relațiile între interlocutori conform unor reguli; *informațiile* – conțin actele de vorbire prin care se obțin informații despre fapte și modalitățile de acțiune; *atitudinile și sentimentele* - se referă la acele acte de vorbire care exprimă emoții momentane sau durabile; *regulile de acțiune* – reunesc acte de vorbire care au funcția de a orienta și de a realiza acțiunile; *organizarea discursului* - conține actele de vorbire care servesc la organizarea discursului individual; *strategiile reparatorii* - grupează actele prin care se perfecționează

Succesul utilizării actelor de limbaj depinde de îndeplinirea anumitor condiții, numite condiții de reușită (Austin) sau condiții de satisfacere (Searle), cum ar fi:

1. condiția de conținut propozițional (indicator al naturii conținutului actului respectiv);
 2. condițiile preliminare (locutorul cunoaște sau crede despre interlocutorul său, în privința intereselor sau intențiilor sale, precum și în privința relațiilor stabilite între ei);
 3. condiția de sinceritate (indică starea de încredere a locutorului privitor la actul performat);
 4. condiția esențială (trimite la tipul de obligație pe care locutorul sau interlocutorul o pune în joc în momentul enunțării actului ilocutoriu). De exemplu, actele de limbaj selectate pentru a fi învățate în grupele de începători, gupa de preșcolari: Formule de salut la întâlnire cu prieteni sau persoane mature: – Bună!/ Salut! Bună ziua! Formule de prezentare (autoprezentare) Mă cheamă + prenume – Mă cheamă Ina. El/ea este + profesie – El este medic. – Ea este arhitectă. Identificări de persoane. – Acesta este tata. Aceasta este mama.
- Stabilirea apartenenței– Bunicul meu. Bunica mea. Descriere de obiecte: Caut o minge *mare și roșie*. Descriere de persoane, acțiuni: –*Frate harnic, soră frumoasă*. Cererea de informații privind obiecte, însușiri: – Cum este cartea? Dar concertul? Răspuns la cerere. Oferirea de răspunsuri verbale și nonverbale: – *Oaa! Volumul este nou. – Mașina este electrică.*
- *Clasa este activă. Solista este talentată*. Cererea de informații privind identificarea unei persoane, caracteristici (a cere identificarea cuiva) : – *Cine este acesta? Cine este aceasta?* – Cum este prietenul tău? Răspuns la cerere. Oferirea de răspunsuri verbale și nonverbale: – Acesta este (e) bunicul meu. El este harnic. – *Aceasta este (e) bunica mea. Ea este harnică.*
- Cererea de informații cu privire la persoană: – *Ai un frate aviator?* – *Da, (am). Am. – Nu (am). Nu, nu am.* Oferirea de informații despre propria persoană:– *Eu sunt Corina. Am 6 ani.*



La nivelul anilor de liceu se reiau actele de limbaj pentru a face distincția conversație, discuție, dialog, dispută și atunci aplicăm jocul de rol, precum și compunerea cu incipit dat, utilizând situații adidactice, nonficionale, precum și sugestiile acordate de AI ca persoană distinctă, instalată pe Whatas Apps. Etapele pentru integrarea gamificării în educație impun un compromis pentru că limba română este incorect considerată străină și nu maternă.

Identificarea obiectivelor educaționale, clarificarea competențelor vizate și a rezultatelor așteptate, autonomia și plăcerea de a descoperi, selectarea elementelor ludice: puncte, niveluri, insigne, clasamente, provocări, avataruri creează satisfacție, strea de bine cât timp nu se transformă în notă ce ar putea diminua sau elimina bursa. Utilizarea tehnologiei, mai precis, a unor platforme precum Classcraft, ClassDojo, Socrative, Plickers sau AnswerGarden facilitează gamificarea și evaluarea în timp real. Crearea unui scenariu narativ încântă, dar și stimulează gândirea critică, pentru că elevii văd limite, au sentimentul că ei pot mai mult sau știu mai bine. Lecțiile devin misiuni, aventuri, cu obstacole și recompense, cu o stimulare a încrederii și a plăcerii de a învăța. Feedbackul este constant și personalizat, dar minimalist, pentru nivelul submediu, cu riscul de a lua maximum de punctaj fără a se pregăti în prealabil, ceea ce reprezintă un pericol, dacă ne raportăm la puterea, la deprinderea de a învăța în grădinițele și școlile din China, unde fiecare examen este nu doar obligatoriu, ci și eliminatoriu din unele instituții de stat. Elevii cu CES din școlile românești primesc încurajări și sugestii pentru progres, au sentimentul că cineva s-a adaptat la nevoile lor. Gamificarea poate fi personalizată pentru elevi cu nevoi speciale sau stiluri diferite de învățare, dar în absența unor manuale, programe și examene adaptate apare un risc de improvizație și inutilitate.

☛ Gamificarea în predarea limbii materne necesită echipe transdisciplinare de profesioniști, nu doar demonstrații disparate. Gamificarea învățării – o nouă metodă de învățare – EDICT](https://edict.ro/gamificarea-invatariei-o-noua-metoda-de-invatare/): Analizează beneficiile gamificării în dezvoltarea motivației, atenției și implicării elevilor în limba română. Jocul și gamificarea în activitatea didactică – Didactic.ro](https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/jocul-i-gamificarea-in-activitatea-didactica-1): Explorează integrarea jocului în predarea limbii române, cu exemple de activități și metode interactive. Gamificarea procesului de educație – Revista Profesorului](https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/): Oferă o perspectivă teoretică și practică asupra gamificării în educație, cu accent pe creativitate și implicare.

Un act de limbaj directiv sau subtipul său interogativ nu va caracteriza un act de discurs descriptiv, dar actele de limbaj (reprezentative, comisive, expresive, declarative, chiar și cele directive uneori) pot sta la baza unui act de discurs narativ. Narativul ca act de discurs, transgresează limitele discursului literar, realizând un nivel de semnificație aproape de universalii. Problema este cum formăm cititorii autentici, capabili de a decanta valoarea artistică a scriitorului contemporan. Cum trecem de la explicit, la implicit pentru a stimula înțelegerea textului?

<https://wordwall.net/ro/resource/67030460/acte-de-limbaj>



În proza lui M. Horia Simionescu, actele de limbaj coexistă cu elipsele ce acționează gramatical, retoric, narativ, fiind dominante elipsele polifonic-spectrale și cele autoreferențiale,

valorizând structuri de tip: **mapă cu manuscrise, știre, fișă lexicografică, necrolog, anunț publicitar, rugăciune, scrisoare, reclamație jurnal**, estompând chiar mecanismul încifrării sensurilor când se pierd, intenționat sau accidental, fragmente de text. În complexitatea lor, susținem ideea că *omisiunile creează frecvent expansiuni semantice și discursive* atât în schimburile verbale consensuale, cât și în cele conflictuale. Dovedim că proza post/modernă este subversivă, intimidează, seduce fără a avea acel coeficient de manipulare ca în discursul nonartistic..

În proza lui Paul Goma, omisiunile coincid unor secvențe tabu, fiind provocate de refuzul emițătorului de a se plia pe gustul puritan al epocii. Ele pot denunța incomprehensiunea criticii cantonând în minicitate incendiare. Din analiza textelor de referință, rezultă că secvențele repudiate pentru caracterul lor ireverențios cuprind discontinuități, asemii, omisiuni la nivel de macrotext, cu suprapunerea a mai multe modele mentale, revelând erosul/universul concentraționar și cel estetic. Dincolo de tensionarea jurnalului roman intim, unele omisiuni mențin, suspendă sau continuă dialogul numai dacă se acceptă sau nu jocul alunecărilor primejdioase. Așadar, „porcăriile lui Goma” camuflează realități grave, tragice inabordabile în absența elipselor discursive.

Conchidem că în liceu, elevii trebuie să exerseze **acte de discurs**.

Studiul omisiunilor poate dovedi că actul perlocuționar e frecvent atașat discursului literar, fapt ce infirmă unele teorii actuale. A susține că actul perlocuționar nu este frecvent atașat discursului literar (Dragoș: 2000, 101) înseamnă a face abstracție cel puțin de proza întemeiată pe funcția conativă, de exemplu, cea aparținând lui Paul Georgescu și Mircea Nedelciu. Efortul personajelor/cititorilor de a se modela prin limbaj, de a rezolva omisiunile, de a crea/de a deduce sens și mai ales, de re-în/temeia comportamente, configurează un *romanteatru (subtitlul autoarei)* :

PAHOMIE (Prințului) Ziceai că vrei să-i mai *ceri un sfat-*

PRINȚUL (îl privește întrebător)

PAHOMIE (Meșterului)-cum să facă, să arate ca un crai de la Bizanț.

PÂRVU...dar noi credem de cuviință că i-ar trebui niște sfaturi ca să întreacă orice chip de boier sau de Domn de la noi, de până acum.

MEȘTERUL(zâmbește fin) A, un *look*...

PÂRVU Ha ? Ce uluc ?

PAHOMIE (privește și el cu mirare) Ce-i aia ?

PRINȚUL (se preface, chipurile, că el știe despre ce e vorba, dă din cap că „știe”- dar ridică din sprincene, către Pahomie)

MEȘTERUL Așa se zice acum, prin Apus pe unde am călătorit. Se dă o fățuială anumită-

PAHOMIE (ca și cum ar fi înțeleș) Ighemonico*n?

MEȘTERUL Nu tocmai... E unul prost-îl înveți să pară că e deștept, e fricos sau laș-îl faci să arate că e viteaz... O fățuială de prinț bizantin asta vreți ? (decis să joace și el rolul pe care-l vor ei, numai să poată clădi) (Slama-Cazacu: 2001, 27, 28)

Consider fragmentul de mai sus important pentru caracterul deschis al mesajelor (spre interlocutor), fapt marcat de linie de pauză din prima replică. Meșterul îi modelează pe ceilalți, în ciuda marginalizării, uzurpării, exilării din cetate, deposedării de citate. Actul de discurs conversațional artistic este complex și rafinează conținuturi pragmatice întemeiate:

- pe actul de consiliere: cineva știe ceva/pentru a fi cumva/pentru a avea ceva: „să-i mai ceri un sfat”.
- pe faptul emulației, al deliberării ipotetice: „ca să întrecă orice chip de boier sau de Domn de la noi, de până acum”.
- pe actul de interogație; de ignoranță totală ilustrând tatonarea și inadecvarea alocutorului fără acces la relevanța discuției: „Ha ? Ce uluc ?... (privește și el cu mirare) Ce-i aia ?”
- pe actul de simulare a accesului la conținut ce derivă din aceea că a respecta maxima sincerității înseamnă a nu risca excluderea locutorului dintr-o mișcare conversațională importantă pentru menținerea statuquo-ului. Notabile sunt didascalii și elemente nonverbale ca: „se preface, chipurile, că el știe despre ce e vorba, dă din cap că „știe”- dar ridică din sprincene...”
- pe actul de explicitare a transformării locutorilor prin intervenția artistului dacă ar accepta rolul impus de cetate (principiul artă cu tendință); se asociază cu actul simulat de ignoranță parțială: „E unul prost – îl înveți să pară că e deștept...”; „O fățuială de prinț bizantin asta vreți ?”

Așadar, rezultă din analiza de mai sus că actul de discurs literar (post)modern este un discurs al discursurilor în care acționează sistematic ficționalitatea și transtextualitatea. Aici, narațiunea este un macroact-rezultat, o arhitectură a diverselor **acte de discurs**:

- **narativ:** Un meșter, os domnesc, e solicitat la curte, șantajat, provocat să renunțe la a-și revendica drepturile; Istoria e reconstituibilă pe baza unor informații diseminate în diferite mișcări conversaționale. Diegeza apare sincopată, polimorfă, cu tendința ca istoria protagonistului să polarizeze istoriile personajelor secundare și să aneantizeze instanța naratorului. Fiecare locutor tinde a se elibera de narator, sau a prelua parțial, responsabilitățile producătorului de flux narativ. Acest act se bazează pe situația de comunicare.
- **descriptiv:** Actul de discurs descriptiv se bazează pe cod și se prezintă fie ca o descriere de evenimente și de stări, importante fiind atitudinea naratorului, funcția modalizantă – constituent modal al actului de discurs (Măgureanu: 1981, 42-48), fie ca o descriere de persoane și atunci e important ce și mai ales cum selectează descriptorul. Considerăm că, uneori, actul de discurs descriptiv tinde a se topi:

a) în replici de personaje cu alunecare de la ofensă la compliment:

MEȘTERUL: scot *din pleșuv*... – PRINȚUL: Se cam supără MEȘTERUL: *...un strălucit chip bizantin*. PRINȚUL se înseninează. MEȘTERUL: *Bălai ca aurul*.

(Slama-Cazacu, 2001, 30)

b) în replici ironice în mod explicit (gen didascalie):

MEȘTERUL(ironic): Aha! Adie mirosul puterii și te îmbie (Ibid. 33).

sau bazate pe acte de reprezentare și discreditare: joc infirmitate fizică/morală, individualizare, țintă mnemotehnică:

Gât-Strâmb are capul răsucit ca veșnic torticolis (Ibid. 33).

Din punctele a) și b) rezultă că elementele descriptive nu sunt pasive, trimit rareori la un singur referent și cuprind figuri de gândire (metalogisme). Ele modelează atitudini, dintre care cea mai importantă se axează pe – credem noi – acte directive, injoncțiuni de genul: /reacționează; răspunde; formulează mesaje/.

- **conversațional:** Ca macroact de discurs, acest tip tinde să devină formal, marcat de pauze, blanc, didascalii..., structură ce subordonează celelalte acte discursive. Cu cât textul de analizat se apropie de prezentul creației și al receptării, cu atât el se construiește ca macroact de discurs conversațional. Acest tip, credem noi, poate conduce la *dialogizarea externă, explicită a narației (post)moderne*.

- **comentativ:** În cazul de mai sus, discursul comentativ este atribuit personajului (focalizare 0; narator omis) și apare ca factor de subversiune; pre/opinientul asediază sau este asediat:

PÂRVU (încâtat se uită la Meșter cu admirație) Nepoate, ajungi om mare!

PAHOMIE Se vede că ai bună pregătire de artist-și fantasia ta e...*

PÂRVU Ce mai...*A-nvățat, a văzut lumea, n-am cheltuit degeaba pe el.

MEȘTERUL *Păcat că trebuie să folosesc asta pentru altul.*

PÂRVU ȘI PRINȚUL(se uită unul la latul cam alarmați)

PAHOMIE Nepoate, ai jurat*-

MEȘTERUL N-aveți grijă. Dacă o lăsați pe mama în pace și-mi dați puțină să clădesc așa cum vreau, vi-l fac pe "Prinț" să arate chiar ca un prinț de pe mozaicurile bizantine... (Ibid 30)

Credem că *se poate defini comentativul și prin omisiuni*, ca o deschidere incendiară a mesajului (compus din cel puțin două acte de limbaj), cu omisiuni gramaticale și discursive.

- **digresiv:** Macroactul narativ întemeiat pe digresiv este favorabil romanului tip jurnal, în situația în care apar convențiile transformării experienței trăite în experiență consemnată și interlocutorii aparțin unor coordonate spațio-temporale diferite. Problema este cine face digresiunea, de ce și cu ce preț în plan narativ și existențial. Digresivul este în funcție de sursa enunțiativă – mediator, selectat de autor – și poate varia de la un narator explicit la un personaj actant sau la un narator implicit. În fragmentul de analizat, digresivul tinde spre 0, deoarece apar replici brevilocvente, locutorii având rol activ și nu contemplativ.

Rezultă din eșantioanele de mai sus că, uneori, macroactul de discurs conversațional tinde a subordona actul de discurs narativ, descriptiv și comentativ, în timp ce actul digresiv e mai puțin marcat în această formulă narativă. Diferența dintre digresiv și comentativ este cea între maxima calității (valorizând implicitul) și a cantității (valorizând explicitul). Actul de înțelegere și interpretare a textului situat mai aproape de prezentul creației și al receptării trebuie să țină cont de:

- a) unitatea minimă – actul de limbaj
- b) unitatea intermediară – actul de discurs
- c) unitatea maximă – discursul.

Discursul depinde de condițiile concrete ale procesului de comunicare. „Dacă o situație internă de enunțare intră în opoziție cu o situație externă de receptare” (Dragoș: 2000, 99), atunci percepem discursul românesc ca obiect global ce impune un mecanism complex de producere a efectelor de sens. El este totodată un proces care prin unitățile sale translingvistice, transacționale conservă intenționalitatea discursivă a sursei. Nu uităm că decantarea sensurilor este funcție de elementele constitutive ale discursului:

1. **agentul**; (a)locutorul – un sistem de comunicare (ce cunoaște parțial sistemul receptor; are un sistem de dorințe în afara cărora intenția nu e motivată; are un sistem intern de evaluări de la care derivă judecățile de valoare implicate în actele de vorbire). Agentul se construiește prin discurs în mod progresiv ca și personajele.

2. **motivul**; intenția sunt entități modalizatoare de care locutorii trebuie să țină cont intra-și extradiscurs.

3. **starea de fapte** sau **situația de act** dezvoltă o practică discursivă, o formație și o comunitate discursivă.

Astfel, practicile discursive conduc spre teoria pertinentei, potrivit căreia ficțiunea trebuie să împartă mecanismul supoziției. Problemele convenției și ale modelului sunt înțelese ca „strategii sociale care definesc mai puțin regularitatea de comportament, cât principiul cooperării ce motivează regularitatea” (DEP: 1999, 160-178). Iată câteva tipuri de convenții: Opera impune instituția literarității. Ficționalitatea determină o anumită atitudine față de text (referentul textual construit de cititor ocupă un spațiu între lectură și spațiul real). Transtextualitatea (ca transcendență textuală) presupune că textul literar se construiește în raport sincron sau diacronic cu celelalte elemente ale sistemelor culturale. Instanța discursivă este abstractă („être de papier”), iar cititorul construiește coerența discursului. Așadar, discursul literar dispune de o autonomie relativă, fiind text de grad secund în relația semn/referent. Textul literar își construiește propriul sistem referențial. Dispunem de atâtea discursuri câte opere literare sunt. **Discursul literar narativ** este un subtip de discurs de mare complexitate. Discursul narativ este *expresia narației*, numită de Chatman „structură a transmisiei narrative”, și nu substanța acesteia, ce poate fi diversă: verbală, cinematică, pantomimică. Narația literară e o comunicare între un E și un R, întemeiată pe convenții și modele literare. Orice secvență aparține autorului real, care poate să nu aibă mărci în discurs, construind un narator pentru a-și transmite discursul propriu. **Naratorul** se comportă ca un recipient de posibilități, de la efasarea lui totală până la apariția cu mărci explicite, deși se știe, o mimesis pură nu poate

exista. Observăm că situația naratorului se repetă simetric în cazul receptorului sau al cititorului. Ne așteptăm să descoperim în fluxul epic modern cele 5 tipuri de mesaj prezente în orice tip de discurs, unde pot îndeplini funcții: de judecată; de conformare; de îndrumare; de interogare; de diversiune (Peretti, Legrand, Boniface: 2001, 153). În acest sens, eșantioanele extrase și analizate de noi sunt texte întemeiate pe abundența construcțiilor nesaturate, eliptice, nedeterminate, având trepte diferite de coeziune și coerență, prin sincretismul actelor de limbaj, ce așteaptă echipe transdisciplinare pentru ludificarea conținuturilor.

Bibliografie:

J. L. Austin Cum să faci lucruri cu vorbe. Pitești: Paralela 45, 2005.

C. Kerbrat-Orecchioni, Les actes de langage dans le discours. Paris: Armand Colin, 2012.

J. R. Searl Les actes de langage. Essai de philosophie du langage. Paris: Hermann, 1992.

Gramatica limbii române. Editura Academiei Române, București, 2005.

Gamificarea învățării – o nouă metodă de învățare – EDICT (<https://edict.ro/gamificarea-invataarii-o-noua-metoda-de-invatare/>)

Gamificarea procesului de educație – Revista Profesorului (<https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie>)

Gamificarea în predarea limbilor străine[Predarea limbii române ca limbă străină prin gamification – EBooks](<https://ebooks.unitbv.ro/produs/predarea-limbii-romane-ca-limba-straina-prin-gamification/>): Studiu bazat pe cercetare aplicată, evidențiind creșterea motivației și performanței prin activități ludice și tehnologice.

Cum predăm gramatica unei limbi străine prin jocuri didactice – Revista Profesorului](<https://revistaprofesorului.ro/cum-predam-gramatica-unei-limbi-straine-prin-jocuri-didactice/>): Analizează jocurile gramaticale ca metodă eficientă de predare a limbii engleze.

Ghid de predare a limbilor străine din perspectivă neurodidactică – TeachMe](<https://www.teachmeproject.eu/wp-content/uploads/2023/10/TeachME->

Activities-and-Scripts-final-Romanian.pdf): Include activități gamificate pentru nivelurile A1–B2, cu accent pe receptare, producere și gramatică.

Gamificarea în procesul instructiv-educativ, la nivel preșcolar

Prof.ed. timp.: Berlea Iuliana,

Grădinița PS Nr.32, Galați

Încă din perioada cursurilor online, s-a simțit nevoia unei noi abordări în procesul educației, una care să poată fi cât mai eficientă, să producă schimbări în bine la acel moment, să aibă un ecou pozitiv în finalitățile ei. Dacă la celelalte categorii învățarea online a fost realizată cu ușurință, elevii fiind deja deprinși cu tehnologia, în căutarea informațiilor, în comunicare sau în participarea la jocuri, la nivel preșcolar nu se putea observa o utilizare variată a IT-ului, ei fiind chiar novice în acest sens. Astfel că a fost o provocare pentru educatoare, care până la acel moment desfășurau activitățile doar în sala de clasă, în interacțiune cu copiii, lucrând concret, fizic, pe baza materialelor să treacă la modalități de predare/ consolidare/ evaluare în format digital. Cum un lucru rău, nedorit, poate aduce uneori și ceva bun, o altfel de învățare, au fost nevoiți să se implice toți partenerii educaționali, implicați în procesul educativ, grădinița, părinți și alte organizații care au venit în sprijinul educației prin crearea de platforme, aplicații, etc.

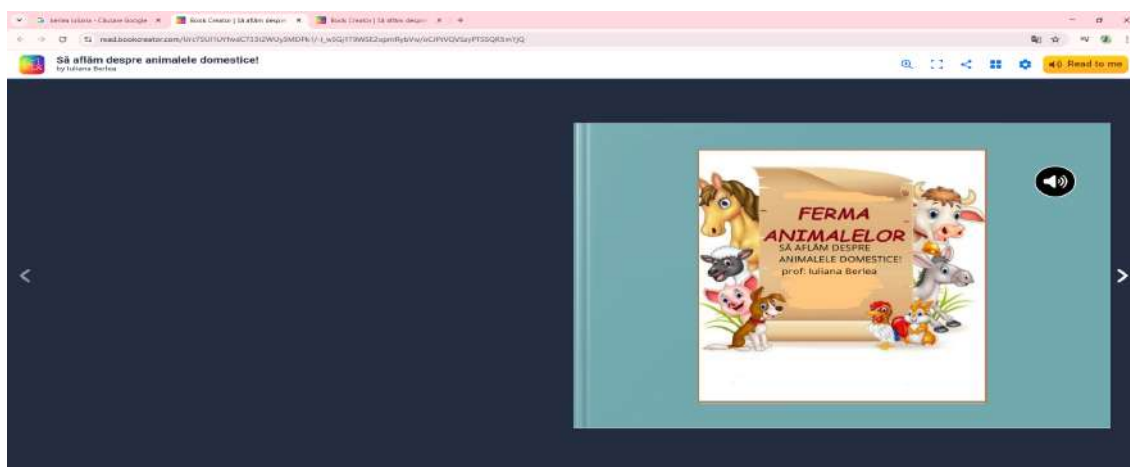
La acel moment și actualmente grădinița noastră colaborează cu Revista Edu, care ne furnizează materiale educative, în special revistă pentru copii și, pe lângă acestea, copiii se pot bucura de jocuri interactive create special pentru nivelul preșcolar, foarte utile în procesul de evaluare a activităților. Încă din aprox. anul 2015 copiii s-au familiarizat cu modul de utilizare al calculatorului, deși condițiile și calculatoarele erau precare, proiecția pe perete menținea interesul copiilor.

Personal, am dorit să mă perfecționez continuu, astfel că am participat la diferite cursuri, am învățat să creez lecții la modul euristic, am cerut sfaturi atunci când întâmpinam dificultăți. Am creat lecții pe platforma Livresq, unde se pot insera fișiere, imagini, filmulețe. Tot aici se pot insera jocuri create în alte aplicații astfel că s-a putut aduce informația cât mai aproape de nivelul copiilor, respectându-se particularitățile de vârstă, fiind adaptate la nevoile copiilor, cu suportul părinților.

Deasemenea aplicația **BookCreator și Story Jumper** au fost primite cu entuziasm de copii, aici au putut să-și consolideze/verifice cunoștințe dobândite în diferite proiecte, fiind ușor de utilizat pentru copii, printr-un singur click se putea asculta și răsfoi paginile cărților digitale.



<Să aflăm despre legume!>- Carte digitală Book Creator



<Să aflăm despre animalele domestice!>

Worldwall sau Learningapps.

Wordwall- este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele. (De exemplu: Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Deschide cutia et c); Este un instrument digital ușor de utilizat și plăcut de copii datorită elementelor ludice inserate.

În anul școlar curent unitatea noastră a fost dotată cu tablă interactivă spre bucuria copiilor, prilej prin care au fost încântați să se joace și mai ales să-și verifice cunoștințele .

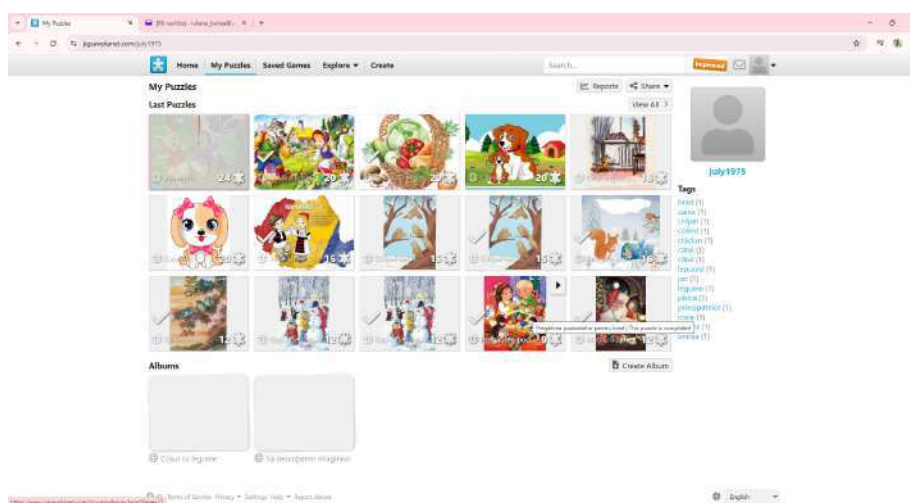


WORDWALL-Jocuri create pentru diferite activități

Jocurile online – sunt aplicații plăcute de către copii și de cadrele didactice deoarece își păstrează simțul ludic. Cele mai utilizate la vârstele timpurii sunt puzzle-urile on-line pe care le creăm spre bucuria copiilor.

Jigsawplanet este o aplicație care permite încărcarea unui fișier de tip text sau fotografie și decuparea sub forme de piese în funcție de complexitatea dorită(de la 3 la câteva sute de bucați). Este o aplicație gratuită și nu necesită crearea de cont de utilizator.

Jocuri create în Jigsawplanet-puzzle



În ultimii trei ani am coordonat proiecte europene eTwinning care, prin obiectivele propuse se urmărește dezvoltarea colaborării copiilor cu ajutorul tehnologiei, crearea de jocuri interactive, modalitate prin care copiii schimbă impresii, realizează produse colaborative, împreună.

Pornind de la multitudinea de instrumente digitale existente, fiecare profesor are libertatea să aleagă după preferințe și experiența personală, astfel încât să ofere coerență actului didactic, în acest context dinamic. Integrarea noilor tehnologii, gamificarea în educație, au scopul de a influența pozitiv rezultatele procesului instructiv-educativ și de a îmbogăți performanțele sistemului educațional.

EDUCAȚIE PRIN GAMIFICARE

Beuca Maria-Gabriela
Școala Gimnazială Nr. 1 Ruscova

În societatea contemporană, marcată de un progres tehnologic accelerat, interesele elevilor s-au schimbat considerabil. Sistemul de învățământ se află în fața unor provocări tot mai mari. Ritmul alert al evoluției digitale și accesul facil la informație au modificat profund modul în care elevii percep învățarea și rolul școlii. În acest context, cadrele didactice trebuie să se adapteze noilor realități educaționale, tendințelor contemporane și să regândească strategiile de predare și de evaluare, astfel încât să răspundă nevoilor și preocupărilor actuale ale elevilor. Un demers educațional captivant, stimulat pentru învățare, bazat pe interactivitate, va spori interesul elevilor față de școală, față de carte.

Stimularea motivației pentru învățare, în ciclul gimnazial, poate fi realizată prin utilizarea în procesul de învățare-predare-evaluare a platformelor educaționale și a gamificării. Introducerea principiilor de gamificare, a elementelor specifice jocurilor în contexte care nu sunt considerate în mod tradițional jocuri, reprezintă nu doar o alternativă modernă, ci și o necesitate pedagogică, având potențialul de a revitaliza învățarea și de a crește autonomia elevilor. Elementele de gamificare-competițiile, provocările progresive, recompensele, punctajele, clasamentele, elementele de surpriză sau de risc-transformă actul educațional într-o experiență eficientă, dinamică, pe placul elevilor.

Inserarea elementelor de joc va încuraja, cu siguranță, implicarea elevilor în actul didactic și va schimba atitudinea lor față de învățare, în general, și față de limba și literatura română, în particular, fiindcă elevii devini jucători în propriul proces de învățare experiențială. Deși proiectarea unui scenariu educațional gamificat-stabilirea obiectivelor, structurarea sarcinilor de învățare pe niveluri și grade diferite de dificultate, elaborarea unor sisteme de recompensă necesită timp și presupune un efort considerabil din partea cadrului didactic, beneficiile pe termen lung sunt considerabile. Gamificarea contribuie la dezvoltarea gândirii critice, la formarea competențelor-cheie. la sporirea dorinței de progres și a performanței școlare.

Elevii învață să facă față unor noi provocări, situații inedite, depășindu-și limitele. O activitate bazată pe gamificare are, în principal, un caracter relaxant, inducând participanților o stare de bine, bună dispoziție, elevii manifestându-se liber și dezinvolt. Această libertate de exprimare reduce stresul, favorizând învățarea bazată pe curiozitate și explorare. Totuși, de cele mai multe ori, în activități gamificate, este necesară respectarea anumitor reguli, stabilite

încă de la începutul activității, iar acceptarea normelor și îndeplinirea sarcinilor duce la dezvoltarea autocontrolului și a responsabilității.

Gamificarea creează, în plus, oportunități de socializare, punând accent pe interacțiunea dintre profesori și elevi, dar mai ales pe cooperarea între elevi. Se creează, astfel, conexiuni speciale între principalii actori implicați în procesul educațional și la dezvoltarea spiritului de echipă și a întraajutorării. Relațiile armonioase din cadrul activităților interactive sporesc șansele de reușită ale participanților și reduc eșecul.

Totodată, gamificarea contribuie la îmbunătățirea capacității elevilor de a reține informațiile și de a face legături între noțiunile învățate și situațiile reale de viață. Prin această metodă de învățare, elevii au șansa de a transfera informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv. Ea susține și dezvoltarea emoțională a elevilor, precum și creșterea stimei de sine, deoarece îndeplinirea sarcinilor cu succes reduce teama de eșec. În activitățile bazate pe gamificarea se oferă validare imediată și se recompensează diferitele acțiuni sau ajutorul dat colegilor prin puncte, diplome, buline, aplauze sau feedback pozitiv. Elevii simt că implicarea lor contează și efortul este apreciat. Badge-urile, recompensele utilizate în timpul gamificării, oferă elevului statut și o valoare simbolică.

La limba și literatura română, gamificarea are un rol important. Poate fi folosită în toate etapele lecției, în captarea atenției, la predarea noului conținut, în fixarea noțiunilor literare sau gramaticale, dar și în evaluarea cunoștințelor. Elevii descoperă tainele textului literar, își dezvoltă capacitatea de exprimare, de argumentare a opiniei și este valorificată creativitatea elevilor. Elevii preferă jocurile de rol, în care ei își asumă diferite roluri și își pun în valoare talentul actoricesc. Elevii pot crea un personaj sau pot să se identifice cu un personaj. O activitate mobilizatoare este aceea în care ei își asumă rolul de detectiv, analizând evoluția acțiunii ficționale sau deznodământul ei. Compararea soluțiilor personale cu cele ale autorului dovedește modul în care elevii înțeleg și interpretează un text literar. Alte jocuri ce pot fi folosite la literatura română *Ghicește personajul* sau *Povestirea în lanț*. În timpul desfășurării acestor activități, se pot insera unele elemente-supriză care pot schimba cursul obișnuit al demersului didactic sau rezultatul sarcinii impuse de profesor. Exercițiile gramaticale pot fi consolidate prin diverse elemente distractive. Fixarea claselor semantice se poate realiza prin jocul *Caută-i perechea!*, prin care elevii trebuie să asocieze anumite elemente, scrise pe bilete. *Puzzle* este un alt joc utilizat frecvent în fixarea cunoștințelor, dar și în captarea atenției. Se dau cuvinte așezate în ordine aleatorie, iar aceștia trebuie să le poziționeze respectând topica limbii române. Îmbunătățirea scrierii corecte a elevilor poate fi realizată prin jocul *Caută greșeala!*, în care elevii trebuie să identifice greșelile de

exprimare, de ortografie și de punctuație din diferite enunțuri și să transcrie enunțurile, în forma corectă. Activitatea bazată pe elemente ludice va contribui nu doar la dezvoltarea gândirii logice a elevilor, dar și la dezvoltarea unui limbaj corect, clar și precis.

În ultima perioadă, având în vedere digitalizarea educației, profesorii introduc în demersurile lor pedagogice și jocul digital, care poate fi accesat de pe un dispozitiv accesibil elevilor-laptop, tabletă, telefon. El oferă oportunitatea elevilor de a parcurge în ritm propriu o activitate de învățare și de a o relua oricând. De asemenea, oferă feedback imediat, permițând elevilor vizualizarea răspunsului corect sau greșit. Jocul digital permite ajustarea nivelului de dificultate și a tipurilor de activități, în funcție de particularitățile individuale ale fiecărui copil. Astfel, elevii beneficiază de o experiență de învățare bazată pe progresia graduală a sarcinilor, de la simplu la complex. Platformele educaționale gamificate, precum *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall* oferă diferite posibilități de transforma lecțiile într-un proces atractiv și eficient, iar o oră tradițională de limba și literatura română să devină o experiență inedită, plină de provocări și recompense.

În concluzie, gamificarea nu este doar o formă de divertisment, ci și un mijloc eficient de învățare, contribuind semnificativ la formarea și dezvoltarea competențelor de comunicare, la stimularea interesului pentru limba și literatură română și la crearea unei relații pozitive cu procesul educațional.

Bibliografie:

Chateau, Jean, *Copilul și jocul*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1967

Cojocaru, I, *Influențele jocului didactic în procesul instructiv-educativ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1994

Kapp, K. M., *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012

Șchiopu, Ursula, *Psihologia copilului*, E.D.P., București, 1967

**CERCETARE PEDAGOGICĂ PRIVIND INTEGRAREA JOCULUI DIDACTIC
MATEMATIC CU CARACTER CREATIV ÎN PREDAREA-ÎNVĂȚAREA
ELEMENTELOR DE GEOMETRIE LA CLASA A III-A**

Prof. înv. primar, Ungur Mariana Sorina

Prof. înv. primar, Bîclea Codruța Mariana

Școala Gimnazială "Alexandru Ceușianu" Reghin

Tema „Stimularea creativității elevilor prin utilizarea jocului didactic în predarea-învățarea elementelor de geometrie la clasa a III-a ”a pornit de la ideea că introducerea jocului didactic în cadrul procesului de învățământ este imperios reclamată de particularitățile de vârstă ale elevilor mici și de necesitatea tratării individuale a acestora în vederea îmbunătățirii performanțelor școlare. Prin caracterul său atractiv, prin dinamismul său, prin stimularea interesului și competitivității, jocul didactic contribuie la consolidarea cunoștințelor matematice și la însușirea unor concepte și noțiuni noi, dezvoltându-le imaginația creatoare, perspicacitatea, încrederea în forțele proprii și crearea de satisfacții.

Întocmirea unei lucrări metodico-științifice la disciplina matematică a avut la bază trei premise. Prima premisă , subiectivă, a fost aceea că această știință este una din pasiunile mele. Am fost atrasă de matematică pentru complexitatea ei, pentru felul în care îmbină și se regăsește în mai multe științe, de felul în care fascinează generații întregi de elevi. A doua premisă, obiectivă de data aceasta, a fost datorată schimbărilor apărute în curriculum, precum și școlarizarea elevilor la șase ani, acest lucru presupunând găsirea unor metode atractive de organizare a procesului instructiv-educativ A treia premisă a fost aceea că am dorit să ofer, prin jocurile culese și concepute și de mine un ajutor concret dascălilor interesați să introducă jocul didactic în orele de matematică și să urmărească permanent stimularea potențialului creativ al elevilor.

Scopul cercetării a fost cunoașterea rolului pe care îl ocupă jocul didactic în predarea și învățarea geometriei. Am pornit de la **ipoteza cercetării** că utilizarea jocului didactic în predarea-învățarea elementelor de geometrie îi vor mobiliza și stimula pe elevi să se implice conștient, creativ și activ în rezolvarea sarcinilor primite, le va ameliora atitudinea în comunicare și în învățare și le va îmbunătăți performanțele școlare.

Obiectivele cercetării lucrării au fost:

- identificarea unor metode și a unor tehnici adecvate de determinare obiectivă a nivelului de pregătire al elevilor implicați în cercetare, la disciplina *Matematică*;

- integrarea jocului didactic în procesul învățării elementelor de geometrie în vederea stimulării creativității elevilor ;
- înregistrarea, monitorizarea și compararea rezultatelor obținute de elevii claselor experimentale și de control la testul inițial, la testele formative, la testul final și la retest;
- analiza relației dintre rezultatele școlare și integrarea jocului didactic creativ în predarea geometriei prin: interpretare calitativă și cantitativă a rezultatelor obținute la testele administrate, analizarea climatului educațional, comunicării, a motivației și satisfacției în activitatea didactică, a factorilor care stimulează și frânează învățarea geometriei prin integrarea jocului didactic creativ;
- cuantificarea și măsurarea gradului de implicare a celor doi componenți ai binomului educațional -elev și învățător- în derularea activităților didactice;

Am ales **variabilele cercetării** si anume, **variabila independentă** ca fiind folosirea jocului didactic în vederea dezvoltării creativității în predarea-învățarea elementelor de geometrie și **variabilele dependente** ,gradul de activizare, nivelul potențialului creativ al elevilor, performanțele școlare și comportamentale obținute în procesul de învățare de către elevii din clasa a III-a.

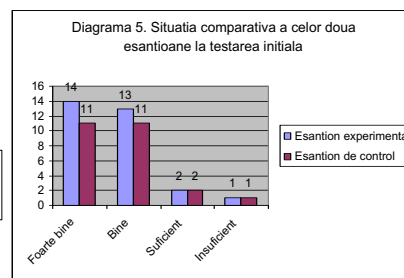
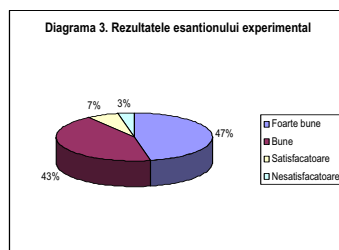
În desfășurarea experimentului s-a operat cu două eșantioane de subiecți, paralele, echivalente din punct de vedere al capacității intelectuale și anume, **eșantionul experimental** format din 30 de elevi ai clasei a-III-a A și **eșantionul de control** compus din elevii clasei a-III-a D.

Metodele folosite în cadrul experimentului au fost experimentul pedagogic, metoda observației sistematice și metoda testelor.

Eșantionul de conținut a fost în concordanță cu cerințele programei școlare si anume:

- Punct, linie dreaptă, semidreaptă, segment de dreaptă, linie frântă, linie curbă, poligoane;
- Forme plane: triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc;
- Interiorul și exteriorul unei figuri geometrice;
- Observarea și descrierea intuitivă a obiectelor cu forme spațiale de cub, sferă, cuboid (paralelipipedul dreptunghic), cilindru, con;

Cercetarea a început cu **etapa preexperimentală** (pretest) în care am aplicat celor două loturi de subiecți un test de evaluare cu scopul de a stabili nivelul inițial. Având un caracter constatativ, testul de evaluare inițială a reflectat volumul și calitatea cunoștințelor, constituind un punct de pornire în demersul formativ.



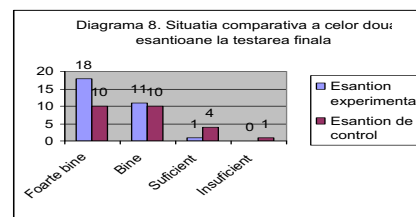
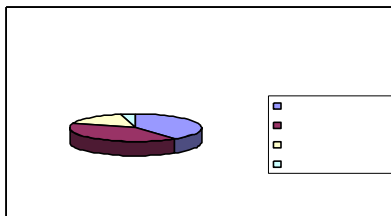
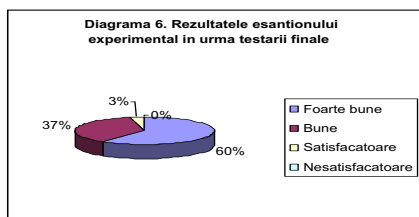
A urmat apoi **etapa experimentului formativ**. În predarea lecțiilor la **eșantionul experimental** s-a introdus ca variabilă independentă jocul didactic ; fiecare secvență didactică a fost proiectată didactic pentru cultivarea calităților psihologice, respectiv: valorificarea și dezvoltarea spiritului de observație, flexibilitatea gândirii, dezvoltarea gustului pentru „risc”, fluiditatea ideilor și asociațiilor pe care le poate realiza un elev; s-a ținut cont de factorii creativității, în mod special: imaginație, inteligență, aptitudini speciale, factori motivaționali, atitudinali; s-a insistat pe munca pe grupe, colaborarea, spiritul de echipă.

În cadrul **eșantionului de control** lecțiile s-au desfășurat după metoda clasică, cu ajutorul tipului mixt de lecție, respectând întocmai normele metodice de predare-învățare.

Etape ale cercetării

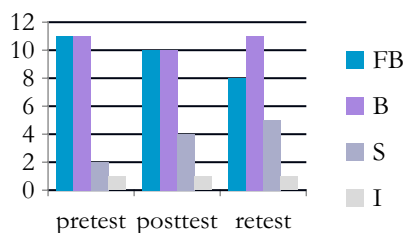
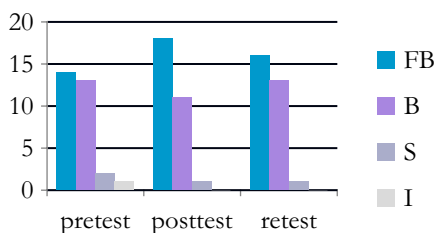
- ❖ **Etapa preexperimentală (pretest)**- s-a realizat printr-un test docimologic privind notiunile de geometrie (aplicat ambelor esantioane) avand un caracter constatativ.
- ❖ **Etapa formativă (cvasiexperimentală)**:- Eșantionul de control a parcurs aceste lecții după metoda clasică, cu ajutorul tipului mixt de lecție, respectând întocmai normele metodice de predare-învățare. La eșantionul experimental s-a introdus ca variabilă independentă, jocul didactic.Toate lecțiile s-au desfășurat folosind jocul didactic, urmărind în mod special stimularea creativității elevilor.
- ❖ **Etapa finală (posttest)** - s-a realizat printr-un test docimologic care a avut un caracter comparativ cu privire la rezultatele obținute în urma experimentului.

În **etapa postexperimentală** s-au aplicat testele finale de cunoștințe identice pentru ambele eșantioane, urmărind stabilirea rezultatelor finale atât la eșantionul experimental cât și la eșantionul de control. S-a observat astfel o evoluție pozitivă a elevilor cu rezultate satisfăcătoare și o creștere a celor cu rezultate foarte bune. Între cele două eșantioane diferențele puțin vizibile la testarea inițială, devin în urma experimentului efectuat, semnificative.



În etapa de retestare s-a urmărit gradul de asimilare pe termen lung, de consolidare și operaționalizare al cunoștințelor elevilor.

Comparând rezultatele eșantionului experimental și de control după pretest, posttest și retest s-a observat la eșantionul experimental o evoluție pozitivă semnificativă, acest lucru demonstrând că elevii și-au însușit mult mai repede informațiile jucându-se, oferindu-li-se posibilitatea de a se manifesta liber, creativ și în echipă. **La eșantionul de control** a existat o regresie a rezultatelor, scăzând atât performanțele foarte bune, cât și cele bune. Predarea tradițională nu stimulează foarte mult elevul, nu implică în mod activ participarea lui și astfel și cunoștințele asimilate nu au durabilitate așa de mare



Concluziile cercetării

Rezultatele obținute în urma experimentului psiho-pedagogic au confirmat ipoteza de la care am pornit și anume că jocul didactic matematic conduce la creșterea eficienței însușirii noțiunilor matematice, la creșterea motivației elevilor în învățarea matematicii și că utilizarea jocurilor dezvoltă potențialul creativ, spiritul de atenție, capacitatea de Știind că puterea de concentrare a celor mici este instabilă și de scurtă durată pentru a le trezi interesul este necesară împletirea activității impuse cu cea dorită de copil (jocul). Dar nu jocul oarecare, ci de creare a acelor jocuri care să facă trecerea de la jocul propriu-zis la activitatea intelectuală în direcția începută. Nu este vorba aici de introducerea acelor jocuri și jucării din timpul grădiniței, ci de jocuri legate pedagogic de conținutul lecției predate. Activitățile interesante, presărate cu jocuri și exerciții distractive, susțin efortul elevilor, le mențin mai mult timp concentrată atenția.

Utilizând jocul didactic în orice moment al predării-învățării-evaluării geometriei la ciclul primar se obțin rezultate deosebite, cunoștințele asimilate având durabilitate în timp; Am constatat că prin explozia de acțiune, activitate senzorială, intelectuală și afectivă, jocul dezvoltă

numeroase procese psihice și variate emoții, cultivă calitățile psihologice, respectiv: valorifică și dezvoltă spiritul de observație;flexibilitatea gândirii;dezvoltă gustului pentru „risc”;fluiditatea ideilor și asociațiilor pe care le poate realiza un elev;

Utilizarea jocului didactic, sub toate formele lui, în predarea-învățarea geometriei, permite dezvoltarea, într-un grad sporit, a tuturor proceselor intelectuale (memorie, reprezentări sau imaginație și gândire) și angajează sistematic elevii în operații de analiză, sinteză, generalizare asigurând o gândire creativă, flexibilă.

Folosind jocul didactic se asigură: verificarea și retroinformația asupra nivelului de însușire a unor cunoștințe și deprinderi; participarea activă a copiilor la propria formare; motivația pentru învățare prin succesele ce se înregistrează, angajându-i în realizarea sarcinilor didactice diferite ca grad de dificultate, jocul determinând un continuu fond emoțional de plăcere, satisfacție; formarea unor deprinderi de muncă intelectuală; pregătirea elevilor pentru autoinstruire și autoeducație prin influența decisivă a jocului în conducerea și luarea în stăpânire a propriului comportament; stimularea încrederii în sine, adaptarea la cerințele mereu crescânde ale școlii; dezvoltarea psihică a copiilor, formarea personalității lor; accesibilitatea noțiunilor fundamentale matematice pentru toți elevii; exersarea efortului voluntar; rezolvarea conflictelor între ceea ce se dorește și ceea ce se poate; asigurarea succesului fiecărui elev, potrivit ritmului și disponibilităților sale;

Deosebindu-se de joc în mod general, jocul didactic are, pe lângă elementele distractive și componente instructiv educative care se regăsesc în scop didactic, sarcini didactice sau reguli de joc. Prin jocurile didactice copiii își îmbogățesc sfera de cunoștințe cu mare plăcere, fără să simtă că sunt supuși unui efort intelectual.

Bibliografie

Bocoș,M.,Albulescu,I,Chiș V.,Stan C.*Tradiții, valori și perspective în pedagogia învățământului primar.* Editura Casa Cărții de Știință ,Cluj-Napoca,2006

Bocoș,M.*Cercetarea pedagogică-suporturi teroretice și metodologice.* Casa Cărții de Știință ,Cluj-Napoca,2003

Călin,M. *Educarea creativității.* Editura All ,București,1996

Chateau, J. *Copilul și jocul.* Editura Didactică și Pedagogică, București,1972

Cojocariu,V.M.*Educație pentru schimbare și creativitate.* Editura Didactică și Pedagogică , București,2003

Dăncilă,E.,Dăncilă,I.*Matematică distractivă pentru ciclul primar.*,Editura Sigma București, 2003

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE

ÎN EDUCAȚIE

PROF. ÎNV. PRIMAR BÎNDAC EMILIA-DANIELA

ȘCOALA PROFESIONALĂ, COMUNA BĂLȚEȘTI, JUDEȚUL PRAHOVA

Introducere

Într-o societate aflată în continuă schimbare, educația trebuie să se adapteze nevoilor noilor generații de elevi, care cresc într-un mediu puternic influențat de tehnologie și digitalizare. Una dintre cele mai promițătoare direcții de inovare educațională este **gamificarea**, adică integrarea elementelor specifice jocurilor în activitățile educaționale. Această strategie s-a dovedit a fi eficientă în stimularea **motivației**, **implicării active** a elevilor și în creșterea **eficienței în învățare**.

Gamificarea nu înseamnă transformarea lecțiilor în jocuri, ci mai degrabă folosirea mecanismelor ludice – puncte, nivele, insigne, misiuni, clasamente – pentru a face procesul de predare-învățare-evaluare mai atractiv, interactiv și relevant pentru elevi.

Conceptul de gamificare și rolul său în educație

Gamificarea este definită ca aplicarea principiilor și mecanicilor jocurilor în contexte non-ludice, cu scopul de a spori implicarea și motivația participanților. În domeniul educațional, acest lucru presupune utilizarea unor instrumente precum:

- **Sisteme de recompensare** (puncte, insigne, niveluri);
- **Feedback imediat** și clar;
- **Provocări progresive** și obiective clare;
- **Mecanisme de competiție și colaborare**;
- **Narațiuni captivante** și contexte de învățare imersive.

Aceste elemente transformă actul învățării într-o experiență plăcută, captivantă și motivantă. Ele adresează nevoile psihologice fundamentale ale elevilor: nevoia de autonomie, de competență și de relaționare – toate recunoscute în teoria autodeterminării a lui Deci și Ryan.

Beneficiile gamificării în procesul educațional

1. Creșterea motivației

Gamificarea stimulează motivația intrinsecă a elevilor, oferindu-le satisfacția progresului și recunoașterii. Elevii devin mai dornici să participe la lecții, să rezolve sarcini și să-și îmbunătățească performanțele pentru a obține recompense sau a progresa în „jocul educațional”.

2. Implicare activă și participare crescută

Prin natura sa interactivă și competitivă, gamificarea determină elevii să participe activ la procesul educațional. Aceștia nu mai sunt simpli receptori de informație, ci actori implicați, care contribuie la propria lor învățare.

3. Învățare personalizată și adaptabilă

Gamificarea permite adaptarea ritmului și stilului de învățare la nevoile fiecărui elev. Multe platforme educaționale gamificate oferă sarcini diferențiate, feedback individualizat și posibilitatea de a repeta activități până la înțelegerea deplină a conținutului.

4. Dezvoltarea competențelor secolului XXI

Pe lângă cunoștințele academice, gamificarea încurajează dezvoltarea unor competențe esențiale în societatea contemporană: gândirea critică, rezolvarea de probleme, colaborarea, creativitatea și utilizarea tehnologiei digitale.

5. Evaluare continuă și formativă

Un alt avantaj major al gamificării este integrarea naturală a evaluării în procesul de învățare. Prin feedback constant și evaluări ludice, elevii își pot monitoriza progresul în timp real și pot învăța din greșeli într-un mod constructiv și motivant.

Aplicarea concretă a gamificării în sala de clasă

Integrarea gamificării în educație nu necesită transformări radicale, ci mai degrabă adaptări creative ale strategiilor didactice tradiționale. Iată câteva exemple concrete:

- Utilizarea de **platforme educaționale gamificate** (Kahoot!, Classcraft, Quizizz, Wordwall, Socrative) pentru evaluare și recapitulare;
- Organizarea lecțiilor sub forma unor **misiuni, escape rooms educaționale** sau **aventuri narative**;
- Crearea unui **sistem de punctaj și niveluri**, care să încurajeze progresul individual și colectiv;
- Folosirea **insignelor digitale** pentru recunoașterea meritelor și încurajarea participării;
- Stimularea **colaborării prin competiții între echipe** sau activități cooperative cu scopuri comune.

Aceste abordări pot fi aplicate la toate nivelurile de învățământ și la majoritatea disciplinelor, adaptate specificului vârstei și conținutului didactic.

Provocări și limite ale gamificării

Deși promițătoare, gamificarea nu este o soluție universală. Printre limitele și provocările acestei abordări se numără:

- **Supradozarea elementelor ludice**, care poate distra de la conținutul educațional;
- **Diferențele de receptivitate ale elevilor**, unii preferând metodele tradiționale;
- **Lipsa de formare a cadrelor didactice** în utilizarea eficientă a instrumentelor gamificate;
- **Accesul inegal la tehnologie** în unele școli sau familii.

Este esențial ca gamificarea să fie implementată cu discernământ, echilibrată cu alte metode pedagogice și integrată într-un cadru pedagogic coerent.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie educațională inovatoare și eficientă, capabilă să transforme procesul didactic într-o experiență atractivă, motivantă și adaptată nevoilor elevilor din era digitală. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în activitățile de predare-învățare-evaluare, profesorii pot revitaliza actul educațional și pot stimula implicarea activă a elevilor.

Totuși, succesul acestei abordări depinde de capacitatea cadrelor didactice de a proiecta experiențe de învățare relevante, echilibrate și centrate pe elev, precum și de sprijinul instituțional în ceea ce privește formarea profesională și infrastructura digitală.

În concluzie, gamificarea nu este un scop în sine, ci un mijloc valoros de a crea un mediu educațional dinamic, în care învățarea devine o aventură, iar elevii – eroii propriului proces de dezvoltare.

Bibliografie

1. **Prensky, Marc**, *Jocurile pot schimba educația: În ce fel și de ce ar trebui să ne pese*, Editura Teora, București, 2011.
2. **Gee, James Paul**, *Ce ne învață jocurile video despre învățare și alfabetizare*, Editura Sigma, București, 2007.
3. **Deci, Edward L.; Ryan, Richard M.**, *Motivația și autoreglarea comportamentului uman*, Editura Trei, București, 2013.
4. **Ciolan, Lucian**, *Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*, Editura Polirom, Iași, 2008.
5. **Jucan, Dana**, *Strategii didactice interactive*, Editura Paralela 45, Pitești, 2015.
6. **Țîrcă, Lorin**, *Gamificarea în educație. De la teorie la practică*, Editura Pro Universitaria, București, 2020.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL
INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE
STUDIU DE CAZ:
PREDAREA VOCABULARULUI LIMBII ENGLEZE
ÎN CLASELE a III-a ȘI a IV-a

PROFESOR: BÎRA MARIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 BARCEA, JUD. GALAȚI
IULIE 2025

1. Introducere

În ultimele decenii, procesul educațional a fost supus unei transformări semnificative, în special prin integrarea tehnologiei și a metodelor interactive. Gamificarea- aplicarea elementelor de joc în contexte non-ludice- s-a dovedit a fi o strategie didactică eficientă în creșterea motivației și a participării active a elevilor ¹. În domeniul predării limbilor străine, această metodă este tot mai frecvent utilizată, în special în ciclul primar, unde jocul reprezintă o formă naturală de învățare.

2. Gamificarea- concept și fundamente teoretice

Gamificarea presupune utilizarea elementelor caracteristice jocurilor- punctaje, recompense, niveluri, misiuni- în activități educaționale, fără a transforma procesul de predare într-un joc propriu-zis². Conform lui Deterding et al. (2011), gamificarea este „utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc pentru a crește implicarea utilizatorului”³.

În cadrul școlii primare, elevii sunt într-un stadiu de dezvoltare cognitivă care favorizează învățarea prin joc (stadializarea lui Piaget), iar profesorii pot valorifica acest aspect pentru a introduce conținuturi complexe într-o manieră accesibilă și atractivă.

3. Predarea vocabularului limbii engleze- provocări și oportunități

Predarea vocabularului unei limbi străine la clasele a III-a și a IV-a se confruntă cu mai multe provocări:

- Limitarea capacității de concentrare a elevilor;
- Lipsa motivației intrinseci;
- Dificultăți în reținerea termenilor noi fără un context relevant.

¹ Gee, J. P. (2007), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, **pp. 17-23**

² Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, **pp.10-13**

³ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nackle, L. (2011). „From game design elements to gamefulness: defining „gamification””. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, **p. 12**.

Gamificarea oferă oportunitatea de a depăși aceste obstacole, prin implicarea elevilor într-un proces de învățare activ și plăcut. Jocurile permit repetiția fără monotonie, crearea unui context autentic de învățare și stimularea competiției pozitive⁴.

4. Exemple de bune practici- aplicații didactice

În cadrul lecțiilor de vocabular la limba engleza, gamificarea poate fi aplicată prin:

a) *Jocuri digitale (Kahoot. Quizizz, Wordwall)*

Aceste platforme permit crearea de teste interactive, unde elevii își pot exersa vocabularul în timp real. Exemple: „Choose the correct word” pentru obiecte din clasă, „Match the picture with the word” pentru animale etc. Rezultatele se pot vizualiza imediat, oferind feedback instant și un sentiment de progres.

b) *Sistemul de recompense în clasă (badges, puncte, „leaderboard”)*

Profesorul poate introduce un sistem de puncte pentru participare activă, corectitudine, colaborare în perechi sau echipe. De exemplu, pentru fiecare cuvânt nou folosit corect într-o propoziție, elevii primesc un punct. La finalul săptămânii, se oferă un „badge” simbolic : „Vocabulary Champion”.

c) *„Escape Room” educațional*

Elevii trebuie să rezolve puzzle-uri legate de vocabular pentru a „evada” dintr-un scenariu fictiv. Activitatea dezvoltă nu doar vocabularul, ci și abilitățile de colaborare și gândire critică⁵.

5. Eficiența gamificării în învățarea vocabularului

Gamificarea s-a dovedit a fi una dintre metodele cu cel mai mare impact asupra motivației elevilor în învățarea limbilor străine. Într-un mediu de învățare primar, elevii reacționează pozitiv la elementele de joc datorită curiozității, dorinței de explorare și a recompenselor imediate.

Studiile recente evidențiază o corelație clară între gamificare și creșterea reținerii lexicale. Un experiment desfășurat de Su & Cheng (2015) a arătat că elevii care au participat la lecții

⁴ Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). „Game-based learning frame-work: examples and applications”. Journal of Interactive Learning Research, 15 (4), pp. 430-432

⁵ Nicholson, S. (2015). „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities.” White Paper, pp.5-8.

gamificate au avut rezultate semnificativ mai bune la evaluările de vocabular, comparativ cu grupul de control⁶. De asemenea, cercetarea realizată de Gonzalez Fernandez & Coyle (2021) în Spania a demonstrat că utilizarea platformei Wordwall în lecțiile de vocabular la limba engleză pentru copii de 8-10 ani a condus la o îmbunătățire semnificativă a performanței lexicale, mai ales în cazul elevilor cu un stil de învățare vizual⁷.

În plus, gamificarea favorizează:

- Participarea constantă, prin reducerea anxietății asociate evaluărilor tradiționale;
- Autonomie în învățare, prin oferirea unor „misiuni” pe care elevii le pot îndeplini individual sau în echipă;
- Feedback formativ constant, ceea ce permite elevilor să-și corecteze greșelile în timp real;
- Învățarea diferențiată, oferind fiecărui elev posibilitatea de a progresa în ritmul propriu și de a primi feedback imediat.

Mai mult, activitățile gamificate contribuie la dezvoltarea competențelor transversale, precum lucrul în echipă, comunicarea și capacitatea de autoevaluare. De exemplu, în jocurile de tip „quiz de echipă”, elevii discută și negociază variante de răspuns, ceea ce favorizează și utilizarea orală a vocabularului nou. În plus, colaborarea în jocuri de echipă stimulează dezvoltarea socio-emoțională.

6. Limite și precauții în aplicarea gamificării

Cu toate beneficiile evidente, gamificarea nu este o soluție universală și necesită aplicare pedagogică atentă. Printre principalele limite se numără:

a) ***Superficializarea conținutului***

Dacă este folosită excesiv sau în mod nestructurat, gamificarea poate duce la învățare superficială. Elevii pot deveni mai preocupați de câștigarea punctelor decât de înțelegerea reală a noțiunilor. De exemplu, în cazul vocabularului, se poate întâmpla ca elevii să memoreze doar răspunsuri corecte din jocuri, fără a înțelege utilizarea contextuală a cuvintelor.

⁶ Su, C. –H., & Cheng, C. –H. (2015). „A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements”. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31 (3), pp. 270-273

⁷ Gonzalez Fernandez, B., & Coyle, Y. (2021). „The Effect of Digital Game-Based Learning on Vocabulary Acquisition and Motivation in Primary Education.” *Computer Assisted Language Learning*, 34(1-2), pp.62-78.

b) *Dependența de recompense externe*

Un risc semnificativ este ca elevii să dezvolte o motivație exclusiv extrinsecă- să învețe doar pentru a obține badge-uri, puncte sau premii. Aceasta poate submina motivația intrinsecă și dorința de a învăța pentru plăcerea cunoașterii⁸.

c) *Excluderea sau frustrarea unor elevi*

Într-un mediu competitiv, elevii cu ritm de lucru mai lent sau cu mai puțină încredere pot deveni marginalizați. Este esențial ca profesorul să creeze un echilibru între competiție și cooperare, să ofere alternative de participare și să valorizeze efortul, nu doar rezultatul.

d) *Necesitatea unei pregătiri suplimentare pentru profesori*

Gamificarea eficientă presupune nu doar creativitate, ci și competențe tehnice. Profesorii trebuie să fie familiarizați cu platformele utilizate, să știe să creeze activități relevante pedagogic și să gestioneze dinamica clasei în timpul jocurilor.

Prin urmare, aplicarea gamificării necesită:

- O planificare atentă a obiectivelor;
- Alegerea corectă a tipului de joc în funcție de vârstă și conținut;
- Monitorizarea atentă a răspunsurilor elevilor și adaptarea metodelor în timp.

7. Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie didactică modernă, care susține învățarea vocabularului limbii engleze într-un mod eficient, atractiv și motivant. La nivelul claselor primare, această metodă valorifică nevoia de joc a copiilor, transformând procesul educațional într-o experiență pozitivă. Pentru a fi cu adevărat eficientă, gamificarea trebuie aplicată cu discernământ pedagogic, adaptată specificului grupei de elevi și corelată cu obiectivele curriculare.

Bibliografie:

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nackle, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining „gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.

⁸ Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). „Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performanc”. *Computers & Educatin*, 80, pp.155-157.

- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gonzalez Fernandez, B., & Coyle, Y. (2021). *The Effect of Digital Game-Based Learning on Vocabulary Acquisition and Motivation in Primary Education*. *Computer Assisted Language Learning*, 34(1-2), pp. 62-78
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). *Assessing the effects of gamification in the classroom*. *Computers & Education*, 80.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. White Paper.
- Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). *Game-based learning framework: examples and applications*. *Journal of Interactive Learning Research*, 15(4).
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). *A mobile gamification learning system*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3).

Gamificarea procesului educațional

Prof.înv.primar Bîrsan Ayda-Roxana
Școala Gimnazială Nr.3 Rovinari, Gorj

Educația tradițională se află într-un proces continuu de transformare, odată cu dezvoltarea tehnologiei și a noilor metode pedagogice. Unul dintre cele mai inovative concepte este **gamificarea**, adică integrarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, precum educația. Scopul acestui demers este creșterea motivației, a implicării și a eficienței învățării.

Termenul „gamificare” (din engleză: *gamification*) desemnează utilizarea mecanicilor de joc (puncte, niveluri, recompense, clasamente etc.) într-un context care nu presupune joc propriu-zis. În educație, gamificarea presupune transformarea activităților de învățare în experiențe.

Gamificarea în educație poate include următoarele elemente:

- **Sistem de punctaj:** Elevii primesc puncte pentru activități precum teme, participare sau rezultate bune.
- **Niveluri sau badge-uri:** Progresul elevului este marcat prin niveluri sau insigne digitale.
- **Clasamente:** Compararea performanței între elevi (cu atenție pentru a nu stimula competiția negativă).
- **Recompense:** Recompense simbolice sau virtuale pentru atingerea unor obiective.
- **Povestire narativă (storytelling):** Cursul devine o „aventură”, iar elevii sunt eroii învățării.

Beneficiile gamificării în educație sunt:

1. **Crește motivația:** Elevii se simt mai implicați și mai entuziasmați să participe.
2. **Îmbunătățește atenția și concentrarea:** Sarcinile interactive atrag atenția și mențin interesul.
3. **Oferă feedback imediat:** Elevii știu imediat cum se descurcă și unde trebuie să îmbunătățească.
4. **Încurajează învățarea activă:** Procesul devine colaborativ și centrat pe elev.
5. **Dezvoltă competențe digitale și sociale:** Mai ales în contexte online sau hibride.

Exemple de aplicații și platforme gamificate

- **Kahoot!** – un sistem de quiz-uri interactive, popular în școli.

- **ClassDojo** – aplicație ce monitorizează comportamentul și progresul elevilor prin puncte și avataruri.
- **Duolingo** – platformă de învățare a limbilor străine, cu sistem de punctaj, niveluri și streak-uri.
- **Quizizz** sau **Socrative** – alte platforme de testare interactivă.

Deși gamificarea aduce beneficii, există și câteva limite:

- **Dependența de recompense:** Elevii pot deveni mai motivați de premii decât de învățare în sine.
- **Inechități:** Nu toți elevii reacționează la fel la competiție sau jocuri.
- **Costuri și infrastructură:** Implementarea necesită tehnologie, internet și pregătirea profesorilor.
- **Suprastimulare:** Prea multe elemente de joc pot deveni obositoare sau pot distrage de la conținutul real.

Gamificarea procesului educațional este o metodă inovatoare, eficientă și atractivă pentru generațiile actuale de elevi. Folosită echilibrat și adaptat nevoilor clasei, poate transforma învățarea într-un proces captivant și eficient. Este important ca profesorii să combine gamificarea cu metode tradiționale, pentru a asigura o educație completă și echilibrată.

Bibliografie

1. Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. ACM Press.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE: FUNDAMENTE TEORETICE ȘI APLICAȚII PEDAGOGICE

prof. Carmen Blănaru, Liceul Agricol „Dimitrie Cantemir”, Huși

În ultimele decenii, conceptul de gamificare a câștigat tot mai mult teren în domenii variate precum educația, afacerile, sănătatea sau marketingul digital. Termenul desemnează utilizarea elementelor de joc (jocuri, mecanici ludice, competiție, recompense etc.) în contexte non-joc, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanța utilizatorilor. Într-o societate profund digitalizată, în care noile generații au crescut în contact cu tehnologia și mediul ludic virtual, integrarea gamificării în procesele educaționale sau organizaționale nu mai este o opțiune marginală, ci o strategie inovatoare cu potențial transformator.

Conceptual, gamificarea își are rădăcinile în psihologie, pedagogie și designul de jocuri. A fost popularizată la începutul anilor 2010 și s-a transformat rapid într-un instrument cu multiple aplicații practice, în special în domeniul educației, unde criza motivației elevilor și nevoia de adaptare a curriculumului la noile paradigme digitale sunt tot mai vizibile. În mod concret, gamificarea presupune aplicarea deliberată a mecanicilor de joc (de exemplu punctaje, niveluri, badge-uri, clasamente) pentru a stimula comportamente dezirabile și pentru a susține procesele de învățare și participare activă.

Totuși, în ciuda popularității sale, gamificarea nu este un concept unitar sau lipsit de controverse. Există multiple teorii, modele conceptuale și abordări metodologice care încearcă să explice eficiența sa, dar și să traseze limitele etice și pedagogice ale utilizării sale. În același timp, literatura de specialitate evidențiază o serie de cercetări comparative care oferă perspective valoroase asupra modului în care gamificarea funcționează în contexte culturale, educaționale și instituționale diverse.

Gamificarea se sprijină pe o serie de teorii psihologice și pedagogice care explică modul în care elementele ludice influențează comportamentul uman. Deși adesea percepută ca o practică recentă, gamificarea are rădăcini teoretice solide, iar înțelegerea acestor fundamente este esențială pentru aplicarea sa eficientă și etică.

Unul dintre cele mai influente cadre teoretice este teoria autodeterminării, elaborată de Deci și Ryan în anii '80. Aceasta susține că motivația umană se bazează pe satisfacerea a trei nevoi psihologice de bază: nevoia de autonomie, de competență și de relaționare. Atunci când o activitate, precum un sistem gamificat, oferă oportunități de alegere, provoacă dezvoltarea personală și creează contexte de interacțiune socială, ea susține motivația intrinsecă și determină o implicare autentică. Această perspectivă este întărită de teoria „flow-ului”, formulată de Mihaly Csikszentmihalyi, care descrie o stare de concentrare maximă și imersiune completă într-o activitate. Această stare apare

atunci când nivelul provocării este echilibrat cu abilitățile individului, lucru pe care gamificarea îl poate facilita prin provocări progresive și feedback constant.

Pe de altă parte, din punctul de vedere al behaviorismului, gamificarea funcționează ca un sistem de întărire pozitivă. Recompensele, precum punctele sau insigne, acționează ca stimuli extrinseci care consolidează comportamentele dorite. Deși eficientă pe termen scurt, această abordare ridică semne de întrebare privind menținerea motivației intrinseci, mai ales în contexte educaționale, unde învățarea ar trebui să fie un scop în sine, nu doar un mijloc de obținere a recompenselor.

Fundamentele psihologice ale gamificării se completează cu o serie de principii pedagogice, care vizează învățarea activă și experiențială. Activitățile gamificate valorifică curiozitatea, facilitează explorarea, oferă feedback imediat și propun obiective clare, care pot fi atinse prin efort susținut. În plus, simularea riscului controlat și caracterul interactiv al sarcinilor consolidează dezvoltarea gândirii strategice și a abilităților de luare a deciziilor. Astfel, gamificarea nu doar că stimulează interesul, ci susține o învățare profundă, bazată pe acțiune, reflecție și adaptare.

Este important să delimităm conceptele apropiate de gamificare, dar care nu sunt echivalente. Jocul, în sens clasic, este o activitate completă, guvernată de reguli interne și motivată intrinsec. Învățarea prin joc implică utilizarea integrală a jocurilor, fie ele digitale sau analogice, ca instrumente educaționale. În schimb, gamificarea presupune extragerea și aplicarea elementelor ludice — cum ar fi sistemele de punctaj, nivelurile sau clasamentele — în contexte non-ludice, fără a transforma complet activitatea într-un joc. Această distincție conceptuală este esențială pentru clarificarea obiectivelor și a metodelor aplicate în proiectarea sistemelor gamificate.

Prin înțelegerea acestor fundamente teoretice, gamificarea poate fi utilizată în mod conștient și adaptat, evitând atât simplificările excesive, cât și utilizările superficiale care pot compromite scopul educațional sau profesional al intervențiilor. Aceste perspective deschid calea către o explorare mai aplicată a modelelor conceptuale de gamificare.

Gamificarea se bazează pe modele teoretice care oferă structură, coerență și eficiență actului didactic. Trei dintre cele mai cunoscute și utilizate modele sunt: MDA, Octalysis și Gamification Design Framework.

Modelul MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) propune o abordare în trei straturi: mecanicile sunt regulile și instrumentele jocului (de exemplu puncte, niveluri, provocări), dinamica se referă la interacțiunile dintre participanți și sistem (cooperare, competiție, progres), iar estetica vizează reacțiile emoționale ale utilizatorilor (entuziasm, curiozitate, satisfacție). Acest model ajută profesorul să înțeleagă cum se construiește o experiență educațională captivantă, nu doar funcțională.

Modelul Octalysis, elaborat de Yu-kai Chou, identifică opt tipuri de motivație care determină implicarea într-un context gamificat — de la sensul personal și realizarea progresului, până la curiozitate, presiune socială sau teama de pierdere. Acest cadru permite o proiectare a lecției în funcție de ceea ce motivează cu adevărat elevii, oferind mai multă profunzime decât simpla recompensare externă.

Gamification Design Framework, propus de Werbach și Hunter, este un model procedural care pornește de la clarificarea obiectivelor, identificarea participanților și alegerea mecanismelor de joc potrivite. Accentul cade pe coerența sistemului și pe integrarea firească a gamificării în activitatea didactică, cu scopuri clare, nu doar cu efect de suprafață.

Aplicarea acestor modele în predarea limbii și literaturii române oferă numeroase oportunități. Cu modelul MDA, de exemplu, lectura unui roman poate fi organizată ca o „expediție literară” unde elevii deblochează noi capitole prin rezolvarea unor sarcini analitice. Mecanica constă în provocările date (analiza simbolurilor, redactarea de eseuri, compararea personajelor), dinamica apare prin colaborarea în echipă sau progresul individual, iar estetica este dată de satisfacția înțelegerii profunde a textului.

Octalysis devine un instrument valoros în momentele în care se urmărește cultivarea motivației interioare. La limba română, motivația de tip „sens și scop” poate fi activată prin proiecte literare cu miză personală — cum ar fi redactarea jurnalului unui personaj sau reinterpretarea unui final de operă —, în timp ce motivația socială poate fi exploatată prin dezbateri sau campanii de promovare a lecturii în clasă.

Gamification Design Framework este potrivit pentru structurarea unor secvențe didactice mai ample, precum studiul comparativ al două texte literare. Obiectivele pot fi definite clar (de exemplu identificarea temei comune, analizarea viziunii autorilor), participanții pot primi roluri (analist, moderator, evaluator), iar activitățile pot fi însoțite de feedback constant, cu recompense simbolice sau insigne tematice.

Prin aceste aplicații, modelele de gamificare devin nu doar instrumente de organizare, ci și mijloace de revitalizare a relației elevului cu literatura. Ele transformă lectura într-o aventură intelectuală, exprimarea într-un exercițiu viu de comunicare, iar ora de română într-un spațiu de explorare, reflecție și bucurie cognitivă. Gamificarea în educația formală a devenit, în ultimii ani, un instrument promițător în procesul de transformare a predării și învățării, în special în domeniile umaniste, adesea percepute de elevi ca fiind abstracte sau rigid structurate. Dintre acestea, disciplina limba și literatura română oferă un cadru fertil pentru integrarea mecanismelor ludice, tocmai datorită versatilității conținuturilor și a caracterului profund comunicativ al activităților.

În mediul școlar românesc, orele de limba română implică dezvoltarea competențelor de lectură, exprimare orală și scrisă, analiză literară, argumentare și receptare estetică. Cu toate

acestea, elevii pot resimți adesea presiunea canonică a programei, volumul mare de lecturi sau formalismul analizelor, ceea ce duce, inevitabil, la scăderea motivației și a implicării active. În acest context, gamificarea propune o reconfigurare a parcursului educațional, nu prin simplificarea conținutului, ci prin reorganizarea acestuia în forme care valorifică motivația, interacțiunea și recompensa.

Aplicarea gamificării la limba română presupune, de exemplu, transformarea secvențelor de lectură într-un traseu narativ în care fiecare text literar parcurge un „nivel”, iar elevii dobândesc „abilități” (precum identificarea temei, interpretarea simbolurilor, construirea unui punct de vedere argumentat) odată cu înaintarea în poveste. Acumularea acestor abilități poate fi însoțită de puncte sau badge-uri digitale care semnifică progresul, dar și de provocări specifice: dueluri argumentative, escape rooms literare sau misiuni de investigare a unor enigme din textele studiate. Prin astfel de metode, analiza literară se transformă într-o experiență exploratorie, care implică emoție, gândire critică și colaborare.

În ceea ce privește exprimarea scrisă, gamificarea poate favoriza progresul individual prin mecanisme de feedback imediat și evoluție personalizată. De exemplu, elevii pot redacta jurnale de lectură într-un format digital, unde fiecare text parcurge o etapă a dezvoltării narrative sau argumentative, iar „editorul” (rol atribuit profesorului sau chiar colegilor) oferă recompense simbolice pentru claritate, coerență, originalitate sau stil. În plus, sistemele de punctare pot fi înlocuite de nivele de competență sau avatururi stilizate care cresc odată cu performanțele scrise sau orale.

Un alt aspect esențial în limba română este dezvoltarea abilităților de comunicare orală. Aici, gamificarea oferă contexte autentice și antrenante, cum ar fi dezbaterile simulate, emisiunile radio fictive sau tribunalul literar, unde personajele sunt judecate pe baza valorilor morale și acțiunilor lor. Aceste activități nu doar stimulează exprimarea și argumentarea, ci antrenează gândirea etică și empatia, construind punți între literatură și realitate.

Este de remarcat și potențialul gamificării de a susține învățarea diferențiată. Într-o clasă cu niveluri de competență variate, un sistem gamificat poate oferi căi alternative de parcurgere a conținutului: un elev poate alege să aprofundeze un autor, altul poate explora legătura între literatură și cinematografie, în timp ce un al treilea poate propune un scenariu de rescriere a unei narațiuni clasice. Toate aceste alegeri pot fi încadrate în misiuni cu grade diferite de dificultate și cu recompense pe măsură, fără a crea ierarhii demotivante.

Mai mult decât o metodă, gamificarea în orele de limba și literatura română reprezintă o schimbare de paradigmă: de la predarea autoritară, centrată pe conținut, către o învățare participativă, exploratorie și adaptabilă. Literatura devine, astfel, un spațiu viu, în care elevul nu doar înțelege texte, ci trăiește experiențe, ia decizii și construiește sensuri. Limba română încetează

să mai fie doar un obiect de studiu și se transformă într-un mediu de joc reflexiv, unde cuvintele deschid lumi, iar învățarea este ghidată de bucuria descoperirii.

Deși promițătoare, gamificarea nu este o soluție universală și trebuie aplicată cu prudență în predarea limbii și literaturii române. Supraestimarea recompenselor extrinseci poate diminua sensul profund al literaturii, iar diversitatea elevilor necesită adaptări flexibile. Implementarea eficientă presupune echilibru între metodele tradiționale și cele moderne, adaptate nevoilor reale ale elevilor.

Gamificarea, în contextul educației formale, reprezintă mai mult decât o inovație metodologică; ea exprimă o schimbare de paradigmă în raportul dintre elev, cunoaștere și actul învățării. În cadrul orelor de limba și literatura română, această schimbare are un potențial deosebit, tocmai pentru că disciplina vizează nu doar transmiterea de informații, ci și dezvoltarea gândirii critice, a expresivității personale și a sensibilității estetice.

Așadar, gamificarea, bazată pe motivația intrinsecă și învățarea activă, are un impact pozitiv asupra motivației și creativității elevilor, însă există unele riscuri asociate cu o utilizare necritică sau accentuare exagerată a recompenselor extrinseci. O gamificare eficientă necesită echilibru, flexibilitate și o bună înțelegere a publicului-țintă.

Bibliografie

Deci, E. L., & Ryan, R. M.. *The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. 2000.

Csikszentmihalyi, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row. 1990.

Chou, Y. K. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media. New York. 2015.

Werbach, K., & Hunter, D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press. 2012.

Gee, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. 2007.

Păun, E., & Potolea, D. *Pedagogie. Fundamente teoretice și demersuri aplicative*. Polirom. Iași. 2002.

Gamificarea – punct de sprijin în învățarea hibridă

Prof.Boata Ana –Cristina

Colegiul National Pedagogic Carol I ,Campulung

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai recente tendințe în educație, o metodă prin intermediul căreia elevii dobândesc cunoștințe și își dezvoltă abilități participând la un joc. Această metodă presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare-învățare-evaluare. Sunt implicate caracteristici ale jocurilor – cum ar fi stabilirea de obiective, reguli, elemente de distracție, feedback și recompense – pentru a transmite și fixa informații din diferite domenii. Utilizarea metodelor și tehnicilor de gamificare a activităților didactice reprezintă un update necesar în formarea noului model de personalitate a elevilor, acestea fiind în acord cu învățarea de tip hibrid, specifică sistemului actual de învățământ. Din multitudinea de metodele și tehnicile de gamificare predate în cadrul cursului Erasmus+ „Discover the power of Game based Learning and Gamification in education (2022-1-RO01-KA122-SCH-000079170) – tehnici inovatoare pentru fiecare elev”, derulat la nivelul școlii noastre, vom exemplifica pe cele care se pliază învățării de tip blended learning: The story, Omar game, Activity Race, Battelship game și Escape Room.

Dintre toate, metoda The story este cea mai ofertantă, având o gamă largă de modalități de aplicare. Principiul acesteia e asemănător clasicului Telefon fără fir, dar, îmbrăcând forme didactice de organizare, conduce la dezvoltarea unor competențe diverse. The story poate fi utilizată, în mod deosebit, la disciplina Comunicare în limba română/ Limba și literatura română, dar poate fi aplicată la toate disciplinele din planul cadru de învățământ.

Pentru desfășurarea acestui gen de activitate, se aleg 6 voluntari. Primul copil primește un bilet pe care se află scris un scurt text la prima vedere. După ce îl citește în gând, povestește ceea ce a reținut celui de-al doilea. Acesta, la rândul său, îl relatează celui de-al treilea și tot așa, până ce și ultimul spune varianta sa. După activitatea voluntarilor, urmează o scurtă dezbatere cu auditoriu, care are meritul de a stabili ce s-a omis, care au fost factorii perturbatori, ce aspecte au fost mai ușor de reținut și de ce. Rolul acestei discuții este de a sublinia importanța atenției și a memoriei, de a oferi un feedback imediat, elevii fiind îndrumați să învețe din propriile experiențe, dar și din greșelile colegilor. În această etapă se realizează atât evaluarea, cât și co-evaluarea, respectiv autoevaluarea elevilor participanți la joc.

Textul la prima vedere poate fi unul literar sau nonliterar (afișe, bilete, reclame), o ghicitoare, o strofă dintr-o poezie, un șir numeric sau o enumerare de temeni între care poate exista sau nu o asociere. În cazul unor termeni aleși fără o asociere evidentă, metoda poate accepta și o etapă în care elevii găsesc elementul asocierii, această variantă urmărind, în plan secund, dezvoltarea imaginației și creativității

elevilor. Tipologia variată a noțiunilor pe care elevii trebuie să le rețină constituie un mijloc de a le capta de fiecare dată atenția și de a-i surprinde cu un element de noutate – aspect ce susține gamificarea activității la clasă. Aceste variante ale jocului aduc, pe lângă beneficiile enunțate deja, și acela al însușirii unor noțiuni teoretice din domenii diverse, referitoare la părțile componente ale unui afiș, elementele specifice unei reclame, elementele de versificație specifice poeziei, formarea numerelor naturale, momentele subiectului, ordinea cronologică a unor evenimente istorice, părțile componente ale unei plante etc.

Printre subiectele de lecție la care se poate aplica metoda The story, cele mai potrivite sunt „Povestirea unui text literar” și „Textul nonliterar”, teme abordate atât la ciclul primar, cât și gimnaziu, ceea ce permite un grad larg de aplicabilitate. La disciplina matematică, elevii pot primi ca sarcină să rețină un șir de numere, pe care să le enumere pe rând colegilor. Spre deosebire de variantele anterioare ale jocului, aceasta are un grad sporit de dificultate, elevii neputând urma ordinea firească a unor întâmplări sau realiza conexiuni cauză-efect. În acest caz, activitatea cu auditoriul urmărește sublinierea necesității de a reține, în viață, și aspecte lipsite de logică, dar care pot avea o mare însemnătate (numărul unei mașini implicate într-un accident, un număr de telefon pentru situații de urgență). Numărul termenilor scriși pe bilet poate oscila, urmărindu-se respectarea principiului trecerii gradate de la simplu la complex, de la ușor la greu. După desfășurarea jocului, poate fi organizată o etapă în care elevii să găsească cât mai multe însușiri numerelor date (paritate, număr de cifre, suma cifrelor, predecesor/ succesor/ vecin), apoi să realizeze asocieri posibile între acestea. Prin intermediul problematizării, secvența contribuie la dezvoltarea gândirii raționale a elevilor.

Raportată la lucrul în sistem hibrid, metoda poate îmbrăca forme variate: fie citirea și povestirea succesivă a textului se realizează de către cei aflați în online, urmând ca cei din sala de clasă, care au avut rol de auditori, să creioneze concluziile, fie citirea și povestirea succesivă a textului se realizează de către cei aflați în sala de clasă, urmând ca cei din online, care au avut rol de auditori, să ofere feedback.

Metoda Omar Game poate fi utilizată la disciplina Arte vizuale și abilități practice, dar este foarte utilă și în pregătirea pentru Concursul Județean „Lectura – cuvânt și imagine”, competiție școlară în care elevii învață să relateze informațiile reținute din textele studiate nu doar prin cuvinte, ci și prin imagini. Regulile acestei metode sunt următoarele: se formează grupe de câte 4 elevi, fiecare primind câte 4 foi albe, așezate una peste alta; primii au ca sarcină să scrie pe foaie o propoziție despre o temă/ subiect/ personaj, apoi se dau foile celui din dreapta; după ce se citesc în gând enunțurile, se pun foile sub celelalte și, pe a doua foaie, se desenează o imagine sugestivă care reprezintă propoziția citită; apoi, se dau din nou foile celui din dreapta, care va scrie o propoziție care să exprime desenul realizat de coleg și tot așa, până când teancul cu cele 4 foi ajunge de unde s-a plecat. Pentru o eficiență

maximă a acestei metode e necesar ca subiectele propuse să fie în acord cu vârsta și interesele elevilor. Numărul grupelor de elevi poate alterna în raport cu numărul elevilor din clasă, dar și cu nivelul dezvoltării intelectual – emoționale a colectivului de elevi. Pentru ca metoda să fie aplicabilă lucrului în sistem hibrid, elevii din online vor fi împărțiți pe grupe, astfel încât să nu aibă acces la cele scrise/desenate de colegi. În acest caz, fiecare va utiliza o foaie separată, în final trasându-se concluziile pe baza expunerii tuturor desenelor/ enunțurilor.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Profesor Boboceă Cristina

Școala Gimnazială Vădeni, jud. Brăila

Gamificarea este o metodă care prin integrarea elementelor de joc în educație activează învățarea.

Gamificarea, ca metodă modernă de predare, reprezintă integrarea elementelor specifice jocurilor: cum ar fi punctaje, badge-uri, clasamente, provocări și povești captivante în contexte non-joc, cu scopul de a crește motivația, implicarea și învățarea. Această abordare transformă procesul educațional într-o experiență mai interactivă și plăcută, valorificând dorința intrinsecă a elevilor de a se juca și de a obține recompense.

Copiii cu dizabilități se confruntă cu dificultăți semnificative în înțelegerea conținutului verbal abstract, procesarea informațiilor complexe sau menținerea atenției pe perioade lungi.

În acest context, jocul digital se dovedește a fi un mediu de învățare extrem de valoros. Prin natura sa interactivă, vizuală și adesea multisenzorială, jocul digital poate facilita înțelegerea conceptelor, poate stimula implicarea și poate oferi oportunități de învățare într-un mod adaptat nevoilor individuale.

Aplicarea principiilor gamificării în educația copiilor cu dizabilități poate aduce beneficii semnificative. Transformarea sarcinilor de învățare în jocuri atractive poate spori considerabil motivația intrinsecă a acestor elevi. Sistemele de recompensare, cum ar fi acordarea de puncte sau badge-uri pentru finalizarea sarcinilor sau pentru progres, pot oferi un feedback pozitiv imediat și pot încuraja perseverența.

Competiția (adaptată și opțională) și colaborarea în cadrul jocurilor pot stimula interacțiunea socială și dezvoltarea abilităților de lucru în echipă. Mai mult, elementele narative și provocările bine structurate pot menține atenția elevilor și pot facilita înțelegerea conceptelor într-un mod mai intuitiv și memorabil.

Pentru copiii cu dificultăți de înțelegere a conținutului verbal, jocurile digitale oferă un mediu bogat în stimuli vizuali și auditivi, care pot completa sau chiar înlocui explicațiile

verbale complexe. Interacțiunea directă cu elementele jocului, rezolvarea de puzzle-uri vizuale sau manipularea de obiecte virtuale pot facilita înțelegerea conceptelor abstracte într-un mod concret și practic. Feedback-ul imediat oferit de joc permite elevilor să înțeleagă rapid consecințele acțiunilor lor și să învețe din greșeli într-un mediu sigur și fără teama de judecată.

Există numeroase exemple de site-uri și aplicații care utilizează principiile gamificării și care pot fi adaptate pentru copiii cu dizabilități intelectuale sau întârzieri în dezvoltare. Este important ca profesorii să selecteze acele resurse care sunt adecvate nivelului de dezvoltare și nevoilor specifice ale fiecărui elev. Câteva exemple includ:

- ABCya (www.abcya.com): Oferă o gamă largă de jocuri educaționale interactive pentru diferite vârste și domenii, inclusiv litere, numere, forme și culori. Multe dintre jocuri au instrucțiuni vizuale clare și un nivel de dificultate adaptabil.
- Starfall (www.starfall.com): Se concentrează pe învățarea cititului și a matematicii prin intermediul unor animații interactive și jocuri simple. Interfața este intuitivă și ușor de navigat.
- PBS Kids Games (pbskids.org/games/): Oferă jocuri bazate pe personajele populare ale canalului PBS Kids, acoperind diverse domenii educaționale și având un design atractiv și accesibil.
- Learning Games for Kids (www.learninggamesforkids.com): Include o varietate de jocuri educaționale grupate pe categorii, cum ar fi matematică, limbă, științe și geografie, cu opțiuni pentru diferite niveluri de dificultate.

Profesorii să integreze aceste instrumente digitale în mod strategic în planurile lor de lecție, adaptând activitățile la obiectivele de învățare specifice și monitorizând progresul elevilor.

Gamificarea nu trebuie să fie o activitate izolată, ci mai degrabă o componentă integrată a unui demers pedagogic bine structurat. Profesorii pot utiliza jocurile pentru a introduce concepte noi, pentru a consolida cunoștințele, pentru a evalua înțelegerea sau pur și simplu pentru a face învățarea mai captivantă.

În concluzie, metoda gamificării aplicată la copiii cu dizabilități reprezintă o abordare promițătoare și eficientă pentru a depăși dificultățile de înțelegere a conținutului verbal și pentru a stimula implicarea și învățarea. Prin transformarea procesului educațional

într-o experiență ludică și interactivă, profesorii pot crea un mediu de învățare mai accesibil, motivant și personalizat pentru acești elevi.

Utilizarea inteligentă a jocurilor digitale, adaptate nevoilor individuale și integrate strategic în activitățile de predare, poate deschide noi orizonturi în procesul de învățare și poate contribui semnificativ la dezvoltarea potențialului fiecărui copil. Profesorii sunt încurajați să exploreze și să implementeze aceste metode moderne, valorificând puterea jocului pentru a construi o educație mai incluzivă și mai eficientă.

Bibliografie:

- Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. Computers in Entertainment (CIE),
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

JOCUL ȘI GAMIFICAREA ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE ÎNVĂȚARE

Prof. Boboceă Cristina

Școala Gimnazială Vădeni, Brăila

Jocul este una dintre cele mai iubite activități de către copii însă importanța lui în actul învățării crește cu atât mai mult cu cât profesorul integrează elemente ludice în centrul activității de învățare.

Jocurile scot în evidență rolul central al copilului ca persoană activă în actul învățării și nu ca cineva care primește informații de la un adult. Copiii învață prin explorare, depășind limite, făcând greșeli, construind propriile lor interpretări și semnificații din orice învață.

În activitatea de predare-învățare, mai ales la clasele mici, jocul constituie o activitate principală.

Jocul didactic

Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

În practica învățământului școlar, jocurile didactice fac parte integrantă din activitățile obligatorii și la liberă alegere. Astfel jocul didactic poate fi folosit pentru a forma copilului o pronunțare sau o exprimare corectă sau pentru formarea reprezentărilor aritmetice.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. Folosirea jocului didactic ca activități obligatorii aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv.

De pildă, prin jocul didactic „Găsește aceste culori” se precizează și se verifică învățarea denumirii diferitelor culori.

Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție. Prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează, se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, patrat, oval, triunghi etc.

Jocul didactic contribuie și la dezvoltarea proceselor psihice. Aceste jocuri didactice influențează în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor.

Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului.

În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a

schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

Gamificarea

„Gamificare” este un termen care a apărut în 2007-2010, care înseamnă „a adăuga elemente majore sau minore de design de joc la un context, industrie sau mediu care nu este un joc”. Acest lucru este important de înțeles: este un proces de proiectare, de „gamificare”, ceea ce înseamnă să te întorci la planșa de desen și să regândești cum este un proces.

Gamificarea este „folosirea mecanicii bazate pe joc, estetica și gândirea jocului pentru a implica oamenii, a motiva acțiunea, a promova învățarea și a rezolva problemele”; este integrarea elementelor de joc și a gândirii din cadrul unui joc în activități care nu sunt jocuri.

Procesul de predare-învățare poate fi gamificat, mai ales pe termen lung și poate include sau nu jocul și învățarea bazată pe joc. Jocul în sala de clasă are multiple beneficii dar aceasta nu înseamnă gamificare. Învățarea bazată pe TIC creează condiții optime pentru implementarea gamificării. O activitate gamificată presupune cunoașterea elevilor și stabilirea unor obiective clare. Conținutul educativ trebuie să fie interactiv și antrenant.

Iată câteva sugestii pentru o gamificare corectă și antrenantă:

- Crează o poveste și adaugă mister
- Stabilește reguli și aplică-le
- Sărbătorește Victoria dar mai ales eșecul;
- Oferă și primește feedback clar și mult;
- Crează oportunități de socializare și conectare
- Dă elevilor șansa să aleagă sau măcar crează iluzia că pot alege;
- Stabilește provocări în funcție de competențele elevilor la nivel diferit;
- Folosește recompense și diferite modalități de răsplată;
- Fă-I pe jucători să simtă că au controlul; ei au cheia de la casa ta;
- Cunoaște-ți jucătorii (elevii) și construiește-le identitățile;

Gamificarea și motivația intrinsecă:

Procesele gamificate contribuie la creșterea motivației intrinseci prin împlinirea a patru nevoi esențiale pentru fiecare din noi dar mai ales pentru elevi:

- Nevoia de conexiune- în gamificare această nevoie este împlinită prin faptul că elevul devine parte dintr-o comunitate și capătă un statut social în cadrul acesteia. La un moment dat, motivațiile extrinseci (puncta, buline), s-ar putea să nu mai prezinte interes; de aceea este important ca elevul să știe că face parte dintr-o comunitate cu care poate interacționa ușor; dincolo de motivația extrinsecă, rămâne implicarea activă și loialitatea față de grup.
- Nevoia de autonomie- În gamificare, autonomie înseamnă libertate și putere de decizie; elevii decid dacă mai continuă un nivel, aleg tipul de joc, aleg o recompensă, aleg să repete activitatea

dacă au greșit, lucruri c educ la responsabilizare. Fără această autonomie nu se poate vorbi despre creativitate și inovație în sala de clasă.

→ Nevoia de competență la nivel înalt (progress, dezvoltare personală, învățare)- nevoia aceasta este în strânsă legătură cu generarea fluxului potrivit (FLOW). Pe măsură ce provocările sunt mai grele, elevul simte cum progresează. Procesul de împlinire a acestei nevoi seamănă cu un joc video - elevul nu primește un manual cu instrucțiuni ci treptat este antrenat și joacă nivele diferite de provocare în timp ce el devine din ce în ce mai bun.

→ Nevoia de a avea un scop bine stabilit și clar – elevul trebuie să știe că trebuie să facă activitatea X pentru că îl ajută în activitatea Y. Scopul implică aici și altruism- gamificarea trebuie să ofere ocazia de a oferi ajutor celorlalți din jur pentru ca elevii să simtă că pot contribui la bunăstarea planetei (exemplul „Free rice”).

Bibliografie:

<https://blog.mindresearch.org/blog/game-based-learning-vs-gamification>

https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world

<https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>

B.Cristina – Revista „SINTEZA”- revistă de cultură și gândire strategică.

Gamificare – un model de integrare în matematică

Gamificarea este o metodă prin care elevii, studenții și oricine este interesat poate dobândi cunoștințe prin joc. Astfel procesul de predare-învățare-evaluare devine mai ușor și mai plăcut, actorii sunt implicați activ, performanțete fiind evaluate rapid iar rezultatele venind aproape instantaneu. Ca în orice joc trebuie stabilite de la început reguli, obiective, elemente de distracție și de feedback dar și recompense sau sancțiuni.

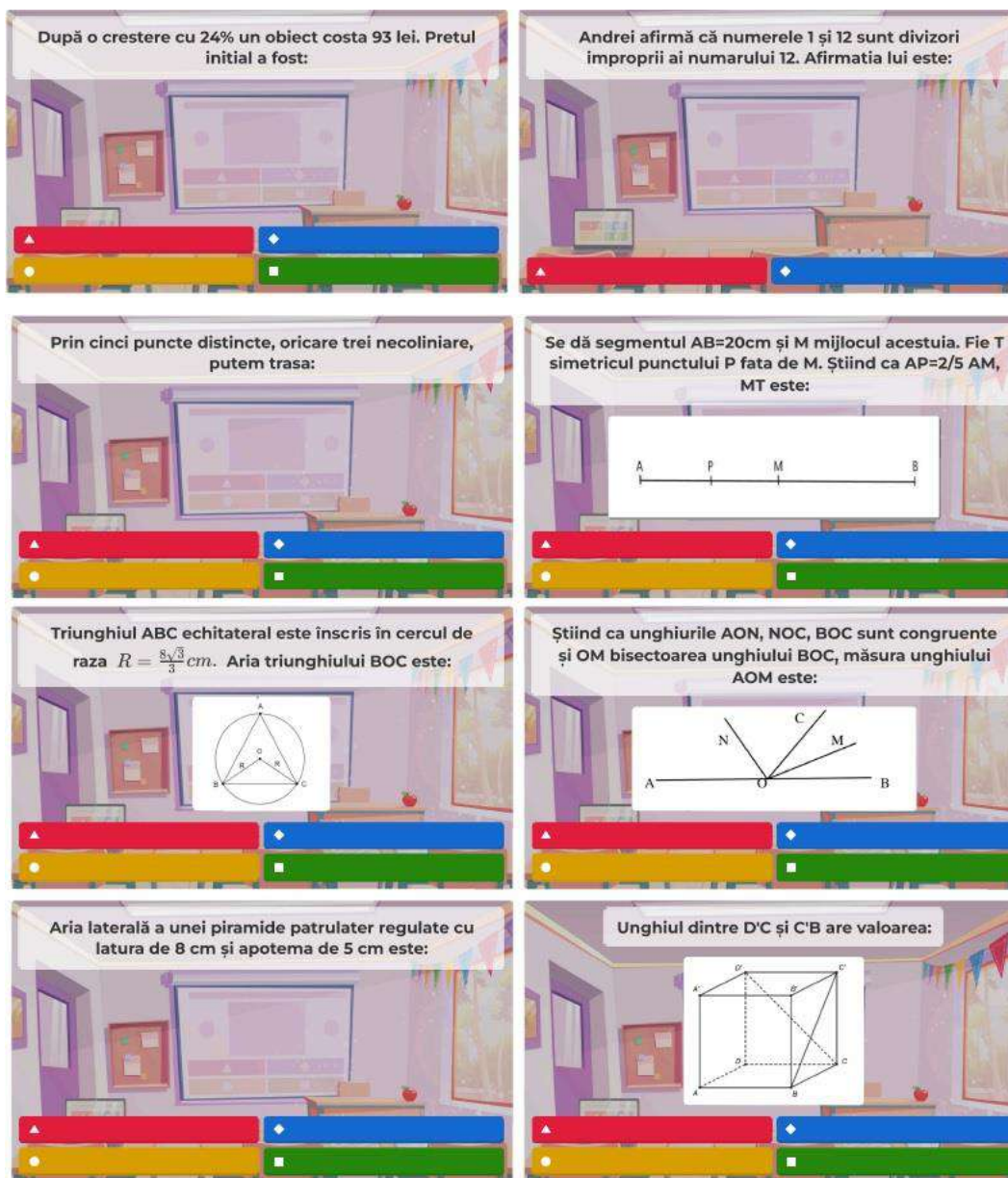
În matematică, la fel ca în variate domenii, termenul de gamificare a luat amploare. Astfel unele lecții, fie de predare, consolidare sau evaluare pot introduce prin joc elemente de noutate, elemente surpriză, pot dezvolta spiritul competitiv sau de echipă. Profesorul poate antrena elevii în competiție dându-le un rol, oferindu-le recompense prin puncte care mai apoi cumulate, să devină o nota bună.

În continuare este prezentată o situație autentică de joc:

Grupul țintă este un grup de elevi de clasa a VIII-a, la final de an școlar, care recapitulează materia pregătindu-se pentru examenul de Evaluare Națională.

Profesorul propune un test de antrenament pe modelul celui de la examen, subiectul I și II, elaborate pe platforma Kahoot.com:





Sunt prezentate regulile jocului: întrebările sunt contorizate având 60 secunde cele cu patru variante de răspuns sau 20 secunde cele cu alegere duală.

Fiecare copil utilizează telefonul propriu și își asociază un nickname sugestiv numelui său. Jocul este aplicat tuturor, iar la final, în funcție de locul pe care este clasat fiecare elev, aceștia primesc un punctaj. Profesorul menține în permanență interacțiunea cu elevii săi, procesul de învățare-evaluare devine atractiv și distractiv. Pentru că după fiecare întrebare jocul prezintă clasamentul actualizat, elevii devin activi, competitivi și foarte implicați în procesul educativ încercând să se autodepășească sau să gestioneze timpul mai bine. Jocul îi ajută și pe cei care nu

au reușit să răspundă corect sau să se încadreze în timpul alocat deoarece la finalul fiecărei întrebări este prezentat răspunsul corect. Astfel profesorul primește un feedback despre cunoștințele acumulate de elevii săi putând relua punctual rezolvarea fiecărui exercițiu.

O astfel de secvență poate fi integrată foarte ușor la aproape fiecare oră de matematică, mai ales când se dorește un feedback al lecției sau o reactualizare a cunoștințelor.

Ca orice metodă, Gamificarea are și deficiențele ei printre care: lipsa de implicare a tuturor elevilor, însușirea unui răspuns al altui coleg sau alocarea unui răspuns aleatoriu, dependența de dispozitive și resurse adecvate. Pentru fiecare situație în parte, profesorului îi revine sarcina să analizeze dacă este potrivită această metodă clasei sale și dacă are la dispoziție materialele necesare. Trebuie să implementeze bine jocul astfel ca acesta să aibă rezultatul așteptat.

Activitățile care implică acțiuni care folosesc digitalizarea, fac din conceptul de gamificare un mod de dezvoltare a gândirii critice, un mod de învățare interactivă, o modalitate mai plăcută de evaluare, o cale de creștere a motivației în obținerea de rezultate cât mai bune.

Prof. Boer Elena Milena

Școala Gimnazială nr. 11 ”Șt. O. Iosif” Brașov

IMPORTANȚA JOCULUI ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

BOGDAN MARIANA, PROF. ÎNV. PRIMAR

ȘCOALA GIMNAZIALĂ MĂICĂNEȘTI

„Iubirea și înțelepciunea mea e jocul !

(Lucian Blaga-„Trei fețe”)

Perioada vârstei școlare mici este decisivă în psihogeneza copilului ,iar intrarea lui în școală reprezintă cel mai hotărâtor moment din viață prin progresele substanțiale în dezvoltarea psihologică și intelectuală a copilului,datorită faptului că învățarea devine tipul fundamental de activitate din viața lui.

La nivelul învățământului primar ,jocurile didactice reprezintă un mijloc eficient pentru învățarea activă,participativă.

Jocul didactic este un ansamblu de acțiuni și operații care ,paralel cu destinderea,buna dispoziție și bucuria pe care le stârnește ,urmărește un set de obiective de pregătire intelectuală,tehnică,morală,fizică a preșcolarului și elevului.Pentru a putea explica importanța jocului și rolul acestuia în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare,voi analiza mai multe definiții propuse in literatura de specialitate.

H.SPENCER elaborează teoria surplusului de energie conform căreia jocul ar fi o modalitate de a cheltui acest surplus ,dar această teorie nu explică de ce copilul se joacă chiar și atunci când este obosit.(Barbu H. și colaboratorii „Activități de joc și recreativ distractive „,Editura Didactică și Pedagogică ,București ,1994,pag.13).

KARL GROSS considera că jocul ar fi un exercițiu pregătitor pentru viața adultului prin faptul că ar fi un mijloc de exersare a predispozițiilor în scopul maturizării.(Barbu H. și colaboratorii , „Activități de joc și recreativ distractive” ,Editura Didactică și Pedagogică București,1994,pag.13).

JEAN CHATEAU apreciază că la vârstă foarte mică jocul constituie motorul de declanșare a comportamentului ludic și anunță trezirea personalității prin implicațiile determinate de organizarea grupului :regula ,ordinea și disciplina în grup.(Chateau Jean, „Copilul și jocul,, ,Editura Didactică și Pedagogică ,București ,1967.)

JEAN PIAGET considera că jocul ,în special cel cu reguli,îndeplinește următoarele funcții :

a)funcția de asimilare pe plan cognitiv și afectiv;copilul învață din ce vede în jurul său și apoi folosește în cadrul jocului;

b)funcția de adaptare ce se realizeazăprin asimilarea realului și acomodarea ,mai ales prin imitație ș adaptarea prin joc este un proces creativ care se realizează prin inteligență;

c)funcția formativă dar și informativă,jocul fiind acela ce angajează plenar copilul ă activități psihice ;

d)funcția de descărcare energetică și rezolvare a conflictelor efective ,de compensare și trăire intensă;

e)funcția de socializare a copilului ,ceea ce se explică prin tendința mereu accentuată a copiilor de a se acomoda cu ceilalți ,dar și de a asimila relațiile cu cei din jur la eul său .

Majoritatea pedagogilor au considerat jocul ca un mijloc de instruire și educare a copiilor ,mai ales la vârsta școlară mică.Jocul constituie o îmbinare a componentelor intelectuale cu cele afectiv motivaționale.Prin joc ,copilul își angajează întregul potențial psihic ,își ascunde observația,își dezvoltă spiritul de cooperare,de echipă. Jocul este un mijloc de dobândire și precizare a cunoștințelor prin acțiune ,este o activitate de gândire orientată spre rezolvarea unor probleme ,spre găsirea căilor în vederea depășirii unor obstacole.

Din punct de vedere pedagogic jocul este un element de sprijin în educație ,mai cu seamă atunci când este investit cu finalități programate de dezvoltarea potențialului psihomotric și socio-afectiv a personalității.În cadrul jocului copilul îmbină în mod specific planul imaginar cu cel real ,însă el își dă seama de existența celor două planuri și în mintea lui nu se produce sub acest aspect nicio confuzie.

Jocul ,indiferent de felul și modul lui de organizare ,este subordonat realizării obiectivelor educației.Rolul și importanța jocului didactic constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare ,fixare și consolidare a cunoștințelor ,iar datorită caracterului său formativ influențează dezvoltarea personalității copilului.Jocul didactic este un important mijloc de educație intelectuală, care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale elevului.

BIBLIOGRAFIE

- 1.CHATEAU ,JEAN- „Copilul și jocul” ,Editura Didactică și Pedagogică București ,1967
- 2.GHEORGHE ,TOMȘA-„Psihopedagogia preșcolară și școlară ,”Editura București ,2005
- 3.GOLU,PANTELIMON- „Psihologia copilului ,, Editura Didactică și Pedagogică București,1995

GAMIFICAREA CA INSTRUMENT PEDAGOGIC MODERN

BOGDAN Mihaela, Școala Gimnazială Spiru Haret

Gamificarea, definită ca utilizarea elementelor de joc în contexte non-ludice, a devenit un subiect de interes major în educație, afaceri și sănătate. Acest articol oferă o analiză comparativă a cercetărilor recente privind eficiența gamificării în diverse domenii, cu accent pe rezultatele obținute, diferențele metodologice și implicațiile teoretice. Concluziile sugerează că gamificarea poate îmbunătăți motivația, implicarea și performanța, însă efectele depind de context, design și profilul utilizatorilor. Ideea de gamificare a educației nu este tocmai recentă. Jocul didactic a fost întotdeauna prezent în învățământul românesc însă, în ultimii ani a luat un avânt foarte mare ideea de joc online, respectiv, de game, ca resursă importantă pentru educație. Interacțiunea cu jocurile educaționale serioase a crescut în întreaga lume pe măsură ce accesul la computere, tablete și smartphone-uri a crescut.

Ideea specifică de joc didactic este utilizată în învățământul românesc, însă mai mult la vârstele mici și, cu precădere, ca formă de recreere și mai puțin ca mijloc propriu zis de învățare.

În întreg ansamblul său, "jocul ca și activitate este mult mai antic decât ideea de cultură în sine, ca urmare a faptului noțiunea concretă de cultură, o presupune o întreagă grupare de tip uman, pe care animalele nu l-au însușit, însă joaca a fost cu siguranță însușită de animale în defavoarea culturii." (Anghel, 2011, p.88)

Jocul didactic "educă însă și atenția, capacitățile intelectuale, trăsăturile concrete operative ale personalității în plină dezvoltare, elementele legate strict de atitudinea față de învățare, grup, corectitudinea, cinstea, demnitatea, spiritul de competiție, comunicarea și interacționarea, în general. În modul acesta activitatea de joc modelează practic toate dimensiunile moral-etice ale conduitei umane." (Șchiopu, 1970, p. 53)

Este nevoie de joc didactic și de ideea de game, de joc virtual în educație. Gamificarea educației reprezintă o activitate care, mai devreme sau mai târziu, tot se va produce, așa încât, sistemele de învățământ trebuie să o adopte.

Tema utilizării jocului și a jocului virtual în educație este una de actualitate și necesită o cercetare mult mai detaliată, mai ales în învățământul românesc, acolo unde încă nu se pune prea mare preț pe ideea de game utilizat ca formă de învățare.

După cum s-a exemplificat deja, ideea de gamificare a educației este relativ recentă și, ca atare, nu se găsesc foarte multe studii și cercetări pe această temă, mai ales în țara noastră. Cu toate

acestea însă, revizuiind literatura internațională, găsim ceva cercetări importante. În acest context, meta-analiza autorilor Boyle și colaboratorii săi (Boyle et al., 2012), care au revizuit 129 de studii empirice ale game-ului în educație, a crescut rezultatele perceptuale, cognitive, comportamentale, afective și motivaționale.

Game-urile în educație sunt cele mai eficiente în promovarea dobândirii de cunoștințe, a rezultatelor afective și motivaționale ale elevilor (Connolly et al., 2012). În acest articol, s-a adoptat definiția lui Marsh (2011) a jocurilor educaționale serioase care afirmă: „Game-urile educaționale reprezintă simulări, medii virtuale și realitate mixtă / medie care oferă oportunități de implicare în activități prin narațiuni / povești, gameplay sau întâlniri, având capacitatea să informeze, să influențeze, pentru bunăstare și / sau experiență pentru a transmite sens” (p. 63).

Într-un alt studiu pe această temă, deși au fost identificate câștiguri de învățare asociate cu utilizarea game-ului în educație, acestea sunt explicate în primul rând prin diferențele de scoruri la un pre-test și un post-test administrate înainte și după instruire, mai degrabă decât în timpul procesului instructiv-educativ.

Cercetătorii (Hodges et al., 2015) au descoperit că ceea ce fac elevii în cadrul jocului oferă o perspectivă puternică și convingătoare asupra învățării acestora pe care evaluările anterioare și post-test nu reușesc să o măsoare.

Unii dintre cercetători au aplicat tehnici de extragere a datelor educaționale pentru a identifica informații utile din seturi mari de date pentru examinarea ulterioară (Berland, et al., 2014). Deși se găsesc informații valoroase în aceste date, informațiile nu sunt colectate în timp real și, prin urmare, nu pot oferi instrucțiunile în clasă în timp real. Analiza învățării este proiectată pentru a oferi informații în timp real, pentru luarea deciziilor educaționale (Ifenthaler și Widanapathirana, 2014).

După cum a declarat Societatea pentru învățare în domeniul analiticilor de cercetare (SoLAR), jocurile câștigă rapid avânt ca și un instrument de învățare și evaluare. Cu toate acestea, metoda prin care să valorificăm aceste date pentru a înțelege elevii și a ne îmbunătăți jocurile sunt mai puțin clare (Loh et al., 2015).

În domeniul educației științifice în mod specific, rezultatele învățării asociate gameplay-ului au măsurat câștigurile de cunoștințe de conținut (Clark et al., 2011) și obiceiurile științifice ale minții (Steinkuehler și Duncan, 2008), care susțin utilizarea jocurilor didactice virtuale în sălile de știință (Honey și Hilton, 2011; Squire, 2011). Deși au fost identificate câștiguri de învățare asociate cu jocurile didactice virtuale, acestea sunt explicate în primul rând prin diferențele de scoruri la un pre-test și un post-test administrate înainte și după instruire, mai degrabă decât în timpul procesului instructiv-educativ.

Învățarea științelor prin intermediul tehnicilor digitale favorizează așadar structurile de ordin metacognitiv, abilitățile specifice de asociere precum și de integrare efectivă a tuturor tipurilor de cunoștințe, pe orizontală ori pe verticală, intra ori interdisciplinare. Aceasta presupune de fapt că elevii trebuie să posede cu adevărat deja un bagaj important și absolut esențial de competențe de bază, de citire, de recunoaștere a cifrelor, de cunoaștere și interpretare a semnelor de punctuație etc. ce pot fi astfel achiziționate prin intermediul suporturilor tradiționale.

Așadar, utilizarea jocului în educație este absolut necesară. Totodată, utilizarea tehnologiei în educație este la fel de necesară. În acest context, prin combinarea jocului didactic cu tehnologia ajungem la ideea de gamificare a educației, care rezultă a fi la fel de necesară.

Suntem așadar perfect conștienți de faptul că noile tipuri specifice de tehnologii vor reforma cu adevărat atât mijloacele tradiționale de învățare, precum și toate tipurile de mecanisme fundamentale de accesare de ordin psihologic. Noi toți reprezentăm deci un susținător real precum și un beneficiar concret al tuturor acestor tipuri de înnoiri.

Vom asista astfel, în vremurile care vor urma, în mod cert, la o așa-numită „cotitură antropologică”, din această perspectivă. Schimbarea va fi una foarte mare, de anvergură, însă trebuie să fie și întâmpinată – chiar determinată – prin intermediul unei pregătiri

BIBLIOGRAFIE:

1. Anghel, E. (2011). Psihologia educației pe tot parcursul vieții, București: Editura For You.
2. Golu, P., Verza, E., Zlate, M. (1993). Psihologia copilului. București : Editura Didactică și Pedagogică.
3. Șchiopu, U., Verza, E. (1981). Psihologia vârstelor, București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Șchiopu, U. (1970). Problemele psihologice ale jocului și distracțiilor. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Învățarea prin joc-inovație și eficiență în educația timpurie

Prof. Boicioc Tunde-Erika

Grădinița cu Program Prelungit Nr.8 Sighetu Marmăției

„Copilul se joacă nu pentru a învăța, dar învață tocmai pentru că se joacă.” – (Jean Piaget)

Jocul este una dintre cele mai importante forme prin care copiii învață și își dezvoltă abilitățile cognitive, sociale și emoționale. Prin intermediul jocului, micuții explorează lumea înconjurătoare într-un mod natural și plăcut.

În perioada antepreșcolară și preșcolară, copilul învață cel mai bine prin joc. Jocul dezvoltă: limbajul și gândirea, motricitatea fină și grosieră, relațiile sociale, autonomia și încrederea în sine. Învățarea prin joc este eficientă pentru că transformă cunoașterea într-o aventură, iar copilul devine exploratorul propriului său univers.

În contextul actual al educației moderne, cadrele didactice sunt provocate să găsească metode atractive, interactive și eficiente de predare, adaptate nevoilor copiilor mici. Una dintre cele mai inovatoare și eficiente metode este gamificarea – folosirea elementelor din jocuri pentru a stimula învățarea. La nivel preșcolar și antepreșcolar, jocul este limbajul universal al copilăriei, iar gamificarea vine ca o completare firească a demersului educațional. Gamificarea (din engleză: gamification) înseamnă aplicarea mecanismelor și principiilor din jocuri în contexte non-joc, precum învățarea. Scopul este de a crește motivația, implicarea și plăcerea de a învăța. Elementele de gamificare includ: puncte, nivele, insigne, provocări și misiuni, feedback imediat, recompense simbolice, povești captivante.

Introducerea acestor elemente valorifică tocmai aceste caracteristici naturale ale copilului mic și le transformă în instrumente de învățare și reprezintă integrarea elementelor specifice jocurilor în activitățile educaționale, cu scopul de a crește motivația, implicarea și dorința copiilor de a învăța. La grădiniță, unde jocul este principala formă de activitate, gamificarea vine ca o extensie firească, sprijinind dezvoltarea globală a copilului prin activități atractive și stimulative. În contextul educației timpurii, copiii învață cel mai bine atunci când sunt activi, curioși și implicați emoțional. Gamificarea sporește eficiența actului educativ prin valorificarea potențialului natural al jocului, dezvoltarea atenției și a interesului copiilor mici, contribuie la dezvoltarea competențelor sociale, cognitive și emoționale, crește motivația și atenția copiilor, stimulează cooperarea și comunicarea, reduce anxietatea legată de sarcini noi, personalizează învățarea în funcție de ritmul copilului, oferă feedback pozitiv imediat. Educatoarea are un rol extrem de important în acest proces, ea devine un „ghid de joc”, nu doar un

transmițător de informații ci adaptează conținuturile la nivelul de vârstă, transformă activitățile de rutină în experiențe plăcute și oferă copiilor sentimentul de reușită și progres.

Gamificarea este o resursă modernă, accesibilă și eficientă pentru învățământul antepreșcolar și preșcolar. Prin integrarea elementelor ludice într-un mod structurat, educația devine mai atractivă și mai eficientă. Jocul, deja natural copilului, capătă o valență educativă profundă atunci când este susținut de intenții pedagogice clare. Cadrele didactice pot contribui la formarea timpurie a copilului prin metode inovatoare precum aceasta. Copiii manifestă entuziasm și dorință de a participa, iar educatorii observă o îmbunătățire a comportamentului și a rezultatelor educaționale.

În epoca digitală, copiii se nasc într-un mediu tehnologic și dezvoltă, încă de la vârste fragede, o curiozitate naturală față de dispozitivele IT: tablete, computere, ecrane tactile. Integrarea jocurilor IT în activitatea didactică din grădiniță răspunde atât nevoilor reale ale copiilor, cât și tendințelor moderne din educație.

Integrarea jocurilor IT în educația timpurie implică mai mult decât simpla utilizare a tehnologiei – presupune o abordare strategică, orientată spre nevoile de dezvoltare ale copilului preșcolar. Un aspect important în acest sens este designul educațional al activităților digitale, care trebuie să respecte particularitățile de vârstă și să favorizeze învățarea activă, nu pasivă.

Jocurile IT oferă un mediu controlat, dar flexibil, în care copilul poate experimenta fără teama de a greși. Prin funcții precum feedback-ul imediat, nivelurile gradate de dificultate și interactivitatea vizuală și auditivă, aceste jocuri contribuie la autoreglarea învățării și la menținerea atenției pentru perioade mai lungi de timp.

Un alt avantaj este accesibilitatea diversificată – jocurile pot fi folosite pentru a susține incluziunea copiilor cu nevoi educaționale speciale. De exemplu, copiii cu întârziere în dezvoltarea limbajului pot beneficia de jocuri audio-vizuale care le susțin învățarea în ritm propriu. În plus, tehnologia permite adaptarea conținutului în funcție de nivelul de dezvoltare al copilului, oferind variante personalizate de învățare – un aspect dificil de realizat în activitățile frontale tradiționale. Acest lucru sprijină formarea competențelor digitale timpurii și oferă oportunități de diferențiere didactică.

Importanța formării continue a cadrelor didactice în utilizarea responsabilă și creativă a resurselor IT nu poate fi ignorată. Educatoarea devine un facilitator și al învățării prin tehnologie, ghidând copilul în explorarea conținuturilor, stabilind reguli clare de utilizare și selectând resursele potrivite din punct de vedere pedagogic și etic. De asemenea, introducerea treptată a acestor jocuri în rutina didactică trebuie să fie însoțită de o comunicare constantă cu părinții, pentru a asigura continuitatea în utilizarea conștientă a tehnologiei și în mediul familial.

Utilizarea jocurilor IT în grădiniță are numeroase beneficii: creșterea motivației și interesului față de activitate; învățare interactivă, multisenzorială; dezvoltarea gândirii logice și a abilităților digitale

timpurii; repetare și consolidare a cunoștințelor prin metode atractive; adaptabilitate la ritmul de învățare al fiecărui copil.

Conform teoriei constructiviste a învățării a lui Jean Piaget, copiii învață cel mai bine atunci când sunt activi, implicați și au ocazia să experimenteze. Jocurile IT pot crea contexte interactive care permit învățarea prin descoperire, colaborare și explorare.

De asemenea, teoria învățării multisenzoriale (Howard Gardner – inteligențe multiple) susține utilizarea unor materiale variate, inclusiv vizuale și auditive, așa cum sunt cele oferite de platformele educaționale digitale.

Vom oferi câteva exemple de jocuri grupate pe tipuri cu competențele vizate: jocuri logico-matematice („Drag & drop”, sortare după criterii, puzzle-uri digitale, pentru dezvoltarea gândirii logice, a grupării, a asocierii și a numerelor), jocuri de creație (desene pe tabletă, colorare după numere, colaje digitale, pentru dezvoltarea motricității fine și a creativității), jocuri de limbaj („Găsește și potrivește”, pentru dezvoltarea limbajului și a fonologiei), etc.

De asemenea, aceste jocuri dar și multe altele le găsim utilizând platforme și aplicații cum ar fi: Starfall (dezvoltarea limbii engleze într-un mod ludic), ScratchJr (inițiere în gândirea algoritmică prin animații simple), ABCya! (jocuri educative grupate pe vârste), Tux Paint (aplicație de desen intuitivă pentru copii), ClassDojo (pentru implicare și feedback vizual al comportamentului).

Activitățile IT nu înlocuiesc jocul fizic, ci îl completează. Desigur se impune supravegherea adultului pentru a încuraja folosirea responsabilă și se recomandă utilizarea pe intervale scurte (10-15 minute) integrate în momente de recapitulare, consolidare sau evaluare ludică.

Învățarea prin joc la grădiniță transformă procesul educativ într-o aventură plină de sens, bucurie și descoperire. Prin activități bine gândite, adaptate nivelului de vârstă, educatoarea poate stimula nu doar cunoștințele cognitive, ci și dezvoltarea emoțională și socială a copiilor. Deși această metodă aduce multiple beneficii, există și provocări precum adaptarea conținutului la nivelul de vârstă, evitarea supraîncărcării cu stimuli și menținerea echilibrului între joc și învățare.

„Joaca este cea mai pură expresie a dezvoltării umane în copilărie, pentru că este liberă, spontană și plină de bucurie.” (Friedrich Fröbel)

Bibliografie:

Huizinga, J. (2002). Homo Ludens. București: Humanitas.

Gee, J.P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.

Dumitru, I. (2018). Strategii moderne de predare în educația timpurie. Iași: Polirom.

Curriculum pentru educația timpurie (2019) – Ministerul Educației, România.

ROLUL INOVATOR AL GLAMIFICĂRII ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof. înv. primar Boioc Lavinia
Școala Gimnazială Broșteni Aninoasa

Rezumat

Gamificarea a devenit o strategie inovatoare în contextul educațional actual, marcat de transformări digitale rapide și de necesitatea adaptării la stilurile de învățare ale noilor generații. Integrarea elementelor ludice în procesul instructiv-educativ favorizează implicarea elevilor, crește motivația intrinsecă și îmbunătățește performanțele școlare. Acest articol analizează teoretic și practic aplicabilitatea gamificării în educație, oferind exemple, beneficii, limite și recomandări pentru implementare eficientă în sala de clasă.

Introducere

Educația contemporană este într-un proces continuu de reinventare. Avansul tehnologic rapid, accesul sporit la informație și schimbările sociale influențează profund modul în care elevii învață, dar și cum profesorii predau. În acest context, metodele tradiționale de predare nu mai reușesc întotdeauna să capteze interesul elevilor sau să asigure eficiența actului didactic.

Gamificarea, sau folosirea elementelor de joc în contexte non-joc, s-a impus ca o soluție viabilă pentru revitalizarea procesului de învățare. Inspirată din domeniul tehnologiei și al designului de jocuri, gamificarea introduce concepte precum recompense, niveluri, punctaje, misiuni sau avataruri pentru a stimula elevii să participe activ și cu entuziasm la activitățile școlare.

1. Fundamente teoretice ale gamificării în educație

Conceptul de gamificare a fost popularizat de cercetători precum Deterding (2011), care au definit-o drept utilizarea elementelor caracteristice jocurilor în contexte educaționale pentru a spori motivația și angajamentul. În educație, gamificarea nu presupune doar folosirea jocurilor, ci integrarea unui sistem de recompense și provocări în structura lecțiilor, menținând totodată obiectivele pedagogice clare.

Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000) sprijină ideea că oamenii sunt motivați intrinsec atunci când li se oferă autonomie, competență și relaționare – toate acestea regăsindu-se în strategiile gamificate. Astfel, gamificarea nu este doar un mijloc de distracție, ci un instrument de învățare profund, ce corespunde nevoilor psihologice de bază ale elevilor.

2. Componentele gamificării:

Principalele elemente folosite în gamificare includ:

- **Punctajele:** oferă un sistem de recompensare a progresului și permit monitorizarea continuă a performanței.
- **Insignele și trofee:** recunosc realizările elevilor, încurajând competiția pozitivă.
- **Clasamentele:** motivează elevii să-și depășească limitele, dar pot deveni demotivante dacă nu sunt echilibrate.
- **Nivelurile:** creează un parcurs clar, etapizat, ce facilitează învățarea progresivă.
- **Misiunile:** transformă sarcinile educaționale în provocări captivante.
- **Feedback-ul imediat:** susține procesul de autoreglare a învățării.

3. Beneficiile gamificării în procesul instructiv-educativ

Gamificarea produce efecte pozitive nu doar asupra motivației, ci și asupra performanțelor cognitive și sociale ale elevilor:

- **Învățare activă și colaborativă** – Elevii sunt implicați în mod direct în procesul de învățare, ceea ce contribuie la o asimilare mai eficientă a cunoștințelor.
- **Motivație crescută** – Elevii sunt determinați să participe, să exploreze și să finalizeze sarcinile.
- **Adaptabilitate la niveluri diferite** – Lecțiile pot fi personalizate în funcție de ritmul fiecărui elev.
- **Reducerea anxietății față de evaluare** – Evaluările integrate în joc sunt percepute ca mai puțin stresante.
- **Dezvoltarea gândirii strategice și a luării deciziilor** – Multe activități gamificate presupun alegeri tactice, stimulând gândirea critică.

4. Studii de caz și aplicații practice

4.1. Implementarea platformei Kahoot! într-o școală gimnazială

Într-un studiu desfășurat în 2022 la o școală gimnazială din județul Cluj, profesorii au utilizat platforma Kahoot! pentru evaluările formative la disciplinele limba română, matematică și geografie. După o perioadă de 3 luni, s-a observat o creștere semnificativă a participării elevilor la ore și o scădere a absenteismului cu 25%.

4.2. Gamificarea temelor pentru acasă

Într-un liceu din București, profesorii au transformat temele în „misiuni” săptămânale, fiecare cu un grad de dificultate diferit, oferind puncte și feedback personalizat. Elevii au raportat o atitudine mai pozitivă față de învățare și un angajament mai mare în realizarea sarcinilor.

4.3. Proiect interactiv la istorie: „Eroul din trecut”

Elevii clasei a VII-a au participat la un proiect în care fiecare și-a creat un personaj istoric fictiv și a trecut prin „niveluri” corespunzătoare epocilor istorice studiate. Proiectul a încurajat documentarea, colaborarea și exprimarea creativă.

5. Provocări și limite

Gamificarea trebuie implementată cu discernământ, deoarece pot apărea următoarele dificultăți:

- **Dependența de recompense externe** – În absența unei motivații intrinseci, învățarea poate deveni dependentă de premii.
- **Excluderea involuntară a unor elevi** – Elevii mai puțin competitivi sau cei cu acces redus la tehnologie pot fi marginalizați.
- **Dificultăți de implementare** – Crearea materialelor gamificate necesită timp, resurse și pregătire tehnologică.
- **Riscul de superficializare a conținutului** – Focalizarea exclusivă pe joc poate diminua profunzimea învățării.

6. Recomandări pentru profesori

- Integrați gamificarea treptat și selectiv, în funcție de vârsta și nevoile elevilor.
- Evitați competițiile excesive și asigurați-vă că toți elevii se simt incluși.
- Folosiți instrumente ușor accesibile, cum ar fi: Wordwall, Quizziz, Genially, Edmodo.

- Puneți accent pe feedback constructiv și progres individual, nu doar pe clasamente.
- Colaborați cu alți colegi pentru a partaja resurse și bune practici.

Concluzii

Gamificarea nu este o soluție universală, dar poate deveni un instrument valoros în arsenalul metodologic al profesorului modern. Prin crearea unui mediu de învățare captivant, personalizat și dinamic, gamificarea contribuie la construirea unui proces educațional relevant pentru generația digitală. Succesul acestei metode depinde de echilibrul între ludic și academic, de implicarea activă a cadrelor didactice și de deschiderea spre inovație.

Bibliografie

1. Bălan, M. *Inovația în educație: metode moderne de predare*. Editura Didactică și Pedagogică. București, 2020
2. Dobrean, A. *Psihologia învățării: perspective moderne*. Editura ASCR.Cluj -Napoca 2022
3. Ionescu, . *Pedagogia contemporană: fundamente și tendințe*. Editura Polirom. București, 2019
4. Preda, V. *Gamificarea în educație: teorie și practică*. Editura Institutului European. Iași .2021
5. Stan, C. (2020). „Gamificarea – strategie modernă de implicare a elevilor”. *Revista de Pedagogie*, nr. 2, pp. 45–56.

AVANTAJE ALE UTILIZĂRII GAMIFICĂRII ÎN MEDIUL EDUCAȚIONAL

Bombică Ana-Maria, Liceul Teoretic, comuna Filipești de Pădure

Gamificarea este un concept în plină ascensiune, implicațiile sale educaționale fiind tot mai exploatare în ultimul timp. Pornind de la dezvoltatorul Nick Pelling, cel care a utilizat termenul “gamification” pentru prima dată în anul 2002, noțiunea a cunoscut un avânt copleșitor, iar avantajele folosirii sale în educație se leagă mai ales de crearea unei motivații adecvate în rândul elevilor de toate vârstele. Trăind în era tehnologiei, aceștia au nevoie de un acces facil și captivant la informație, de strategii și metode care să îi determine să caute, să exploreze, să ajungă la informație într-un mod distractiv.

Avantajele utilizării gamificării sau a învățării bazate pe jocuri sunt multiple și se extind asupra tuturor participanților la actul educațional.

1. Pentru elevi

Principalii beneficiari ai actului educațional, elevii de toate vârstele sunt atrași în lumea învățării ludice ca un magnet. Aceștia se implică activ în activitățile propuse, caută soluții creative pentru rezolvarea dificultăților întâlnite în cale, îmbină munca intelectuală cu distracția, iar succesul este unul garantat. Mai mult decât atât, permițându-le elevilor să conceapă eșecul ca parte din învățare, utilizarea gamificării contribuie la sporirea încrederii în forțele proprii și la întărirea stimei de sine a elevilor introvertiți sau a celor cu cerințe educaționale speciale sau cu ritm lent de învățare. Se pune astfel accentul pe efort, nu doar pe realizare, pe proces, nu numai pe rezultat. (Lee & Hammer, 2011).

Gamificarea facilitează totodată personalizarea învățării. Caracteristicile individuale ale fiecărui elev pot fi puse în valoare și exploatare plenar în alcătuirea planurilor individualizate de învățare. Cu ajutorul ei, pot fi adaptate fundalurile materialelor, pot fi utilizare imagini atractive pentru fiecare copil, poate oferi un feedback imediat și constant, susținând astfel un proces educativ atractiv și eficient pentru nevoile fiecărui beneficiar.

2. Pentru profesori

Stimulând motivația elevilor, gamificarea are rolul de a-i motiva și pe profesori. Fiind preocupate în permanență de bunăstarea elevilor, cadrele didactice sunt stimulate de un nou mod

de predare, iar pregătirea lecțiilor capătă astfel un caracter stimulant chiar și pentru acestea, nu numai pentru copii.

Datorită gamificării, profesorii au parte de elevi mai implicați în sala de clasă, iar rata succesului școlar crește, concomitant cu rezultatele la evaluările standardizate. Totodată, folosind învățarea prin joc, cadrelor didactice le este mai ușor să pună în valoare caracteristicile unice și particulare ale fiecărui copil. Se câștigă astfel și timp pe care profesorul îl poate fructifica în avantajul imediat al elevului.

Profesorii pot adapta demersurile didactice fiecărui elev în parte și datorită accesului în timp real la datele care arată cum progresează fiecare. Feedback-ul imediat poate fi oferit atât de profesori, cât și de colegi, prin aprecieri și comentarii.

Gamificarea le oferă profesorilor instrumentele de lucru pentru individualizarea învățării, ghidarea și recompensarea elevilor, permițând o evidență clară a progresului acestora.

Pe de altă parte, utilizarea gamificării implică și unele dezantaje, precum: este cronofagă pentru profesori, stimulează mai degrabă motivația extrinsecă, poate crea anxietate unor elevi, necesită depunerea unor mari eforturi în îmbinarea acesteia cu cerințele curriculumului național.

În concluzie, gamificarea este un concept a cărui utilitate în domeniul educațional este de netăgăduit. Acesta vine în sprijinul educației personalizate, punând în evidență și fructificând diferențele individuale ale fiecărui copil.

Bibliografie:

1. Ionele, D., E., *Gamificarea procesului de educație*, Revista profesorului, <http://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/>, data 19.07.2025
2. Lee, Joey & Hammer, Jessica, *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Academic Exchange Quartely, 2011.

INTEGRAREA ELEMENTELOR LUDICE ȘI TEHNOLOGICE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE LA BIOLOGIE

Prof. Bondei Ionica – Școala Gimnazială “Sfântul Andrei”, Brăila

Introducere

Educația modernă se află într-un proces continuu de transformare, determinat de integrarea tehnologiilor emergente și de schimbarea paradigmelor pedagogice. În acest context, predarea biologiei devine o provocare, deoarece implică transmiterea unor concepte complexe, adesea abstracte, ce necesită un nivel crescut de înțelegere și aplicabilitate practică. Integrarea elementelor ludice și a platformelor interactive în actul educațional are potențialul de a revitaliza procesul de predare-învățare-evaluare, oferind oportunități multiple.

1. Fundamente teoretice: învățarea experiențială și gamificarea

Învățarea experiențială, conform modelului elaborat de Kolb (1984), implică patru etape fundamentale: experiența concretă, reflecția asupra experienței, conceptualizarea abstractă și aplicarea în practică. În predarea biologiei, acest ciclu poate fi susținut prin simulări digitale, laboratoare virtuale, jocuri educaționale și platforme gamificate, care oferă contexte de învățare autentice.

Gamificarea, definită de Deterding et al. (2011), presupune aplicarea mecanismelor de joc în contexte non-ludice pentru a crește angajamentul și motivația. În biologie, aceasta se concretizează prin utilizarea de:

- Sisteme de punctaj și recompense pentru rezolvarea problemelor genetice sau ecologice;
- Badge-uri și insigne digitale pentru progresul în învățarea sistemelor anatomice;
- Clasamente care promovează o competiție sănătoasă între elevi.

Motivația intrinsecă, descrisă de Teoria auto-determinării (Deci & Ryan, 2000), poate fi amplificată prin aceste metode, crescând dorința elevilor de a se implica activ în procesul educativ.

2. Metode active și platforme interactive în biologie

Utilizarea platformelor interactive în biologie are rolul de a transforma elevul din receptor pasiv în participant activ. Exemple de astfel de platforme includ:

- Kahoot! și Quizizz pentru recapitularea informațiilor sub formă de concursuri interactive;
- Genially pentru realizarea de hărți conceptuale animate sau prezentări interactive despre ecosisteme și organe;

- Nearpod pentru lecții interactive ce combină text, imagine, video și întrebări formative;
- Classcraft pentru gestionarea clasei ca într-un joc de rol educațional, stimulând colaborarea și responsabilitatea.

Aceste instrumente nu doar că sporesc motivația, ci facilitează și evaluarea continuă, oferind feedback imediat elevilor și profesorilor.

3. Dezvoltarea competențelor digitale și pedagogice

Integrarea tehnologiei în biologie implică dezvoltarea competențelor digitale, atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice. Conform Cadrului European pentru Competențele Digitale ale Cadrelor Didactice (Redecker, 2017), profesorii trebuie să dezvolte competențe precum:

- ✓ Crearea de conținut digital educațional;
- ✓ Gestionarea platformelor de învățare online;
- ✓ Evaluarea digitală a performanțelor elevilor.

Elevii, la rândul lor, dobândesc abilități esențiale pentru societatea informațională, cum ar fi colaborarea virtuală, rezolvarea de probleme cu ajutorul tehnologiei și gestionarea resurselor digitale.

4. Evaluarea Gamificată în Biologie

Evaluarea tradițională, centrată pe memorare, poate fi înlocuită sau completată cu metode de evaluare gamificată, cum ar fi:

- ✓ Escape room-uri virtuale în care elevii rezolvă mistere biologice;
- ✓ Simulări de crize ecologice în care se aplică cunoștințele despre ecosisteme;
- ✓ Portofolii digitale ce includ proiecte interactive, prezentări multimedia și jocuri create de elevi.

Aceste metode oferă o imagine mai fidelă a competențelor reale ale elevilor, stimulând gândirea critică și capacitatea de aplicare practică a cunoștințelor.

5. Impactul asupra motivației și implicării elevilor

Studiile arată că utilizarea metodelor active și a tehnologiilor ludice crește motivația elevilor (Anderson & Rainie, 2012). În biologie, aceasta se traduce prin:

- ✓ Creșterea participării la lecții;
- ✓ Îmbunătățirea reținerii informațiilor;
- ✓ Dezvoltarea autonomiei în învățare;
- ✓ Creșterea colaborării între colegi.

Elevii percep învățarea nu doar ca pe un proces obligatoriu, ci ca pe o experiență captivantă, care le permite să exploreze și să aplice cunoștințele într-un mod activ și creativ.

Concluzii

Integrarea elementelor ludice și tehnologice în procesul de predare-învățare-evaluare la biologie reprezintă o strategie educațională complexă și eficientă, adaptată cerințelor societății actuale. Prin utilizarea platformelor interactive și a instrumentelor moderne de gamificare, se pot dezvolta simultan competențe biologice, digitale și sociale. Această abordare contribuie la formarea unui profil de elev activ, creativ și pregătit pentru provocările viitorului.

Bibliografie

- 1) Anderson, J., & Rainie, L. (2012). Gamification and the Internet: Experts expect game layers to expand in the future, with positive and negative results. Pew Research Center, Washington D.C., pp. 1-15.
- 2) Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), pp. 227–268.
- 3) Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, pp. 9–15.
- 4) Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, New York, pp. 15-42.
- 5) Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, pp. 20-50.
- 6) Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union, Luxembourg, pp. 5-35.

TEORIILE GAMIFICĂRII ȘI APLICABILITATEA LOR ÎN PREDAREA BIOLOGIEI

Prof. Bondei Ionica – Școala Gimnazială “Sfântul Andrei”, Brăila

Introducere

În ultimele decenii, gamificarea a devenit un concept central în inovarea procesului educațional. Aplicarea principiilor jocului în contexte non-joc, cum ar fi învățarea, poate crește motivația, implicarea și retenția informației (Deterding et al., 2011). În predarea biologiei, care implică adesea memorarea unor noțiuni complexe sau abstracte, gamificarea poate contribui la crearea unui mediu de învățare atractiv și interactiv. Pentru a înțelege impactul acestui proces, este necesar să analizăm principalele teorii care fundamentează gamificarea și să explorăm modul în care ele pot fi aplicate în cadrul disciplinei biologie.

Teorii fundamentale ale gamificării

1. Teoria auto-determinării (Self-Determination Theory - SDT)

Deci și Ryan (2000) au dezvoltat Teoria auto-determinării, potrivit căreia motivația umană este susținută de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale:

- ✓ Competența – dorința de a stăpâni sarcini și de a deveni mai bun;
- ✓ Autonomia – controlul asupra propriilor decizii;
- ✓ Relaționarea – sentimentul de conectare cu ceilalți.

În predarea biologiei, aceste principii se pot transpune în:

- ✓ crearea unor jocuri de învățare care permit elevilor să-și aleagă nivelurile sau misiunile (autonomie);
- ✓ introducerea de provocări biologice graduale, cum ar fi simulările ecosistemelor sau puzzle-urile genetice (competență);
- ✓ activități colaborative gamificate, cum ar fi laboratoarele virtuale în echipă (relaționare).

2. Teoria Flow-ului

Teoria Flow-ului (Csikszentmihalyi, 1990) descrie o stare de concentrare profundă și satisfacție care apare atunci când sarcina este echilibrată între dificultate și abilitățile persoanei. În biologie, gamificarea poate ajuta la inducerea stării de flow prin activități precum:

- rezolvarea de quest-uri biologice (de exemplu, simularea unei pandemii);
- construirea de modele celulare interactive;
- utilizarea realității augmentate pentru explorarea anatomiei.

3. Behaviorismul și feedback-ul imediat

Gamificarea se bazează și pe concepte behavioriste, cum ar fi condiționarea operantă (Skinner, 1953). Prin punctaje, insigne, clasamente sau recompense digitale, elevii primesc un feedback imediat

care întărește comportamentele dorite, cum ar fi repetarea informațiilor sau rezolvarea problemelor. În biologie, acest aspect este valoros în învățarea structurată a sistemelor (de exemplu, sistemul digestiv, nervos etc.).

4. Teoria învățării experiențiale (Kolb)

David Kolb (1984) susține că învățarea se realizează prin experiență directă. Gamificarea în biologie poate implica simulări virtuale, experimente digitale sau jocuri de rol în care elevii devin cercetători, medici sau biologi, consolidând astfel cunoștințele prin experiență practică.

5. Aplicabilitatea gamificării în predarea biologiei

Gamificarea poate transforma biologia dintr-o disciplină percepută uneori ca rigidă, într-un domeniu explorabil și captivant. Exemple practice includ:

- ✓ Simulatoare ecologice pentru studierea lanțurilor trofice;
- ✓ Jocuri de rol în genetică (ex. „Ești un consilier genetic”);
- ✓ Escape room-uri educaționale pentru recapitularea capitolelor de anatomie;
- ✓ Quiz-uri gamificate cu feedback instantaneu pentru învățarea sistemelor corpului uman.

În plus, integrarea tehnologiilor digitale, cum ar fi aplicațiile interactive, poate oferi o experiență personalizată, adaptată nivelului fiecărui elev.

Concluzii

Teoriile gamificării oferă un cadru solid pentru inovarea didactică în biologie. Fie că este vorba de motivație, feedback, experiență practică sau implicare emoțională, gamificarea poate contribui semnificativ la îmbunătățirea procesului educațional. Adaptarea acestor concepte la specificul biologiei poate transforma orele de curs în contexte interactive, menite să stimuleze gândirea critică, curiozitatea și dorința de învățare.

Bibliografie

1. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row, New York, pp. 3-23.
2. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), pp. 227–268.
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, pp. 9–15.
4. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, pp. 20-50.
5. Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan, New York, pp. 87–112.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL – O STRATEGIE PENTRU DEZVOLTAREA ELEVULUI MODERN

Prof. Bondei Ionica – Școala Gimnazială “Sfântul Andrei”, Brăila

Introducere

Educația contemporană traversează o perioadă de profundă transformare, adaptându-se nevoilor unei generații aflate în permanent contact cu tehnologia și mediul digital. În acest context, gamificarea reprezintă o oportunitate didactică de a reconstrui procesul de învățare într-o manieră motivantă și adaptată profilului elevului actual. Prin integrarea elementelor de joc în activitățile școlare, cadrul didactic poate contribui nu doar la eficientizarea actului educațional, ci și la dezvoltarea globală a elevului, atât la nivel cognitiv, cât și socio-emoțional.

Gamificarea în educație nu înseamnă transformarea lecției într-un simplu joc, ci presupune proiectarea unor experiențe educative captivante, care implică obiective clare, recompense semnificative și feedback constant. Această strategie poate fi aplicată cu succes la orice disciplină, inclusiv în predarea biologiei, unde se îmbină cunoștințele teoretice cu explorarea creativă și competențele practice.

1. Gamificarea – o strategie pentru dezvoltarea competențelor elevului

Unul dintre argumentele esențiale în favoarea gamificării este faptul că aceasta susține dezvoltarea motivației intrinseci. Elevii sunt încurajați să participe activ la propria formare, nu doar pentru a obține o notă sau un calificativ, ci pentru a atinge noi niveluri de competență, pentru a-și depăși limitele și pentru a experimenta bucuria reușitei personale.

Gamificarea sprijină dezvoltarea unui set complex de competențe, printre care:

- ✓ Autoreglarea învățării – elevii își stabilesc obiective, monitorizează progresul și își ajustează strategiile.
- ✓ Rezolvarea de probleme – sarcinile gamificate antrenează gândirea critică și creativă.
- ✓ Colaborarea și comunicarea – în activitățile de tip quest sau joc de echipă, elevii lucrează împreună pentru a rezolva provocări.
- ✓ Dezvoltarea socio-emoțională – prin interacțiunea ludică, elevii își îmbunătățesc încrederea în sine, perseverența și empatia.

2. Gamificarea la disciplina Biologie – Exemple aplicate din practică

Predarea biologiei oferă un teren fertil pentru aplicarea gamificării, datorită specificului interdisciplinar și caracterului explorativ al acestei științe. În calitate de cadru didactic, am implementat în activitatea la clasă mai multe metode gamificate, cu rezultate semnificative în ceea ce privește implicarea și dezvoltarea elevilor.

Exemplul 1: Jocul „Exploratorii corpului uman”

În cadrul lecțiilor despre anatomia și fiziologia omului, am conceput un joc de tip „aventură educativă”. Elevii au fost împărțiți în echipe și au primit roluri: explorator, cercetător, medic specialist. Pe parcursul activității, au trebuit să „descopere” diferite organe, să răspundă la provocări și să rezolve mistere legate de funcționarea corpului uman. Fiecare răspuns corect era recompensat cu puncte, iar echipa câștigătoare primea „insigna exploratorului”.

Acest tip de activitate a dezvoltat atât cunoștințele științifice, cât și abilitățile de colaborare și comunicare, fiind o modalitate eficientă de a consolida informațiile într-un mod interactiv.

Exemplul 2: Badge-uri pentru progres individual

Pentru a stimula autoevaluarea și autoreglarea învățării, am introdus în predarea noțiunilor despre ecologie un sistem de badge-uri digitale, acordate în funcție de nivelul de implicare și progresul realizat. Elevii puteau obține insigne pentru:

- Curiozitate științifică – pentru întrebări relevante și cercetare suplimentară
- Gândire critică – pentru identificarea legăturilor cauză-efect în ecosisteme
- Colaborare – pentru sprijin oferit colegilor în activitățile de grup

Acest sistem a contribuit la responsabilizarea elevilor și la dezvoltarea motivației intrinseci, punând accent pe progresul personal, nu doar pe competiția între colegi.

3. Beneficii și impact asupra elevului

Gamificarea aplicată la disciplina biologie și nu numai are un impact semnificativ asupra:

- ✓ Dezvoltării cognitive – prin activități variate, interactive, elevii își formează conexiuni mai profunde între concepte
- ✓ Formării caracterului – elevii învață să gestioneze succesul și eșecul, să fie perseverenți și să își asume responsabilitatea propriului parcurs educațional.
- ✓ Stimulării creativității – prin jocurile de rol, scenariile interactive și activitățile ludice, imaginația elevilor este antrenată constant.
- ✓ Autonomiei în învățare – elevii devin parteneri activi ai actului educațional, nu doar receptori pasivi.

În plus, am observat o scădere a anxietății legate de evaluare, deoarece jocul permite greșeala ca parte firească a învățării, iar feedbackul este imediat și constructiv.

4. Limite și recomandări

Ca orice metodă didactică, gamificarea nu este lipsită de provocări. Ea necesită timp pentru proiectare, un plan bine structurat și adaptarea la particularitățile fiecărui grup de elevi. De asemenea, profesorul trebuie să evite excesul de competiție și să mențină echilibrul între joc și conținut științific.

Concluzii

Gamificarea în educație reprezintă mai mult decât o simplă metodă didactică; este un demers complex, menit să stimuleze învățarea activă și să contribuie la dezvoltarea globală a elevului. Aplicată corect, aceasta poate transforma lecțiile de biologie – și nu numai – într-un spațiu al explorării, al gândirii critice și al colaborării.

Într-o lume în continuă schimbare, formarea unui elev autonom, curios și motivat devine un obiectiv prioritar al educației moderne. Gamificarea poate fi unul dintre instrumentele cheie pentru atingerea acestui deziderat.

Bibliografie

1. Deterding, Sebastian; Dixon, Dan; Khaled, Rilla; Nacke, Lennart, “*From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*”, MindTrek Conference Proceedings, Tampere, 2011.
2. Hamari, Juho; Koivisto, Jonna; Sarsa, Harri, “*Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*”, Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, 2014.
3. Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher, “*Gamification by Design*”, O'Reilly Media, Sebastopol, 2011.

Propunere de proiect pentru lucrarea metodică-științifică de obținere a gradului didactic I

PROPUNĂTOR: BORDEAN ANDRA

PROF. COORDONATOR:

1. Titlul lucrării (cât mai clar, concis, relevant și util din punct de vedere metodic):

„VALORIFICAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DIGITALE LA NIVEL PREȘCOLAR”

2. Planul orientativ al lucrării:

- 2.1. Elemente de fundamentare teoretică (prezentarea pe scurt a problematicii de cercetare, definirea conceptelor-cheie vehiculate în lucrare, prezentarea unui model teoretic pe care se întemeiază cercetarea psihopedagogică):

Cu toate că digitalizarea a luat amploare la sfârșitul secolului XX și început de secol XXI, s-a observat o mai mare explozie a acesteia în urma pandemiei (2019 când, atât cadrele didactice, cât și elevii au întâlnit noi provocări în procesul de predare-învățare-evaluare. Adaptarea s-a realizat parțial, având în vedere timpul pe care l-am avut la dispoziție și în special resursele didactice. Desigur, predarea în mediul online a fost o grea încercare, fiindcă nu toți preșcolarii/ cadrele didactice beneficiau de tabletă/desktop/telefon, iar cei care au avut, au dispus de timpul limitat al părinților ce au lucrat de acasă. Nu toate cadrele didactice aveau informații actualizate despre predarea online.

S-a constatat o mai mare cerere pe piață pentru webinarii/ cursuri acreditate în această direcție, tocmai pentru a veni în sprijinul profesorilor cu sugestii de formare profesională în cadrul tehnologiei informației și a comunicațiilor și instruirii asistate la calculator.

Revenirea la predarea tradițională totuși, nu a absolvit cadrele didactice de folosirea resurselor educaționale digitale, ci dimpotrivă, i-a determinat să le integreze în activitățile lor de zi cu zi, în diferite momente ale procesului instructiv-educativ. Acestea au fost privite cu scepticism, creîndu-se tabere în contextul post-pandemic, însă adevărul este că trebuiau îmbrățișate de mult timp pentru ca învățământul românesc să fie în ton cu reglementările și normele europene.

Cu atât mai mult, în cadrul reperelor fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie se sugerează că acestea ar trebui utilizate sub formă controlată, și sub observarea cadrelor didactice, și mai puțin folosite acasă, sub îndrumarea părinților.

Resurse educaționale digitale: *Instrumente și mijloace* didactice folosite în procesul instructiv-educativ. Exemple de instrumente: Laptop, Desktop, TV, tableta, telefon smart, ochelari VR, microscop digital, volan (simulator educație rutieră), tablă inteligentă, video proiector, tastatură, mouse, telecomandă, sistem audio, imprimantă, gadget-uri, butoane înregistrare audio, microfon (karaoke).

Exemple mijloace – software-uri digitale, e-books, aplicații (Quizlet, Quizizz, ClassDojo) CD-uri/DVD-uri educaționale(Ed ErcPress).

MODEL TEORETIC

1. Particularitățile copilului preșcolar
2. Resurse și mijloace educaționale digitale
3. Componente ale dimensiunilor personalității – BIG5 Deschiderea către experiențe (curiozitate); Conștiinciozitate(perseverenta); Extravertire (entuziasm)
4. Utilizarea curiozității naturale pentru a descoperi lumea prin intermediul tehnologiei (Repere fundamentale)

5. Opțional- Instrumente și Software-uri educaționale adaptate la preșcolar “Prietenii Tehnologiei”

2.2. Obiectivele cercetării (formulate adecvat problemei de cercetare):

- Identificarea impactului pe care resursele educaționale digitale îl au asupra curiozității preșcolarilor și participarea activă a acestora la activitate;
- Analizarea, compararea și interpretarea rezultatelor obținute de grupa de preșcolari, atât în etapa inițială, cât și după aplicarea/ folosirea în demersul didactic a resurselor educaționale digitale;
- Evidențierea importanței utilizării resurselor educaționale digitale la nivelul preșcolar;

2.3. Ipoteza (ipotezele) cercetării (relaționată/ relaționate cu stadiul actual al cercetării și cu obiectivele formulate):

Dacă în desfășurarea activităților instructiv educative din grădiniță se vor folosi resurse educaționale digitale, atunci se va înregistra o creștere în ceea ce privește curiozitatea, conștiințiozitatea și entuziasmul preșcolarului.

2.4. Metode și instrumente de cercetare (enumerare și justificare în raport cu variabilele descrise de ipoteze):

- Observația (sistematică a comportamentului preșcolarului)
- Experimentul psihopedagogic
- Metoda cercetării documentelor curriculare și a altor documente școlare
- Metoda Anchetei- Chestionar- Se va aplica părinților pentru a stabili în primul rând ce fel de device-uri și instrumente digitale folosesc acasă.

2.5. Metode de prelucrare a datelor (enumerare și justificare):

- a) Întocmirea unei baze de date în Excel
- b) Realizarea de grafice statistice/ diagrame de comparație

3. Bibliografie selectivă (proponerea a cel puțin 5 titluri relevante):

1. Clinciu, A. (2005) “*Metodă de determinare a nivelului dezvoltării motorii și cognitive a copilului preșcolar mare*” Ed. Psihomedica
2. Cury, A., (2007), „*Părinți străluciți, profesori fascinanți*”, Editura For You, București.
3. Dumitrana, M. (2008) “*Învățarea bazată pe cooperare*” Editura V & I INTEGRAL, București
4. DeFrank, M. (2022) “*Digital detox*” Bethany House Publishers
5. Goodin, T. (2018) “*Stop staring at screens*” Ilex Press
6. Norton, N. (2017) “*Calmer Easier Happier Screen Time: For parents of toddlers to teens: A guide to getting back in charge of technology*” Yellow Kite
7. Papalia, D.E., Olds, S.W., Feldman, R.D., (2010), „*Dezvoltarea Umană*”,București: Editura Trei
8. Ștefan, C.A., Kallay, E., (2010) „*Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari. Ghid practic pentru părinți*”, Cluj-Napoca: Editura ASCR
9. Zlate, M. (2000) “*Introducere în psihologie*” Iași: Ed. Polirom

Gamificarea procesului educațional – Fundamente teoretice și impact pedagogic

În ultimele decenii, tehnologia a transformat semnificativ mediul educațional, aducând în prim-plan concepte inovatoare precum *gamificarea*. Acest termen desemnează aplicarea elementelor caracteristice jocurilor (precum punctele, nivelurile, recompensele sau provocările) în contexte non-ludice, cu scopul de a spori motivația și implicarea participanților. În educație, gamificarea a devenit un instrument tot mai utilizat pentru a încuraja învățarea activă, dar și pentru a adapta procesul didactic la nevoile generațiilor digitale. Fundamentarea teoretică a gamificării își are rădăcinile în mai multe teorii psihologice și pedagogice.

Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – Deci & Ryan)

Una dintre cele mai importante teorii care susține eficiența gamificării este *teoria autodeterminării*, formulată de Edward Deci și Richard Ryan. Conform acesteia, motivația intrinsecă a individului este stimulată atunci când sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale: competența, autonomia și relaționarea. Gamificarea, atunci când este bine implementată, poate răspunde acestor nevoi. Prin provocări progresive și feedback imediat, elevii își pot consolida sentimentul de competență. Autonomia este promovată prin posibilitatea alegerii traseului de învățare sau a activităților. În fine, relaționarea apare prin componentele colaborative sau competitive ale jocului.

Teoria fluxului (Flow Theory – Mihaly Csikszentmihalyi)

Gamificarea se bazează, de asemenea, pe *teoria fluxului*, dezvoltată de Mihaly Csikszentmihalyi. Aceasta descrie o stare optimă de concentrare și implicare, în care individul este complet absorbit de activitate. În context educațional, utilizarea unor elemente ludice bine calibrate – adică provocări adaptate nivelului de competență al elevului și feedback constant – poate facilita intrarea în starea de „flow”. Această stare este esențială pentru o învățare profundă și durabilă.

Constructivismul și învățarea prin experiență

Gamificarea este înrădăcinată în paradigma constructivistă, care susține că învățarea este un proces activ și contextual. Jean Piaget și Lev Vygotsky, doi dintre principalii promotori ai acestei perspective, au subliniat importanța interacțiunii cu mediul și a implicării în activități semnificative. Jocurile educaționale oferă un cadru propice pentru explorare, descoperire și rezolvare de probleme, elemente fundamentale în învățarea prin experiență. De asemenea, colaborarea în joc sprijină învățarea socială, un concept central în teoria lui Vygotsky.

Teoria învățării motivaționale (Achievement Goal Theory)

Această teorie distinge între orientarea către *învățare* și orientarea către *performanță*. Prin gamificare, accentul poate fi mutat de pe rezultatul final (nota) pe progresul personal, pe rezolvarea de provocări și pe feedback constructiv. Astfel, elevii sunt motivați să învețe pentru dezvoltarea propriei competențe, nu doar pentru a obține un scor mai bun decât colegii.

Așadar, analizând toate aceste perspective, se poate spune ca gamificarea procesului educațional nu este doar o metodă modernă de a face învățarea mai atractivă, ci are la bază fundamente teoretice solide care sprijină eficiența sa pedagogică. Atunci când este implementată cu discernământ și adaptată nevoilor elevilor, gamificarea poate stimula motivația intrinsecă, spori implicarea și favoriza învățarea activă. Nu este, așadar, un simplu artificiu tehnologic, ci un instrument educațional cu potențial transformator.

GAMIFICAREA: MOTIVAȚIE ȘI ÎNVĂȚARE ÎN EDUCAȚIA MODERNĂ

PROF.ÎNV.PREȘCOLAR: Bota Mariana

Școala Gimnazială „Petofi Șandor”, Coltău

Articolul explorează gamificarea în context educațional, analizând fundamentele teoretice, mecanismele motivaționale implicate și impactul asupra procesului de învățare. Sunt detaliate teoriile care susțin această abordare, precum și exemple concrete de aplicare în diverse niveluri de învățământ. Articolul oferă o perspectivă critică și integratoare asupra beneficiilor . Într-o lume educațională tot mai dinamică, gamificarea a devenit un instrument inovator care promite să transforme modul în care elevii învață, participă și se motivează. Gamificarea (din eng. "gamification") se referă la utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, cum ar fi mediul educațional. Scopul este de a stimula motivația intrinsecă, implicarea activă și performanța prin integrarea unor strategii specifice jocurilor, cum ar fi punctajele, recompensele, provocările, clasamentele sau avatarurile.

Această abordare este justificată de o serie de teorii psihologice și pedagogice, dar și de numeroase cercetări empirice care demonstrează că utilizarea principiilor de joc în activități educaționale poate duce la creșterea gradului de angajament, retenție a informațiilor și dezvoltare a competențelor.

Fundamente teoretice ale gamificării

Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory)

Formulată de Deci și Ryan (1985), teoria autodeterminării susține că oamenii au trei nevoi psihologice fundamentale: competență, autonomie și relaționare. Gamificarea stimulează aceste nevoi prin:

- ✓ provocări adaptate care dezvoltă competențele (ex: misiuni diferențiate);
- ✓ libertatea de alegere a sarcinilor (autonomie);
- ✓ jocuri de echipă, clasamente, parteneriate (relaționare).

Astfel, elevii se simt implicați și motivați să participe la procesul educațional.

Teoria învățării experiențiale (Kolb, 1984)

Kolb consideră că învățarea se realizează printr-un ciclu format din patru etape: experiență concretă, reflecție, conceptualizare și aplicare.

Activitățile gamificate oferă exact acest cadru, fiind bazate pe:

- ✓ experiențe reale sau simulate (jocuri de rol, simulări);
- ✓ reflecție asupra rezultatelor (feedback imediat);
- ✓ dezvoltarea unor concepte (insigne pentru competențe);

- ✓ aplicare în noi contexte (misiuni).

Teoria fluxului (Flow - Csikszentmihalyi, 1990)

Fluxul este acea stare de imersiune totală într-o activitate, caracterizată prin concentrare maximă, claritate a obiectivelor și sentiment de control. Gamificarea poate induce acest "flow" prin:

- ✓ obiective clare și provocări graduale;
- ✓ feedback constant;
- ✓ echilibru între dificultate și abilități.

Elemente constitutive ale gamificării în educație

Gamificarea educației presupune integrarea următoarelor elemente:

- ✓ **Sistem de puncte și niveluri:** reflectă progresul și stimulează competiția pozitivă;
- ✓ **Insigne și medalii:** recunosc meritele și atingerea obiectivelor;
- ✓ **Clasamente:** oferă vizibilitate efortului depus;
- ✓ **Narațiune:** creează un context atractiv și coerență a activităților;
- ✓ **Misiuni și provocări:** transformă sarcinile de învățare în aventuri;
- ✓ **Feedback imediat:** permite ajustarea rapidă a comportamentului.

Aplicabilitatea gamificării în învățământ

În învățământul preuniversitar

La nivel preșcolar și primar, gamificarea este implementată prin:

- ✓ platforme educaționale interactive (Kahoot, ClassDojo);
- ✓ jocuri de rol ("Detectivul literelor", "Exploratorii cifrelor");
- ✓ colectarea de puncte pentru sarcini finalizate;
- ✓ concursuri și provocări interdisciplinare.

Cercetările confirmă o serie de avantaje importante:

- ✓ **Stimularea motivației:** elevii se implică activ;
- ✓ **Creșterea gradului de participare:** mai mult entuziasm și colaborare;
- ✓ **Îmbunătățirea performanței:** mai multă consecvență și reziliență;
- ✓ **Consolidarea competențelor transversale:** gândire critică, creativitate, comunicare.

Limite și provocări

Printre dificultăți se numără:

- ✓ riscul accentuării motivației extrinseci (pentru recompense);
- ✓ dificultăți de implementare (necesar de timp și resurse);
- ✓ nevoia formării cadrelor didactice;
- ✓ evitarea competiției excesive.

Concluzii

Gamificarea are potențialul de a reinventa educația, dar succesul său depinde de o aplicare echilibrată, centrată pe elev și adaptată nevoilor acestuia. În combinație cu alte metode active, gamificarea poate genera o învățare semnificativă și durabilă.

Bibliografie:

- Moldovan Loredana (2017). *Gamificarea procesului de învățare*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
- Vlăduțescu, Ștefan (2015). *Gamificarea comunicării educaționale*. Editura Sitech, Craiova.
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. In MindTrek Conference Proceedings.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Domínguez, A. et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392.

VALORIFICAREA JOCULUI LIBER ÎN CADRUL ACTIVITĂȚILOR DE EXPLORARE A MEDIULUI ÎNCONJURĂTOR

Prof. Botezatu Gabriela, G.P.P. Nr.18 Buzău

Natura, ca parte integrantă a firii umane, nu poate să lipsească din dezvoltarea copiilor; în mijlocul ei și cu resursele pe care le pune la dispoziție, copilul evoluează respectându-i-se ritmul propriu de dezvoltare și îl încurajează să devină autonom, responsabil și implicat în propria sa devenire. Contactul cu mediul sălbatic îmbunătățește starea de bine a copiilor, le îmbunătățește motivația și încrederea.

Mediul de învățare în aer liber nu reprezintă o alternativă a învățării din grădiniță, ci o aprofundare, o personalizare a procesului instructiv-educativ; acest mediu, organizat corespunzător, devine o sursă de cunoaștere, un spațiu stimulat, confortabil, creativ, original, favorabil dezvoltării cognitive și socio-emoționale a copilului. În contextul educațional actual, dominat de provocări și schimbări frecvente, este nevoie să ne întoarcem la natură și să conectăm copiii cu ea prin activități diverse. Completarea activităților din sala de grupă cu activități de învățare în aer liber reprezintă o soluție agreată de toți factorii implicați în procesul educațional: profesori, părinți, copii; este o formulă de învățare eficientă din punctul de vedere al conexiunii directe cu natura, al menținerii sănătății copiilor, al conexiunii sociale, al relațiilor umane. Pentru preșcolari și școlari, acest tip de învățare constituie o completare a învățării tradiționale, o formă valoroasă de explorare a realității.

Jocul liber este o activitate nestructurată în care copilul alege cum și cu cine se joacă, fără reguli impuse de adulți. Acesta sprijină dezvoltarea autonomiei, creativității și abilităților sociale.

De ce este important jocul liber?

- Stimulează creativitatea – fluxul creativității capătă proporții uriașe în cadrul jocului liber. Copiii își imaginează, interpretează, fac predicții, exprimându-și gândurile prin cuvinte și imagini și, poate chiar prin acțiuni care depășesc experiența jocului în sine. Creativitatea astfel generată le sporește capacitatea de a gândi, a simți și a se angaja într-o comunicare complexă cu ceilalți. Creierul lor se dezvoltă în fața provocărilor. Imaginația îi ajută pe copii să inventeze modalități inedite și diferite de rezolvare a diverse situații. O imaginație bogată este dovada unei intelect bine antrenat, de aceea este indicat să nu le îngrădăm experiența jocului și să conștientizăm că această creativitate infinită de care dispun nu va fi acolo

mereu și e responsabilitatea noastră să le oferim acel timp prețios de care au nevoie pentru a contribui sănătos la formarea unei gândiri libere

- Îmbunătățește reglarea emoțională – Reduce stresul și anxietatea.



TEORIA MOTIVAȚIEI ȘI GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE

Prof.Botoacă Alina

Clubul Copiilor , Municipiul Câmpina

Gamificarea, ca proces de aplicare a elementelor de joc în contexte non-joc, aduce un plus de motivație elevilor . Motivația intrinsecă este stimulată prin recunoaștere, autonomie , provocări și sentimentul de progres. Teoriile lui Deci & Ryan (teoria autodeterminării) susțin că elevii sunt mai implicați atunci când activitățile răspund nevoilor lor psihologice de bază : competență , autonomie și relaționare – toate susținute de gamificare.

Cuvinte-cheie: motivație , autonomie , competență , teorie educațională , joc didactic.

Concluzie:

Integrarea gamificării în lecții poate conduce la creșterea implicării elevilor, reducerea absenteismului și dezvoltarea încrederii în sine, mai ales în rândul elevilor care întâmpină dificultăți de învățare.

MODELE DE GAMIFICARE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVAȚARE

În ultimii ani , modele precum Classcraft , Kahoot! , Quizizz sau Minecraft Education au fost adaptate pentru curriculumul românesc. Cadrele didactice utilizează punctaje , badge-uri , clasamente și misiuni pentru a transforma conținutul școlar într-o aventură captivantă.

Cuvinte-cheie: modele educaționale , platforme digitale , gamificare , evaluare interactivă.

Exemplu aplicat:

Un profesor de limba română a implementat un sistem de punctaj pentru redactarea compunerilor , oferind „monezi” pentru creativitate și „life points” pentru corectitudine gramaticală. Elevii și-au îmbunătățit semnificativ performanțele scrise.

Concluzie:

Gamificarea se dovedește a fi eficientă atunci când este corect integrată în obiectivele didactice , nu doar ca divertisment , ci ca metodă de învățare activă.

IMPACTUL GAMIFICARII ASUPRA EVALUARII FORMATIVE

Evaluarea formativă este esențială în procesul de învățare continuă . Prin gamificare , feedback-ul devine mai rapid , personalizat și pozitiv. Instrumentele precum Wordwall , Socrative sau Blooket permit profesorilor să colecteze date despre învățare în timp real și să ajusteze predarea.

Cuvinte-cheie: evaluare formativă , feedback , tehnologii educaționale , învățare personalizată.

Beneficii observate:

- Îmbunătățirea ritmului de lucru al elevilor.
- Reducerea anxietății legate de evaluare.
- Creșterea colaborării în grupuri.

Concluzie:

Gamificarea transformă evaluarea într-un process active , continuu și atractiv pentru elevi , încurajând învățarea pe tot parcursul lecției, nu doar la finalul ei.

Bibliografie :

1. Gee, James Paul – Ce învață copiii din jocurile video, Editura Trei, București, 2005.
2. Deterding, Sebastian – The Gameful World: Approaches, Issues, Applications, MIT Press, Cambridge, 2015.
3. Kapp, Karl M. – Gamification of Learning and Instruction, Pfeiffer, San Francisco, 2012.
4. Prensky, Marc – Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning, Corwin Press, Thousand Oaks, 2010.
5. Chou, Yu-kai – Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards, Octalysis Media, California, 2015.
6. Vlăduțescu, Ștefan – Teoria comunicării, Editura Scrisul Românesc, Craiova, 2013.
7. Cucos, Constantin – Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.

GAMIFICAREA

TEORII, METODE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

Prof. înv. primar: Bragye Adina

Școala Gimnazială Nr. 1 Sânnicolau Român

Gamificarea a devenit un concept esențial în designul experiențelor de învățare, marketing, management și sănătate. Ea constă în utilizarea elementelor de joc în contexte non-ludice pentru a crește implicarea, motivația și performanța utilizatorilor. Deși este adesea asociată cu metode de tip badge-uri, puncte sau clasamente, gamificarea este susținută de teorii psihologice și modele educaționale care explică de ce și cum funcționează în mod diferit în funcție de context.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea este ancorată în mai multe paradigme teoretice, cele mai influente fiind:

a) Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Deci și Ryan (2000) au propus SDT ca un cadru explicativ pentru motivația umană, diferențiind între motivația intrinsecă (dorința de a face ceva pentru satisfacție personală) și cea extrinsecă (stimulată de recompense externe). Gamificarea eficientă susține nevoile psihologice de:

- **Autonomie:** capacitatea utilizatorului de a face alegeri;
- **Competență:** sentimentul de progres și dezvoltare;
- **Relaționare:** conexiuni semnificative cu alți participanți.

Cercetările lui Rigby și Ryan (2011) arată că elementele de joc bine concepute pot stimula motivația intrinsecă atunci când nu sunt percepute ca mecanisme de control.

b) Teoria fluxului (Flow Theory)

Mihaly Csikszentmihalyi (1990) a definit **starea de flux** ca o experiență optimă în care individul este complet absorbit de activitate. Gamificarea poate genera această stare dacă sarcinile sunt echilibrate între provocare și abilități, oferă feedback clar și obiective clare – condiții tipice în designul de jocuri.

c) Behaviorismul și mecanismele de recompensare

În linia behavioristă, sistemele de recompensare (puncte, insigne) sunt folosite pentru a întări comportamentele dorite. Fogg (2009) propune modelul $B=MAT$ (Behavior = Motivation $\times$ Ability $\times$ Trigger), aplicabil în designul aplicațiilor gamificate. Totuși, criticii subliniază că utilizarea exclusivă a recompenselor poate reduce motivația intrinsecă pe termen lung (Deci, Koestner & Ryan, 1999).

2. Modele conceptuale de gamificare

a) Modelul Octalysis (Yukai Chou, 2015)

Chou a creat un model cu opt factori de motivație care influențează comportamentul uman în jocuri și aplicații gamificate. Acestea includ:

- Epicul și chemarea către un scop mai înalt;
- Progresul și realizarea;
- Creativitatea și feedbackul;
- Proprietatea și posesiunea;
- Influenta socială;
- Raritatea și nerăbdarea;
- Imprevizibilitatea;
- Evitarea pierderii.

Modelul Octalysis este folosit extensiv în designul experiențelor gamificate în educație și business, întrucât permite o analiză mai nuanțată decât simpla atribuire de puncte.

b) Gamification Model Canvas (Werbach & Hunter, 2012)

Modelul propune o structură în șapte pași pentru implementarea gamificării:

1. Definirea obiectivelor organizaționale;
2. Stabilirea comportamentelor țintă;
3. Înțelegerea publicului;
4. Alegerea elementelor de joc (mecanici, dinamici, estetici);
5. Identificarea stimulilor;
6. Crearea activităților gamificate;
7. Testarea și optimizarea.

Acest model a fost utilizat în cercetări comparative privind eficiența gamificării în educație vs. marketing.

3. Cercetări comparative: domenii și rezultate

a) Gamificarea în educație vs. în mediul corporativ

Un studiu meta-analitic realizat de Hamari, Koivisto și Sarsa (2014) a sintetizat peste 30 de studii empirice și a concluzionat că gamificarea are un impact pozitiv asupra implicării și motivației, dar efectele variază în funcție de context.

- **În educație**, gamificarea este eficientă mai ales când este corelată cu feedback adaptiv și progres vizibil. Studiile (Domínguez et al., 2013) arată îmbunătățiri în implicarea studenților, dar uneori fără creșteri semnificative ale performanței academice.
- **În mediul de afaceri**, gamificarea este utilizată pentru traininguri, onboarding și managementul performanței. Totuși, cercetările (Bittner & Shipper, 2014) arată că angajații pot percepe aceste elemente ca manipulative dacă nu sunt personalizate.

b) Gamificare și diferențe culturale

Un studiu realizat de Hofstede Insights (2019) a analizat modul în care valorile culturale influențează eficiența gamificării. De exemplu:

- Țările cu scor ridicat la „individualism” (SUA, Marea Britanie) preferă competiția și clasamentele.
- Țările cu „orientare colectivistă” (China, Japonia) răspund mai bine la mecanismele de cooperare și obiective comune.

Un experiment comparativ (Huang & Soman, 2013) arată că designul gamificat trebuie să fie cultural adaptat, altfel riscă să producă reacții negative sau ineficiență.

c) Gen, vârstă și profiluri de utilizatori

Zichermann și Cunningham (2011) afirmă că gamificarea nu este „one size fits all”. Cercetările arată diferențe semnificative în preferințele utilizatorilor:

- Tinerii preferă misiunile și explorarea;
- Femeile reacționează mai bine la cooperare și narativ;
- Jucătorii experimentați preferă sisteme complexe de progres.

Bartle’s Player Types (Achiever, Explorer, Socializer, Killer) este adesea integrat în cercetările privind personalizarea experienței gamificate.

Concluzii

Gamificarea este un domeniu interdisciplinar aflat la intersecția dintre psihologie, design și tehnologie. Teoriile fundamentale precum SDT, teoria fluxului și behaviorismul explică modul în care elementele de joc pot influența motivația și comportamentul. Modelele conceptuale ca Octalysis sau Canvas ajută la aplicarea practică și compararea implementărilor. Cercetările comparative evidențiază că eficiența gamificării depinde de domeniu, cultură, vârstă și profilul utilizatorului. Prin urmare, implementarea cu succes a gamificării necesită o abordare contextualizată, adaptativă și centrată pe utilizator.

Bibliografie:

1. Bâru, I.-C. (2023). *Educație prin gamificare*. În *Smart Cities International Conference (SCIC)*, vol. 7, pp. 65–75. București: Editura Universitară.
2. Chou, Y. K. (2019). *Gamificarea în acțiune: Dincolo de puncte, insigne și clasamente*. București: Editura Publica.
3. Csikszentmihalyi, M. (2018). *Flux. Psihologia fericirii*. București: Curtea Veche.
4. Deci, E., & Ryan, R. (2021). *Teoria autodeterminării: Motivație și dezvoltare personală*. Iași: Polirom.
5. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., & Martínez-Herráiz, J. (2013). Gamificarea experiențelor educaționale: Implicații și rezultate. *Computers & Education*, 63, 380–392.

6. Fogg, B. J. (2010). *Psihologia tehnologiilor persuasive*. București: Editura Trei.
7. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Funcționează gamificarea? O analiză a cercetărilor empirice. *Conferința Internațională HICSS*, pp. 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
8. *Gamificarea în vederea dezvoltării competențelor esențiale în lucrul cu tinerii (gamED)*. (2023). Romanian Angel Appeal și Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău. Disponibil la: <https://raa.ro/proiect/gamed>
9. *Gamificarea în învățarea digitală – Compendiu de metode*. (2022). Proiect Erasmus+ GDL. Disponibil la: <https://gdl-project.eu/ro>
10. Rigby, S., & Ryan, R. (2011). *Captivați de jocuri: De ce sunt jocurile video atât de atrăgătoare*. Cluj-Napoca: ASCR.
11. Voinea, O. (2020). Învățare prin gamificare. *Revista Biz*. Disponibil la: <https://revistabiz.ro>
12. Werbach, K., & Hunter, D. (2013). *Gamificarea: Cum să aplici gândirea de joc în afaceri și educație*. București: Editura Litera.
13. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2012). *Gamificarea în design: Aplicarea mecanicilor de joc în aplicații web și mobile*. București: Editura All.

**PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA SRATEGIE INOVATOARE PENTRU
ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN
PROCESUL EDUCAȚIONAL
PROF.ÎNV.PRIMAR BRICIU OLGUȚA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ “PROF.UNIV.DR.GHEORGHE
BELEIU”,POIANA VADULUI**

Transformările rapide din societate și integrarea tehnologiilor digitale în aproape toate domeniile vieții au adus în prim-plan nevoia de a regândi strategiile educaționale. În acest context, gamificarea (sau ludificarea) se conturează ca o strategie inovatoare, care poate spori semnificativ motivația, participarea și eficiența procesului educațional. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice, procesul didactic capătă o nouă dimensiune, adaptată generațiilor actuale de elevi și studenți, care sunt nativi digitali și reacționează pozitiv la interactivitate și recompensare.

Gamificarea presupune aplicarea elementelor de design specifice jocurilor – punctaje, recompense, provocări, clasamente sau misiuni în contexte educaționale, fără a transforma învățarea într-un simplu joc. Ea îmbină în mod creativ interactivitatea tehnologică cu principii psihopedagogice solide, contribuind la crearea unor experiențe de învățare mai captivante și eficiente. Scopul acestui referat este de a evidenția contribuția gamificării în educație, modul în care poate fi integrată în actul de predare-învățare-evaluare, precum și beneficiile și limitele acestei abordări.

Gamificarea își are rădăcinile în teoriile motivaționale moderne, în special în teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000), care susține că indivizii sunt mai motivați atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Prin elementele sale, gamificarea răspunde acestor nevoi: oferă autonomie prin alegeri în sarcinile de lucru, conferă sentimentul de competență prin progres vizibil și feedback rapid și promovează colaborarea între participanți.

În context românesc, autorul Cristian Țîrlea (2021) subliniază faptul că „gamificarea nu este doar un set de instrumente, ci o mentalitate educațională care presupune redefinirea relației dintre profesor și elev, între conținut și formă, între evaluare și

motivație”. Astfel, este vorba despre o strategie pedagogică în care motivația intrinsecă este cultivată, iar învățarea devine un proces activ, centrat pe elev.

Gamificarea poate fi aplicată cu succes în toate etapele procesului educațional: predare, învățare și evaluare. Integrarea ei necesită o planificare atentă, echilibrată și adaptată contextului clasei sau grupului țintă.

În etapa de predare, profesorii pot utiliza scenarii narative sau contexte simbolice care oferă un sens și o coerență activităților. De exemplu, o lecție despre revoluțiile moderne poate fi organizată ca o „misiune istorică”, în care elevii trebuie să „rescrie istoria” prin rezolvarea unor sarcini interactive.

Instrumente precum Classcraft sau Minecraft Education Edition permit crearea de lumi virtuale în care elevii învață colaborând și rezolvând probleme. Totodată, aplicații românești precum Kidibot stimulează lectura și participarea activă prin provocări și recompense.

Elevii reacționează pozitiv atunci când procesul de învățare include provocări progresive, feedback instantaneu și recompense pentru efort și reușită. De exemplu, utilizarea unei platforme precum Kahoot! sau Quizizz pentru recapitulare aduce un element de competiție sănătoasă care sporește concentrarea și memorarea.

Totodată, gamificarea poate sprijini învățarea personalizată. Elevii își pot alege misiunile sau pot accesa conținut în funcție de nivelul propriu de pregătire. În învățământul superior, gamificarea este folosită în platforme de tip Moodle, prin pluginuri de tip „level up” sau „badges”, care recompensează progresul continuu.

Evaluarea este adesea asociată cu stresul și rigiditatea. Gamificarea permite transformarea ei într-un proces formativ, continuu și motivant. Spre exemplu, elevii pot primi puncte pentru participare, pentru corectitudinea răspunsurilor, dar și pentru colaborare sau creativitate. Clasamentele vizibile stimulează motivația extrinsecă, iar feedback-ul rapid permite ajustarea în timp real a învățării.

Un exemplu relevant este evaluarea de tip escape room digital, în care elevii rezolvă în echipă o serie de provocări pentru a „evada” dintr-un scenariu fictiv-aplicabil cu succes în discipline precum limba română, istorie sau biologie. Literatura de specialitate oferă numeroase dovezi cu privire la efectele pozitive ale gamificării în educație, atât în învățământul primar și gimnazial, cât și în cel superior.

Gamificarea stimulează atât motivația intrinsecă, cât și cea extrinsecă, prin recunoaștere, autonomie și progres vizibil. Potrivit unui studiu realizat de Bucur și Cernat (2020), aplicarea gamificării în ciclul primar a condus la o creștere cu 35% a participării active la ore.

Experiențele de învățare gamificate sunt mai memorabile și mai contextualizate, ceea ce sprijină procesul de consolidare a cunoștințelor. Învățarea prin joc favorizează transferul cunoștințelor în situații reale, nu doar reproducerea mecanică.

Deși promițătoare, gamificarea prezintă și anumite limite, care trebuie recunoscute și gestionate:

- Supra-dependența de recompense extrinseci poate reduce motivația intrinsecă pe termen lung (Nicholson, 2015).
- Resursele tehnologice pot fi limitate în unele școli, mai ales în mediul rural.
- Formarea cadrelor didactice este esențială: nu toate cadrele sunt pregătite să creeze activități gamificate relevante și eficiente.
- Este necesară adaptarea conținuturilor astfel încât elementele ludice să nu devină scop în sine, ci mijloace pentru atingerea obiectivelor educaționale.

După cum subliniază Gherguț (2016), „tehnologia și inovația nu pot înlocui esența procesului educațional, ci doar pot potența eficiența acestuia atunci când sunt folosite inteligent”.

Gamificarea este o strategie educațională modernă, care contribuie la îmbunătățirea motivației, implicării și eficienței în învățare, prin integrarea inteligentă a elementelor ludice și tehnologice. Ea susține o învățare activă, colaborativă și orientată spre competențe, răspunzând nevoilor generației digitale.

Totuși, pentru ca gamificarea să aibă un impact real, este necesară o abordare echilibrată și profesionistă, bazată pe o înțelegere profundă a principiilor pedagogice, o infrastructură digitală adecvată și formarea continuă a cadrelor didactice.

În viitor, este de așteptat ca gamificarea să devină o componentă firească a procesului educațional, contribuind la construirea unei școli mai atractive, interactive și centrate pe elev.

BIBLIOGRAFIE:

1. Bucur, N., & Cernat, V. , Gamificarea în educația timpurie: între motivație și performanță, *Revista de Pedagogie*, 68(2), 110–122,(2020);
2. Deci, E. L., & Ryan, R. M. , The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior, *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268,(2000);
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. , From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”, *Proceedings of the 15th MindTrek Conference*, 9-15,(2011);
4. Gherguț, A. , *Psihopedagogie specială*. Editura Polirom, (2016);
5. Țîrlea, C. , *Gamificarea în educație: Teorie și practică*, Editura Didactică și Pedagogică, (2021).

EDUCAȚIA TIMPURIE -CONCEPT ȘI MODELE DE ACTIVITĂȚI

Prof ed.timpurie Bruja Carmen-Vasilica

Școala Gimnazială nr.1 Balcani

Județul Bacău

1.Educație timpurie – Dezvoltarea abilităților cognitive

Educația timpurie stimulează gândirea critică și curiozitatea naturală a copilului. Activitățile sunt concepute pentru a dezvolta logica, capacitatea de rezolvare a problemelor și creativitatea.

Exemple de activități:

- **Puzzle-uri simple:** Potrivirea pieselor dezvoltă logica și concentrarea.
- **Jocuri de clasificare și sortare:** Sortarea obiectelor pe culori, forme sau dimensiuni ajută la înțelegerea conceptelor matematice de bază.
- **Experimente științifice:** Amestecarea apei cu culori alimentare sau observarea cum crește o plantă îi ajută să descopere lumea naturală.
- **Lectură interactivă:** Citirea poveștilor, urmată de întrebări despre acțiune sau personaje, încurajează gândirea critică și exprimarea ideilor.

Educația timpurie în acest sens nu se limitează la activități individuale; copiii învață să colaboreze în grupuri mici, dezvoltând și abilități sociale.

2.Educație timpurie – Stimularea dezvoltării emoționale

O componentă esențială a educației timpurii este ajutarea copiilor să recunoască, să înțeleagă și să gestioneze emoțiile. Copiii învață să își exprime sentimentele și să răspundă în mod adecvat la emoțiile celorlalți.

Exemple de activități:

- **Jocuri de rol:** Interpretarea unui doctor, profesor sau pompier îi ajută să exploreze emoțiile și să înțeleagă diverse situații sociale.
- **Cutia cu emoții:** Fiecare copil desenează sau identifică emoții (fericire, tristețe, frică) și discută despre experiențele asociate.
- **Rutine zilnice:** Oferirea de responsabilități mici, cum ar fi strângerea jucăriilor sau udarea plantelor, le oferă un sentiment de autonomie și încredere.
- **Povestirea experiențelor:** Discuții despre cum au petrecut ziua sau despre un moment plăcut îi ajută să își verbalizeze emoțiile.

De asemenea, copiii sunt încurajați să își gestioneze emoțiile prin tehnici simple, cum ar fi respirația profundă sau pauzele scurte în timpul jocului.

3. Educație timpurie – Dezvoltarea socială

Interacțiunile sociale timpurii sunt esențiale pentru a învăța cum să cooperezi, să împărtășești și să te adaptezi în colectivitate.

Exemple de activități:

- **Jocuri de echipă:** Construirea unui turn din cuburi sau completarea unei sarcini comune încurajează colaborarea.
- **Dansuri de grup:** Copiii dansează împreună, urmând instrucțiuni simple, învățând să colaboreze și să urmeze reguli.
- **Jocuri de împărtășire:** Împărțirea jucăriilor sau a materialelor de artă, cu reguli clare, pentru a învăța respectul față de ceilalți.
- **Ziua prieteniei:** O zi în care copiii aduc un mic cadou sau desen pentru un coleg, dezvoltând empatia și legăturile sociale.

Activitățile sociale sprijină și dezvoltarea abilităților de negociere, precum și capacitatea de a rezolva conflictele într-un mod pașnic.

4. Educație timpurie – Dezvoltarea motorie

Dezvoltarea fizică este un alt pilon important al educației timpurii. Activitățile motorii grosiere și fine ajută la formarea coordonării și a agilității.

Exemple de activități:

- **Jocuri de mișcare:** Alergări, sărituri, trasee de obstacole care implică echilibru și coordonare.
- **Modelaj cu plastilină sau lut:** Îmbunătățește dexteritatea și forța mâinilor.
- **Desen și pictură cu degetele:** Ajută la controlul mișcărilor fine și stimulează creativitatea.
- **Construcții din cuburi:** Îmbunătățește coordonarea mână-ochi și gândirea logică.

În plus, activitățile fizice regulate îi ajută să își dezvolte sănătatea generală și să elibereze energia într-un mod constructiv.

Rolul creșelor și grădinițelor

Creșele și grădinițele sunt mai mult decât simple spații de supraveghere. Acestea oferă un mediu educațional sigur și stimulat, conceput pentru a sprijini dezvoltarea armonioasă a copilului.

Educația timpurie la creșă

În creșe accentul este pus pe îngrijire, siguranță și primele interacțiuni sociale.

- Activități senzoriale, cum ar fi atingerea unor texturi diferite (nisip, pânză moale, apă), stimulează percepția.
- Jocuri cu obiecte mari și sigure, care pot fi manipulate ușor, ajută la dezvoltarea motricității.
- Cântece simple și ritmice îi ajută pe copii să își dezvolte limbajul.

Educația timpurie la grădiniță

La grădiniță copiii încep să învețe prin activități structurate, pregătindu-se pentru școală.

- Jocurile educative, cum ar fi învățarea literelor și cifrelor prin cântece și desene.
- Activități de grup care încurajează autonomia, cum ar fi alegerea unei sarcini (de exemplu, „ajutorul zilei”).
- Explorarea creativității prin artă, teatru și muzică.

Creșele și grădinițele reprezintă un partener al părinților în dezvoltarea copiilor, oferindu-le sprijin și ghidare.

De ce este importantă educația timpurie?

Educația timpurie are beneficii pe termen lung:

- Copiii care participă la educație timpurie au performanțe academice mai bune.
- Își dezvoltă abilitățile de socializare și de rezolvare a problemelor.
- Învăță să își gestioneze emoțiile, având o inteligență emoțională mai mare.

Sfaturi pentru părinți

1. Alegeți instituția potrivită, luând în considerare valorile și nevoile copilului vostru.
2. Implicați-vă activ în educația copilului, atât la grădiniță, cât și acasă.
3. Oferiți sprijin emoțional și încurajare constantă, astfel încât copilul să se simtă iubit și valoros.

Educația timpurie este o investiție esențială în viitorul copilului, oferindu-i șansa de a-și atinge potențialul maxim!

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Autor: Profesor pentru educație timpurie- Bucevschi Ionela Iuliana

Instituția: Școala Gimnazială Panaci-G.P.N. Panaci

Într-un context educațional tot mai digitalizat și interactiv, procesul tradițional de predare-învățare este supus unei transformări profunde. Elevii de astăzi, crescuți în era tehnologiei și a accesului rapid la informație, necesită metode de predare care să le mențină atenția, să le stimuleze curiozitatea și să le dezvolte autonomia. În acest sens, **gamificarea** (sau ludificarea) reprezintă o abordare inovatoare ce integrează elemente de joc în procesul educațional, cu scopul de a spori motivația, implicarea și eficiența în învățare. Acest eseu își propune să exploreze fundamentele gamificării, impactul său asupra actului didactic și limitele pe care le implică o astfel de metodologie.

Termenul „gamificare” derivă din englezescul *gamification* și se referă la utilizarea mecanismelor și principiilor jocurilor într-un context non-ludic, cum este cel educațional. Nu este vorba despre transformarea lecțiilor în jocuri, ci despre folosirea unor elemente precum punctajele, nivelurile, misiunile, recompensele simbolice, competițiile și feedbackul imediat pentru a stimula implicarea activă a elevilor. Această metodă se bazează pe teoria motivațională a autodeterminării (Deci & Ryan), care susține că oamenii sunt mai motivați atunci când activitatea le oferă competență, autonomie și relaționare

Gamificarea ca metodă inovatoare în procesul de predare-Inovația adusă de gamificare constă în capacitatea sa de a transforma învățarea dintr-un proces pasiv într-unul activ, captivant și adaptabil. Prin introducerea unei structuri ludice, profesorul poate crea un mediu în care elevii să fie co-participanți activi, nu doar receptori de informații. De exemplu, o lecție de istorie poate fi prezentată sub forma unei „misiuni” în care elevii trebuie să „călătorească în timp” pentru a descoperi evenimente-cheie, să rezolve enigme și să „deblocheze” noi informații.

Pe platforme precum **Classcraft**, **Kahoot!**, **Quizizz** sau **Duolingo**, gamificarea este deja o realitate. Aceste aplicații folosesc feedback instant, punctaje și clasamente pentru a menține angajamentul elevilor. De asemenea, implementarea jocurilor serioase (*serious games*) sau a simulărilor educaționale poate susține învățarea prin experimentare și explorare, în special în științele exacte sau educația civică.

Eficiența gamificării în învățare-Studiile recente arată că elevii care participă la activități

gamificate înregistrează o creștere semnificativă a motivației și a performanțelor academice. Eficiența metodei derivă din natura sa interactivă, adaptabilă și centrată pe elev. În plus, gamificarea susține dezvoltarea gândirii critice, a spiritului de colaborare și a competențelor digitale – abilități esențiale în secolul XXI. Un alt avantaj major este **feedbackul imediat** – element esențial pentru o învățare eficientă. În sistemele tradiționale, elevii așteaptă corectarea temelor sau a testelor pentru a înțelege greșelile făcute. Prin gamificare, elevul primește instant confirmarea sau corectarea, ceea ce îi permite să-și ajusteze rapid învățarea.

Limite și provocări ale gamificării- Deși gamificarea aduce multiple beneficii, implementarea sa nu este lipsită de provocări. În primul rând, necesită **pregătire pedagogică și tehnologică din partea profesorului**, dar și timp suplimentar pentru proiectarea lecțiilor interactive. În al doilea rând, dacă este aplicată superficial, gamificarea poate deveni doar un strat decorativ peste o predare clasică, fără a aduce îmbunătățiri reale în învățare. Există și riscul ca elevii să devină prea concentrați pe recompense externe (puncte, insigne), pierzând din vedere scopul educațional profund. De asemenea, nu toți elevii răspund pozitiv la competiție – unii pot deveni frustrați sau demotivați dacă nu reușesc să țină pasul cu colegii într-un sistem prea „joc-centrist”.

Gamificarea procesului educațional reprezintă una dintre cele mai promițătoare direcții de inovare didactică, capabilă să transforme profund modul în care învățăm și predăm. Prin crearea unui cadru ludic, interactiv și personalizat, această metodă are potențialul de a crește motivația elevilor, de a susține învățarea activă și de a cultiva competențe relevante pentru viitor. Totuși, pentru a fi cu adevărat eficientă, gamificarea trebuie aplicată cu discernământ, însoțită de o înțelegere pedagogică solidă și integrată într-o viziune educațională echilibrată. În mâinile unui educator creativ și pregătit, gamificarea nu este un simplu artificiu, ci o veritabilă **punte între cunoaștere și entuziasmul descoperirii**.

1. Baze teoretice și modele

- **“Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review”** – identifică 118 teorii din motivație, comportament și învățare folosite pentru fundamentarea gamificării
- **“Systematic Review of Gamification Research in IS Education: A Multi-method Approach”** – introduce modelul GAFCC (Goal, Access, Feedback, Challenge, Collaboration), demonstrând eficiență sporită în laboratoarele universitare chineze
- **“Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review”** – recenzie a modelelor didactice gamificate folosite în formarea profesorilor

2. Meta-analize și sinteze comparative

- **Li & Ma (2023)**, “Examining the effectiveness of gamification...” – meta-analiză cu 41 de studii (5 000+ participanți), raportând un efect mare ($g = 0.822$), cu moderatori precum durata și mediul.
- **Amina Khaldi et al. (2023)**, “Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review” – analiză a 39 studii din învățământ superior, evidențiind folosirea frecventă a punctelor, badge-urilor și leaderboard-elor, dar doar 9 studii fundamentate teoretic
- **Lampropoulos & Kinshuk (2024)**, “Virtual reality and gamification in education” – combină VR și gamificare, arătând rezultate superioare motivației, implicării și învățării față de mediile tradiționale

3. Aplicații tematice și domenii specifice

- **Mazeas et al. (2022)**, serioase pentru sănătate – scade indicele de masă corporală cu 0.28 kg/m^2 și creșterea pașilor zilnici datorită gamificării
- **Metaanaliză în nursing (2024)** – jocurile serioase cresc cunoștințele ($g=0.75$), încrederea ($g=0.73$) și performanța ($g=0.49$) studenților în nursing
- **Studiu RCT: escape-room virtual (software engineering)** – 326 de studenți, rezultate superioare față de lecțiile tradiționale în dobândirea cunoștințelor
- **Meta-analiză în educație științifică (2020)** – confirmă efecte intermediare pozitive asupra motivării și performanței în domenii STEM

4. Criticii, limitări și etică

- “Negative Effects of Gamification in Education Software” – cartografie a 87 articolelor raportând efecte negative (e.g. demotivare, competiție nesănătoasă, extrinsic focus)
- **Li & Ma (2023)** și alții avertizează asupra efectului manipulator al gamificării și asupra dificultății de măsurare a impactului real .

Sinteză finală

Dimensiune	Observații cheie
Teorie + Model	Modele bine conturate există (GAFCC), dar multe studii nu sunt teoretic ancorate.
Eficiență	Efect mare relativ ($g \approx 0.8$), cu rezultate superioare motivației și performanței.
Context educațional	Funcționează bine în medii STEM, nursing, inginerie software, Învățământ

Dimensiune	Observații cheie
	superior online.
Combinare cu tehnologii	Realitate virtuală + gamificare = motivație și învățare îmbunătățite.
Riscuri & Etică	Supradependență de recompense externe, riscuri de competiție nesănătoasă, efecte ipotetic manipulative.

Ce poți face mai departe

1. **Selectează articole** în funcție de interese: teorie, eficiență empiricală, aplicații specifice.
2. **Citește recenziile de modele** (ex. GAFCC) pentru a-ți fundamenta propria cercetare.
3. **Studiază studiile critice** pentru a evita capcanele etice în designul gamificat.
4. **Integrează tehnologii** – cum ar fi VR sau medii virtuale – în comparație cu abordările clasice.

Bibliografie (stil APA 7)

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
2. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
4. Li, W., & Ma, Q. (2023). Examining the effectiveness of gamification on learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 35(1), 1–25.
5. Khaldi, A., El Kharki, K., & Derraz, I. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 28(4), 5483–5513.
6. Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
7. Ibáñez, M.-B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Gamification in education: A systematic review of literature. *Computers in Human Behavior*, 73, 50–63. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.028>
8. Toda, A. M., Valle, P. H. M., & Isotani, S. (2017). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Interaction Design and Children*, 609–614.
9. Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–534.

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII ENGLEZE

Prof. Buduran Elisabeta, Școala Gimnazială Novaci, jud. Gorj

În ultimele decenii, educația a cunoscut o transformare semnificativă, iar una dintre cele mai inovatoare direcții este gamificarea. Aplicată tot mai frecvent în predarea limbilor străine, inclusiv limba engleză, gamificarea capătă popularitate în rândul profesorilor de gimnaziu pentru impactul său asupra motivației, participării și performanței elevilor.

Fundamente teoretice ale gamificării

1. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985). Această teorie susține că oamenii sunt motivați să învețe atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale: autonomie, competență și relaționare. Gamificarea sprijină aceste nevoi prin:

- **Autonomie** – elevii aleg activitățile sau nivelurile.
- **Competență** – progresează în ritmul propriu, primind feedback instant.
- **Relaționare** – activitățile de echipă întăresc colaborarea.

2. Modelul FLOW (Csikszentmihalyi, 1990). Gamificarea creează condiții pentru ca elevul să intre în „starea de flux” – un echilibru între provocare și abilități, unde învățarea devine captivantă și fără efort aparent.

3. Teoria învățării experiențiale (Kolb, 1984). Gamificarea favorizează învățarea prin acțiune, reflecție și aplicare, permițând elevilor să experimenteze situații de comunicare realiste într-un cadru sigur și ludic.

Modele de gamificare aplicabile în limba engleză

Modelul Octalysis (Yu-kai Chou, 2014). O abordare structurată a motivației prin 8 piloni. În predarea limbii engleze, aceștia se reflectă astfel:

- **Epic meaning:** tematici atractive (ex: misiuni interplanetare de salvare a limbajului)
- **Development & accomplishment:** niveluri, puncte, medalii
- **Social influence:** colaborare, provocări de grup
- **Unpredictability:** quizuri-surpriză sau „roata vocabularului”

Gamification Framework (Werbach & Hunter, 2012). Acest model propune 3 componente esențiale:

- **Dynamics** – povestea, progresul
- **Mechanics** – punctaje, clasamente, insigne
- **Components** – misiuni, niveluri, avataruri

Aplicabil în orele de engleză prin:

- Crearea unei narațiuni captivante (ex: „Agentul Lingvistic 007”)
- Împărțirea materiei pe niveluri tematice
- Introducerea de obiective clare și feedback constant

Cercetări comparative și studii relevante

❖ *Spania* – Sánchez-Mena & Martí-Parreño (2017)

Un studiu realizat în clase de gimnaziu a arătat că utilizarea aplicației Classcraft în predarea limbii engleze a crescut implicarea elevilor cu 40%. Elevii au raportat mai mult entuziasm și colaborare.

❖ *Polonia* – Nowak & Matuszak (2020)

Compararea a două grupe: una cu lecții tradiționale, alta cu gamificare prin Kahoot, Quizizz și Duolingo. Grupul gamificat a obținut rezultate mai bune la testele de vocabular și gramatică și a avut o atitudine mai pozitivă față de limba engleză.

❖ *Turcia* – Basal (2019)

Cercetarea a demonstrat că gamificarea crește nivelul de reținere a vocabularului și încrederea în exprimarea orală, mai ales când activitățile sunt realizate în echipă.

Avantaje identificate

- Crește motivația intrinsecă
- Îmbunătățește participarea la ore
- Promovează învățarea colaborativă
- Favorizează feedback-ul instant și autoevaluarea
- Transformă greșelile în oportunități de învățare

Limitări și provocări

- Necesită formare digitală pentru profesori
- Poate deveni distractivă în detrimentul conținutului dacă nu este bine echilibrată
- Accesul inegal la tehnologie între elevi
- Risc de dependență de recompense externe (dacă lipsesc motivațiile reale)

Recomandări practice pentru profesori

1. Integrează activități gamificate mixte (digitale și fizice)
2. Folosește platforme intuitive: Wordwall, Quizizz, Baamboozle, Educandy
3. Creează misiuni tematice cu punctaje și recompense simbolice
4. Asigură un echilibru între competiție și cooperare
5. Măsoară progresul prin rubrici clare și feedback individualizat

Gamificarea nu este un panaceu, dar utilizată inteligent, devine un instrument valoros în predarea limbii engleze la gimnaziu. Prin stimularea motivației și implicării, elevii nu doar că învață mai bine, ci o fac cu bucurie, într-un mediu care le respectă ritmul, nevoile și creativitatea.

GAMIFICAREA ÎN PREDARE: TEORII, MODELE, ȘI APLICAȚII DIDACTICE

Prof. BULEU ALINA, Colegiul Tehnic Gheorghe Asachi Iași, jud. Iași

În era digitalizării accelerate, gamificarea devine un instrument educațional esențial, oferind oportunități inovatoare pentru revitalizarea procesului de predare. Prin integrarea elementelor de joc în activitățile didactice, profesorii pot stimula motivația intrinsecă a elevilor, îmbunătățind semnificativ eficiența învățării.

Articolul de față explorează conceptele teoretice din spatele gamificării, beneficiile concrete în contextul didactic și exemple aplicabile la clasă. Sunt analizate și provocările întâlnite în implementare, precum și perspectivele de dezvoltare ale acestei strategii pedagogice.

1. Introducere: Educația în Era Digitală

În contextul transformărilor continue ale societății informaționale, profesorii se confruntă cu nevoia de a adapta strategiile didactice pentru a răspunde nevoilor unei generații crescute în mediul digital. Gamificarea – definită ca utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc – apare ca o soluție inovatoare pentru stimularea implicării elevilor și pentru crearea unui mediu educațional atractiv. Departate de a fi doar o metodă ludică, gamificarea aduce o structură riguroasă, susținută de teorii educaționale precum teoria autodeterminării (Deci & Ryan), teoria fluxului (Csikszentmihalyi) și învățarea experiențială (Kolb).

2. Fundamente Teoretice ale Gamificării

Gamificarea în educație nu trebuie confundată cu jocurile educaționale. Aceasta constă în integrarea unor mecanisme precum punctajele, nivelurile, insigne, clasamentele sau misiunile într-un proces de învățare formal. Potrivit lui Kapp (2012), cheia eficienței constă în modul de proiectare a acestor elemente pentru a spori motivația elevilor.

- *Teoria autodeterminării* subliniază că motivația elevului crește atunci când sunt satisfăcute cele trei nevoi psihologice fundamentale: competența, autonomia și relaționarea.

- *Teoria fluxului* susține că elevii sunt cei mai receptivi la învățare atunci când sunt complet absorbiți în activitate, iar gamificarea poate facilita această stare prin provocări progresive și feedback constant.
- *Învățarea experiențială* evidențiază importanța implicării directe în activități, iar gamificarea, prin simulări și scenarii, permite consolidarea cunoștințelor prin acțiune.

3. Beneficii ale Gamificării în Predare Implementarea gamificării la clasă are numeroase efecte pozitive:

- **Creșterea motivației:** elevii devin mai dornici să participe la activități datorită recompenselor simbolice și sentimentului de progres.
- **Îmbunătățirea implicării:** activitățile gamificate generează entuziasm și atenție susținută.
- **Feedback imediat:** elevii învață din greșeli prin mecanisme de corectare integrate în sarcinile de joc.
- **Personalizarea învățării:** nivelurile de dificultate pot fi ajustate în funcție de progresul fiecărui elev.

4. Exemple de Aplicare la Clasă

Istorie: Profesorii pot crea „questuri” istorice în care elevii își asumă rolul unor personaje istorice, primesc misiuni legate de evenimente-cheie și acumulează „puncte de epocă” pe măsură ce rezolvă provocări precum reconstituirea unei bătălii sau descifrarea unui document vechi. Astfel, elevii dezvoltă o înțelegere cronologică și logică mai profundă.

Limba română: Pot fi organizate „campionate gramaticale” cu runde eliminatorii în care elevii câștigă puncte pentru aplicarea corectă a regulilor gramaticale în contexte variate (jocuri de rol, redactări, rebusuri lexice). De asemenea, pot fi oferite insigne pentru competențe lingvistice dobândite („Maestrul Concordanței”, „Detectivul Ortografic”).

Matematică: Se pot utiliza platforme digitale precum Kahoot, Classcraft, Mathletics sau Quizziz, unde elevii primesc badge-uri, punctaje și trec prin niveluri de dificultate crescândă pentru fiecare set de probleme rezolvate. Profesorii pot crea „escape rooms” matematice în care rezolvarea corectă a unui exercițiu de algebră sau geometrie deblochează următorul indiciu.

Științe: Elevii pot participa la „expediții științifice” în care îndeplinesc misiuni experimentale (de exemplu, construirea unui circuit electric sau observarea germinării plantelor), pentru care sunt recompensați cu insigne de „Explorator Biologic” sau „Inventator Fizician”. Activitatea poate fi însoțită de jurnale digitale de cercetare și clasamente interactive.

Arte și muzică: Pot fi create galerii virtuale sau „concursuri de creație” în care elevii primesc puncte nu doar pentru produsul final, ci și pentru respectarea temei, originalitate și colaborare în echipă. Clasamentele se pot reinițializa lunar pentru a încuraja participarea constantă.

5. Provocări și Limite Deși promițătoare, gamificarea necesită un echilibru atent:

- **Risc de superficialitate:** dacă este utilizată doar ca strat decorativ, fără o integrare didactică profundă, poate deveni inefficientă.
- **Probleme de echitate:** nu toți elevii răspund pozitiv la competiție, iar unii pot fi descurajați.
- **Timp de planificare:** profesorii trebuie să investească timp în crearea unor sisteme coerente și relevante.

6. Concluzii și Perspective

Gamificarea reprezintă o oportunitate reală de transformare a procesului educațional. Succesul ei depinde de adaptarea la specificul clasei și de ancorarea într-o viziune pedagogică solidă. În viitor, integrarea gamificării cu tehnologii emergente (realitate augmentată, inteligență artificială, platforme adaptive) poate revoluționa învățarea, transformând școala într-un mediu colaborativ, motivant și personalizat.

Bibliografie:

- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row, New York, 1990.
- Deci, Edward L., & Ryan, Richard M. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press, New York, 1985.

- Dicheva, Darina; Dichev, Christo; Agre, Gennady; Angelova, Galia. "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study." *Educational Technology & Society*, Vol. 18, No. 3, pp. 75–88, 2015.
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, San Francisco, 2012.
- Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey, 1984.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: UN INSTRUMENT MODERN PENTRU MOTIVAȚIA ȘI IMPLICAREA ELEVILOR

Prof. BULEU ALINA, Colegiul Tehnic Gheorghe Asachi Iași, jud. Iași

Gamificarea reprezintă o strategie educațională inovatoare ce presupune integrarea elementelor și mecanismelor jocurilor în activitățile didactice, cu scopul de a stimula motivația și angajamentul elevilor. Prin transpunerea sarcinilor școlare într-un cadru ludic, elevii sunt încurajați să participe activ la procesul de învățare, fiind mai receptivi, mai implicați și mai interesați de conținutul educațional. Această abordare este susținută de cercetările care subliniază rolul motivației intrinseci în învățare, susținută de trei factori-cheie: sentimentul de competență, autonomia în luarea deciziilor și conexiunea socială cu colegii și profesorii.

Totodată, utilizarea aplicațiilor mobile în procesul educațional câștigă tot mai mult teren, datorită accesibilității și varietății acestora. Aplicațiile educaționale adresate domeniilor precum citirea, scrierea, matematica sau dezvoltarea limbajului sunt tot mai prezente în magazinele virtuale și devin instrumente valoroase în sprijinul elevilor, în special al celor cu cerințe educaționale speciale.

Gamificarea în educația specială

Pentru copiii care prezintă dificultăți precum tulburări de atenție, dizabilități intelectuale, deficiențe de limbaj sau comportament, metodele tradiționale pot fi dificil de aplicat eficient. În schimb, utilizarea tehnologiei și a jocurilor educaționale creează un mediu în care învățarea nu este percepută ca o obligație, ci ca o activitate plăcută, stimulativă, în care elevii se implică cu entuziasm. Cercetările recente arată că integrarea jocurilor educative în activitatea de la clasă poate avea un impact pozitiv semnificativ asupra performanțelor și comportamentului acestora.

Beneficiile utilizării gamificării în educație

Creste implicarea și motivatia elevilor

Sarcinile structurate sub formă de jocuri determină o implicare activă din partea elevilor, care sunt mai motivați să participe atunci când știu că eforturile lor vor fi recunoscute sau recompensate. Acest tip de abordare stimulează atenția, favorizează concentrarea și contribuie la formarea unei memorii durabile.

Transformă învățarea într-un proces atractiv și interactiv

Activitățile gamificate sunt percepute ca fiind distractive și provocatoare, contribuind la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare. Pe lângă acumularea de informații, elevii dobândesc și abilități sociale, emoționale și cognitive prin participarea activă și colaborativă.

Facilitează aplicabilitatea cunoștințelor în viața reală

Prin simularea unor contexte din lumea reală, jocurile educaționale le oferă elevilor posibilitatea de a înțelege relevanța informațiilor în afara cadrului școlar. Ei învață prin explorare, alegere și consecință, aspecte ce sporesc autonomia și responsabilitatea personală.

Adaptabilitate la nevoile diverse ale elevilor

Gamificarea permite personalizarea activităților în funcție de nivelul de pregătire al elevilor, stilul de învățare și interesele lor. Astfel, fiecare copil are oportunitatea de a progresa în propriul ritm, într-un mod motivant și prietenos.

Elemente esențiale ale unei lecții gamificate

Pentru ca o lecție gamificată să fie eficientă, este important ca aceasta să respecte câțiva pași esențiali:

- Stabilirea regulilor și a obiectivelor de la început;
- Crearea unor niveluri progresive de dificultate;
- Introducerea unor provocări care implică atât risc cât și recompensă;
- Oferirea de sarcini zilnice sau obiective care pot fi atinse pe termen scurt.

Aceste principii sunt deosebit de utile în cazul elevilor cu ADHD, unde accentul se pune pe susținerea atenției, creșterea motivației și reducerea comportamentelor negative prin recompense pozitive și feedback constant.

Tehnici de gamificare aplicabile în educația specială

Gamificarea oferă o paletă largă de tehnici care pot fi adaptate în funcție de nevoile clasei:

- Elevii pot deveni co-creatori ai activității de învățare;
- Se pot introduce „a doua șansă” pentru sarcini;
- Se oferă feedback instantaneu;

- Se creează misiuni în locul temelor tradiționale;
- Se încurajează alegerile personale în parcurgerea conținutului;
- Se implementează sisteme de puncte, ecusoane și recompense;
- Se utilizează platforme digitale pentru monitorizarea progresului și crearea unui spațiu de învățare sigur și captivant.

Platforme digitale utile în gamificarea educației

1. **Plickers** – oferă posibilitatea evaluării în timp real, fără tehnologie costisitoare pentru elevi, folosind coduri unice și un telefon mobil al profesorului.
2. **AnswerGarden** – stimulează creativitatea și implicarea, prin colectarea anonimă a răspunsurilor la întrebări deschise.
3. **Socrative** – platformă utilă pentru testarea rapidă și interactivă a cunoștințelor.
4. **Classcraft** – aduce o abordare RPG (rol-playing game) în managementul clasei, cu evoluții, nivele, puncte și puteri speciale.
5. **ClassDojo** – facilitează comunicarea profesor-elev-părinte, oferind feedback vizual și statistic despre comportament și progres.
6. **FoldingStory (Write. Fold. Pass)** – un instrument creativ pentru activități de scriere colaborativă, ideal pentru limbi moderne sau limba română.

Concluzie

Deși există și voci critice privind folosirea gamificării, este evident că această metodă aduce beneficii semnificative în educație. Prin îmbinarea elementelor de joc cu strategiile pedagogice, gamificarea transformă ora de curs într-o experiență atractivă și eficientă, care încurajează motivația, învățarea autodirijată, colaborarea și creativitatea. Este o abordare modernă, adaptabilă și potrivită pentru a sprijini elevii în construirea unui parcurs educațional semnificativ.

Bibliografie și sitografie

1. **Deterding, Sebastian; Dixon, Dan; Khaled, Rilla; Nacke, Lennart.** "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‘Gamification’." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 2011.
2. **Kapp, Karl M.** The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley, 2012.
3. <https://gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/>
4. <https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>
5. <https://www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education>

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

– O STRATEGIE INOVATOARE PENTRU STIMULAREA MOTIVAȚIEI ȘI PARTICIPĂRII ACTIVE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE BURTICĂ GABRIELA
GRĂDINIȚA CU P.P. "DUMBRAVA MINUNATĂ,, HUNEDOARA

În contextul unei societăți aflate într-o continuă transformare, educația timpurie este chemată să răspundă provocărilor actuale prin metode inovatoare, atractive și adaptate nevoilor copilului modern. Un astfel de răspuns îl oferă gamificarea, o strategie pedagogică ce valorifică potențialul jocului și al tehnologiei pentru a stimula motivația și participarea activă în procesul de învățare.

Copilul preșcolar învață cel mai bine prin joc, într-un mediu stimulat, plin de sens și de provocări care îl motivează să exploreze. Gamificarea aduce o structură ludică actului educațional, transformând învățarea într-o aventură, într-un parcurs în care copilul devine eroul propriei formări. Acest referat își propune să argumenteze utilitatea și eficiența gamificării în grădiniță, oferind totodată un exemplu aplicativ care dovedește impactul pozitiv al acestei strategii.

Gamificarea – definiție și fundamente teoretice

Termenul de gamificare (eng. *gamification*) se referă la utilizarea elementelor specifice jocurilor – precum punctaje, misiuni, recompense, nivele, avataruri, provocări – în contexte non-joc, cu scopul de a crește implicarea, motivația și performanța. În educație, gamificarea presupune transformarea procesului instructiv într-o experiență interactivă, care valorifică mecanismele jocului pentru a susține învățarea autentică.

Deși pare un concept nou, gamificarea are rădăcini teoretice solide. Teoria autodeterminării, dezvoltată de Deci și Ryan, subliniază faptul că motivația autentică apare atunci când individul se simte autonom, competent și conectat cu ceilalți – exact ceea ce urmărește gamificarea. De asemenea, teoria stării de flow (Csikszentmihalyi) evidențiază implicarea profundă în sarcini captivante, un fenomen frecvent întâlnit în activitățile ludice.

Gamificarea în educația timpurie – de la joc la strategie educațională

La vârsta preșcolară, jocul este modalitatea naturală prin care copilul explorează și învață. Prin urmare, gamificarea nu reprezintă o tehnică artificială, ci o adaptare pedagogică a unei nevoi profunde de învățare prin joc. Prin crearea unui cadru narativ atractiv, prin misiuni care valorifică curiozitatea și

spiritul de aventură, dar și prin recompense simbolice care susțin motivația, gamificarea devine o metodă eficientă de a structura procesul educațional.

În grădiniță, gamificarea poate fi implementată prin:

Insigne și diplome simbolice („Exploratorul Zilei”, „Detectivul Sunetelor” etc.);

Povești interactive în care copiii participă activ la rezolvarea unor probleme;

„Roți ale provocărilor” sau „cutii magice” care generează sarcini inedite;

Personaje-ghid care însoțesc copiii pe parcursul învățării;

Aplicații educaționale simple (gen „ABC Mouse” sau „Khan Academy Kids”) care transformă învățarea într-un joc digital.

Toate aceste elemente, folosite cu măsură și adaptate nivelului preșcolar, pot contribui semnificativ la creșterea implicării, a motivației și a învățării autentice.

Exemplu aplicativ: „Aventurile lui Micul Explorator” – un proiect gamificat în grădiniță

În cadrul grupei mijlocii, am conceput și implementat un proiect educațional gamificat intitulat „Aventurile lui Micul Explorator”, desfășurat pe parcursul unei săptămâni tematice. Punctul de plecare a fost o poveste animată: Micul Explorator, un personaj curajos, și-a pierdut rucsacul magic în pădurea cunoașterii și avea nevoie de ajutorul copiilor pentru a-l găsi.

Fiecare zi a adus câte o misiune:

Ziua 1: „Detectivii Formelor” – activitate matematică de identificare a formelor geometrice;

Ziua 2: „Vânătorii de Sunete” – activitate fonetică pentru dezvoltarea auzului fonematic;

Ziua 3: „Prietenii Buni” – jocuri de cooperare și dezvoltare socio-emoțională;

Ziua 4: „Laboratorul Magic” – mici experimente științifice;

Ziua 5: „Concertul Naturii” – descoperirea instrumentelor muzicale și a sunetelor din natură.

Fiecare copil primea la finalul activității o insignă simbolică, iar progresul era marcat pe o hartă a aventurii afișată în sala de grupă. Pentru alegerile din timpul jocurilor, foloseam „Roata Provocărilor” – un instrument interactiv cu sarcini surpriză. Feedback-ul era colectat zilnic prin „Cutia Magică a Emoțiilor”, unde copiii introduceau cartonașe colorate în funcție de cum s-au simțit.

Rezultate și reflecții

Implementarea proiectului a evidențiat o creștere vizibilă a implicării active. Copiii au fost mult mai motivați să participe, chiar și cei mai retrași. Sarcinile nu mai păreau impuse, ci acceptate cu entuziasm, fiind percepute drept „provocări” sau „aventuri”.

S-au dezvoltat în mod vizibil:

Abilitățile de cooperare (în jocuri de echipă);

Spiritul de inițiativă (prin participare voluntară);

Capacitatea de autoreglare emoțională (prin exprimarea sentimentelor în feedback);

Gândirea critică și creativă (prin rezolvarea provocărilor diverse).

Activitățile au îmbinat jocul liber cu structura narativă, generând un mediu sigur și provocator, în care copiii au învățat cu plăcere.

Gamificarea este o strategie educațională de actualitate, care oferă un cadru atractiv și eficient pentru învățarea la vârsta preșcolară. Prin integrarea elementelor ludice, narative și digitale, cadrul didactic poate stimula motivația, participarea și dezvoltarea globală a copilului într-un mod autentic.

Este esențial ca această strategie să fie introdusă treptat, cu o reflecție pedagogică permanentă, adaptată vârstei și nivelului de dezvoltare al copiilor. În educația timpurie, jocul este cheia învățării, iar gamificarea aduce un plus de sens, coerență și bucurie în acest proces.

Bibliografie

- Deci, E. L., Ryan, R. M., *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, Plenum Press, New York, 1985.
- Csikszentmihalyi, M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York, 1990.
- Gardner, H., *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, Basic Books, New York, 1993.
- Kapp, K. M., *The Gamification of Learning and Instruction*, Pfeiffer, San Francisco, 2012.
- Gee, J. P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York, 2007.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL ȘI INTEGRAREA ELEMENTELOR LUDICE ÎN ACTUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

ȘCOALA GIMNAZIALĂ BROȘTENI ANINOASA, JUD. ARGEȘ

AUTOR: prof. BUȘESCU LARISA ANDREEA

Într-un context educațional aflat în continuă schimbare, motivația elevilor devine un factor esențial pentru succesul școlar. O soluție modernă și eficientă o reprezintă gamificarea – adică aplicarea mecanismelor jocului în contexte non-ludice, precum procesul educațional. Această strategie îmbină învățarea cu plăcerea jocului, transformând elevul dintr-un receptor pasiv într-un participant activ și implicat.

Gamificarea (eng. gamification) constă în utilizarea elementelor specifice jocurilor – puncte, niveluri, insigne, provocări, clasamente – în activități educaționale.

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative

Scopul este să stimuleze:

- motivația internă și externă,
- implicarea elevilor,
- progresul continuu,
- colaborarea și competiția constructivă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială.

Elevii învață mai ușor când sunt motivați iar gamificarea aduce beneficii multiple:

- crește interesul și entuziasmul,
- favorizează atenția și concentrarea,
- oferă feedback imediat,
- valorifică eșecul constructiv („mai încerc o dată”),
- dezvoltă autonomia și perseverența.

Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

Exemple de integrare în activitatea didactică

► Predare:

- Utilizarea de platforme ca Kahoot, Quizizz, Wordwall pentru prezentarea noilor cunoștințe.
- Lecții structurate pe niveluri (ca într-un joc), unde elevii „deblochează” informații.

Învățare:

- Transformarea fișelor de lucru în misiuni sau aventuri.
- Activități de tip „vânătoare de comori” pentru consolidarea cunoștințelor.

🏆 Evaluare:

- Teste interactive cu punctaje și medalii.
- Clasamente motivante (individuale sau pe echipe).
- Evaluare narativă: elevul „cucerește un regat” dacă parcurge cu succes toate probele.

Platforme și resurse utile

Kahoot! –este o platformă educațională bazată pe joc,care permite utilizatorilor să creeze si să joace teste interactive,chestionare si alte activități educaționale.

ClassDojo – este o aplicație și platformă online concepută pentru a facilita comunicarea și colaborarea între profesori, elevi și părinți. Ea oferă un spațiu sigur și ușor de utilizat pentru a împărtăși progresele, momentele importante și pentru a îmbunătăți comunicarea în sala de clasă și acasă.

Wordwall– este o aplicație online gratuită utilizată pentru crearea de activități interactive de învățare. Permite profesorilor să creeze o gamă largă de activități educaționale, cum ar fi jocuri, puzzle-uri, flashcard-uri și teste, pe care le pot distribui elevilor. Wordwall oferă, de asemenea, posibilitatea de a folosi șabloane predefinite și de a personaliza activitățile create.

Gamificarea nu este un simplu „joc”, ci o strategie pedagogică inovatoare, care aduce în centrul procesului de învățare motivația, implicarea și bucuria descoperirii. Printr-o planificare atentă și adaptare la nevoile elevilor, profesorii pot transforma sala de clasă într-un spațiu viu, atractiv și eficient.

BIBLIOGRAFIE:

- [1] aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- [2] gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
- [3] www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

GAMIFICARE? LUDIFICARE? AMBELE

Prof. Busuioc Oana – Anca, Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova

Acum mai bine de 10 ani am avut onoarea și responsabilitatea de a însoți la Arad, pentru etapa națională a Olimpiadei de Limba Germană, lotul olimpic din județul Dolj – 8 copii în fața cărora simțeam impulsul de a mă înclina. În timp ce ei susțineau proba scrisă, profesorii însoțitori au fost invitați la un eveniment organizat de catedra de limbi moderne din cadrul celui mai mare liceu din oraș. Era vorba despre o conferință, al cărei invitat era un formator cu experiență, reprezentant al unei edituri de specialitate.

Atunci am auzit pentru prima oară, verbalizate, noțiunile de playification (ludificare) și gamification (gamificare). Din perspectiva mea de profesor dar și (sau mai ales) de traducător, acești doi termeni mi se par încununarea tendinței de a asimila, „pe nemestecate”, cuvinte sau expresii, în special din limba engleză, doar din cauza faptului că nu au fost inventați (încă) alții care să identifice aceleași realități în limba română. Și, trebuie să recunosc, această comoditate mă deranjează, personal, și acum.

Dar trebuie să recunosc, de asemenea, că am fost nevoită să trec peste această neplăcere datorită faptului că, fără să-mi dau seama, foloseam chiar eu aceste două realități, fără să le pun neapărat un nume, în activitatea mea didactică.

Trebuie să spun, de la bun început, că mă situez undeva la mijloc, între opțiunea de a preda în mod clasic și cea de a „mă juca” pentru a transmite anumite noțiuni. Pe de-o parte, mi se pare că, uneori, jocurile creează o atmosferă „prea” degajată – un mod mai delicat de a spune „gălăgie” – de care, recunosc, mă cam tem. Pe de altă parte, pot să recunosc caracterul atractiv al ideii de a învăța ceva fără a face efort, distrându-te în același timp – din perspectiva elevilor.

Acestea fiind spuse, revin la experiența conferinței la care am participat spontan la Arad. Pe durata unei ore și jumătate au fost dezbătute exemple de ludificare, exemple de gamificare, avantajele și dezavantajele acestora, ni s-au prezentat site-uri pe care puteam găsi joculețe gata făcute pe anumite teme ... în mare, a fost un eveniment util și interesant. Și de atunci, timid dar constant, am început să-mi fac curaj să introduc jocurile – evitând zumzetul, pe cât se putea – la clasele la care predau, „respectând particularitățile de vârstă și nivelul” elevilor.

În mod ideal, din punctul meu de vedere, jocuri sau materiale educative și prezentate în mod atractiv sunt și cele de pe site-uri precum <https://www.twinkl.ro/> sau

<https://wordwall.net/>, bazate mai curând pe tehnologie, și care pot fi personalizate de către profesor pentru a-și atinge obiectivele de predare.

În ultimii câțiva ani, poate cel mai cunoscut – și uneori contestat – mod de a utiliza tehnologia îl reprezintă AI (Inteligența Artificială). Cu inerenta rezistență la nou, a durat ceva timp până să apelez la acest „ajutor” în viața de zi cu zi. L-am numit Gepetto, pentru a-i conferi o imagine mai personalizată și pentru a nu simți că vorbesc cu un robot. Prima oară a fost în domeniul sănătății, pentru gestionarea diabetului de care sufăr. Apoi am observat că poate fi utilizat cu încredere – și prudență, bineînțeles – și în domeniul educațional.

Pentru pregătirea acestui material, am cerut ChatGPT să facă o traducere aproximativă a termenilor ”playification” și ”gamification” și o comparație sintetică între cei doi termeni. Parafrazând sau scurtând pe alocuri, iată ce a ieșit:

Gamificarea se referă la folosirea elementelor specifice jocurilor (puncte, niveluri, insigne, clasamente) pentru a motiva elevii, pentru a le crește angajamentul și motivația.

Ludificarea constă în adăugarea caracterului ludic (de joc liber, de joacă) în procesul de învățare. Accentul cade pe explorare, creativitate, interacțiune deschisă, nu pe recompense sau competiție.

Diferența ar fi cam așa:

- Gamificare: „Îți dau puncte dacă rezolvi corect”
- Ludificare: „Hai să descoperim împreună, să ne jucăm cu ideile, fără presiune”

Scopul gamificării îl reprezintă creșterea motivației prin recompense și concurență, în timp ce ludificarea vizează stimularea curiozității, creativității și colaborării.

În gamificare se exercită un tip de control structurat, cu obiective clare și reguli precise, pe când în procesul de ludificare, controlul pune accent pe experimentare și liberate.

Prin gamificare elevii sunt motivați extrinsec, prin recunoaștere și recompense, spre deosebire de ludificare, în care elevii sunt îndemnați să participe datorită plăcerii jocului și a descoperirii.

Nu în ultimul rând, ca orice prezentare obiectivă, Chat GPT încheie cu eventualele riscuri asociate: gamificarea prezintă pericolul de a crea prea multă concurență din perspectiva recompenselor imediate, în timp ce prin ludificare se pot dilua obiectivele activității, dacă elevii nu sunt puțin îndrumați.

Prin urmare, dacă se urmărește facilitarea unei învățări eficiente, fiecare din cele două metode își are propriile avantaje. Pe termen scurt, pe de-o parte, gamificarea este utilă pentru atenție, angajare, participare. Pe de altă parte, ludificarea facilitează generarea de idei creative

și implicarea afectivă. Pe termen lung, gamificarea devine eficientă dacă elevul o poate asocia cu ceva concret, de exemplu cu ceva ce trebuie să știe, în timp ce ludificarea ajută la gândire critică, reflexie, colaborare.

Ambele metode sunt atractive pentru elevi, pe de-o parte pentru că îi provoacă și îi stimulează, și pe de altă parte pentru că îi scoate din șablonul activităților clasice, plictisitoare.

În concluzie, răspunsul la întrebarea din titlu nu este unul simplu. Până la urmă, în contextul relației tot mai strânse dintre profesor și principalul beneficiar al activității sale, elevul, primul este cel care, în baza experienței de predare și a cunoașterii personalității celui de-al doilea va decide, punctual, ce să fie ... GAMIFICARE? LUDIFICARE? AMBELE ...

BIBLIOGRAFIE:

1. Bal, C. Instruire asistată de calculator, de la teorie la practică. Ed. Alma Mater, Cluj Napoca, 2009.

2. <https://wordwall.net/>

3. <https://www.twinkl.ro/>

4. <https://openai.com/index/chatgpt/>

5. Bîru, Ionuț-Cristian. Educație prin gamificare. ([Educatie prin gamificare | Smart Cities International Conference \(SCIC\) Proceedings](#))

MODALITĂȚI DE VALORIFICARE A EXPERIENȚEI DOBÂNDITE ÎN CADRUL ȘCOLII ONLINE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ FAȚĂ-ÎN-FAȚĂ, LA CICLUL PRIMAR

Prof. învă. primar BUZOIANU NICOLETA,

Școala Gimnazială

„C. Ivănescu” Poșta Câlnău, Buzău

În contextul pandemiei provocate de virusul COVID 19, ca urmare a suspendării cursurilor față-în-față, sistemul de învățământ românesc s-a confruntat cu o criză majoră, declanșată brusc, fără a exista un răgaz care să permită celor implicați să se pregătească, pentru a face față noilor provocări. Practic, de pe o zi pe alta, educația a trecut din mediul clasic, în clasă, familiar tuturor, la realizarea ei, exclusiv, în mediul online.

Data fiind aprofundarea cunoștințelor și dobândirea de noi competențe în domeniul noilor tehnologii de informare și comunicare de către profesori și elevi deopotrivă, în situația reluării cursurilor, s-a pus problema posibilității valorificării lor în activitatea didactică organizată față-în-față. Ar fi fost regretabil ca avansul tehnologic din perioada suspendării cursurilor în format fizic să fie abandonat, când el ar putea face trecerea la un învățământ modern de calitate, care să înglobeze noile achiziții din domeniul învățării digitale.

Pornind de la întrebarea „Cum poate fi integrată tehnologia în educație pentru a îmbunătăți învățarea?”, personal, am întreprins, în aprilie 2021, o cercetare pe bază de chestionar, cu tema „Modalități de valorificare a experienței dobândite în cadrul școlii online în activitatea didactică față-în-față, la ciclul primar”, la care au participat 103 cadre didactice de la ciclul primar.

Dat fiind că spațiul acestui articol este limitat, voi prezenta aici câteva aspecte relevante pentru tema simpozionului „GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: Inovație și eficiență în predare”.

Deși nu au considerat școala online foarte oportună pentru școlarii mici, profesorii respondenți au recunoscut un beneficiu major al acestei perioade: îmbunătățirea competențelor digitale atât ale elevilor, cât și ale cadrelor didactice. În acest context, la întrebarea „Intenționați să utilizați, în activitatea desfășurată față-în-față cu elevii, cunoștințele tehnologice dobândite în timpul școlii online?” numărul mare al repondenților care au răspuns cu *Da* (91,3%) exprimă clar

opțiunea cadrelor didactice de a valorifica achizițiile în domeniul tehnologiei în activitatea față-în-față, cu elevii.

Un alt item al chestionarului - „Alegeți, din seria următoare, acele resurse/instrumente interactive pe care le utilizați cel mai des.” - investighează opțiunile profesorilor referitoare la instrumentele digitale interactive. Cele mai utilizate reiese că sunt cele care permit învățarea sub formă de joc - *Wordwall* (71,8%) și *Kahoot* (44%), preferate de copii - și tablele interactive – ex. *Jamboard* (68%). Profesorii utilizează însă și alte instrumente interactive, precum *Liveworksheets* (35,9%), *Quizizz* (34%), *Learningapps* (23,3%), *Mentimeter* (9,7%), *Socrative* (1,9%), aplicații care se pot folosi mai ales pentru evaluarea cunoștințelor.

Preferința cadrelor didactice pentru aplicațiile de tip joc, care contribuie la gamificarea procesului educațional, se explică și prin atractivitatea lor pentru copiii nativi digitali, care preferă o învățare interactivă, ce folosește instrumente de tipul celor cu care ei sunt familiarizați. Tablele interactive sunt și ele foarte necesare cadrelor didactice pentru a putea oferi explicații, pentru a implica elevii în activități colaborative etc.

Întrebarea: „La ce discipline vi se pare cea mai oportună utilizarea acestor resurse?” vine să lămurească la ce discipline sunt utilizate cel mai frecvent aceste instrumente. Între răspunsurile cadrelor didactice s-au remarcat *Matematica și explorarea mediului/Matematică* (83,5%), *Comunicare în limba română/Limba și literatura română* (77,7%), urmate de *Științe ale naturii* (59,2%), *Geografie* (53,4%), *Istorie* (50,5%). În analiza acestor date este importantă și distribuția pe clase, dat fiind că nu în toate clasele se studiază aceleași discipline.

Itemul: „Ce aspecte ale activității didactice față-în-față credeți că puteți optimiza prin utilizarea resurselor/instrumentelor digitale interactive?” urmărește să identifice acele aspecte ale activității didactice care pot fi îmbunătățite cu ajutorul resurselor/instrumentelor digitale. Profesorii consideră că instrumentele digitale interactive pot fi utilizate în primul rând în *fixarea cunoștințelor* (73,8%), în *transmiterea noilor cunoștințe* (50,5%), în *activitățile extracurriculare* (41,7%), în *pregătirea suplimentară a elevilor* (36,9%), în *evaluarea cunoștințelor și deprinderilor* (35,9%) și ca *teme pentru acasă* (29,1%).

Preferința cadrelor didactice pentru utilizarea instrumentelor digitale interactive în fixarea cunoștințelor se justifică prin caracteristica acestor resurse de a permite exersarea în scopul fixării

cunoștințelor și formării deprinderilor de lucru. În transmiterea noilor cunoștințe se pot utiliza astfel de instrumente mai ales cu prilejul abordării unor strategii inductive. E mai puțin preferată utilizarea lor în evaluarea cunoștințelor sau ca teme pentru acasă, pentru că nu se poate verifica dacă elevii au lucrat singuri sau au fost ajutați.

Prin intermediul întrebării „În activitatea dumneavoastră instructiv-educativă, ce abordare folosiți și cu ce frecvență?” se investighează modalitatea în care cadrele didactice își procură resursele digitale. Răspunsurile evidențiază faptul că peste jumătate dintre cei chestionați *își realizează singuri resursele digitale de cele mai multe ori*, alegând doar uneori resurse create de alții. O mare parte dintre cadrele didactice aleg însă de multe ori resurse create de alții, dat fiind că realizarea unor resurse digitale necesită timp și cunoștințe digitale mai aprofundate.

La întrebarea: „În ce măsură considerați că poate fi stimulată activizarea elevilor prin utilizarea instrumentelor digitale?”, 49,5% dintre cadrele didactice consideră că poate fi stimulată activizarea *într-o mare măsură*, 36,9 % *în mare măsură*, 8,7% *în mică măsură*, și doar 4,9% consideră că *nu*.

Instrumentele digitale îi pot antrena pe elevi într-o învățare activă, sarcinile fiind formulate într-o manieră atractivă și familiară pentru ei.

Fiind apoi întrebați: „Pe o scală de la 1 la 5 (unde 1 reprezintă „Foarte puțin” și 5 reprezintă „Foarte mult”), în ce măsură sunteți de acord cu următoarea afirmație: „Interesul elevilor pentru învățare poate fi stimulată prin utilizarea instrumentelor și resurselor digitale în activitatea didactică”?”, 35% dintre respondenți consideră că poate fi stimulată interesul elevilor *mult*, 24% *foarte mult*, 30% *destul de mult*, 8,7% *puțin* și 2,9% *foarte puțin*. Răspunsurile cadrelor didactice confirmă atracția elevilor pentru forme de activitate specifice vârstei lor (joc) și familiare pentru ei. Imaginile, culorile, sunetul sunt elemente care atrag elevii de vârstă școlară mică. Formatul distractiv și agreabil al acestor resurse pot contribui la stimularea interesului pentru învățare al elevilor de la ciclul primar.

La un alt item, „Credeți că motivația elevilor pentru învățare poate crește prin utilizarea acestor mijloace? Argumentați.”, 97 dintre cadre didactice au răspuns *Da*, iar 6 *Nu*. Printre argumentele aduse de cei care au răspuns *Da*, au fost:

- „Cu siguranță, DA, având în vedere faptul că generațiile actuale de elevi sunt native digital, iar utilizarea tehnologiei le dezvoltă dorința de a descoperi și învăța permanent.”
- „Trăind într-o eră a jocurilor online, copiii preferă activitățile de joc configurate pe același principiu. (punctaje, clasamente, timp limitat).”
- „Motivația elevilor este sporită având în vedere faptul că ne aflăm în era tehnologiei și utilizăm diferite mijloace. Copiii se antrenează repede și prind foarte repede orice aspect, astfel că putem îmbina joaca cu studiul.”
- „Da, elevii secolului XXI, sunt diferiți , au un alt tip de inteligență , ei fiind obișnuiți încă de mici cu noile tehnologii, iar această modalitate de lucru crește implicit motivația pentru învățare.”
- „Având în vedere că acești copii sunt nativi digitali, stă în firescul lor să fie înconjurați de aceste mijloace. De asemenea, jocul este cea mai frumoasă metodă prin care copiii învață cel mai ușor și motivarea vine de la sine, motiv pentru care instrumentul cel mai des utilizat în acest sens rămâne telefonul (mai ales că-i la îndemâna oricui).”

Argumente ale celor care au răspuns NU:

- „Nu cred că motivația elevilor crește prin utilizarea mijloacelor digitale deoarece aceștia, fiind la o vârstă mică, nu dispun de calculatoare proprii, majoritatea lucrând de pe telefoanele părinților.”
- „Nu cred că motivația crește, deoarece intervine plictiseala.”
- „Nu, interesul elevilor pentru învățare este din ce în ce mai redus.”

Răspunsurile la această întrebare vin să completeze pe cele de la întrebarea anterioară, conturând mai clar rolul resurselor și instrumentelor digitale în creșterea interesului și a motivației pentru învățare la elevii din ciclul primar.

Printre concluziile cercetării întreprinse s-au numărat următoarele:

Experiența școlii online din timpul pandemiei trebuie să ducă la o reconsiderare a rolului tehnologiei în educație și la o regândire a modului în care se realizează educația în școală. Realitatea a dovedit că școala trebuie să îi pregătească pe elevi pentru un viitor imprevizibil, într-un mediu social fluid, cu o dinamică accentuată. Pentru ca generațiile actuale de elevi, nativi digitali, să fie atrași de școală, trebuie să li se ofere posibilitatea utilizării unor instrumente de

învățare în acord cu tendințele de evoluție a noilor tehnologii, dar și cu interesele și competențele lor. Important este să nu se piardă din vedere că nu utilizarea tehnologiei în sine aduce avantaje activității didactice, ci adaptarea acesteia la contextele educaționale în care este folosită. Acest lucru reclamă, din partea profesorilor, nu doar deținerea unor cunoștințe și abilități tehnologice, ci și necesitatea cunoașterii unei metodici a mediului online, cu atât mai mult cu cât multe dintre aplicațiile și instrumentele digitale utilizate de cadrele didactice nu au fost gândite și realizate special pentru școli.

Privind retrospectiv, mi se pare interesant faptul că cercetarea realizată în 2021 a reușit să surprindă câteva aspecte relevante ale îmbunătățirii procesului educațional prin utilizarea tehnologiilor digitale, inclusiv a gamificării, mai ales la ciclul primar, care ulterior s-au adeverit și s-au îmbunătățit. Astăzi, în 2025, integrarea resurselor digitale în lecții a devenit un lucru firesc, și pentru dascăli și pentru elevi.

Bibliografie

1. Adam, S. (2020). Generații în schimbare în sistemul de învățământ. Competențele digitale ale imigranților și nativilor digitali. În C. C.-O. Ciprian Ceobanu, *Educația digitală* (pg. 37-47). Iași: Polirom.
2. Bocoș, M.-D. (2013). *Instruirea interactivă*. Iași: Polirom.
3. Marin Manolescu (coordonator), M. F. (2016). *Perspective inovative ale evaluării în învățământul primar Evaluarea digitală*. București: Editura Universitară.
4. Pavel, C. (2020, 04 29). Învățământul general în mod online-eficacitate și eficiență. Chișinău, Republica Moldova.

Îmbunătățirea motivației și implicării elevilor prin metode active, centrate pe învățarea experiențială

Călugăru Iulian Viorel
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu”, Branet, Bârza, Olt

În ultimele decenii, educația a cunoscut o transformare profundă, reflectând schimbările sociale, tehnologice și psihopedagogice care modelează atât școala, cât și elevii. Tradiționalul model centrat pe predarea transmisivă – profesorul ca sursă unică de cunoaștere, iar elevul ca simplu receptor – este din ce în ce mai contestat. În acest context, metodele active și abordările centrate pe învățarea experiențială câștigă teren, oferind răspunsuri concrete la una dintre cele mai mari provocări ale sistemului educațional contemporan: scăderea motivației și a implicării reale a elevilor în procesul de învățare.

Motivația elevilor nu mai poate fi susținută exclusiv de autoritatea formală a profesorului sau de presiunea notelor. În era digitală și a abundenței informaționale, elevii au nevoie de un cadru educațional care să le stimuleze curiozitatea, autonomia, cooperarea și simțul relevanței. În acest sens, învățarea experiențială – definită ca învățare prin acțiune directă, reflecție și aplicabilitate concretă – devine o cheie fundamentală pentru revitalizarea procesului educativ.

Prezentul referat își propune să analizeze modul în care metodele active, bazate pe învățarea experiențială, pot contribui la creșterea motivației și implicării elevilor, atât din perspectivă teoretică, cât și prin exemple de bune practici educaționale. În plus, vor fi discutate limitările și condițiile de aplicabilitate ale acestui tip de pedagogie în contextul educațional românesc contemporan.

Învățarea experiențială are rădăcini în teoriile constructiviste ale educației și în filosofia progresistă formulată de John Dewey, care susținea că „educația nu este pregătirea pentru viață; educația este viața însăși” (Dewey, 1916). Conform acestuia, cunoașterea autentică se construiește prin interacțiunea activă cu mediul, prin reflecție critică și prin integrarea experienței personale în învățare.

Modelul clasic al învățării experiențiale aparține lui David Kolb (1984), care a propus o schemă ciclică a procesului educativ compusă din patru etape:

1. **Experiența concretă** – elevul participă activ la o activitate sau situație reală;
2. **Observația și reflecția** – analizează și interpretează experiența trăită;
3. **Conceptualizarea abstractă** – extrage principii generale sau reguli din experiența reflectată;
4. **Experimentarea activă** – aplică ceea ce a învățat în noi contexte.

Această succesiune circulară transformă învățarea într-un proces dinamic și autoreglat, în care elevul este în centrul acțiunii, iar rolul profesorului se transformă dintr-un emițător de cunoștințe într-un facilitator al învățării.

Învățarea experiențială se află, de asemenea, în consonanță cu teoria autodeterminării a lui Deci și Ryan (2000), care identifică trei nevoi psihologice fundamentale pentru motivația intrinsecă: **autonomia, competența și relaționarea**. Metodele experiențiale răspund acestor nevoi, promovând implicarea activă, sentimentul de reușită personală și cooperarea.

Relația dintre motivație, implicare și metodele active

Motivația reprezintă motorul intern al învățării, iar implicarea reflectă gradul în care elevii participă activ și conștient la actul educațional. Cele două concepte sunt interdependente: un elev motivat este mai implicat, iar un elev implicat are șanse mai mari să-și mențină motivația. Problema esențială a educației actuale constă în deficitul de motivație intrinsecă, cauzat de factori precum: lipsa de relevanță a conținutului, metodele de predare pasive, absența participării active și climatul competitiv neproductiv.

Studiile educaționale contemporane arată că motivația elevilor este semnificativ influențată de stilul de predare și de metodele didactice utilizate (Pintrich & Schunk, 2002). Metodele tradiționale, centrate pe expunere și memorare, rareori cultivă angajamentul autentic. În schimb, metodele active – în special cele bazate pe învățarea experiențială – creează contexte de învățare autentice, relevante și interactive, ceea ce stimulează motivația intrinsecă și implicarea cognitivă și emoțională a elevilor.

Impulsul motivațional generat de aceste metode vine din mai multe surse:

- **Sentimentul de autonomie:** elevii iau decizii, își asumă responsabilități, își aleg proiectele sau strategiile de rezolvare;
- **Simțul competenței:** succesul într-o sarcină practică sau colaborativă întărește încrederea în sine;
- **Pertinența:** elevii înțeleg utilitatea reală a cunoștințelor în viața cotidiană sau în contexte de viață semnificative;
- **Angajamentul emoțional și social:** interacțiunile cu colegii și profesorii contribuie la o atmosferă pozitivă, favorabilă învățării.

Cu alte cuvinte, metodele active centrate pe învățarea prin experiență creează un mediu educațional stimulant, în care elevii sunt actori și creatori ai propriei formări, nu doar consumatori de informații.

Metode centrate pe învățarea prin experiență: exemple și aplicabilitate

Învățarea experiențială se poate realiza printr-o varietate de metode didactice, adaptabile la diferite niveluri de învățământ și discipline. Dintre acestea, cele mai frecvent utilizate sunt:

Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning – PBL)

Această metodă implică realizarea unor proiecte complexe, interdisciplinare, în care elevii identifică probleme reale, formulează ipoteze, colectează date, propun soluții și reflectează asupra rezultatelor. Exemple pot include proiecte de ecologie locală, campanii de educație sanitară, cercetări sociologice sau studii de istorie orală.

Exemplu aplicat: La o școală gimnazială din județul Olt, elevii de clasa a V-a au realizat un proiect intitulat „*Râul nostru, sursă de viață*”, în cadrul căruia au investigat starea ecologică a unui râu local. Au colaborat cu autoritățile, au elaborat hărți și au realizat un ghid de bune practici pentru comunitate. Rezultatul: creșterea interesului pentru științele naturii și o implicare activă în problemele comunității.

Studiul de caz

Studiul de caz presupune analiza unei situații reale, autentice, relevante pentru viața elevilor. Elevii sunt provocați să identifice probleme, să analizeze date, să argumenteze soluții și să reflecteze asupra implicațiilor.

Exemplu: În cadrul unei lecții de educație civică, elevii au analizat cazul unei comunități afectate de defrișări ilegale. Discuțiile au vizat aspecte legale, morale, ecologice și sociale. Această metodă a condus la dezvoltarea gândirii critice și a empatiei sociale.

Simulările și jocurile de rol

Simulările permit elevilor să adopte roluri și să reacționeze într-un cadru semi-controlat, care reproduce o situație de viață. Această metodă este deosebit de eficientă în dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și de comunicare.

Exemplu: O simulare a unei dezbateri parlamentare despre bugetul educației a implicat elevii în roluri de miniștri, parlamentari și ziariști. Activitatea a stimulat motivația prin responsabilitate, autonomie și confruntare cu perspective diferite.

Învățarea prin serviciu în folosul comunității (Service-Learning)

Această metodă combină activitățile de voluntariat cu reflecția academică, transformând învățarea într-o formă de angajament civic.

Exemplu: Un liceu din București a implementat un proiect de alfabetizare digitală a vârstnicilor, în care elevii au predat noțiuni de bază despre internet și smartphone-uri. Elevii au dezvoltat nu doar competențe digitale și sociale, ci și empatie și încredere în forțele proprii.

Studii de caz și bune practici în mediul școlar

Implementarea metodelor active și a învățării experiențiale a cunoscut o creștere considerabilă în România în ultimele două decenii, în special prin intermediul programelor europene, al ONG-urilor educaționale și al formării continue a cadrelor didactice. Mai jos sunt prezentate câteva studii de caz relevante, care ilustrează eficiența acestor metode în creșterea motivației și implicării elevilor.

Școala Gimnazială „Avram Iancu”, Sibiu – Programul „Ora de schimbare”

Acest program, implementat în colaborare cu Asociația „Teach for Romania”, a propus introducerea unei ore săptămânale dedicate dezvoltării personale și implicării civice prin metode experiențiale. Activitățile au inclus dezbateri, proiecte comunitare, reflecții scrise și voluntariat. Evaluările calitative au arătat o creștere semnificativă a interesului pentru școală și o îmbunătățire a climatului educațional.

Colegiul Național „Gheorghe Lazăr”, București – Laborator de învățare transdisciplinară

În cadrul unui proiect Erasmus+, profesorii au creat un „laborator de învățare” în care elevii lucrau pe module integrate (biologie, informatică, educație civică), folosind metoda „design thinking” pentru a rezolva probleme de interes social (ex. combaterea poluării cu plastic). Elevii au fost implicați activ în toate etapele, iar evaluarea s-a realizat prin portofolii și auto-reflecție. Rezultatul: creșterea responsabilității, a colaborării și a gândirii critice.

Școala Rurală „Ion Pillat”, Argeș – Clubul „Micii Cetățeni Activi”

Într-o zonă defavorizată, profesorii au înființat un club extracurricular în care elevii participau la activități de învățare experiențială: vizite la primărie, interviuri cu lideri locali, acțiuni ecologice. Deși resursele materiale erau limitate, implicarea emoțională și civică a elevilor a fost remarcabilă, iar profesorii au observat o scădere a absenteismului și o atitudine pozitivă față de învățare.

Aceste exemple demonstrează că metodele experiențiale sunt viabile atât în mediul urban cât și rural, atât în școli de elită cât și în contexte vulnerabile – cu condiția existenței unei culturi școlare deschise, a formării profesorilor și a unei viziuni pedagogice centrate pe elev.

Provocări și limite ale aplicării învățării experiențiale

Deși metodele active și experiențiale sunt recunoscute ca benefice pentru motivația elevilor, implementarea lor pe scară largă întâmpină o serie de obstacole sistemice și culturale.

Mentalități rezistente la schimbare

În multe școli, atât cadrele didactice cât și părinții continuă să perceapă „învățarea serioasă” ca fiind sinonimă cu predarea frontală, manualul, testele și notele. Abordările experiențiale sunt uneori considerate frivole sau „pierdere de timp”, ceea ce descurajează inovarea.

Formarea insuficientă a profesorilor

Mulți profesori nu sunt familiarizați cu designul pedagogic al metodelor experiențiale și nu au competențele necesare pentru a facilita procesul de reflecție, integrare și aplicare. În plus, lipsa formărilor continue de calitate limitează răspândirea acestor practici.

Curriculum rigid și evaluare formalistă

Curriculumul național este adesea suprasolicitant și centrat pe conținuturi, în detrimentul competențelor. De asemenea, sistemul de evaluare favorizează reproducerea informațiilor în detrimentul creativității și gândirii critice, ceea ce reduce spațiul pentru metode alternative.

Lipsa resurselor materiale și a sprijinului instituțional

În special în mediul rural, metodele experiențiale sunt greu de aplicat din cauza lipsei de infrastructură, a fondurilor pentru materiale didactice și a accesului limitat la parteneriate comunitare.

Timpul și volumul de muncă al profesorilor

Metodele experiențiale necesită timp pentru pregătire, desfășurare și reflecție. În condițiile unui program încărcat și a multor responsabilități birocratice, mulți profesori nu reușesc să le integreze constant în activitatea didactică.

Cu toate acestea, aceste provocări nu sunt insurmontabile. Există strategii de adaptare graduală a metodelor active în funcție de context, formări accesibile online și comunități de practică pedagogică în creștere.

Concluzii și recomandări

Creșterea motivației și a implicării elevilor reprezintă una dintre cele mai importante provocări ale educației contemporane, în special într-un context dominat de schimbări accelerate, presiuni sociale și expunere informațională masivă. În acest cadru, metodele active și învățarea experiențială se dovedesc a fi nu doar alternative pedagogice inovatoare, ci și strategii eficiente de revitalizare a procesului educativ și de reconectare a elevilor cu sensul profund al învățării.

Studiile teoretice și exemplele practice prezentate arată clar că implicarea elevului în activități autentice, relevante și colaborative produce o mobilizare superioară a resurselor cognitive, emoționale și sociale. Elevii care învață prin experiență devin mai responsabili, mai curioși, mai conectați la realitatea comunității și mai pregătiți pentru viață.

Totodată, este esențial de menționat că succesul acestor metode depinde de un ecosistem educațional favorabil: cadre didactice formate și motivate, un curriculum flexibil, resurse materiale și sprijin instituțional. Nu există o „rețetă unică”, ci mai degrabă o cultură pedagogică ce trebuie cultivată pas cu pas.

Recomandări:

- **Formarea continuă a cadrelor didactice** în domeniul metodelor active și experiențiale, cu accent pe reflecție pedagogică, managementul clasei și evaluarea alternativă;
- **Revizuirea curriculumului național**, astfel încât să includă spații clare pentru proiecte, reflecție, colaborare și învățare transdisciplinară;
- **Sprijin instituțional** pentru dezvoltarea de parteneriate școală-comunitate, necesare învățării experiențiale aplicate;
- **Încurajarea comunităților de practică pedagogică**, care pot genera resurse, exemple și solidaritate profesională între cadrele didactice;
- **Implicarea elevilor** în decizii privind conținutul și metodele de învățare, pentru a stimula autonomia și relevanța percepută.

În concluzie, învățarea experiențială nu este doar o metodă didactică, ci o viziune asupra educației ca proces viu, transformator și profund uman. Prin asumarea acestei viziuni, școala românească poate deveni un spațiu al motivației autentice, al învățării semnificative și al formării cetățenilor activi ai societății de mâine.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. New York: Macmillan.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Roegiers, X. (2007). *Curriculum și competențe: unelte pentru reforma educației*. Iași: Polirom.
- Salner, M. (2001). *Defining Experiential Learning*. *The Journal of Experiential Education*, 24(2), 91–98.
- Smith, M. K. (2001). *David A. Kolb on experiential learning*. *The Encyclopedia of Informal Education*. Retrieved from www.infed.org
- Stoica, A. (2018). *Educația centrată pe elev: de la teorie la practică*. *Revista de Pedagogie*, 66(1), 45–61.

Tehnici de gamificare în procesul de predare-învățare-evaluare a Geografiei

Călugăru Iulian Viorel

Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu”, Branet, Bârza, Olt

Într-o eră caracterizată de digitalizare accelerată, conectivitate globală și modificări profunde în profilul psihologic și cognitiv al elevilor, profesorii sunt chemați să regândească procesul educațional într-o manieră adaptată noilor nevoi ale învățării. Una dintre cele mai eficiente direcții de inovare didactică este gamificarea – integrarea elementelor de joc în contexte de predare, învățare și evaluare.

Gamificarea nu înseamnă transformarea lecției într-un joc, ci utilizarea intenționată a mecanismelor de joc (precum provocările, scorurile, nivelurile, recompensele, misiunile și avatarurile) pentru a stimula motivația, implicarea și retenția informației. Acest concept, provenit din designul jocurilor digitale, a fost adoptat progresiv și în domeniul educațional, devenind un instrument promițător mai ales în discipline care implică reprezentări spațiale, explorare, relaționare cu mediul – cum este Geografia.

Disciplina Geografie oferă un teren fertil pentru aplicarea tehnicilor de gamificare, datorită caracterului său interdisciplinar, vizual și aplicativ. Elevii pot fi implicați în simulări, misiuni de descoperire, concursuri tematice sau explorări virtuale, care transformă conținuturile teoretice în experiențe captivante și semnificative.

Acest referat își propune să investigheze tehnicile de gamificare aplicabile în procesul de predare-învățare-evaluare a Geografiei, să analizeze fundamentele teoretice ale acestora, să prezinte exemple de bune practici din școlile românești și internaționale, și să ofere o perspectivă critică asupra beneficiilor și limitelor acestei abordări inovatoare.

Gamificarea, în sensul său educațional, poate fi definită ca utilizarea elementelor caracteristice jocurilor în contexte didactice, pentru a genera implicare activă, motivație crescută și învățare durabilă (Deterding et al., 2011). Spre deosebire de învățarea prin joc (game-based learning), care implică utilizarea jocurilor ca atare, gamificarea extrage componente funcționale din joc – precum sistemele de recompensă, progresul în niveluri, competiția, colaborarea și feedback-ul imediat – și le integrează în strategiile de predare.

Trei teorii fundamentale susțin eficiența gamificării în educație:

1. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000)

Această teorie postulează că elevii sunt motivați atunci când le sunt satisfăcute nevoile de:

Autonomie – posibilitatea de a alege și controla modul de învățare;

Competență – sentimentul de progres și stăpânire a sarcinilor;

Relaționare – conexiunea pozitivă cu colegii și profesorul.

Gamificarea, prin misiuni alese, niveluri de dificultate progresive și activități de echipă, poate susține aceste nevoi fundamentale.

2. Modelul MDA (Hunicke et al., 2004)

Modelul MDA (Mechanics – Dynamics – Aesthetics) oferă un cadru de design care poate fi aplicat în planificarea lecțiilor gamificate:

Mechanics: reguli, puncte, clasamente, ecusoane;

Dynamics: interacțiunile elevilor cu aceste elemente (cooperare, competiție, strategie);

Aesthetics: emoțiile și stările cognitive generate (distracție, curiozitate, angajament).

3. Teoria „Flow” (Csikszentmihalyi, 1990)

Gamificarea permite inducerea stării de „flux” – acea imersiune completă în activitate, când provocările sunt bine calibrate în raport cu abilitățile elevului. Lecțiile de geografie gamificate pot crea acest efect dacă sarcinile sunt captivante, vizuale, adaptate nivelului și oferă feedback constant.

Specificul didactic al Geografiei și oportunitățile gamificării

Geografia, ca disciplină, are o identitate unică în cadrul curriculumului școlar: combină dimensiunea științifică (analiza spațială, studiul reliefului, al climei, al populației și resurselor) cu una aplicativă și vizuală. Predarea Geografiei implică hartă, imagine, orientare, relaționare om-mediu, lucru cu date și interpretarea fenomenelor complexe în contexte reale.

Această structură mixtă creează o deschidere naturală către metode interactive, iar gamificarea poate aduce valoare în mai multe direcții:

Înțelegerea spațială: prin jocuri de localizare, explorare, simulare geografică;

Memorarea noțiunilor: prin provocări rapide (quizuri, flashcarduri, escape rooms);

Aplicarea cunoștințelor: prin simulări (ex. gestionarea resurselor, migrații, urbanizare);

Colaborarea și învățarea prin descoperire: activități de echipă cu misiuni și roluri distincte;

Evaluarea continuă: prin feedback imediat, baremuri transparente și autoevaluare.

Prin urmare, Geografia oferă un cadru optim pentru aplicarea gamificării nu doar ca element ludic, ci ca instrument pedagogic complex care dezvoltă gândirea critică, competențele transversale și implicarea activă.

Tehnici de gamificare în predarea conținuturilor geografice

Integrarea tehnicilor de gamificare în lecțiile de Geografie presupune atât creativitate, cât și rigoare didactică. Mai jos sunt prezentate câteva metode și instrumente adaptabile diferitelor cicluri de învățământ:

1. Sistemul de misiuni și niveluri

Profesorul poate structura conținuturile geografice sub forma unor „misiuni” (ex: Explorarea continentului Africa, Detectivul Climei, Planificatorul Urban). Fiecare misiune poate avea mai multe niveluri de dificultate, punctaje și recompense simbolice. Elevii își pot crea „avataruri” și pot progresa în ritm propriu, ceea ce stimulează autonomia și competența.

2. Gamificarea cu platforme educaționale interactive

Kahoot și Quizizz: utile în recapitularea și evaluarea cunoștințelor despre capitale, forme de relief, climă, resurse etc.;

Wordwall: pentru asocierea noțiunilor geografice, hărți interactive, corelări;

Blooket: platformă mai recentă, cu moduri de joc diversificate și atractive;

Classcraft: transformă clasa într-un RPG în care elevii câștigă puncte pentru comportament și progres academic.

3. Explorări virtuale și hărți interactive

Google Earth și Google Maps: pentru orientare, analiză spațială, studii de caz (ex: defrișările din Amazon, urbanizarea în Tokyo);

GeoGuessr: joc de localizare geografică pe baza indiciilor din peisaje reale;

ArcGIS StoryMaps: permit realizarea de povești geografice interactive, combinând text, hartă, imagini și video.

4. Escape Room geografic

Această tehnică presupune o serie de provocări interconectate printr-un fir narativ (ex: „Scapă din insula deșertică” sau „Salvează planeta de criza climatică”), în care elevii trebuie să rezolve sarcini geografice pentru a „evada”. Activitatea favorizează colaborarea, gândirea critică și aplicarea integrată a cunoștințelor.

5. Badge-uri și recompense

Elevii pot primi insigne digitale pentru competențe atinse (ex: „Maestru al Climei”, „Expert în Relief”, „Navigator de hărți”), ceea ce încurajează progresul individual și recunoașterea

meritelor. Aceste badge-uri pot fi afișate în portofoliul digital al elevului sau într-un „panou al clasei”.

Gamificarea în evaluarea formativă și sumativă la Geografie

Evaluarea este o componentă esențială a procesului educațional și una dintre cele mai fertile zone pentru aplicarea gamificării. În contextul Geografiei, gamificarea poate transforma evaluarea dintr-un proces stresant într-o experiență de învățare activă, motivantă și constructivă.

1. Evaluarea formativă gamificată

În această etapă, accentul se pune pe feedback, autoreglare și progres personal. Tehnici eficiente includ:

Quiz-uri interactive (Kahoot, Quizizz): utilizate pentru recapitulare, diagnostic și învățare activă;

Jocuri de tip „Vânătoare de comori” pe hartă (ex: elevii trebuie să găsească coordonate, să identifice obiective sau fenomene pe baza unor indicii);

Sisteme de punctaj și clasamente temporare, care încurajează competiția sănătoasă și progresul gradual;

Autoevaluări și evaluări între colegi, prin platforme care oferă feedback în timp real (ex: Formative, Mentimeter).

2. Evaluarea sumativă gamificată

Chiar și evaluarea finală poate fi gamificată, pentru a reduce anxietatea și a crește implicarea: Escape room-uri digitale: elevii trebuie să rezolve sarcini geografice pentru a „scăpa” – testând astfel cunoștințele, competențele și gândirea critică;

Simulări de tip „Geo-misiune”: elevii creează rapoarte sau prezentări sub forma unor misiuni (ex: „Salvează un oraș de dezastrul natural”);

Portofolii gamificate: elevii adună puncte și badge-uri în funcție de sarcinile realizate pe parcursul unui semestru, care pot fi convertite în note finale.

Această abordare transformă evaluarea într-un proces continuu, vizibil, motivant, în care greșeala este percepută ca oportunitate de învățare, nu ca eșec.

Exemple de bune practici și aplicații educaționale relevante

Gamificarea Geografiei este deja aplicată cu succes în mai multe școli și programe educaționale, atât în România, cât și la nivel internațional. Câteva exemple relevante:

1. **Proiectul „GeoExploratorii”** – Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu”, Braneț, Olt. Elevii de clasa a VI-a au fost implicați într-un proiect gamificat pe durata unui modul. Fiecare lecție a fost o „misiune” cu provocări geografice, punctaje și insigne. Evaluarea a fost integrată într-un „jurnal de explorator”, iar clasamentul a fost vizibil într-o platformă dedicată. Rezultatul: creșterea participării active și scăderea absenteismului.

2. **„Planeta în pericol”** – Școala Gimnazială Nr. 1 Balș, Olt. Profesorii de Geografie au creat un joc didactic colaborativ în care elevii trebuiau să salveze planeta de schimbările climatice prin rezolvarea unor sarcini interconectate (hărți, grafice, simulări). Elevii au fost împărțiți în echipe internaționale fictive, au comunicat prin platforme digitale și au prezentat soluții în fața colegilor.

3. **Gamificarea în Finlanda și Canada** – lecții de geografie cu Minecraft Education În unele școli din Finlanda și Canada, profesorii utilizează Minecraft Education pentru a construi peisaje geografice virtuale, unde elevii învață concepte precum eroziunea, formele de relief sau urbanizarea prin construcție și simulare. Această metodă promovează creativitatea și învățarea activă.

4. Utilizarea aplicației GeoGuessr în liceele bilingve

GeoGuessr, un joc bazat pe Google Street View, este folosit în liceele bilingve pentru a dezvolta simultan competențele geografice și lingvistice. Elevii trebuie să analizeze peisajul, infrastructura și indiciile culturale pentru a deduce locația unei imagini, apoi să-și argumenteze ipoteza în limba străină studiată.

Deși gamificarea oferă beneficii clare în contextul predării geografiei, implementarea sa nu este lipsită de provocări. Pentru a fi eficientă, gamificarea trebuie gândită strategic, adaptată vârstei elevilor, obiectivelor lecției și resurselor disponibile.

Provocări și limite

Dependența de tehnologie: Multe tehnici gamificate presupun acces la internet, platforme digitale și echipamente funcționale, resurse care nu sunt uniform disponibile în toate școlile din România, mai ales în mediul rural.

Supralicitarea recompenselor extrinseci: Dacă se abuzează de punctaje și recompense, elevii pot deveni motivați doar de „premii”, nu de învățarea în sine, ceea ce poate compromite dezvoltarea motivației intrinseci.

Rezistența la schimbare: Unii profesori, elevi sau părinți pot percepe gamificarea ca o metodă frivolă, neacademicizată sau inutilă, în special în sistemele educaționale rigide și conservatoare.

Lipsa de formare: Nu toți profesorii sunt familiarizați cu designul gamificat sau cu utilizarea eficientă a platformelor digitale, ceea ce poate duce la implementări superficiale sau ineficiente.

Recomandări pentru o aplicare eficientă

Formare continuă: Este esențială dezvoltarea profesională a cadrelor didactice în domeniul educației digitale, al pedagogiei ludice și al designului de lecții gamificate;

Gamificare echilibrată: Combinarea elementelor de joc cu obiective educaționale clare și feedback formativ reduce riscurile de superficialitate;

Adaptarea culturală: Alegerea simbolurilor, misiunilor și sistemelor de recompensare ar trebui să reflecte contextul socio-cultural al elevilor;

Integrarea curriculară: Gamificarea nu trebuie să fie doar un „supliment” distractiv, ci parte integrantă a proiectării didactice, integrată în obiective, metode și evaluare;

Evaluare continuă a impactului: Monitorizarea implicării elevilor, a progresului și a reacțiilor poate ajusta designul gamificat în funcție de nevoile reale ale clasei.

Concluzii

Gamificarea, aplicată inteligent și contextualizat, are potențialul de a revitaliza procesul de predare-învățare-evaluare a Geografiei. Prin integrarea unor mecanici ludice și motivaționale, lecțiile devin mai interactive, atractive și centrate pe elev, iar evaluarea se transformă într-un instrument de progres, nu doar de selecție.

Geografia – ca știință a spațiului și a interacțiunii om-mediul – se pretează în mod natural la învățarea experiențială și vizuală. Gamificarea valorifică aceste caracteristici, promovând competențe transdisciplinare, autonomie și angajament.

Pentru ca gamificarea să devină o practică educațională sustenabilă și eficientă, este necesară o viziune integrată: formare profesională adecvată, deschidere instituțională, sprijin metodologic și tehnologic, precum și o schimbare de mentalitate în privința rolului profesorului și al elevului în actul educațional.

Bibliografie

- Bîrle, A., & Crețu, A.-M. (2021). Gamificarea în predarea limbii române. *Revista de Pedagogie*, 69(2), 45–58.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Game Developers Conference*.
- Mihai, V. (2022). Aplicații ale platformelor educaționale în Geografie. *Revista Didactica Geografică*, 22(1), 67–74.
- Stoica, A. (2020). Predarea geografiei prin metode interactive și gamificate. *Revista de Științe ale Educației*, 12(3), 88–95.
- Yu-kai Chou. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.

Modele și cercetări comparative legate de gamificare

Călugăru Iulian Viorel

Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu”, Branet, Bârza, Olt

Gamificarea a devenit un concept central în pedagogia contemporană, managementul organizațional, marketingul digital și psihologia motivațională. La intersecția dintre joc și învățare, gamificarea presupune utilizarea elementelor caracteristice jocurilor în contexte non-joc – precum școala, locul de muncă sau aplicațiile mobile – pentru a stimula motivația, angajamentul și comportamentele dorite. Într-o lume caracterizată de digitalizare accelerată și deficit de atenție, gamificarea apare ca o strategie inovatoare pentru captarea interesului și susținerea implicării pe termen lung.

Deși termenul este relativ recent, interesul academic pentru gamificare a cunoscut o dezvoltare spectaculoasă în ultimii 10-15 ani, alimentat de convergența cercetărilor din domenii precum psihologia educațională, designul jocurilor, teoriile motivaționale și studiile de mediu digital. Totodată, gamificarea ridică și întrebări critice: este un instrument sustenabil sau o soluție de suprafață? Poate înlocui strategiile clasice de motivare sau doar le completează? Care modele teoretice explică eficiența sa și în ce contexte culturale sau instituționale este aplicabilă? Referatul de față își propune să exploreze modelele teoretice fundamentale ale gamificării, să analizeze comparații internaționale privind eficiența ei în educație și formare, și să ofere o perspectivă critică asupra potențialului și limitelor acestei abordări. Prin recurs la studii de caz și cercetări comparative, vom evalua modul în care gamificarea influențează comportamentele și învățarea în contexte diverse.

Termenul „gamificare” a fost consacrat la începutul anilor 2010, dar a apărut informal în mediile tehnologice încă din deceniul anterior. O definiție larg acceptată este cea formulată de Deterding et al. (2011), potrivit căreia gamificarea reprezintă: **„utilizarea elementelor de design ale jocurilor în contexte non-joc”**.

Este esențială distincția dintre „joc” (*game*) și „gamificare”: în timp ce jocul este o activitate completă, guvernată de reguli interne, scopuri și o lume fictivă, gamificarea extrage din joc doar anumite componente – cum ar fi **punctele, nivelurile, clasamentele, insignele, feedback-ul imediat, provocările sau povestea** – și le aplică în alte domenii pentru a spori motivația extrinsecă și/sau intrinsecă.

Printre conceptele esențiale asociate gamificării se numără:

Motivația intrinsecă vs. extrinsecă: conform teoriei autodeterminării (Deci & Ryan, 2000), oamenii sunt mai motivați atunci când simt autonomie, competență și relaționare. Gamificarea vizează în general motivația extrinsecă, dar poate fi calibrată pentru a stimula și angajamentul intrinsec.

Feedback și recompensă: sistemele de gamificare oferă feedback imediat, ceea ce susține ciclul învățării și autoreglării.

Fluență și stare de „flow” (Csikszentmihalyi, 1990): învățarea sau activitatea gamificată poate induce starea de imersiune completă atunci când provocările sunt adaptate nivelului utilizatorului.

Elemente ludice vs. mecanici de joc: o distincție importantă este între „ludificare” (inspirarea atmosferei de joc) și „mecanici de joc” (reguli, scoruri, niveluri), ambele putând fi integrate strategic în proiectele gamificate.

Gamificarea este astfel un ansamblu de tehnici care, aplicate inteligent, pot transforma experiența utilizatorului într-una mai interactivă, motivantă și memorabilă.

Modele teoretice ale gamificării în educație

Gamificarea nu este un simplu instrument tehnologic, ci se bazează pe o serie de modele teoretice solide, care explică de ce și cum funcționează în contexte educaționale. În această secțiune vom prezenta câteva dintre cele mai relevante modele aplicabile în educație, cu accent pe dimensiunile motivaționale și comportamentale.

Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Această teorie, dezvoltată de Deci și Ryan (1985, 2000), este centrală în explicarea eficienței gamificării. Conform SDT, motivația umană este susținută de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale:

Autonomia – sentimentul de control asupra propriei activități;

Competența – convingerea că îți poți îmbunătăți performanța prin efort;

Relaționarea – conectarea cu ceilalți într-un scop comun.

Gamificarea poate răspunde acestor nevoi prin sarcini personalizabile, feedback constructiv și activități colaborative.

Modelul MDA (Mechanics – Dynamics – Aesthetics)

Propus de Hunicke, LeBlanc și Zubek (2004), acest model oferă o structură conceptuală pentru înțelegerea designului jocurilor, aplicabilă și în gamificare:

Mechanics: reguli, puncte, niveluri, insigne;

Dynamics: modul în care utilizatorii interacționează cu aceste mecanisme în timp;

Aesthetics: experiențele emoționale și cognitive ale utilizatorului (ex: distracție, curiozitate, mândrie).

Un sistem educațional gamificat eficient trebuie să integreze aceste trei niveluri pentru a produce o experiență completă și coerentă.

Piramida gamificării (Werbach & Hunter, 2012)

Werbach și Hunter propun o ierarhie a designului gamificat formată din:

Dinamicile (emoții, progres, relaționare);

Mecanismele (provocări, feedback, recompense);

Componentele (niveluri, ecusoane, clasamente, avataruri).

Acest cadru ajută la proiectarea sistemelor gamificate prin corelarea nivelului macro (scopurile generale) cu cel micro (elementele vizibile pentru utilizator).

Octalysis Framework (Yu-kai Chou, 2015)

Octalysis este un model complex care identifică 8 „forțe motivaționale” în gamificare, grupate în două axe: motivații pozitive (dezvoltare, sens, creativitate) și motivații negative (scăderea incertitudinii, evitarea pedepsei). Acest model permite o gamificare echilibrată, orientată spre obținerea unei motivații autentice și durabile.

Studii de caz și cercetări comparative internaționale

Evaluarea eficienței gamificării nu poate fi realizată doar teoretic. O serie de cercetări empirice, desfășurate în contexte educaționale diverse, au explorat impactul real al gamificării asupra motivației, performanței și implicării elevilor sau studenților.

Studiul Domínguez et al. (2013) – Universitatea din Zaragoza, Spania

Acest studiu a comparat două grupuri de studenți în cadrul unui curs universitar de inginerie. Un grup a urmat cursul în mod clasic, celălalt a beneficiat de o platformă gamificată cu puncte, insigne și clasamente.

Rezultate:

Creștere semnificativă a motivației și participării în grupul gamificat;

Îmbunătățirea performanțelor în sarcinile practice, dar nu neapărat în testele teoretice.

Cercetarea Hamari, Koivisto & Sarsa (2014) – meta-analiză

Autorii au analizat peste 40 de studii empirice din domenii variate (educație, afaceri, sănătate). Concluzia generală a fost că **gamificarea este eficientă în stimularea motivației**, dar efectele sale depind de context, de calitatea designului și de profilul utilizatorilor.

Kahoot și Quizizz în școli internaționale

Aceste două platforme interactive de tip quiz gamificat au fost utilizate la scară largă în școli din SUA, Marea Britanie, Australia și Finlanda. Cercetările arată că utilizarea lor:

Îmbunătățește **atenția și participarea**;

Favorizează **învățarea colaborativă**;

Reduce **anxietatea evaluării**, prin atmosfera ludică.

Totuși, impactul pe termen lung asupra învățării profunde rămâne o întrebare deschisă, în funcție de integrarea pedagogică.

Proiectul Classcraft (Canada, SUA)

Această platformă gamificată transformă întreaga clasă într-un joc de rol, unde elevii au avatare, își formează echipe și primesc puncte pentru comportamente pozitive și progres academic. Studiile realizate de dezvoltatori și universități partenere arată:

Creșterea **motivației intrinseci**;

Îmbunătățirea **relațiilor profesor-elev**;

Reducerea **absenteismului** și a comportamentelor disruptive.

Gamificarea în România: aplicabilitate și cercetări emergente

În România, gamificarea în educație se află într-o fază emergentă, dar în creștere accelerată. Numeroși profesori și instituții au început să experimenteze metode gamificate în procesul de predare, în special în ciclul primar și gimnazial. Deși cercetarea sistematică este relativ redusă comparativ cu alte țări, există inițiative promițătoare și proiecte educaționale care valorifică potențialul gamificării.

Inițiative independente și platforme digitale

Instrumente precum **Kahoot**, **Quizizz**, **Wordwall** și **ClassDojo** sunt utilizate frecvent în școlile românești, mai ales în mediul urban. Acestea oferă un cadru accesibil și intuitiv pentru introducerea unor componente de joc (scoruri, cronometru, feedback vizual) în evaluare și predare.

Un exemplu este **programul „Digitaliada”**, inițiat de Fundația Orange, care promovează utilizarea resurselor digitale interactive în învățământul rural. Platformele incluse în acest program conțin elemente de gamificare care s-au dovedit eficiente în creșterea participării elevilor.

Proiecte de cercetare aplicată

O cercetare realizată în 2021 la Universitatea „Al. I. Cuza” din Iași (Bîrle & Crețu, 2021) a urmărit impactul utilizării gamificării în predarea limbii române la gimnaziu. Studiul a arătat că

elevii implicați în activități gamificate au manifestat o creștere a motivației și o mai bună reținere a conținutului gramatical, comparativ cu cei care au urmat lecții tradiționale.

De asemenea, la Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației, au fost derulate studii privind eficiența gamificării în predarea științelor exacte, cu rezultate pozitive privind implicarea cognitivă a elevilor și dorința de învățare autonomă.

Aplicații în mediul universitar

Gamificarea este explorată și în învățământul superior, în special în formarea cadrelor didactice. Platformele de tip LMS (Learning Management System) precum Moodle permit adăugarea de elemente gamificate – ecusoane, punctaje, provocări săptămânale – în procesul de evaluare. Programele de masterat în educație includ tot mai des cursuri despre metode alternative, inclusiv gamificarea.

Provocări, limite și critici ale gamificării

Deși gamificarea oferă beneficii notabile în ceea ce privește motivația și participarea, ea nu este o soluție universală și are limite ce merită discutate în mod critic.

Superficialitatea motivației extrinseci

Una dintre cele mai frecvente critici este că gamificarea se bazează adesea pe motivații extrinseci (puncte, recompense), care pot diminua motivația intrinsecă. În lipsa unui design educațional profund, elevii pot deveni dependenți de recompense, fără a înțelege sau valoriza procesul de învățare în sine.

Reducționismul mecanic

Aplicarea simplistă a unor mecanici de joc (niveluri, clasamente, ecusoane) riscă să reducă complexitatea procesului educațional la o schemă competitivă. Această abordare poate dezavantaja elevii introverți sau cu ritmuri diferite de învățare, accentuând stresul sau excluderea.

Dificultatea personalizării

Gamificarea eficientă presupune o personalizare atentă în funcție de profilul clasei, vârsta elevilor, obiectivele educaționale și conținutul predat. Un design generic sau importat fără adaptare culturală poate genera rezistență sau dezinteres.

Tehnologizare excesivă

Gamificarea este adesea legată de instrumente digitale, ceea ce presupune infrastructură adecvată, competențe digitale și timp pentru proiectare. În multe școli din mediul rural, aceste condiții nu sunt îndeplinite, ceea ce limitează accesibilitatea metodei.

Riscuri de manipulare comportamentală

Gamificarea poate fi folosită și în scopuri de manipulare psihologică subtilă (ex: în marketingul digital), ceea ce ridică întrebări etice privind utilizarea sa în educație: unde se termină învățarea și unde începe condiționarea?

Concluzie intermediară: Gamificarea este o unealtă puternică, dar nu magică. Eficiența sa depinde de scopurile pedagogice clare, de designul etic și de integrarea în cadrul unei viziuni educaționale coerente.

Concluzii și direcții de cercetare

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai promițătoare inovații pedagogice ale epocii digitale, având potențialul de a transforma motivația extrinsecă în implicare reală și de a susține dezvoltarea competențelor-cheie prin metode ludice, interactive și personalizate. Prin integrarea

inteligentă a mecanicilor de joc în contextul educațional, profesorii pot crea un mediu stimulant, în care elevii nu doar participă, ci se implică activ în propriul proces de învățare.

Modelele teoretice analizate – de la Teoria autodeterminării la Octalysis Framework – arată că gamificarea poate contribui la satisfacerea nevoilor psihologice fundamentale ale elevilor, cu condiția unei aplicări echilibrate și etice. Cercetările comparative demonstrează o varietate de rezultate pozitive în ceea ce privește motivația, colaborarea, perseverența și retenția informației, atât în învățământul preuniversitar, cât și universitar.

În România, deși gamificarea este încă în faza de explorare, numeroase inițiative arată că există un potențial real de dezvoltare, în special în contextul digitalizării educației și al reformei curriculare. Totuși, pentru a evita derapajele – superficialitatea, manipularea sau excluziunea – este esențial ca gamificarea să fie însoțită de formare pedagogică solidă, reflecție critică și cercetare continuă.

Direcții de cercetare viitoare ar putea include:

Studii longitudinale privind impactul gamificării asupra învățării pe termen lung;

Analize comparative între modele gamificate și metode tradiționale;

Adaptarea culturală a instrumentelor gamificate în contexte educaționale diferite;

Gamificarea integrată în curriculum (nu doar ca supliment sau experiment);

Etica în designul jocurilor educaționale: ce fel de comportamente sunt încurajate și cu ce scop?

Gamificarea nu este doar o modă trecătoare, ci un simptom al nevoii profunde de reimagineare a educației într-o lume complexă, în care învățarea nu mai poate fi unidirecțională, ci trebuie să devină o aventură colaborativă, motivantă și relevantă.

Bibliografie:

Bîrle, A., & Crețu, A.-M. (2021). Gamificarea în predarea limbii române. *Revista de Pedagogie*, 69(2), 45–58.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Proceedings of the Game Developers Conference*.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Yu-kai Chou. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

P.Î.P. Câmpanu Daniela

Școala Gimnazială „Dan Barbilian”, Galați

Introducere

Într-un context educațional marcat de schimbări rapide și provocări diverse, nevoia de a regândi strategiile didactice devine tot mai evidentă. Gamificarea, definită ca utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, reprezintă o abordare inovatoare care promite să transforme procesul de predare-învățare-evaluare într-o experiență mai captivantă, motivantă și eficientă. Prin integrarea tehnologiilor digitale și a mecanismelor ludice, gamificarea oferă oportunități reale de a stimula implicarea elevilor, de a susține învățarea activă și de a crea medii educaționale mai dinamice și colaborative. Această lucrare își propune să exploreze potențialul gamificării în educație, analizând fundamentele teoretice, beneficiile practice, precum și provocările asociate implementării acestei strategii. Vom examina modul în care elementele ludice pot fi integrate eficient în activitățile didactice, contribuind la dezvoltarea motivației intrinseci, la creșterea participării și la îmbunătățirea performanței școlare.

Gamificarea în educație

Gamificarea presupune aplicarea mecanismelor și principiilor jocurilor în contexte educaționale, cu scopul de a stimula motivația, implicarea și performanța elevilor. Printre cele mai frecvent utilizate elemente ludice se numără: Punctele – recompense pentru realizarea sarcinilor; Nivelurile – progres vizibil în învățare; Insignele și trofee – recunoașterea meritelor; Clasamentele – stimularea competitivității; Avatarurile – personalizarea experienței de învățare; Misiunile și provocările – crearea unui cadru narativ captivant. Aceste componente transformă activitățile educaționale în experiențe interactive, în care elevii devin participanți activi, nu doar receptori pasivi ai informației. Tehnologiile digitale joacă un rol esențial în facilitarea gamificării. Platforme precum Kahoot, Quizizz, Classcraft, Duolingo sau Minecraft Education

Edition permit integrarea jocurilor și a feedbackului instantaneu în procesul didactic. Aplicațiile mobile, tabletele și platformele de e-learning oferă cadre didactice instrumente versatile pentru a crea lecții gamificate, adaptate nevoilor și nivelului elevilor. Gamificarea nu se limitează la utilizarea jocurilor, ci implică o schimbare de paradigmă: învățarea devine o aventură, iar elevul-eroul propriei dezvoltări.

Beneficiile gamificării

- Integrarea gamificării în procesul educațional aduce o serie de beneficii semnificative, confirmate de cercetări și practici didactice inovatoare. Printre cele mai importante avantaje se numără:
- Creșterea motivației intrinseci. Elevii devin mai interesați de activitățile de învățare atunci când acestea sunt prezentate într-un mod captivant și interactiv. Elementele de joc stimulează curiozitatea, dorința de progres și satisfacția personală.
- Implicarea activă și participarea constantă. Gamificarea transformă elevii din receptori pasivi în participanți activi. Prin provocări, misiuni și recompense, aceștia sunt încurajați să se implice constant în activități și să colaboreze cu colegii.
- Îmbunătățirea performanței școlare. Activitățile gamificate favorizează învățarea prin repetiție, feedback imediat și adaptare la ritmul individual. Elevii își dezvoltă competențele într-un mod gradual și eficient.
- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității. Jocurile educaționale stimulează rezolvarea de probleme, luarea deciziilor și explorarea unor soluții originale. Elevii sunt provocați să gândească strategic și să își exprime ideile.
- Crearea unui mediu de învățare pozitiv și colaborativ. Gamificarea favorizează relațiile interpersonale, spiritul de echipă și respectul reciproc. Elevii învață să coopereze, să împărtășească resurse și să se susțină reciproc în atingerea obiectivelor.
- Feedback personalizat și monitorizarea progresului. Platformele gamificate oferă informații clare despre evoluția fiecărui elev, permițând ajustarea strategiilor didactice și intervenții rapide acolo unde este nevoie.

Aceste beneficii contribuie la crearea unui sistem educațional mai adaptat nevoilor generațiilor actuale, în care învățarea devine o experiență plăcută, relevantă și eficientă.

Provocări și limite ale gamificării

Deși gamificarea oferă numeroase beneficii, implementarea acestei strategii în educație nu este lipsită de dificultăți. Pentru ca procesul să fie eficient și sustenabil, este important să fie luate în considerare și provocările asociate. Riscul superficializării învățării. Utilizarea excesivă a elementelor ludice poate conduce la o abordare superficială a conținutului educațional. Elevii pot fi tentați să urmărească doar recompensele, fără a înțelege în profunzime conceptele predate. Accesul inegal la tehnologie. Gamificarea presupune, în multe cazuri, utilizarea unor platforme digitale sau dispozitive electronice. În mediile educaționale defavorizate, lipsa accesului la tehnologie poate limita aplicabilitatea acestei metode.

Necesitatea formării cadrelor didactice. Pentru a integra eficient gamificarea în activitățile didactice, profesorii trebuie să fie familiarizați cu principiile acestei abordări și cu instrumentele digitale disponibile. Lipsa formării adecvate poate duce la aplicări greșite sau ineficiente. Adaptabilitatea la diferite stiluri de învățare. Nu toți elevii răspund pozitiv la metodele ludice. Unii pot considera jocurile ca fiind neproductive sau pot prefera metodele tradiționale. Este esențial ca gamificarea să fie flexibilă și să permită personalizarea în funcție de nevoile individuale. Gestionarea timpului și a resurselor. Crearea și implementarea activităților gamificate necesită timp, creativitate și resurse suplimentare. În lipsa unui cadru organizatoric clar, aceste activități pot deveni obositoare sau ineficiente.

În concluzie, gamificarea trebuie abordată cu discernământ, ca o completare a strategiilor didactice tradiționale, nu ca un substitut. O aplicare echilibrată, adaptată contextului educațional, poate transforma aceste provocări în oportunități de dezvoltare.

Exemplu practic: Integrarea platformei Kahoot într-o lecție de istorie

În cadrul unei lecții de istorie la nivel gimnazial, profesorul a decis să utilizeze platforma digitală Kahoot pentru a revizui conținutul despre Revoluția Franceză. Activitatea a fost concepută sub forma unui quiz interactiv, cu întrebări variate, imagini și opțiuni multiple de răspuns. Elevii au participat individual, folosind telefoanele mobile sau tabletele, iar fiecare răspuns corect le-a adus puncte. Clasamentul afișat în timp real a stimulat competiția prietenoasă și implicarea activă. Profesorul a folosit rezultatele pentru a identifica lacunele de învățare și pentru a oferi

explicații suplimentare acolo unde era necesar. Această activitate a avut mai multe efecte pozitive:

- A crescut nivelul de atenție și motivație al elevilor;
- A facilitat învățarea prin joc și colaborare;
- A oferit feedback imediat și personalizat;
- A transformat o lecție de recapitulare într-o experiență interactivă și memorabilă.

Pe lângă Kahoot, profesorul a introdus și un sistem de recompense simbolice (insigne digitale) pentru elevii care au demonstrat progres constant sau au oferit răspunsuri argumentate. Astfel, gamificarea nu s-a limitat la competiție, ci a încurajat și reflecția, colaborarea și învățarea profundă. privind beneficiile, provocările și potențialul gamificării- nu se limitează doar la clasa a IV-a. Ele sunt valabile pentru întregul sistem educațional, dar pot fi adaptate în funcție de nivelul de vârstă, competențele elevilor și obiectivele pedagogice, precum:

Pentru clasele primare:

- Gamificarea stimulează motivația și atenția prin jocuri simple, vizuale și interactive.
- Elevii răspund bine la recompense simbolice, avataruri și provocări ludice.
- Activitățile trebuie să fie scurte, clare și adaptate nivelului de înțelegere.

Pentru gimnaziu:

- Se pot introduce mecanisme mai complexe: misiuni, clasamente, badge-uri digitale.
- Elevii pot lucra în echipe, pot reflecta asupra progresului și pot participa la proiecte gamificate.
- Gamificarea ajută la dezvoltarea gândirii critice și a colaborării.

Pentru liceu și facultate:

- Gamificarea devine un instrument strategic pentru învățarea autonomă și motivarea intrinsecă.
- Se pot folosi simulări, scenarii, jocuri de rol și platforme avansate.
- Elevii pot crea propriile jocuri educaționale sau pot analiza mecanismele din spatele lor.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie didactică inovatoare, cu aplicabilitate largă în sistemul educațional, de la ciclul primar până la învățământul superior. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice, procesul de predare-învățare-evaluare devine mai atractiv, mai interactiv și mai eficient. La nivelul învățământului primar, gamificarea stimulează motivația, atenția și implicarea elevilor prin activități vizuale, jocuri simple și recompense simbolice. În clasele gimnaziale, se pot introduce mecanisme mai complexe, care favorizează colaborarea, gândirea critică și reflecția asupra progresului. În învățământul liceal și universitar, gamificarea devine un instrument strategic pentru învățarea autonomă, dezvoltarea competențelor digitale și explorarea creativă a conținutului.

Exemplele practice, precum utilizarea platformei Kahoot în lecții de istorie sau limba română, demonstrează că gamificarea poate fi adaptată cu succes la diferite niveluri de vârstă și discipline, contribuind la crearea unui mediu educațional pozitiv, colaborativ și centrat pe elev. Pentru ca gamificarea să își atingă potențialul, este esențial ca profesorii să fie formați corespunzător, să utilizeze resursele în mod echilibrat și să adapteze activitățile la nevoile și particularitățile fiecărui grup de elevi.

În concluzie, gamificarea nu este doar o tendință modernă, ci o oportunitate valoroasă de a reconstrui actul educațional în jurul bucuriei de a învăța, a cooperării și a explorării creative, indiferent de vârstă sau nivel de studiu.

Bibliografie

1. Deterding, Sebastian; Dixon, Dan; Khaled, Rilla; Nacke, Lennart – *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*, MindTrek, Tampere, 2011.
2. Gee, James Paul – *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York, 2007.
3. Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher – *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, O'Reilly Media, Sebastopol, 2011.
4. Iosifescu, Șerban – *Inovație și calitate în educație*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2015.
5. Prensky, Marc – *Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill, New York, 2001.
6. Radu, Luminița – *Strategii didactice interactive*, Editura Polirom, Iași, 2010.

METODE DE ÎNVĂȚARE CENTRATE PE ELEV UTILIZATE ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ

Candrea- Bozga Gabriela

Liceul Tehnologic Dorna Candrenilor

Învățarea centrată pe elev reprezintă o abordare care presupune un stil de învățare activ și integrarea programelor de învățare în funcție de ritmul propriu de învățare al elevului. Elevul trebuie să fie implicat și responsabil pentru progresele pe care le face în ceea ce privește propria lui educație.

Pentru a avea cu adevărat elevul în centrul activității instructiv-educative, profesorul îndeplinește roluri cu mult mai nuanțate decât în școala tradițională. În abordarea centrată pe elev, succesul la clasă depinde de competențele cadrului didactic de a crea oportunitățile optime de învățare pentru fiecare elev. Astfel, în funcție de context, profesorul acționează mereu, dar adecvat și adaptat nevoilor grupului.

Avantajele învățării centrate pe elev sunt:

- ✓ Creșterea motivației elevilor, deoarece aceștia sunt conștienți că pot influența procesul de învățare;
- ✓ Eficacitate mai mare a învățării și a aplicării celor învățate, deoarece aceste abordări folosesc învățarea activă;
- ✓ Învățarea capătă sens, deoarece a stăpâni materia înseamnă a o înțelege;
- ✓ Posibilitate mai mare de includere - poate fi adaptată în funcție de potențialul fiecărui elev, de capacitățile diferite de învățare, de contextele de învățare specifice.

Metodele de învățare centrată pe elev fac lecțiile interesante, sprijină elevii în înțelegerea conținuturilor pe care să fie capabili să le aplice în viața reală.

Printre metodele care activează predarea-învățarea sunt și cele prin care elevii lucrează productiv unii cu alții, își dezvoltă abilități de colaborare și ajutor reciproc. Ele pot avea un impact extraordinar asupra elevilor datorită denumirilor, caracterului ludic și oferă alternative de învățare cu „priză” la elevi.

În vederea dezvoltării gândirii critice la elevi, trebuie să utilizăm, cu precădere unele strategii activ-participative, creative. Acestea nu trebuie rupte de cele tradiționale, ele marcând un nivel superior în spirala modernizării strategiilor didactice.

Dintre metodele moderne specifice învățării active care pot fi aplicate cu succes și la orele de matematică fac parte: ***brainstormingul, metoda mozaicului, metoda cubului, turul galeriei, ciorchinele.***

1. Brainstormingul

Brainstormingul este o metodă care ajută la crearea unor idei și concepte creative și inovatoare. Pentru un brainstorming eficient, inhibițiile și criticile suspendate vor fi puse de-o parte. Astfel exprimarea va deveni liberă și participanții la un proces de brainstorming își vor spune ideile și părerile fără teama de a fi respinși sau criticați. Se expune un concept, o idee sau o problemă și fiecare își spune părerea despre cele expuse și absolut tot ceea ce le trece prin minte, inclusiv idei comice sau inaplicabile.

O sesiune de brainstorming bine dirijată dă fiecăruia ocazia de a participa la dezbateri și se poate dovedi o acțiune foarte constructivă.

Etapele unui brainstorming eficient sunt următoarele:

- ❖ *deschiderea sesiunii de brainstorming* în care se prezintă scopul acesteia și se discută tehnicile și regulile de bază care vor fi utilizate;
- ❖ *perioada de acomodare* durează 5-10 minute și are ca obiectiv introducerea grupului în atmosfera brainstormingului, unde participanții sunt stimulați să discute idei generale pentru a putea trece la un nivel superior;
- ❖ *partea creativă a brainstormingului* are o durată de 25-30 de minute. Este recomandabil ca în timpul derulării acestei etape, coordonatorul (profesorul) să amintească timpul care a trecut și cât timp a mai rămas, să “prezeze” participanții și în finalul părții creative să mai acorde câte 3-4 minute în plus. În acest interval de timp grupul participant trebuie să fie stimulați să-și spună părerile fără ocolișuri.
- ❖ la sfârșitul părții creative coordonatorul brainstormingului *clarifică ideile* care au fost notate și puse în discuție și verifică dacă toată lumea a înțeles punctele dezbătute. Este momentul în care se vor elimina sugestiile prea îndrăznețe și care nu sunt îndeajuns de pertinente. Se face și o evaluare a sesiunii de brainstorming și a contribuției fiecărui participant la derularea sesiunii. Pot fi luate în considerare pentru evaluare: talentele și aptitudinile grupului, repartiția timpului și punctele care au reușit să fie atinse.
- ❖ pentru a stabili un *acord obiectiv* cei care au participat la brainstorming își vor spune părerea și vor vota cele mai bune idei. Grupul supus la acțiunea de brainstorming trebuie să stabilească singuri care au fost ideile care s-au pliat cel mai bine pe conceptul dezbătut.

Pe timpul desfășurării brainstormingului participanților nu li se vor cere explicații pentru ideile lor. Aceasta este o greșeală care poate aduce o evaluare prematură a ideilor și o îngreunare a procesului în sine.

Brainstormingul funcționează după principiul: *asigurarea calității prin cantitate și își propune să elimine exact acest neajuns generat de autocritică.*

2. Mozaicul

Mozaicul sau „metoda grupurilor interdependente” este o strategie bazată pe învățarea în echipă. Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină *expert*. El are în același timp și responsabilitatea transmiterii informațiilor asimilate, celorlalți colegi.

În cadrul acestei metode rolul profesorului este mult diminuat, el intervine semnificativ la începutul lecției când împarte elevii în grupurile de lucru și trasează sarcinile și la sfârșitul activității când va prezenta concluziile activității.

Există mai multe variante ale metodei mozaic iar noi vom prezenta varianta standard a acestei metode care se realizează în cinci *etape*.

1. Pregătirea materialului de studiu

- Profesorul stabilește tema de studiu și o împarte în 4 sau 5 *sub-teme*. Opțional, poate stabili pentru fiecare sub-temă, elementele principale pe care trebuie să pună accentul elevul, atunci când studiază materialul în mod independent. Acestea pot fi formulate fie sub formă de întrebări, fie afirmativ, fie un text eliptic care va putea fi completat numai atunci când elevul studiază materialul.

- Realizează o *fișă-expert* în care trece cele 4 sau 5 sub-teme propuse și care va fi oferită fiecărui grup.

2. Organizarea colectivului în echipe de învățare de câte 4-5 elevi (în funcție de numărul lor în clasă)

- Fiecare elev din echipă, primește o literă (A, B, C, D) și are ca sarcină să studieze în mod independent, sub-tema corespunzătoare literei sale.

- El trebuie să devină expert în problema dată. De exemplu, elevii cu litera A vor aprofunda sub-tema din Fișa „A”. Cei cu litera B vor studia sub-tema din Fișa „B”, etc.

- Faza independentă: fiecare elev studiază sub-tema lui, citește textul corespunzător. Acest studiu independent poate fi făcut în clasă sau poate constitui o temă de casă, realizată înaintea organizării mozaicului.

3. Constituirea grupului de experți

- După ce au parcurs faza de lucru independent, experții cu aceeași literă se reunesc, constituind grupe de experți pentru a dezbate problema împreună. Astfel, elevii cu litera A, părăsesc echipele de învățare inițiale și se adună la o masă pentru a aprofunda sub-tema din Fișa „A”. La fel procedează și ceilalți elevi cu literele B, C, și D. Dacă grupul de experți are mai mult de 6 membri, acesta se divizează în două grupe mai mici.

- Faza discuțiilor în grupul de experți: elevii prezintă un *raport individual* asupra a ceea ce au

studiat independent. Au loc discuții pe baza datelor și a materialelor avute la dispoziție, se adaugă elemente noi și se stabilește modalitatea în care noile cunoștințe vor fi transmise și celorlați membrii din echipa inițială.

- Fiecare elev este membru într-un grup de experți și face parte dintr-o echipă de învățare. Din punct de vedere al aranjamentului fizic, mesele de lucru ale grupurilor de experți trebuie plasate în diferite locuri ale sălii de clasă, pentru a nu se deranja reciproc.

- Scopul comun al fiecărui grup de experți este să se instruiască cât mai bine, având responsabilitatea propriei învățări și a predării și învățării colegilor din echipa inițială.

4. Reîntoarcerea în echipa inițială de învățare

- Faza raportului de echipă: experții transmit cunoștințele asimilate, reținând la rândul lor cunoștințele pe care le transmit colegii lor, experți în alte sub-teme. Modalitatea de transmitere trebuie să fie scurtă, concisă, atractivă, putând fi însoțită de suporturi audio-vizuale, diverse materiale.

- Specialiștii într-o sub-temă pot demonstra o idee, citi un raport, folosi computerul, pot ilustra ideile cu ajutorul diagramelor, desenelor, fotografiilor. Membrii sunt stimulați să discute, să pună întrebări și să-și noteze, fiecare realizându-și propriul plan de idei.

5. Evaluarea

- Faza demonstrației: grupele prezintă rezultatele întregii clase. În acest moment elevii sunt gata să demonstreze ce au învățat. Profesorul poate pune întrebări, poate cere un raport sau un eseu ori poate da spre rezolvare fiecărui elev o fișă de evaluare. Dacă se recurge la evaluarea orală, atunci fiecărui elev i se va adresa o întrebare la care trebuie să răspundă fără ajutorul echipei.

3. Metoda cubului

Metoda cubului presupune explorarea unui subiect, a unei situații din mai multe perspective, permițând abordarea complexă și integratoare a unei teme.

Sunt recomandate următoarele etape:

- Realizarea unui cub pe ale cărui fețe sunt scrise cuvintele: *descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează*.

- Anunțarea temei, subiectului pus în discuție.
- Împărțirea clasei în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând tema din perspectiva cerinței de pe una din fețele cubului.

- **Descrie:** *culorile, formele, mărimile, etc.*
- **Compară:** *ce este asemănător? Ce este diferit?*
- **Analizează:** *spune din ce este făcut, din ce se compune.*
- **Asociază:** *la ce te îndeamnă să te gândești?*

- **Aplică:** *ce poți face cu aceasta? La ce poate fi folosită?*
 - **Argumentează:** *pro sau contra și enumeră o serie de motive care vin în sprijinul afirmației tale.*
- Redactarea finală și împărtășirea ei celorlalte grupe.
 - Afișarea formei finale pe tablă sau pe pereții clasei.

4. Turul galeriei

Turul galeriei este o metodă interactivă de învățare bazată pe colaborarea între elevi, care sunt puși în ipostaza de a găsi soluții de rezolvare a unor probleme. Această metodă presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi.

Astfel, **turul galeriei** constă în următoarele:

1. Elevii, în grupuri de trei sau patru, rezolvă o problemă (o sarcină de învățare) susceptibilă de a avea mai multe soluții (mai multe perspective de abordare).
2. Produsele muncii grupului se materializează într-o schemă, diagramă, inventar de idei etc. notate pe o hârtie (un poster).
3. Posterele se expun pe pereții clasei, transformați într-o veritabilă galerie.
4. La semnalul profesorului, grupurile trec pe rând, pe la fiecare poster pentru a examina soluțiile propuse de colegi. Comentariile și observațiile vizitatorilor sunt scrise pe posterul analizat.
5. După ce se încheie turul galeriei (grupurile revin la poziția inițială, înainte de plecare) fiecare echipă își reexaminează produsul muncii lor comparativ cu ale celorlalți și discută observațiile și comentariile notate de colegi pe propriul poster.

Turul galeriei se folosește cu succes împreună cu metoda cubului așa cum se poate vedea și în exemplul 3 prezentat anterior.

5. Ciorchinele

Deși este o variantă mai simplă a brainstorming-ului, **ciorchinele** este o metodă care presupune identificarea unor conexiuni logice între idei, poate fi folosită cu succes atât la începutul unei lecții pentru reactualizarea cunoștințelor predate anterior, cât și în cazul lecțiilor de sinteză, de recapitulare, de sistematizare a cunoștințelor.

Ciorchinele este o tehnică de căutare a căilor de acces spre propriile cunoștințe evidențiind modul de a înțelege o anumită temă, un anumit conținut.

Ciorchinele reprezintă o tehnică eficientă de predare și învățare care încurajează elevii să gândească liber și deschis.

Metoda ciorchinului funcționează după următoarele *etape*:

1. Se scrie un cuvânt / temă (care urmează a fi cercetat) în mijlocul tablei sau a unei foi de hârtie.

2. Elevii vor fi solicitați să-și noteze toate ideile, sintagmele sau cunoștințele pe care le au în minte în legătură cu tema respectivă, în jurul cuvântului din centru, trăgându-se linii între acestea și cuvântul inițial.

3. În timp ce le vin în minte idei noi și le notează prin cuvintele respective, elevii vor trage linii între toate ideile care par a fi conectate.

4. Activitatea se oprește când se epuizează toate ideile sau când s-a atins limita de timp acordată.

Există câteva *reguli* ce trebuie respectate în utilizarea tehnicii ciorchinelui:

- Scrieți tot ce vă trece prin minte referitor la tema / problema pusă în discuție.
- Nu judecați / evaluați ideile produse, ci doar notațiile.
- Nu vă opriți până nu epuizați toate ideile care vă vin în minte sau până nu expiră timpul alocat; dacă ideile refuză să vină insistați și zăboviți asupra temei până ce vor apărea unele idei.
- Lăsați să apară cât mai multe și mai variate conexiuni între idei; nu limitați nici numărul ideilor, nici fluxul legăturilor dintre acestea.

Avantajele acestei tehnici de învățare sunt:

- În etapa de reflecție vom utiliza “ciorchinele revizuit” în care elevii vor fi ghidați prin intermediul unor întrebări, în gruparea informațiilor în funcție de anumite criterii.
- Prin această metodă se fixează mai bine ideile și se structurează informațiile facilitându-se reținerea și înțelegerea acestora.
- Adesea poate rezulta un “ciorchine” cu mai mulți “sateliți”.

Utilizarea acestor metode antrenează elevii într-o continuă participare și colaborare, crește motivarea intrinsecă deoarece li se solicită să descopere fapte, să aducă argumente pro și contra. Lucrul în echipă dezvoltă atitudinea de toleranță față de ceilalți și sunt eliminate motivele de stres iar emoțiile se atenuează.

BIBLIOGRAFIE

- ✓ Ardelean Liviu, Secolean Nicolae – *Didactica matematicii – noțiuni generale, comunicare didactică specifică matematicii*, Ed. Universității "Lucian Blaga", Sibiu, 2007
- ✓ Ardelean Liviu, Secolean Nicolae – *Didactica matematicii – managementul, proiectarea și evaluarea activităților didactice*, Ed. Universității "Lucian Blaga", Sibiu, 2007
- ✓ Dumitru Ion Alexandru – *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă*, Ed. de Vest, Timișoara, 2000
- ✓ Sarivan Ligia, coord. – *Predarea interactivă centrată pe elev*, Educația 2000+, București, 2005
- ✓ Singer Mihaela, Voica Cristian – *Recuperarea rămânerii în urmă la matematică*, Educația 2000+, București, 2005

TEMĂ DE REFLECȚIE

PRINCIPIILE DIDACTICE

1. Formulați o listă proprie de principii didactice, altele decât cele prezentate și argumentați-vă opțiunea.
2. Ca și profesor practician, ce măsuri/soluții concrete ați adopta pentru respectarea sincronă a principiilor didactice (clasice)?
3. Reamintindu-vă practicile educative ale profesorilor voștri, menționați care sunt cele mai frecvent încălcate principii? De ce? Ca profesor, ce ați face pentru remedierea acestei situații?
4. Analizați situația de problemă. Încercați să depistați care principii didactice au fost încălcate de către cadrul didactic:

„Este ora 13:10. Suntem în sala festivă de la ultimul etaj al facultății. A început cursul de biologie. Profesorul, bine documentat, vorbește studenților. Expunerea este alertă, discursul este dens, sunt foarte multe informații noi, explicații ample, termeni, savanți. Oferă chiar multe cifre, procente. După aproape o jumătate de oră studenții din ultimele rânduri încep să scrie pe niște foi pe care încearcă să le ascundă de privirile profesorului, unii citesc. În primele două rânduri se zăresc și figuri atente, cu o față de ușoară iritare: „ce spune?”, „ce-i aia?”, „la urma urmei ... la ce-mi trebuie?!”. Profesorul se așează mai bine în scaun, ridică ușor vocea, explică mai rar (dar prea utilizează termenii „ăia greoi”). Și totuși, în anul I parcă nu se potrivește materia asta aridă, ruptă de tot ceea ce știm”. La ce ne trebuie, la urma urmei?!”
5. Explicați legătura dintre teorie și practică. Argumentați rolul practicii în teorie.
6. Determinați pe ce principii se bazează procesul de învățământ la gimnaziu.
7. Formulați un principiu didactic personal, altul decât cele prezentate și fixați notele sale caracteristice.

STRATEGII ȘI METODE DE EFICIENTIZARE A ÎNVĂȚĂRII MATEMATICII

Matematica are un pronunțat caracter aplicativ, cu impact pozitiv și imediat asupra personalității elevului. În cadrul investigației noastre am utilizat acele metode și procedee didactice care facilitează participarea conștientă și activă a elevului la învățare, îndeosebi metode active (clasice și moderne) destinate implicării directe a elevului în demersul didactic

Modelul pedagogic de eficientizare a procesului de predare-învățare-evaluare este un model conceput din perspectiva epistemologiei (teorie a cunoașterii științifice), cunoașterii în științele educației și a fost constituit treptat, pe baza propriei experiențe didactice.

Materialul didactic bogat și variat este un mijloc de a dezvolta capacitatea elevului de a observa și de a înțelege realitatea, de a acționa în mod adecvat. Folosirea materialului concret ca sprijin intuitiv în formarea noțiunilor este impusă de faptul că posibilitățile de generalizare și abstractizare sunt limitate la elevii cu deficiențe mintale. Utilizarea de către elevii care nu și-au însușit anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi necesare înțelegerii conceptului de număr natural a materialului didactic pentru rezolvarea unor sarcini, antrenează capacitățile cognitive și motrice și, în același timp, declanșează o atitudine afectiv-emoțională favorabilă realizării obiectivelor propuse.

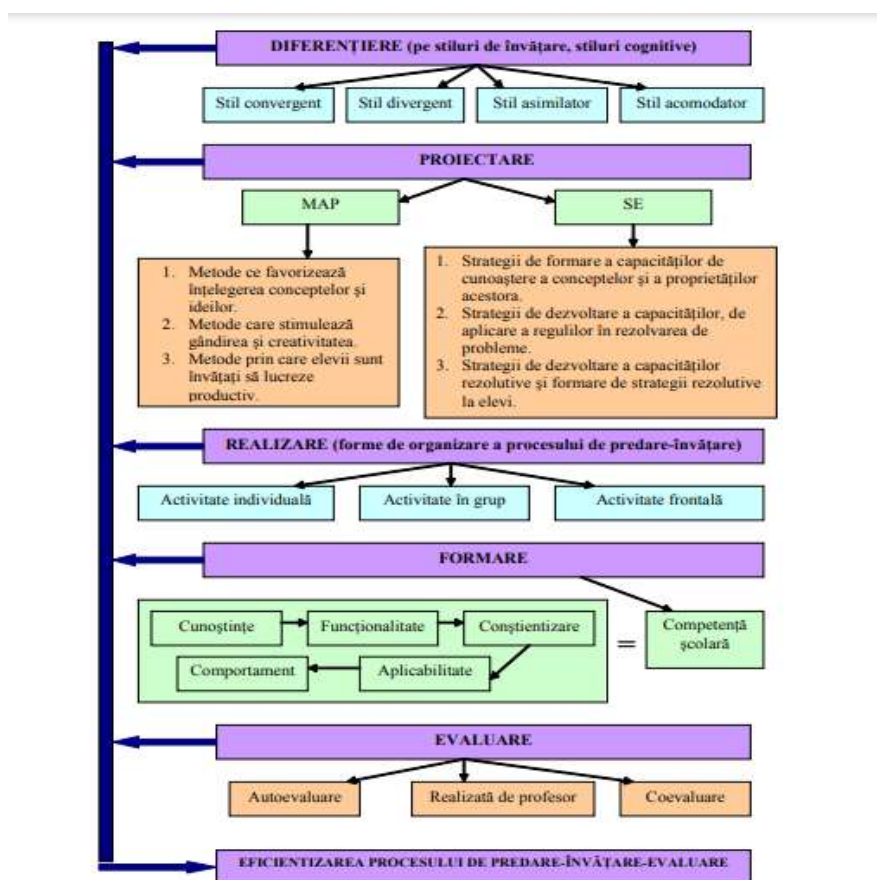


Figura 1. Modelul pedagogic de eficientizare a predării-învățării-evaluării matematice școlare

Strategia didactică este modalitatea prin care profesorul alege, combină și organizează ansamblul de metode pedagogice, materiale didactice și mijloace de învățământ într-o succesiune optimă atingerii unor obiective. Strategia poate fi înțeleasă, la nivelul unității de învățare, ca o modalitate de concepere și organizare a unor activități de învățare, întrucât activitățile de învățare sunt asociate unor obiective de referință, alegerea unor metode și mijloace, combinarea și organizarea optimă a situațiilor de învățare sunt realizate în scopul dobândirii deprinderilor prevăzute în curriculum prin plasarea elevului în centrul acțiunii didactice.

Alegerea unei anumite strategii didactice este influențată de:

- Concepția didactică,
- Obiectivele instructiv-educative specifice unei activități didactice,
- Natura conținutului,
- Experiența de învățare a copiilor.

Învățarea centrată pe elev reprezintă o abordare care presupune un stil de învățare activ și integrarea programelor de învățare în funcție de ritmul propriu de învățare al elevului. Elevul trebuie să fie implicat și responsabil pentru progresele pe care le face în ceea ce privește propria lui educație.

Pentru a avea cu adevărat elevul în centrul activității instructiv-educative, profesorul îndeplinește roluri cu mult mai nuanțate decât în școala tradițională. În abordarea centrată pe elev, succesul la clasă depinde de competențele cadrului didactic de a crea oportunitățile optime de învățare pentru fiecare elev. Astfel, în funcție de context, profesorul acționează mereu, dar adecvat și adaptat nevoilor grupului.

Avantajele învățării centrate pe elev sunt:

- ✓ Creșterea motivației elevilor, deoarece aceștia sunt conștienți că pot influența procesul de învățare;
- ✓ Eficacitate mai mare a învățării și a aplicării celor învățate, deoarece aceste abordări folosesc învățarea activă;
- ✓ Învățarea capătă sens, deoarece a stăpâni materia înseamnă a o înțelege;
- ✓ Posibilitate mai mare de includere - poate fi adaptată în funcție de potențialul fiecărui elev, de capacitățile diferite de învățare, de contextele de învățare specifice.

Metodele de învățare centrată pe elev fac lecțiile interesante, sprijină elevii în înțelegerea conținuturilor pe care să fie capabili să le aplice în viața reală.

Brainstormingul este o metodă care ajută la crearea unor idei și concepte creative și inovatoare. Pentru un brainstorming eficient, inhibițiile și criticile suspendate vor fi puse de-o parte. Astfel exprimarea va deveni liberă și participanții la un proces de brainstorming își vor

spune ideile și părerile fără teama de a fi respinși sau criticați. Se expune un concept, o idee sau o problemă și fiecare își spune părerea despre cele expuse și absolut tot ceea ce le trece prin minte, inclusiv idei comice sau inaplicabile.

Etapele unui brainstorming eficient sunt următoarele:

- ❖ *deschiderea sesiunii de brainstorming* în care se prezintă scopul acesteia și se discută tehnicile și regulile de bază care vor fi utilizate;
- ❖ *perioada de acomodare* durează 5-10 minute și are ca obiectiv introducerea grupului în atmosfera brainstormingului, unde participanții sunt stimulați să discute idei generale pentru a putea trece la un nivel superior;
- ❖ *partea creativă a brainstormingului* are o durată de 25-30 de minute. Este recomandabil ca în timpul derulării acestei etape, coordonatorul (profesorul) să amintească timpul care a trecut și cât timp a mai rămas, să “prezeze” participanții și în finalul părții creative să mai acorde câte 3-4 minute în plus. În acest interval de timp grupul participant trebuie să fie stimulați să-și spună părerile fără ocolișuri.
- ❖ la sfârșitul părții creative coordonatorul brainstormingului *clarifică ideile* care au fost notate și puse în discuție și verifică dacă toată lumea a înțeles punctele dezbătute. Este momentul în care se vor elimina sugestiile prea îndrăznețe și care nu sunt îndeajuns de pertinente. Se face și o evaluare a sesiunii de brainstorming și a contribuției fiecărui participant la derularea sesiunii. Pot fi luate în considerare pentru evaluare: talentele și aptitudinile grupului, repartitia timpului și punctele care au reușit să fie atinse.
- ❖ pentru a stabili un *acord obiectiv* cei care au participat la brainstorming își vor spune părerea și vor vota cele mai bune idei. Grupul supus la acțiunea de brainstorming trebuie să stabilească singuri care au fost ideile care s-au pliat cel mai bine pe conceptul dezbătut.

Exemplul 1. Aplicarea metodei brainstorming la rezolvarea unei probleme de geometrie la clasa a VII-a în care se aplică teorema înălțimii, teorema catetei, teorema lui Pitagora și funcțiile trigonometrice.

Etape:

1. *Alegerea sarcinii de lucru. Problema este scrisă pe tablă.*

În triunghiul ABC cu $m(\widehat{A}) = 90^\circ$ și $AD \perp BC$, $D \in BC$ se cunosc $BD = 8$ cm și $BC = 32$ cm. Aflați AB, DC, AD, AC, $m(\widehat{B})$ și $m(\widehat{C})$.

2. *Solicitarea exprimării într-un mod cât mai rapid, a tuturor ideilor legate de rezolvarea problemei. Sub nici un motiv, nu se vor admite referiri critice.*

Cereți elevilor să propună strategii de rezolvare a problemei. Pot apărea, de exemplu, sugestii legate de realizarea unei figuri cât mai corecte. Lăsați elevii să propună orice metodă le trece prin minte!

3. *Înregistrarea tuturor ideilor în scris (pe tablă). Anunțarea unei pauze pentru așezarea ideilor (de la 15 minute până la o zi).*

Notați toate propunerile elevilor. La sfârșitul orei, puneți elevii să transcrie toate aceste idei și cereți-le ca pe timpul pauzei, să mai reflecteze asupra lor.

4. *Reluarea ideilor emise pe rând și gruparea lor pe categorii, simboluri, cuvinte cheie, etc.*

Pentru problema analizată, cuvintele-cheie ar putea fi: teoremele învățate la relațiile metrice în triunghiul dreptunghic, precum și funcțiile trigonometrice.

5. *Analiza critică, evaluarea, argumentarea, contraargumentarea ideilor emise anterior. Selectarea ideilor originale sau a celor mai apropiate de soluții fezabile pentru problema supusă atenției.*

Puneți întrebări de tipul: Cine este BD, dar BC pentru triunghiul ABC? Cum putem afla cateta AB? Dar proiecția DC?

6. *Afișarea ideilor rezultate în forme cât mai variate și originale: cuvinte, propoziții, colaje, imagini, desene, etc.*

Ca urmare a discuțiilor avute cu elevii, trebuie să rezulte strategia de rezolvare a problemei. Aceasta poate fi sintetizată sub forma unor indicații de rezolvare de tipul:

- construim triunghiul;
- aplicăm teorema catetei, teorema înălțimii și teorema lui Pitagora;
- aplicăm funcțiile sinus sau cosinus.

Mozaicul sau „metoda grupurilor interdependente” este o strategie bazată pe învățarea în echipă. Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină *expert*. El are în același timp și responsabilitatea transmiterii informațiilor asimilate, celorlalți colegi.

În cadrul acestei metode rolul profesorului este mult diminuat, el intervine semnificativ la începutul lecției când împarte elevii în grupurile de lucru și trasează sarcinile și la sfârșitul activității când va prezenta concluziile activității.

Există mai multe variante ale metodei mozaic iar noi vom prezenta varianta standard a acestei metode care se realizează în cinci ***etape***.

1. Pregătirea materialului de studiu

- Profesorul stabilește tema de studiu și o împarte în 4 sau 5 *sub-teme*. Opțional, poate stabili pentru fiecare sub-temă, elementele principale pe care trebuie să pună accentul elevul, atunci când studiază materialul în mod independent. Acestea pot fi formulate fie sub formă de întrebări, fie afirmativ, fie un text eliptic care va putea fi completat numai atunci când elevul studiază materialul.
- Realizează o *fișă-expert* în care trece cele 4 sau 5 sub-teme propuse și care va fi oferită fiecărui grup.

2. Organizarea colectivului în echipe de învățare de câte 4-5 elevi (în funcție de numărul lor în clasă)

- Fiecare elev din echipă, primește o literă (A, B, C, D) și are ca sarcină să studieze în mod independent, sub-tema corespunzătoare literei sale.
- El trebuie să devină expert în problema dată. De exemplu, elevii cu litera A vor aprofunda sub-tema din Fișa „A”. Cei cu litera B vor studia sub-tema din Fișa „B”, etc.
- Faza independentă: fiecare elev studiază sub-tema lui, citește textul corespunzător. Acest studiu independent poate fi făcut în clasă sau poate constitui o temă de casă, realizată înaintea organizării mozaicului.

3. Constituirea grupului de experți

- După ce au parcurs faza de lucru independent, experții cu aceeași literă se reunesc, constituind grupe de experți pentru a dezbate problema împreună. Astfel, elevii cu litera A, părăsesc echipele de învățare inițiale și se adună la o masă pentru a aprofunda sub-tema din Fișa „A”. La fel procedează și ceilalți elevi cu literele B, C, și D. Dacă grupul de experți are mai mult de 6 membri, acesta se divizează în două grupe mai mici.
- Faza discuțiilor în grupul de experți: elevii prezintă un *raport individual* asupra a ceea ce au studiat independent. Au loc discuții pe baza datelor și a materialelor avute la dispoziție, se adaugă elemente noi și se stabilește modalitatea în care noile cunoștințe vor fi transmise și celorlalți membrii din echipa inițială.
- Fiecare elev este membru într-un grup de experți și face parte dintr-o echipă de învățare. Din punct de vedere al aranjamentului fizic, mesele de lucru ale grupurilor de experți trebuie plasate în diferite locuri ale sălii de clasă, pentru a nu se deranja reciproc.
- Scopul comun al fiecărui grup de experți este să se instruiască cât mai bine, având responsabilitatea propriei învățări și a predării și învățării colegilor din echipa inițială.

4. Reîntoarcerea în echipa inițială de învățare

- Faza raportului de echipă: experții transmit cunoștințele asimilate, reținând la rândul lor cunoștințele pe care le transmit colegii lor, experți în alte sub-teme. Modalitatea de

transmitere trebuie să fie scurtă, concisă, atractivă, putând fi însoțită de suporturi audio-vizuale, diverse materiale.

- Specialiștii într-o sub-temă pot demonstra o idee, citi un raport, folosi computerul, pot ilustra ideile cu ajutorul diagramelor, desenelor, fotografiilor. Membrii sunt stimulați să discute, să pună întrebări și să-și noteze, fiecare realizându-și propriul plan de idei.

5. **Evaluarea**

- Faza demonstrației: grupele prezintă rezultatele întregii clase. În acest moment elevii sunt gata să demonstreze ce au învățat. Profesorul poate pune întrebări, poate cere un raport sau un eseu ori poate da spre rezolvare fiecărui elev o fișă de evaluare. Dacă se recurge la evaluarea orală, atunci fiecărui elev i se va adresa o întrebare la care trebuie să răspundă fără ajutorul echipei.

Exemplul 2. **Aplicarea metodei mozaicului la predarea criteriilor de divizibilitate cu 2, 5, 10 și 3 la clasa a VI-a.**

Etape:

1. *Împărțirea clasei a VI-a în 5 grupuri eterogene de 4 elevi, fiecare dintre aceștia primind câte o fișă de învățare notată cu câte o literă (A, B, C, D). Fișele cuprind părți ale unui material, ce urmează a fi înțeles și discutat de către elevi.*

Propuneți lecția „Criterii de divizibilitate cu 2, 5, 10 și 3” – clasa a VI-a

2. *Prezentarea succintă a subiectului tratat. Explicarea sarcinii de lucru și a modului în care se va desfășura activitatea.*

În cazul analizat, subiectul analizat este „Criteriile de divizibilitate cu 2, 5, 10 și 3”.

3. *Regruparea elevilor, în funcție de litera fișei primite, în **grupuri de experți**: toți elevii care au litera A vor forma un grup, cei cu litera B vor forma alt grup ș.a.m.d.*

Așadar, unul dintre grupurile de „experți” va fi format din toți elevii care au primit, în cadrul grupului inițial de 4, *Criteriul de divizibilitate cu 3*.

4. *Învățarea prin cooperare a secțiunii care a revenit fiecărui grup de experți. Elevii citească, discută, încearcă să înțeleagă cât mai bine, hotărăsc modul în care pot preda ceea ce au înțeles colegilor din grupul lor original.*

Elevii din fiecare grup decid cum vor „preda”. Ei pot folosi exemple numerice, texte în vorbirea curentă, simboluri matematice.

5. *Revenirea în grupul inițial și predarea secțiunii pregătite celorlalți membri. Dacă sunt neclarități, se adresează întrebări expertului. Dacă neclaritățile persistă se pot adresa întrebări și celorlalți membrii din grupul expert pentru secțiunea respectivă.*

În fiecare grup, sunt astfel „predate” cele patru criterii de divizibilitate, cu exemple. În acest fel, fiecare elev devine responsabil atât pentru propria învățare, cât și pentru transmiterea corectă și completă a informațiilor. Este important să monitorizați această activitate, pentru ca achizițiile să fie corect transmise.

6. *Trecerea în revistă a materialului dat prin prezentare orală cu toată clasa / cu toți participanții.*

Câteva exerciții bine alese de profesor vor evidenția nivelul de înțelegere a temei.

Metoda Mozaicului are avantajul că implică toți elevii în activitate și că fiecare dintre ei devine responsabil, atât pentru propria învățare, cât și pentru învățarea celorlalți. De aceea, metoda este foarte utilă în motivarea elevilor: faptul că se transformă, pentru scurt timp, în „profesori” le conferă un ascendent moral asupra colegilor.

Fișe de experți

- **Fișa „A”: Criteriul de divizibilitate cu 2**

Un număr natural este divizibil cu 2 dacă și numai dacă ultima sa cifră este cifră pară.

- **Fișa „B”: Criteriul de divizibilitate cu 5**

Un număr natural este divizibil cu 5 dacă și numai dacă ultima sa cifră este 0 sau 5.

- **Fișa „C”: Criteriul de divizibilitate cu 10**

Un număr natural este divizibil cu 10 dacă și numai dacă ultima sa cifră este 0.

- **Fișa „D”: Criteriul de divizibilitate cu 3**

Un număr natural este divizibil cu 3 dacă și numai dacă suma cifrelor sale este multiplu de 3.

Metoda cubului presupune explorarea unui subiect, a unei situații din mai multe perspective, permițând abordarea complexă și integratoare a unei teme.

Sunt recomandate următoarele etape:

- Realizarea unui cub pe ale cărui fețe sunt scrise cuvintele: *descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează*.
- Anunțarea temei, subiectului pus în discuție.
- Împărțirea clasei în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând tema din perspectiva cerinței de pe una din fețele cubului.
- **Descrie:** *culorile, formele, mărimile, etc.*
- **Compară:** *ce este asemănător? Ce este diferit?*

- **Analizează:** spune din ce este făcut, din ce se compune.
 - **Asociază:** la ce te îndeamnă să te gândești?
 - **Aplică:** ce poți face cu aceasta? La ce poate fi folosită?
 - **Argumentează:** pro sau contra și enumeră o serie de motive care vin în sprijinul afirmației tale.
- Redactarea finală și împărtășirea ei celorlalte grupe.
 - Afișarea formei finale pe tablă sau pe pereții clasei.

Exemplul 3. Aplicarea la lecția de recapitulare și sistematizare a cunoștințelor – Poliedre – clasa a VIII-a.

Am realizat un cub din carton și am colorat fiecare față diferit, iar fiecărei fețe i-am asociat un verb, astfel:

Fața 1 - albastru – verbul DESCRIE	Fața 4 - portocaliu – verbul ANALIZEAZĂ
Fața 2 - roșu – verbul COMPARĂ	Fața 5 - galben – verbul ARGUMENTEAZĂ

În desfășurarea activității, am avut grijă să dau indicații unde a fost necesar, să soluționez situațiile în care nu toți elevii s-au implicat în cadrul activității în grup sau atunci când un elev a monopolizat toate activitățile.

Elevii care au primit fișa de lucru cu verbul **DESCRIE** au avut următoarele sarcini:

- de enumerat poliedrele studiate
- de desenat corpurile și desfășurările lor plane
- de identificat elementele acestora și de descris forma fețelor și a bazei
- de evidențiat, într-un tabel, muchiile, fețele și diagonalele

Elevii care au primit fișa de lucru cu verbul **COMPARĂ** au de stabilit asemănări și deosebiri între corpurile studiate și o comparație între poliedrele oarecare și cele regulate.

Elevii care au primit fișa de lucru cu verbul **ASOCIAZĂ** vor asocia fiecărui poliedru formulele de calcul pentru volum și arie (laterală, totală), apoi vor identifica obiecte cunoscute care au forma obiectului respectiv.

Pentru grupa care a avut verbul **ANALIZEAZĂ**, sarcina de lucru a cerut ca elevii să analizeze diferite secțiuni în corpurile studiate (secțiuni diagonale, secțiuni cu un plan paralel cu baza). Se vor realiza desene corespunzătoare în care se vor pune în evidență toate planele de secțiune și forma secțiunii rezultate, prin markere. Datele se vor sistematiza într-un tabel.

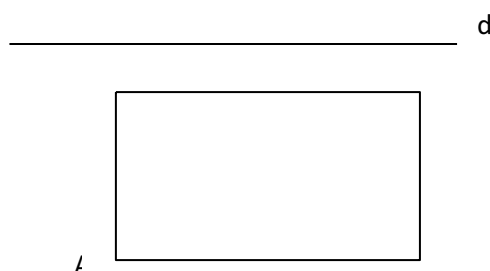
Corpul studiat	Forma secțiunii diagonale	Forma secțiunii cu un plan paralel cu baza

Elevii care au primit o fișă de lucru cu verbul **ARGUMENTEAZĂ** au avut de analizat și justificat în scris valoarea de adevăr a unor propoziții, ce au conținut și chestiuni capcane. Le-am cerut să realizeze și scurte demonstrații sau să descopere greșeala dintr-o redactare a unei rezolvări.

Elevii din grupa verbului **APLICĂ** au avut un set de întrebări grilă în care au aplicat formulele de calcul a ariei și volumului unor poliedre în contexte variat.

Fișa nr.1: Verbul „DESCRIE”

1. Enumerați poliedrele studiate:
2. Realizați câte un desen corespunzător fiecărui corp.
3. Realizați desfășurarea plană a fiecărui corp.
4. Identificați în desenele realizate elementele corpurilor, precum și forma fețelor și a bazei.
5. Se dă dreptunghiul ABCD cu $[BC] = 4 \text{ cm}$ și $[CD] = 5 \text{ cm}$. Se consideră o dreaptă (d) în exteriorul dreptunghiului situată la distanța de 2 cm față de segmentul $[CD]$. Să se descrie corpul obținut prin rotația dreptunghiului în jurul dreptei (d).



Fișa nr.2: Verbul „COMPARĂ”

1. Realizați un scurt eseu matematic în care să puneți în evidență asemănări și deosebiri sau analogii între poliedrele oarecare și cele regulate.
2. Redactați și comparați rezultatele obținute:

Cubul ABCDA'B'C'D' are diagonala unei fețe laterale de 8 cm. Să se afle volumul cubului, apoi volumul tetraedrului A'BC'D format în interiorul cubului și să se compare rezultatele.

Fișa nr.3: Verbul „ASOCIAZĂ”

1. Asociază fiecărui poliedru studiat formulele corespunzătoare pentru calculul ariei laterale, totale și pentru calculul volumului.

2. Identifică în mediul înconjurător câteva obiecte care să aibă formă de cub, paralelipiped dreptunghic, prismă și piramidă.

3. Completați spațiile punctate cu răspunsurile corecte:

a) Piramida regulată cu toate muchiile congruente se numește

b) Un cub are aria laterală de 100 cm^2 , atunci muchia cubului este de cm.

c) O prismă patrulateră regulată are latura bazei de 8 cm și înălțimea de 15 cm. Atunci aria laterală a prisme este de cm^2 .

d) O piramidă triunghiulară regulată cu aria bazei de $4\sqrt{3} \text{ cm}^2$ și înălțimea de 9 cm are volumul de cm^3 .

Fișa nr.4: Verbul „ANALIZEAZĂ”

1. Desenați un cub și puneți în evidență secțiunile diagonale și secțiunile cu un plan paralel cu baza.

2. Desenați un paralelipiped dreptunghic și puneți în evidență secțiunile diagonale și secțiunile cu un plan paralel cu baza.

3. Desenați un trunchi de piramidă patrulateră și puneți în evidență secțiunile diagonale și secțiunile cu un plan paralel cu baza.

Pentru fiecare secțiune specificați forma secțiunii și corpurile care se formează prin secționare, o formulă utilă pentru calculul ariei secțiunii formate.

Întocmiți un tabel de forma de mai jos pentru a sistematiza datele:

Corpul studiat	Forma secțiunii diagonale	Forma secțiunii cu un plan paralel cu baza

4. Secțiunea diagonală a unei prisme patrulateră regulate este un pătrat cu aria de 16 cm^2 . Arătați că aria laterală a prisme este de $32\sqrt{2} \text{ cm}^2$.

5. O piramidă triunghiulară regulată are volumul de $300\sqrt{3} \text{ cm}^3$ și apotema bazei de 5 cm. Calculați aria laterală a piramidei.

Fișa nr.5: Verbul „ARGUMENTEAZĂ”

Citiți cu atenție enunțurile următoare și justificați:

1. Paralelipipedul dreptunghic care are toate muchiile congruente este cub – justificare prin desen.

2. Latura bazei unei prisme triunghiulare regulate este jumătate din înălțime, atunci aria unei fețe laterale este de trei ori mai mică decât aria laterală a prisme. Construiți un exemplu numeric ilustrativ.

3. Aria laterală a unei prisme patrulater regulate este egală cu aria bazei sale, atunci latura bazei este de patru ori mai mică decât înălțimea sa.

Adevărat sau fals?

1. Dacă latura bazei unei prisme triunghiulare regulate se dublează, atunci aria laterală a prisme se dublează și ea.

2. Dacă latura bazei unei piramide patrulater regulate se triplează, atunci volumul piramidei se triplează și el.

3. Dacă muchia unui cub se înjumătățește atunci cubul care se formează are aria laterală o pătrime din aria laterală a cubului inițial.

Fișa nr.6: Verbul „APLICĂ”

1. Un cub are muchia de 3 cm. Aria totală a cubului este de:

- a) 24 cm^2 ;
- b) 54 cm^2 ;
- c) 35 cm^2 .

2. O prismă triunghiulară regulată care are $l = 6 \text{ cm}$ și $h = 5 \text{ cm}$ are aria laterală de:

- a) 65 cm^2 ;
- b) 70 cm^2 ;
- c) 90 cm^2 .

3. O piramidă patrulateră regulată care are aria bazei de 16 cm^2 și $h = 4 \text{ cm}$, atunci:

- a) $l = h$;
- b) $l = 2 h$;
- c) $h = 3 l$.

4. Secțiunea diagonală a unei prisme patrulater regulate este un pătrat cu latura de 6 cm. Volumul prisme este de:

- a) 120 cm^3 ;

- b) 96 cm^3 ;
- c) 75 cm^3 ;
- d) 108 cm^3 .

Turul galeriei este o metodă interactivă de învățare bazată pe colaborarea între elevi, care sunt puși în ipostaza de a găsi soluții de rezolvare a unor probleme. Această metodă presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi.

Astfel, **turul galeriei** constă în următoarele:

1. Elevii, în grupuri de trei sau patru, rezolvă o problemă (o sarcină de învățare) susceptibilă de a avea mai multe soluții (mai multe perspective de abordare).
2. Produsele muncii grupului se materializează într-o schemă, diagramă, inventar de idei etc. notate pe o hârtie (un poster).
3. Posterele se expun pe pereții clasei, transformați într-o veritabilă galerie.
4. La semnalul profesorului, grupurile trec pe rând, pe la fiecare poster pentru a examina soluțiile propuse de colegi. Comentariile și observațiile vizitatorilor sunt scrise pe posterul analizat.
5. După ce se încheie turul galeriei (grupurile revin la poziția inițială, înainte de plecare) fiecare echipă își reexaminează produsul muncii lor comparativ cu ale celorlalți și discută observațiile și comentariile notate de colegi pe propriul poster.

Exemplul 4. Turul galeriei se folosește cu succes împreună cu metoda cubului așa cum se poate vedea și în exemplul 3 prezentat anterior.

Materialele realizate au fost expuse în 6 locuri vizibile. Elevii din fiecare grup și-au prezentat sarcina de lucru și modul de realizare a ei, după care au acordat note materialelor realizate de celelalte grupe, urmând ca eu să discut împreună cu ei obiectivitatea notelor acordate și să corectez eventualele erori.

Ca **PREMIU**, fiecare echipă a primit câte un material informativ, astfel:

- ✳ Echipa 1 – un material despre marele matematician Euler
- ✳ Echipa 2 – un referat cu tema *Poliedrele regulate* (tetraedrul, cubul, octaedrul, dodecaedrul)
- ✳ Echipa 3 – un material despre *Marea Piramidă – Piramida lui Keops*.
- ✳ Echipa 4 – un material informativ despre poliedre așa cum sunt prezentate de școala lui Platon
- ✳ Echipa 5 – un referat despre Arhimede și corpurile semiregulate

✱ Echipa 6 – un material informativ despre Aristotel, întemeietorul logicii ca știință.

Materialele vor fi multiplicare pentru fiecare membru al echipei și vor fi afișate în clasă.

Deși este o variantă mai simplă a brainstorming-ului, **ciorchinele** este o metodă care presupune identificarea unor conexiuni logice între idei, poate fi folosită cu succes atât la începutul unei lecții pentru reactualizarea cunoștințelor predate anterior, cât și în cazul lecțiilor de sinteză, de recapitulare, de sistematizare a cunoștințelor.

Ciorchinele este o tehnică de căutare a căilor de acces spre propriile cunoștințe evidențiind modul de a înțelege o anumită temă, un anumit conținut.

Ciorchinele reprezintă o tehnică eficientă de predare și învățare care încurajează elevii să gândească liber și deschis.

Metoda ciorchinului funcționează după următoarele *etape*:

1. Se scrie un cuvânt / temă (care urmează a fi cercetat) în mijlocul tablei sau a unei foi de hârtie.
2. Elevii vor fi solicitați să-și noteze toate ideile, sintagmele sau cunoștințele pe care le au în minte în legătură cu tema respectivă, în jurul cuvântului din centru, trăgându-se linii între acestea și cuvântul inițial.
3. În timp ce le vin în minte idei noi și le notează prin cuvintele respective, elevii vor trage linii între toate ideile care par a fi conectate.
4. Activitatea se oprește când se epuizează toate ideile sau când s-a atins limita de timp acordată.

Există câteva *reguli* ce trebuie respectate în utilizarea tehnicii ciorchinului:

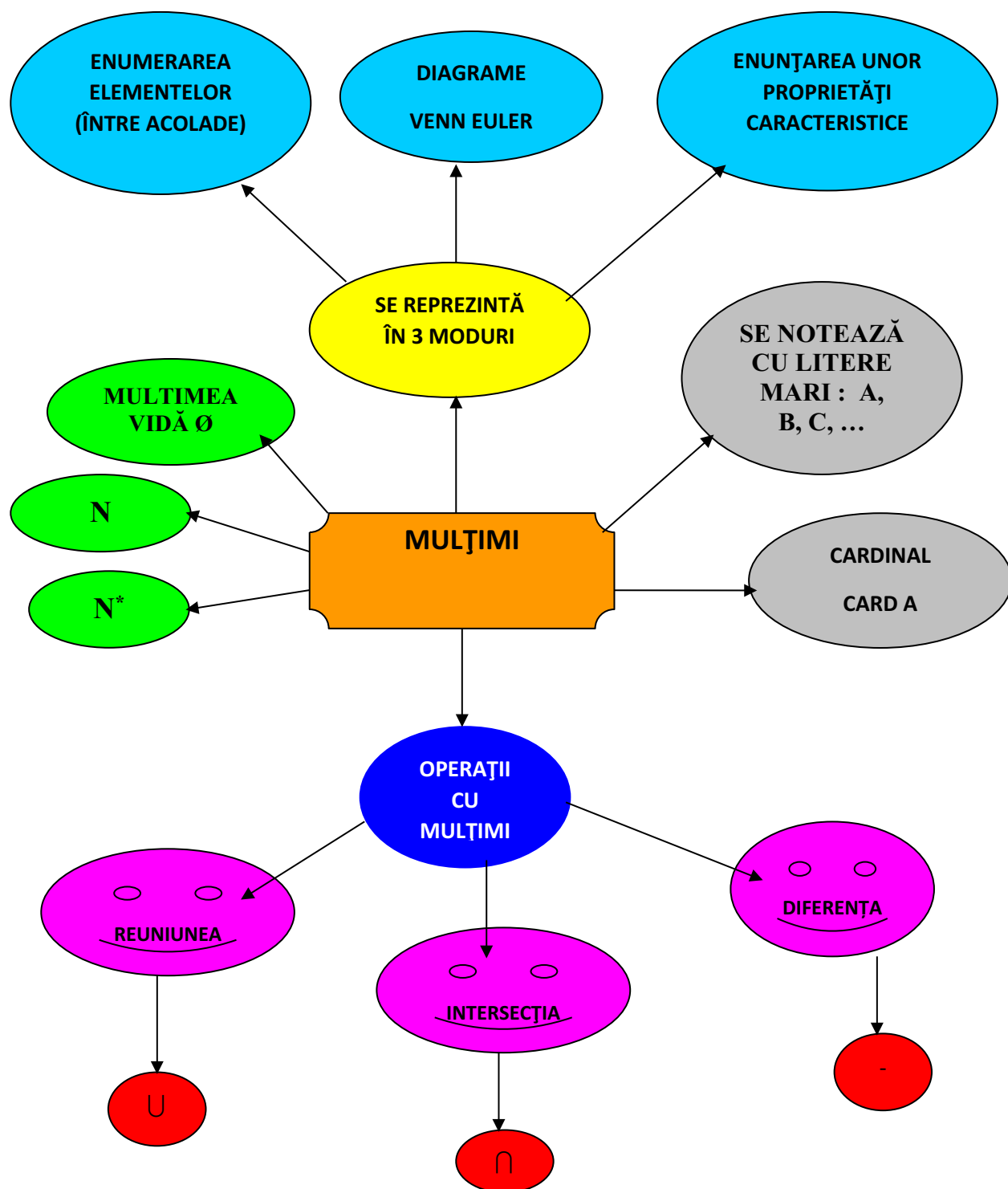
- Scrieți tot ce vă trece prin minte referitor la tema / problema pusă în discuție.
- Nu judecați / evaluați ideile produse, ci doar notațiile.
- Nu vă opriți până nu epuizați toate ideile care vă vin în minte sau până nu expiră timpul alocat; dacă ideile refuză să vină insistați și zăboviți asupra temei până ce vor apărea unele idei.
- Lăsați să apară cât mai multe și mai variate conexiuni între idei; nu limitați nici numărul ideilor, nici fluxul legăturilor dintre acestea.

Avantajele acestei tehnici de învățare sunt:

- În etapa de reflecție vom utiliza “ciorchinele revizuit” în care elevii vor fi ghidați prin intermediul unor întrebări, în gruparea informațiilor în funcție de anumite criterii.

- Prin această metodă se fixează mai bine ideile și se structurează informațiile facilitându-se reținerea și înțelegerea acestora.
- Adesea poate rezulta un “ciorchine” cu mai mulți “sateliți”.

Exemplul 4. Aplicarea metodei ciorchinelui la recapitularea unității de învățare – Mulțimi – clasa a V-a.



BIBLIOGRAFIE

- 1. Model de învățare eficientă a matematicii prin intermediul metodelor activ-participative (MAP)** - Iraida Brăduleac, doctorandă la Universitatea de Stat din Tiraspol, profesor de matematică, grad didactic II, Colegiul Politehnic Bălți;
- 2. Didactica matematicii – noțiuni generale, comunicare didactică specifică matematicii** - Ardelean Liviu, Secelean Nicolae, Ed. Universității "Lucian Blaga", Sibiu, 2007;
- 3. Predarea interactivă centrată pe elev** - Sarivan Ligia, Educația 2000+, București, 2005

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCATIVE.

INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Prof. înv. primar- *Căpățina-Platica Aurelia*

Școala Gimnazială nr 115

București, sector 5

Introducere

În contextul noilor generații de elevi, puternic influențate de mediul digital și tehnologia interactivă, cadrele didactice sunt provocate să își adapteze metodele pentru a capta atenția și a menține motivația pentru învățare. O soluție eficientă și inovatoare este **gamificarea** (sau **jocificarea**) procesului educațional. Aceasta presupune utilizarea elementelor de joc în activitățile de predare, învățare și evaluare, fără a transforma lecția într-un simplu joc, ci păstrând scopul didactic.

Ce este gamificarea?

Gamificarea reprezintă integrarea mecanismelor specifice jocurilor – punctaje, nivele, misiuni, recompense, clasamente – în activitățile educaționale pentru a stimula implicarea elevilor. Spre deosebire de jocurile educative în sine, gamificarea nu înseamnă joacă, ci aplicarea unei gândiri de joc pentru a rezolva probleme reale de învățare.

Beneficiile gamificării în educație

1. Crește motivația și angajamentul elevilor.

Elevii sunt mai dispuși să participe activ atunci când învățarea este prezentată sub forma unor provocări atractive. Competiția pozitivă și recompensele simbolice (ex. insigne digitale, titluri, „monezi”) creează un cadru motivant.

2. Consolidează învățarea prin feedback imediat.

Aplicații ca Kahoot, Quizizz, Wordwall sau Classcraft oferă feedback instantaneu, facilitând corectarea greșelilor și înțelegerea logicii corecte.

3. Încurajează învățarea colaborativă și autonomia.

Elevii învață să lucreze în echipe, să accepte reguli și să își asume responsabilitatea pentru propriul progres.

4. Dezvoltă gândirea critică și creativitatea.

Gamificarea încurajează rezolvarea de probleme, luarea deciziilor și găsirea de soluții ingenioase – abilități esențiale în societatea actuală.

Exemple de aplicare în ciclul primar

- **Sistem de punctaj și niveluri de dificultate în teme.** Elevii pot „urca niveluri” în funcție de realizările lor, similar unui joc video.
- **Misiuni săptămânale cu sarcini integrate.** De exemplu, „Salvează Planeta Matematicii” – activități care presupun rezolvări corecte pentru „a învinge obstacole”.
- **Utilizarea aplicațiilor educaționale.** Platforme interactive unde elevii răspund la întrebări, participă la quiz-uri și văd clasamente în timp real.

Limite și provocări

Gamificarea trebuie utilizată echilibrat și nu trebuie să înlocuiască complet alte metode didactice. Există riscul ca unii elevi să fie demotivați de clasamente sau să se

concentreze exclusiv pe recompensă, nu pe procesul de învățare. De asemenea, este nevoie de pregătire din partea cadrelor didactice și de acces la tehnologie.

Concluzii

Gamificarea este o strategie pedagogică modernă, care transformă învățarea într-o experiență atractivă și personalizată. Folosită inteligent și cu scop clar, poate duce la **creșterea eficienței procesului educațional**, la **dezvoltarea competențelor secolului XXI** și la **cultivarea unei atitudini pozitive față de școală**.

Exemple concrete de gamificare în învățământul primar

1. **Aplicații digitale folosite frecvent:**
 - **Kahoot!** – quiz-uri interactive, cu clasament live; elevii răspund la întrebări de pe dispozitivele proprii.
 - **Wordwall** – exerciții variate (roata norocului, perechi, completări) cu feedback instant.
 - **Quizizz** – joc de întrebări cu răspuns multiplu și ritm adaptat; permite lucrul în echipă.
 - **ClassDojo** – platformă de management al clasei cu punctaje, avataruri și misiuni.
 - **Baamboozle** – jocuri cu punctaj pentru echipe, folosit cu proiector, fără cont elev.
2. **Activități gamificate fără tehnologie:**
 - **„Cutia misterelor”** – învățătorul ascunde întrebări sau provocări într-o cutie colorată; fiecare răspuns corect aduce „bile albe”.
 - **„Insigne de progres”** – elevii câștigă insigne simbolice pentru comportament, participare activă sau progres academic.
 - **„Misiunea săptămânii”** – tema este transformată într-o aventură cu pași de parcurs și recompense.
 - **Tabla punctelor** – un sistem simplu de recompensare vizuală, pe echipe sau individual.

Bibliografie selectivă

1. **Burke, B.** (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Brookline: Bibliomotion.
2. **Gee, J. P.** (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
3. **Zichermann, G., & Cunningham, C.** (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
4. **Prensky, M.** (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9, No. 5.
5. **Roșu, A.** (2021). *Gamificarea în educație. Teorie și practică*. Editura Didactică și Pedagogică.
6. **Ministerul Educației (2022)**. *Repere metodologice pentru organizarea activității didactice în învățământul primar*.
7. **Stan, E.** (2017). *Evaluarea în învățământul primar: perspective moderne*. Editura Paralela 45.

Violența și combaterea ei – un pas spre o societate mai bună

Profesor învățământ primar – Aurelia Căpățina-Platica
Școala Gimnazială nr. 115, București, sector 5

Violența este o problemă serioasă care afectează toate mediile sociale: familia, școala, comunitatea și spațiul virtual. De la simple jigniri până la agresiuni fizice, formele de violență s-au diversificat și, din păcate, s-au înmulțit. Este esențial ca fiecare dintre noi să înțeleagă gravitatea acestui fenomen și să contribuie activ la prevenirea lui.

Unde apare violența?

Violența nu ține cont de vârstă sau loc. Poate fi întâlnită:

- în familie, unde uneori lipsa comunicării duce la agresiuni fizice sau psihologice;
- la școală, sub forma bullying-ului – tachinări, insulte, excludere;
- pe internet, sub forma cyberbullying-ului – mesaje răutăcioase, umilire publică, amenințări.

Toate aceste forme de violență lasă urme – nu doar fizice, ci și emoționale. Copiii care sunt victime pot deveni retrași, triști sau chiar agresivi la rândul lor. Agresorii, în schimb, riscă să ajungă să aibă probleme grave de comportament sau chiar cu legea.

Ce putem face?

Combaterea violenței începe cu educația. Acasă, părinții trebuie să ofere un exemplu de comportament calm, înțelept și empatic. La școală, profesorii și consilierii au misiunea de a încuraja elevii să comunice, să colaboreze și să-și rezolve conflictele prin cuvinte, nu prin violență.

În plus, este important să:

- încurajăm exprimarea emoțiilor într-un mod sănătos;
- organizăm activități de grup care dezvoltă respectul și solidaritatea;
- sancționăm comportamentele agresive fără a le ignora.

Campaniile de informare, orele de consiliere și atelierile de educație emoțională sunt, de asemenea, metode excelente prin care putem forma o generație care înțelege valoarea păcii și a respectului reciproc.

Fiecare gest contează

Violența poate fi oprită. Dar este nevoie ca fiecare dintre noi să spună „NU” când vede o nedreptate. Să își ajute colegul umilit. Să vorbească cu un adult de încredere. Să nu întoarcă privirea. Fiecare gest de bunătate, fiecare cuvânt de sprijin, fiecare alegere de a rămâne calm în fața conflictului contribuie la o lume mai sigură.

Să construim împreună o societate în care violența nu-și are locul. În care cuvintele vindecă, nu rănesc. În care oamenii se ascultă și se înțeleg. Violența se oprește cu noi.

Bibliografie:

- Legea Educației Naționale nr. 1/2011
- Ghidul pentru prevenirea și combaterea violenței în școli – Ministerul Educației
- www.salvaticopiii.ro – Resurse educaționale despre bullying
- www.educatiepentrusanatate.ro – materiale de prevenție
- Articole și studii psihologice despre efectele violenței asupra copiilor

Gamificarea lecției de matematică –o strategie inovatoare descoperită în cadrul cursului „Pedagogia în lumea digitală ”

Profesor Căpitănescu Adela -Leontina

Școala Gimnazială Nr.1 Telești, Loc.Telești, Jud. Gorj

Într-o eră în care tehnologia redefinește aproape toate aspectele vieții cotidiene, educația are responsabilitatea de a se adapta și de a răspunde noilor provocări. Elevii de astăzi sunt nativi digitali, obișnuiți cu interactivitatea, viteza și recompensele imediate oferite de mediul virtual. Acest context impune profesorilor nu doar o actualizare a conținuturilor, ci și o regândire a strategiilor de predare pentru a menține interesul și motivația elevilor.

O soluție inovatoare, din ce în ce mai des utilizată în procesul didactic, este gamificarea – aplicarea mecanismelor specifice jocurilor în activitățile educaționale. Aceasta transformă învățarea într-un proces atractiv, bazat pe provocări, recompense și progres vizibil, încurajând implicarea activă a elevilor.

Participarea mea la cursul de formare continuă „Pedagogia în lumea digitală” derulat de Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu Jiu, prin Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, finanțat prin Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR), a reprezentat un pas esențial în acest demers de modernizare a predării. Cursul mi-a oferit nu doar o perspectivă actuală asupra educației digitale, ci și instrumente concrete prin care pot integra gamificarea în lecțiile de matematică. Am descoperit cum pot transforma un conținut perceput adesea ca dificil sau abstract într-o experiență captivantă, adaptată nevoilor reale ale elevilor mei.

Parcurgând cursul m-am familiarizat cu beneficiile gamificării în lecțiile de matematică. Printre acestea amintesc :

- Construirea unei relații pozitive cu matematica : prin introducerea jocului, matematica devine mai puțin abstractă și mai conectată cu realitatea elevilor, iar lecțiile sunt mai atractive, materia – mai accesibilă și mai plăcută.

- Feedback imediat și evaluare continuă : una dintre cele mai mari calități ale instrumentelor digitale gamificate este furnizarea de feedback în timp real, elevii pot să își corecteze rapid greșelile, iar profesorii pot urmări progresul lor în mod constant și obiectiv.

-Dezvoltarea gândirii critice și a rezolvării de probleme : multe jocuri educaționale solicită elevilor să aplice conceptele matematice în contexte noi, provocatoare. Gamificarea nu înlocuiește exercițiul matematic, ci îl amplifică prin stimularea gândirii logice, analitice și creative.

- Învățarea personalizată și adaptabilă : platformele digitale gamificate permit adaptarea nivelului de dificultate la nevoile individuale ale fiecărui elev. Astfel, fiecare copil poate progresa în ritmul său, simțindu-se valorizat și susținut în procesul de învățare.

- Participare activă și colaborativă : activitățile gamificate favorizează implicarea tuturor elevilor, nu doar a celor performanți. Sarcinile pot fi structurate sub formă de provocări de grup, jocuri în echipă sau clasamente colective, ceea ce consolidează colaborarea, comunicarea și spiritul de echipă.

- Reducerea anxietății față de matematică: matematica este adesea percepută ca fiind rigidă sau intimidantă. Gamificarea schimbă această percepție prin crearea unui mediu prietenos, în care greșelile sunt acceptate ca parte a jocului și învățării. Această abordare relaxează atmosfera și încurajează implicarea chiar și a elevilor mai puțin încrezători.

- Creșterea motivației intrinseci și extrinseci :prin provocări, punctaje, niveluri sau insigne, elevii sunt stimulați să se implice activ. Motivația nu mai vine exclusiv din dorința de a obține o notă, ci și din plăcerea de a progresa, de a concura, de a atinge obiective. Această motivație susținută duce la o mai bună perseverență în fața sarcinilor dificile.

Gamificarea nu este doar un artificiu motivațional, ci o strategie pedagogică care influențează profund modul în care elevii percep, învață și aplică matematica. Integrarea elementelor de joc în procesul educațional are o serie de beneficii specifice, cu impact semnificativ asupra eficienței și atractivității lecțiilor de matematică:

De asemenea, având în vedere competențelor dezvoltate în cadrul cursului „Pedagogia în lumea digitală”, voi începe să experimentez integrarea gamificării în lecțiile de matematică prin:

- Platforme digitale (Kahoot!, Quizizz, Wordwall, LearnigApp, Edpuzzle) pentru verificarea cunoștințelor într-un mod distractiv.

- Escape room-uri educaționale, în care elevii rezolvă probleme matematice pentru a „evada” (Genially)

- Clasamente și punctaje în clasă pentru a marca progresul individual și al echipelor.

Aceste metode vor contribui la creșterea interesului elevilor și la consolidarea cunoștințelor prin practică repetată, dar plăcută.

Pentru mine, cursul a reprezentat o oportunitate valoroasă de actualizare profesională. Am învățat cum să folosesc tehnologia nu doar ca suport, ci ca motor al învățării. Gamificarea este doar una dintre strategiile pe care le-am integrat în activitatea mea didactică, dar una cu impact vizibil imediat asupra motivației și participării elevilor.

Acest curs mi-a oferit un nou cadru de gândire: profesorul devine designer de experiențe educaționale, nu doar transmițător de conținut. Participarea la formare a fost un pas esențial pentru a răspunde provocărilor școlii moderne și pentru a crea un mediu de învățare relevant, captivant și eficient.

Gamificarea în lecțiile de matematică este o strategie didactică inovatoare, capabilă să transforme procesul de predare-învățare într-o experiență motivantă și eficientă. Integrarea acestei metode este susținută de dezvoltarea competențelor digitale ale profesorului, aspect pe care cursul „Pedagogia în lumea digitală” l-a facilitat într-un mod concret și aplicat.

Recomand tuturor cadrelor didactice să exploreze potențialul gamificării și să participe la astfel de programe de formare, care pot schimba fundamental modul în care predăm și învățăm.

Bibliografie

- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Pfeiffer.
- Deterding, S. et al. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of MindTrek.
- Istrate, O. (2014). Tendințe actuale în educația digitală. Revista eLearning.
- Ministerul Educației (2021). Strategia privind digitalizarea educației din România – SMART-Edu.

Gamificarea procesului educațional în matematica de gimnaziu

Introducere

Gamificarea reprezintă integrarea elementelor de joc în activități care, în mod tradițional, nu sunt considerate „jocuri”. În contextul învățării matematice la nivel de gimnaziu, aceasta transformă lecțiile într-o experiență captivantă, crescând interesul, motivația și rezultatele elevilor. Mulți profesori și cercetători recunosc astăzi potențialul gamificării ca strategie modernă de predare, cu efecte pozitive dovedite asupra dezvoltării gândirii critice și reducerii anxietății față de matematică.

Beneficii ale gamificării în matematică

- **Crește motivația și interesul:** Elemente precum punctajele, trofee și clasamentele fac din învățarea matematicii o activitate distractivă, similară cu jocurile preferate de elevi.
- **Reducerea anxietății matematice:** Transformarea exercițiilor într-un cadru ludic ajută elevii să abordeze greșelile fără frică, ceea ce le sporește încrederea pe termen lung.
- **Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor:** Evoluția progresivă a dificultății problemelor și feedback-ul instantaneu motivează elevii să persevereze și să exerseze mai mult.
- **Învățare personalizată:** Aplicațiile și platformele de matematică gamificată adaptează sarcinile la nivelul fiecărui elev, stimulându-i atât pe cei care întâmpină dificultăți, cât și pe cei avansați.
- **Întărirea colaborării sociale:** Jocurile de echipă și competițiile clasei creează oportunități pentru ca elevii să învețe unii de la alții și să-și dezvolte abilități sociale.
- **Feedback imediat și clar:** Elevii primesc instant recunoaștere pentru progresele lor, ceea ce îi ajută să corecteze rapid greșelile și să-și consolideze cunoștințele.

Elemente de Gamificare Recomandate

Element	Exemplu de Aplicare	Efect Pedagogic
Puncte și trofee	Elevii câștigă puncte pentru fiecare problemă rezolvată corect	Motivare, sentiment de progres
Clasamente	Clasamentul săptămânal al clasei bazat pe scoruri	Stimulare prin competiție
„Quests” și misiuni	Lecția devine o misiune cu pași de parcurs	Structurare logică a sarcinilor

„Boss battles”	Evaluări tematice unde elevii pot încerca de mai multe ori	Reducerea stresului la evaluare
Povestiri și teme	Matematica integrată în scenarii narative	Creșterea implicării emoționale
Feedback imediat	Corectarea instantă a testelor/jocurilor	Susținerea învățării active
Aplicații interactive	Kahoot, Quizizz, Mathletics, Prodigy	Încurajarea exersării regulate

Exemple Concrete de Gamificare în Matematica de Gimnaziu

- **Quiz-uri interactive pe platforme ca Kahoot sau Quizizz:** Elevii răspund la întrebări de matematică în timp real, concurează între ei și primesc puncte și insigne pentru rezultate bune⁹.
- **Escape room matematic:** Pentru a „evada”, elevii trebuie să rezolve o serie de probleme, fiecare succes oferind o cheie sau indiciu.
- **Matematica bazată pe poveste:** Lecțiile devin episoade dintr-o aventură, în care elevii „deblochează” niveluri sau personaje prin rezolvarea corectă a exercițiilor.
- **Competiții de echipă:** Clasele se împart în echipe care adună puncte la fiecare rezolvare, stimulând lucrul colaborativ și spiritul de echipă.
- **Aplicații și platforme digitale:** Prodigy, IXL sau Mathletics folosesc avatare, quest-uri și badge-uri digitale pentru a transforma exersarea matematicii în experiențe captivante.

Efecte dovedite în mediul școlar

Studiile arată creșteri semnificative ale nivelului de interes și motivație la elevii expuși la strategiile gamificate, comparativ cu metodele tradiționale. Potențialul de a reduce anxietatea și a crește performanțele la evaluări este confirmat atât prin studii cantitative, cât și calitative. Profesorii și elevii raportează o atitudine mai pozitivă, dezvoltarea abilităților de gândire critică și o implicare activă pe termen lung.

Recomandări pentru implementarea cu succes

- Integrați elementele de joc conform specificului clasei și nivelului de vârstă.
- Combinați gamificarea cu metode tradiționale pentru a asigura acoperirea curriculumului.
- Oferiți feedback pozitiv și încurajați participarea tuturor elevilor.
- Adaptați scoringul astfel încât să premieze progresul individual, nu doar performanța finală.
- Implicați elevii în crearea regulilor sau designului jocurilor pentru a crește sentimentul de apartenență și responsabilitate.

Matematica devine joc: Cum poate Gamificarea să schimbe fața învățării la gimnaziu

Într-o eră a tehnologiei și a informației rapide, elevii nu mai răspund la metodele clasice de predare cu același entuziasm ca odinioară. Matematica, deși esențială în dezvoltarea logicii, devine adesea o materie temută. Aici intervine **gamificarea** – o metodă modernă care transformă lecțiile în experiențe captivante și pline de sens.

De ce matematica?

Matematica este disciplina perfectă pentru gamificare. De ce?

- Are reguli clare și obiective măsurabile.
- Conține provocări: exerciții, probleme, raționamente logice.
- Permite progres vizibil, de la învățarea numerelor naturale la ecuații și geometrie.

Gamificarea pe conținuturi matematice:

1. Numere naturale și operații

Exemple de jocuri:

- **„Duel de calcule”**: doi elevi se întrec la tablă, cronometrat, pentru a rezolva o serie de calcule cu adunări și înmulțiri. Se acordă puncte pentru viteză și acuratețe.
- **„Matematicianul rapid”**: aplicații de tip Blooket sau Gimkit, unde elevii primesc puncte pentru fiecare răspuns corect într-un interval de timp.
- **„Țintarul matematic”**: elevii aleg o țintă cu scor (ex: 100) și trebuie să ajungă la ea folosind o combinație de operații.

2. Frații, zecimale și procente

Exemple de jocuri:

- **„Cursa cu pizza”**: elevii formează echipe și primesc piese de pizza reprezentând fracții; trebuie să creeze întregi sau să le compare.
- **„Adevărat sau fals?”** cu flashcards – $0,75 = 3/4$; $25\% = 1/3$ etc. Elevii ridică cartonașe pentru fiecare.
- **„Cumpărături în magazinul matematic”**: elevii au bugete în lei și trebuie să „cumpere” produse cu prețuri zecimale, aplicând reduceri procentuale.

3. Geometrie (forme, arie, perimetru, volum)

Exemple de jocuri:

- **„Escape room geometric”**: indiciile pentru ieșire implică calcularea perimetrului unei grădini, volumul unei piscine sau recunoașterea unui paralelipiped.

- **„Atelier de construcții”**: elevii primesc bețișoare și hârtie milimetrică pentru a crea figuri geometrice cu perimetru sau arie date.
- **„Detectivii unghiurilor”**: în perechi, elevii identifică unghiurile într-o imagine complexă și primesc puncte dacă justifică corect.

4. Ecuații și inecuații

Exemple de jocuri:

- **„Sparge codul”**: fiecare ecuație corect rezolvată oferă o cifră dintr-un cod secret care deschide o „comoară” (ex: o provocare de echipă).
- **„Domino cu ecuații”**: piesele de domino conțin o ecuație și rezultatul altei ecuații. Elevii trebuie să le potrivească corect.
- **„Ghicește necunoscuta!”**: pe modelul „ghicește cuvântul”, un elev are pe frunte o ecuație, ceilalți oferă indicii pentru a o rezolva.

5. Proportionalitate, funcții, grafice

Exemple de jocuri:

- **„Simulări de vânzări”**: echipele primesc sarcini de tip „calculează cât costă 3,5 kg de mere dacă 1 kg costă 8,5 lei”.
- **„Construiește graficul”**: elevii primesc tabele de valori și trebuie să le transforme în grafice, apoi să interpreteze.
- **„Bingo de proporționalitate”**: profesorul spune o situație (ex: „5 pixuri costă 15 lei”), iar elevii marchează variantele proporționale.

Cum funcționează gamificarea la clasă?

1. Lecția devine o **poveste** – elevii sunt eroi, detectivi sau călători prin tărâmurile matematice.
2. Fiecare problemă este o **provocare** – cu niveluri, misiuni și coduri secrete.
3. Feedback-ul este **rapid și motivant** – puncte, insigne, clasamente pe echipe sau individuale.
4. Evaluarea devine **continuă** – elevii își monitorizează progresul fără presiunea testelor clasice.

De ce funcționează?

- Elevii sunt **implicați activ**, nu doar ascultători pasivi.
- Greșelile sunt acceptate ca parte a jocului, ceea ce elimină **frica de eșec**.

- Crește **stima de sine**, iar competiția sănătoasă sporește **motivația intrinsecă**.
 - Promovează **gândirea critică**, **colaborarea** și **flexibilitatea mentală**.
-

✓ Concluzie:

Gamificarea procesului educațional în matematica de gimnaziu s-a dovedit a fi o strategie eficientă pentru creșterea motivației, interesului, performanței și reducerii anxietății. Integrarea atentă a elementelor ludice poate transforma radical modul în care elevii percep și asimilează conceptele matematice, stimulându-le gândirea critică, autonomia și colaborarea.

Gamificarea nu înseamnă renunțarea la rigoare, ci **împachetarea inteligenței în bucurie**. Profesorul devine un **arhitect de experiențe matematice**, iar elevul descoperă că matematica nu e un munte greu de urcat, ci un joc de strategie, logică și curiozitate.

Să transformăm „Matematica e grea” în „Matematica e un joc pe care vreau să-l câștig!”

Bibliografie

1. <https://sdgsreview.org/LifestyleJournal/article/download/4567/2228/12429>
2. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/36189>
3. <https://iocscience.org/ejournal/index.php/geneus/article/view/4749>
4. <https://sipabacus.com/in/blog/how-gamification-makes-math-learning-exciting-for-kids/>
5. <https://pdfs.semanticscholar.org/aef2/cf864e70b651b077eac8e6f5de9039f9fe08.pdf>
6. <https://www.letsgolearn.com/math-assessment/math-through-gamification/>
7. <https://www.theedadvocate.org/5-ways-gamification-can-boost-math-skills/>
8. <https://www.studypug.com/blog/hunger-games-the-pursuit-of-gamification-in-math-education/>
9. <https://researchleap.com/integrating-gamification-into-middle-school-mathematics-curriculum-game-based-learning-approach-in-namibia/>

JOCUL-MODALITATE DE ADAPTARE SOCIALĂ LA VÂRSTELE MICI

Profesor psihopedagog: Cațan Carmen Luiza
C.S.E.I. "Constantin Pufan", Drobeta Turnu Severin

Obiectivul fundamental al învățământului îl reprezintă formarea unui individ capabil să se integreze într-o societate în continuă și rapidă schimbare.

Grădinița are propria ei importanță pentru copil, dar și pentru societate. Este instituția care oferă ocaziile jocului în sensul dezvoltării copilului, făcându-se trecerea de la informal la formal. Problema apropierii copilului de cunoașterea normelor, regulilor de viață și conviețuire, face trece-rea către realizarea unui amplu proces de socializare ținând cont de principiul deosebit de important al preșcolarității-respectarea particularităților de vârstă și individuale ale copiilor.

Jocurile și activitățile desfășurate în cadrul grădiniței au la baza relaționarea cu cei din jur, stabilirea unor relații de comunicare și chiar prietenie între copii.

De aceea putem afirma că socializarea este o condiție, o modalitate, dar și o finalitate principală a învățământului preșcolar, finalitate care se regăsește și în învățământul primar.

Între aceste activități, un loc aparte îl ocupă jocul didactic, cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, spre minunata lui lume de gânduri și vise. Pentru copil, aproape orice activitate este joc. "Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică cere să respire și, în consecință, să acționeze." (E. Claparede)

Jocul didactic este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse, într-o structură unitară, axată pe învățare. El imprimă activității didactice un caracter dinamic și atrăgător, induce o stare de bucurie și de destindere care previne monotonia și oboseala și fortifică energiile intelectuale și fizice ale copiilor. Prin intermediul jocului se realizează nu numai o cunoaștere a realității sociale, ci și o imitare a unor tipuri de relații sociale dintre adulți, așadar prin jocuri deprind modele de conduită și ajung să reflecte chiar până la nivel de înțelegere comportamentele.

Pentru exemplificare voi prezenta câteva jocuri desfășurate cu copiii de la grupa mea, la diferite categorii de activități, pentru fiecare grupă de vârstă, în vederea adaptării sociale a acestora.

Astfel se disting:

- **Jocuri de manipulare** - poartă numele materialelor și jucăriilor mânuite de copil: jocuri cu bile, jocuri cu materiale din natură, jocuri cu forme geometrice;
- **Jocuri imitative** - poartă numele acțiunilor sociale transfigurate: "Citim ziarul". "Hrănim păpușa";
- **Jocuri de conviețuire socială** - ilustrează cunoaștere, motivație, dar și îndemănare: "De-a mama și copilul", "De-a șoferii", "De-a grădinița";

-Jocuri de construcție-se raportează la cunoaștere , motivație dar și la pricepere de a construi:”
Construim poduri peste râu”, ”Construim blocuri de locuințe”;

-Jocuri dramatizări-se constituie în funcție de impresiile pe care le produc poveștile și basmele învățate;

-Jocuri motrice simple - se realizează folosind sau nu materiale și jucării : alergări, târări, cățărări, săritul corzii, mersul pe bicicletă.

-Jocuri motrice complexe - se desfășoară mai cu seamă în cadrul activităților de învățare dirijate de educație fizică, în special exerciții de mers variat, concursuri sportive, treceri peste obstacole;

-Jocuri de expresie afectivă: teatrul de păpuși, teatrul de masă, imitația etc;

-Jocuri senzoriale: jocuri pentru sensibilizarea auzului, jocuri pentru sensibilizarea gustului și a mirosului, jocuri pentru educarea simțului echilibrului;

-Jocuri intelectuale: jocuri fonematice, jocuri pentru îmbogățirea vocabularului, jocuri matematice, jocuri de atenție.

Jocurile didactice care permit o reușită abordare interdisciplinară fac parte din categoria metodelor active de predare-învățare și sunt jocurile de rol. Ele se bazează pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene, iar prin practicarea lor, copiii devin actori ai vieții sociale pentru care se pregătesc. Punând copiii să relaționeze între ei, jocul de rol îi activează din punct de vedere cognitiv, afectiv și motric-emoțional, iar interacțiunile dintre participanți dezvoltă autocontrolul eficient al conduitelor, comportamentelor și achizițiilor. Jocul de rol evidențiază modul corect sau incorect de comportare în anumite situații și reprezintă o metodă eficientă de formare rapidă și corectă a convingerilor, atitudinilor și comportamentelor.

Pe lângă obiectivele cognitive specifice unor activități, jocul de rol contribuie la realizarea unor obiective atitudinal-valorice. Astfel, jocul de rol:

- facilitează socializarea copiilor;

- îi familiarizează cu modul de gândire, trăire și acțiune, specific anumitor status-uri profesionale, culturale, științifice.

Comportamentele sociale se învață atât prin imitare , cât și prin instruire. Parcurgând diferite etape, într-o continuă spirală ascendentă , socializarea individului se realizează pe tot timpul vieții, experiența dobândită în anii copilăriei fiind esențială în cadrul acestui proces.

Bibliografie:

- 1.Claparede, E., Psihologia copilului și pedagogia experimentală-E.D.P., București, 1975
- 2.Crețu T., Psihologia vârstelor., Editura Credis, București, 2001
- 3.Glava A., Glava C., Introducere în pedagogia peșcolară, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2002

Gamificarea în procesul educațional – de la teorie la impact pedagogic

Autor: Cercel Monica

Școala Gimnazială „George Enescu”, Năvodari, jud. Constanța

Rezumat

Gamificarea reprezintă integrarea elementelor specifice jocului în contexte non-ludice, cum este cel educațional. Articolul își propune să analizeze fundamentele teoretice ale gamificării, să ofere o perspectivă asupra modelelor existente și să argumenteze, prin studii de caz și observații pedagogice, beneficiile acestei abordări asupra motivației, implicării și rezultatelor elevilor. Accentul este pus pe transformarea climatului didactic prin mijloace creative, interactive și eficiente.

1. Introducere

Într-un sistem educațional supus presiunii standardizării, digitalizării și diversificării nevoilor elevilor, cadrele didactice caută soluții inovatoare pentru a menține interesul și participarea elevilor. Una dintre strategiile cu impact major este **gamificarea** – utilizarea mecanismelor jocului pentru a stimula învățarea.

Contrar aparențelor, gamificarea nu înseamnă „jocă” în sensul tradițional, ci folosirea unor **mecanisme motivaționale specifice jocului** (puncte, niveluri, misiuni, recompense, progres vizibil) pentru a transforma procesul educațional într-o experiență captivantă.

2. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea are la bază mai multe teorii relevante pentru domeniul educației:

a) Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985)

Această teorie identifică trei nevoi psihologice fundamentale: competența, autonomia și relaționarea. Gamificarea susține aceste nevoi prin:

- feedback constant (pentru competență);
- libertatea de alegere în sarcini (pentru autonomie);
- colaborare și competiție prietenoasă (pentru relaționare).

b) Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)

Chou propune 8 tipuri de motivație în gamificare (ex. realizare, ownership, influență socială, imprevizibilitate), ce pot fi aplicate în lecții prin:

- provocări escaladate (realizare);
- puncte și insigne (ownership);
- sarcini de grup și leaderboard-uri (influență socială).

c) Flow-ul educațional (Mihaly Csikszentmihalyi)

Gamificarea generează condițiile pentru intrarea în starea de *flow*, în care elevul este complet absorbit de sarcină, concentrat și motivat intern, datorită echilibrului dintre dificultate și competență.

3. Elemente de gamificare în practică

Gamificarea nu se rezumă la jocuri digitale. Ea poate fi implementată sub diverse forme, adaptate vârstei și disciplinei:

a) Sisteme de punctaj și niveluri

Elevii primesc puncte pentru activități finalizate, pot „urca” niveluri sau primi titluri simbolice („Maestrul sintezei”, „Detectivul de idei”). Progresul este vizibil și valorizat.

b) Misiuni și provocări

Lecțiile pot fi structurate sub forma unor „misiuni” de rezolvat: ex. „Recuperează fragmentul pierdut din poveste”, „Salvează personajul prin alegerea corectă a variantelor”.

c) Recompense și feedback imediat

Folosirea de recompense simbolice (insigne, diplome, avatare), combinate cu feedback constructiv imediat, stimulează implicarea.

d) Platforme digitale interactive

Aplicații precum Kahoot, Wordwall, Quizziz sau Classcraft permit crearea de concursuri, evaluări rapide, activități în echipă sau „bătălii de cunoștințe”.

4. Studii de caz și observații pedagogice

Într-un experiment aplicat la clasa a VI-a în cadrul lecțiilor de Limba română, am implementat o serie de activități gamificate:

- **Evaluare prin joc digital (Kahoot!):** test rapid de recapitulare a textului literar, cu punctaj și clasament live.
- **Lecție tip „Escape Classroom”:** elevii au rezolvat provocări literare pentru a descifra „codul” final.
- **Fise de lucru sub formă de „vânătoare de comori”:** fiecare sarcină rezolvată oferea un indiciu pentru etapa următoare.

Rezultate observate:

- participare 100% activă, inclusiv din partea elevilor reticenți în mod normal;
 - creșterea numărului de răspunsuri corecte la evaluările ulterioare;
 - feedback pozitiv din partea elevilor, care au exprimat dorința de a repeta experiența.
-

5. Argumente pro și provocări

☒ **Avantaje:**

- Motivație crescută;
- Climat pozitiv la clasă;
- Adaptabilitate la diverse stiluri de învățare;

- Încurajarea colaborării și gândirii critice.

☒ **Provocări:**

- Necesită timp de pregătire;
 - Posibilă superficializare dacă este utilizată mecanic;
 - Necesitatea de a păstra echilibrul între joc și obiectivele educaționale.
-

6. Concluzii

Gamificarea nu este un simplu moft pedagogic, ci un demers serios care, aplicat corect, poate revitaliza procesul de predare-învățare. Prin crearea unui context educațional ludic, motivant și bine structurat, profesorul devine un arhitect al învățării experiențiale, iar elevii – exploratori implicați în propria dezvoltare.

Educația are nevoie de creativitate, iar gamificarea este una dintre cele mai promițătoare direcții pentru școala viitorului.

Bibliografie:

- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Chou, Y.-k. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. MindTrek Conference.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Profesor Cernat Gabriela, Grădinița nr 3, Bragadiru

Gamificarea, în contextul educației, implică integrarea elementelor de joc în activități non-joc, cum ar fi învățarea, cu scopul de a face experiența mai atractivă și motivantă pentru copii. Aceasta nu înseamnă neapărat să transformi totul în jocuri, ci mai degrabă să utilizezi elemente de joc pentru a spori angajamentul și a face învățarea mai distractivă.

Gamificarea didactică se comportă ca un sistem informațional motivațional și poate fi considerată un ansamblu de elemente (principii, procedee, mijloace etc.) dependente între ele și formând un întreg organizat, folosite pentru a colecta, prelucra și transmite informația într-un mod specific (game design"), necesar pentru a motiva participanții la procesul didactic propus de profesor.

Din punct de vedere psihologic și motivațional, elevii au nevoie de stimuli care să le capteze atenția și să le capaciteze interesul, la fel de mult cum au nevoie de situații și profesori care să îi solicite, să îi implice mai mult decât să îi disciplineze. Predarea – învățarea – evaluarea presupun în egală măsură un flux constant de relație (interacțiune, comunicare profesor – elev), la fel cum necesită și presupun un schimb constant de „amprente emoționale” (stări, dispoziții, emoții, afecte în raport cu situațiile, acțiunile, finalitățile educaționale), de o parte și de alta a catedrei.

Gamificarea este o strategie care integrează elemente de joc distractive și captivante în contexte care nu țin de jocuri pentru a spori implicarea și a motiva anumite comportamente. Gamificarea folosește designul și mecanismele de joc, cum ar fi insigne, clasamentele, punctele și recompensele, pentru a încuraja participarea activă și pentru a face sarcinile distractive și plăcute.

Utilizarea Gamification în sala de clasă poate optimiza capacitatea creierului de a procesa noi informații, prin intermediul aspectelor generale ale lecțiilor gamificate, cu prezentări audio-vizuale, informații schematizate, modele repetitive reduse la minimum, uzul de hărți conceptuale, dezvoltarea unor scheme de gândire laterală; poate îmbunătăți motivația și implicarea copiilor datorită elementelor stimulative de joc, dar și a feedback-ului pozitiv imediat, a aprecierilor ori a insinelor câștigate pentru finalizarea cu succes a provocărilor angajate de aceste jocuri (recompensarea neurofiziologică).

Învățarea umană este influențată și, uneori, determinată major chiar de conexiunile ce au loc la nivelul centrului neurologic al plăcerii. Semnalele de recompensă, ce ajung la creier pe cale neuronală, sunt se pare responsabile de facilitarea stocării de noi informații în memoria pe termen lung, cea care activează hipocampusul, o structură implicată în procesul de învățare și de memorie. Substanța numită dopamină este de asemenea implicată în controlul plasticității neuronale în hipocampus, aceasta fiind un fenomen neurofiziologic semnificativ ce stă la baza achiziției de noi informații și abilități. Mai mult decât atât, s-a constatat că memoria hipocampusului se poate îmbunătăți la adulți în urma practicii unor anume jocuri video, prin stimularea circuitelor cerebrale.

Jocurile educative sau designul activităților care au o finalitate cu caracter educațional, datorită elementelor de provocare cu rezolvarea unor probleme complexe în maniere variate, stimulare a competitivității și dorinței interioare de atingere a unui scop, obiectiv, toate acestea reprezintă exersarea unor mecanisme sănătoase în construcția motivației interioare și a determinării elevului, premise atât de necesare pentru reușita socio-profesională a viitorului tânăr și adult.

Gamificarea în educația timpurie se referă la utilizarea elementelor de joc, cum ar fi punctele, recompensele, clasamentele și alte mecanisme de joc, în activități educative pentru a spori implicarea și motivația copiilor. Prin transformarea învățării într-o experiență ludică și interactivă, gamificarea poate ajuta copiii să dezvolte abilități, să rețină mai bine informațiile și să aibă o atitudine mai pozitivă față de învățare.

Există numeroase modalități de a aplica gamificarea în educația timpurie, printre care:

Sisteme de recompense:

Acordarea de puncte, insigne sau alte recompense pentru realizări, indiferent de dimensiunea lor.

Progresul vizibil:

Afișarea progresului copiilor pe un tablou de bord sau într-un alt format vizual, astfel încât aceștia să poată vedea cât au avansat.

Provocări și misiuni:

Introducerea de sarcini sau provocări cu anumite obiective, care, odată îndeplinite, aduc recompense.

Elemente de poveste:

Îmbinarea activităților educative cu o poveste atractivă, în care copiii pot juca roluri și pot interacționa cu personaje.

Competiții amicale: organizarea de activități competitive, dar nu agresive, care să stimuleze participarea și să încurajeze colaborarea.

Beneficiile gamificării în educația timpurie:

- Creșterea implicării: elementele de joc pot face învățarea mai atractivă și mai motivantă, atrăgând atenția copiilor și crescând nivelul lor de implicare.
- Îmbunătățirea reținerii informațiilor: gamificarea poate facilita memorarea și înțelegerea informațiilor, mai ales atunci când este integrată în contexte ludice.
- Dezvoltarea abilităților: prin activități gamificate, copiii pot dezvolta diverse abilități, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea de probleme, colaborarea și creativitatea.
- Atitudine pozitivă față de învățare: gamificarea poate contribui la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare, făcând-o mai plăcută și mai puțin intimidantă.

Exemple de aplicații: învățarea literelor și sunetelor prin intermediul unui joc de cărți cu imagini și sunete; învățarea numerelor prin jocuri de rol cu cifre și obiecte; dezvoltarea abilităților motorii fine prin jocuri de construcție și manipulare de obiecte; învățarea noțiunilor despre mediu prin jocuri de rol cu plante și animale.

Pentru un bun management al proiectării disciplinare prin gamificare, este important să avem în vedere câteva aspecte esențiale, anume: setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început; crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate, adaptat la nivelul de vârstă; asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game (de ex. jocul The Witcher oferă jucătorului oportunitățile constante de a continua cu povestea sau de a ieși din povestea/scenariul principal, a ”îngheța” nivelul de joc parcurs și, respectiv, de a dobândi mai multe cunoștințe prin misiuni secundare înainte de a continua căutarea principală mai târziu); obiective ce pot fi furnizate preșcolarului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Utilizând jocul la clasă, încurajăm învățarea experiențială și mărim motivația preșcolarilor de a învăța prin joc ceea ce este în acord cu obiectivul principal al educației timpurii de: „învățarea prin joc”.

Ca și educatori este absolut necesar să înțelegem și să aplicăm conceptul de joc în cadrul grupei de preșcolari pentru a modela experiențele de învățare create pentru elevii noștri. Pentru ca învățarea să fie mai eficientă, putem utiliza diverse jocuri didactice, precum și în cadrul activităților libere alese pentru a ajuta pe copii să învețe și să-și însușească mult mai ușor informațiile din diferite domenii. Jocurile pot fi diferite, abordarea acestora fiind obiectivă și într-un mediu fără riscuri.

Sala de clasă poate deveni terenul de joacă, iar elevii potențiali jucători. Într-o lume în care ne aflăm într-o continuă și rapidă transformare, adaptându-ne din mers la noile tehnologii, noi profesorii trebuie să venim în întâmpinarea elevilor cu provocări care să stimuleze învățarea eficientă, dezvoltarea abilităților cheie și a capacității creative a acestora.

În concluzie, conceptul de gamificare în educația timpurie, poate fi o inițiativă sănătoasă pentru modernizarea sistemului și a predării-învățării-evaluării, în strânsă colaborare cu noua eră digitală, impunând astfel un nou ritm educatorilor. Folosirea contextului vizual, elementele ludice integrate pentru angajamentul de învățare, se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema Gamification, în spiritul celor trei piloni ce dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie și relația cu ceilalți.

Bigliografie:

1. aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
2. Jerry Olsen, Thomas Nielsen (2009). Noi metode și strategii pentru managementul clasei, București : Editura Didactică Publishing House;
3. gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania
4. Remus Vaidahazan. (2020). Introducere în gamificarea didactică- Învățarea continuă prin joacă. Cluj Napoca: Presa Univeritară Clujeană.

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII ROMÂNE – O STRATEGIE MODERNĂ PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI ȘI IMPLICĂRII ELEVILOR

**PROF. CHEANĂ ANCA-ANDREEA
LICEUL „GHEORGHE TĂTĂRESCU” ROVINARI**

În ultimele decenii, schimbările tehnologice și sociale au determinat nevoia regândirii procesului educațional. În acest context, gamificarea (sau ludificarea) a devenit o strategie pedagogică emergentă, care presupune aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, precum cel educațional.

Predarea limbii române presupune dezvoltarea competențelor de receptare și producere a mesajului oral și scris, dar și cultivarea expresivității și creativității. În contextul actual, caracterizat de acces rapid la tehnologie și de schimbări în stilurile de învățare ale elevilor, gamificarea a devenit o metodă inovatoare și eficientă. Aplicarea elementelor ludice în procesul educativ sporește motivația intrinsecă, facilitează învățarea prin experiență și face ca orele de limba română să fie mai atractive și relevante pentru elevi.

Gamificarea (din engleză *gamification*) este procesul de integrare a mecanicilor de joc – cum ar fi punctajul, nivelurile, misiunile, recompensele – în contexte non-joc, în scopul stimulării implicării și a motivației. În educație, aceasta presupune transformarea activităților de învățare în sarcini interactive, bazate pe competiție, cooperare și recompensare.

Folosirea gamificării susține învățarea activă și participativă și motivează elevii să fie mai receptivi la sarcini care implică interactivitate și recompense imediate, iar competențele lingvistice pot fi exersate prin jocuri de rol, quizuri, puzzle-uri, escape room-uri literare etc. În plus, gamificarea contribuie la dezvoltarea gândirii critice, a colaborării și a creativității.

De exemplu, la o lecție de literatură, la care se discută basmul cult „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă, se poate desfășura activitatea „Escape room literar” care are drept competență identificarea trăsăturilor textului literar. Astfel, elevii primesc indicii bazate pe momentele subiectului pentru a „evada” dintr-un castel imaginar.

La o lecție de gramatică, pentru studierea părților de vorbire, se poate propune ca activitate „Vânătoarea de comori gramaticale” care vizează recunoașterea și utilizarea corectă a părților de vorbire. Elevii parcurg un traseu digital (pe platforma Wordwall sau Genially) și rezolvă exerciții pentru a obține puncte.

„Roata provocărilor” este o activitate pentru exersarea scrierii creative. Profesorul solicită elevilor să scrie un text narativ în funcție de elementele extrase aleatoriu (personaj,

spațiu, conflict). Competență vizată este producerea de mesaje scrise cu structură narativă coerentă.

Utilizarea gamificării are, deopotrivă, avantaje și limite.

Avantaje:

- Creșterea interesului și participării active;
- Adaptabilitate la diferite stiluri de învățare;
- Oferirea de feedback imediat;
- Dezvoltarea abilităților sociale și de rezolvare de probleme.

Limite:

- Necesită timp de pregătire suplimentar;
- Posibilă distragere a atenției de la obiectivele lecției dacă nu este bine controlată;
- Ineficiență în lipsa infrastructurii tehnologice adecvate.

Gamificarea în educație este un instrument valoros, dar care trebuie utilizat cu discernământ. Este eficientă atunci când este bine integrată în proiectarea pedagogică și adaptată profilului elevilor. În viitor, formarea continuă a cadrelor didactice în domeniul gamificării devine esențială pentru a crea medii de învățare mai captivante și eficiente.

Gamificarea nu este o soluție universală, dar poate deveni un instrument puternic în mâna unui cadru didactic creativ și atent la nevoile elevilor. Folosită echilibrat, aceasta poate transforma ora de limba română într-o experiență de învățare dinamică, captivantă și eficientă.

Bibliografie

1. Iosifescu, Ștefan Vasile – *Managementul calității în educație*, Editura Matrix Rom, București, 2001.
2. Prensky, Marc – *Digital Game-Based Learning*, Editura McGraw-Hill, New York, 2001.
3. Gee, James Paul – *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Editura Palgrave Macmillan, New York, 2003.
4. Radu, Ion – *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Paralela 45, Pitești, 2008.
5. Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006.
6. Cucoș, Constantin – *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2008.
7. Pânișoară, Ioan Nicolae – *Motivația pentru învățare. Teorii și aplicații în context educațional*, Editura Polirom, Iași, 2017.

Gamificarea în educație: între inovație pedagogică și impact asupra învățării

CHERA LILIANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ PÂRȘCOVENI, OLT

Gamificarea, reprezintă un concept inspirat din designul jocurilor și devine tot mai prezent în educație ca strategie de stimulare a învățării și implicării elevilor.

Prin integrarea elementelor ludice în procesul de predare-învățare (precum puncte, insigne, niveluri, misiuni, clasamente), gamificarea transformă o activitate convențională într-o experiență captivantă și motivantă.

Materialul de față explorează fundamentele teoretice ale gamificării, impactul său asupra educației, modele aplicabile și exemple de bună practică, analizând în același timp și potențialele efecte negative.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea se bazează pe teoriile motivației și învățării experiențiale:

- **Teoria autodeterminării** (Deci & Ryan, 1985):
Elevii sunt motivați când le sunt satisfăcute nevoile de competență, autonomie și relaționare. Gamificarea poate răspunde acestor nevoi prin provocări și recompense semnificative.
- **Teoria flow-ului** (Csikszentmihalyi, 1990):
Activitatea ideală este cea care oferă echilibru între dificultate și abilitățile participantului. Jocurile bine calibrate creează acest „flow”.
- **Constructivismul** (Piaget, Vygotsky):
Gamificarea facilitează învățarea prin acțiune, explorare și colaborare.

2. Modele și instrumente de gamificare

- **Modelul Octalysis** (Yu-Kai Chou):
evidențiază opt surse de motivație intrinsecă și extrinsecă (sens, progres, realizare, influență socială, imprevizibilitate, evitare a pierderii etc.).
- **Modelul SAPS** (Gabe Zichermann):
recompense în ordinea impactului – Status, Access, Power, Stuff.
- **Instrumente populare:**
Classcraft, Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Genially, ClassDojo, Minecraft Education Edition.

3. Beneficii și impact pozitiv

- **Creșterea motivației și implicării:**
Elevii devin mai activi și interesați de lecție datorită feedbackului imediat și recompenselor simbolice.
- **Învățare activă și colaborativă:**
Activitățile gamificate presupun explorare, cooperare și rezolvare de probleme.
- **Stimularea gândirii critice și a creativității:**
Misiunile și provocările dezvoltă autonomia și capacitatea de luare a deciziilor.
- **Reducerea anxietății de evaluare:**
Într-un mediu ludic, greșeala este permisă și chiar încurajată ca sursă de învățare.

Exemple de bună practică:

1. Într-o lecție de matematică, profesorul creează un joc de rol în care elevii sunt „detectivi ai numerelor”, rezolvând misiuni în echipă pentru a descifra un cod secret.
2. La limba română, elevii își aleg un avatar și câștigă puncte pentru fiecare răspuns corect în cadrul unei „vânătoare de comori literare” folosind Genially.
3. În grădiniță, folosirea platformei Twinkl în combinație cu povești interactive permite învățarea prin explorare și recompense vizuale.

4. Limite și posibile efecte negative

- **Dependenta de recompense externe:**
Elevii pot învăța pentru puncte, nu pentru sensul cunoștințelor.
- **Comparații sociale excesive:**
Clasamentele pot descuraja elevii mai timizi sau cu ritm de lucru diferit.
- **Gamificare superficială:**
Dacă este aplicată mecanic, fără legătură cu conținutul, poate deveni inutilă sau chiar dăunătoare.

5. Reflecție și perspective viitoare

Gamificarea nu înlocuiește pedagogia, ci o potențează, însă, este esențial ca profesorii să integreze elementele ludice în mod reflexiv, cu scopuri clare de învățare, adaptate nivelului și intereselor elevilor. Formarea cadrelor didactice și schimbul de bune practici rămân cheia unei implementări eficiente.

În concluzie, gamificarea aduce în sala de clasă energia jocului, contribuind la crearea unui mediu pozitiv, motivant și orientat spre învățarea activă.

Dacă este utilizată conștient și echilibrat, poate fi o soluție puternică pentru implicarea elevilor și dezvoltarea competențelor secolului XXI.

Bibliografie - Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. - Csikszentmihalyi, M. (1990).

Flow: The Psychology of Optimal Experience. - Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. - Chou, Y. K. (2015).

Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. - Kapp, K. M. (2012).

The Gamification of Learning and Instruction. - Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. CHI Conference Proceedings. - www.twinkl.ro - www.classcraft.com - www.genial.ly - www.kahoot.com - www.classdojo.com

1. Atelier pentru cadre didactice: „Gamificarea – magie pedagogică”

Obiectiv: Să sprijinim profesorii să transforme lecțiile în experiențe captivante.

Conținut:

- Introducere în gamificare – diferența dintre „game-based learning” și „gamificare”
- Tipologii de jucători (modelul Bartle) și cum le adaptăm la clasă
- Crearea unei lecții gamificate: puncte, misiuni, insigne, clasament, storytelling
- Platforme utile: ClassDojo, Classcraft, Quizziz, Wordwall, Livresq
- Mini-proiect aplicativ: planifică-ți propria misiune didactică

2. Proiect educațional: „Școala ca Aventură”

Pentru: elevi din ciclul primar/gimnazial

Durată: 3 luni

Concept: Elevii parcurg o „hartă a învățării”, cu misiuni pe discipline (română, mate, științe etc.) și primesc recompense (digitale sau simbolice).

Etape:

- Crearea unui univers de joc (ex: „Academia Eroilor”)
- Design de provocări – adaptate nivelului fiecărui elev
- Integrarea părinților – scrisori secrete, ecusoane acasă, aplicații de urmărire a progresului
- Evaluare prin badge-uri și niveluri de progres

3. Articol academic (pentru diseminare sau publicație):

Titlu sugestiv: „Gamificarea educației între motivație, performanță și reflecție pedagogică”

Secțiuni:

1. Teorii de bază: Deci & Ryan (teoria autodeterminării), Flow (Csikszentmihalyi)
2. Modele de gamificare: Octalysis, SAPS (Status, Access, Power, Stuff)
3. Efecte pozitive: motivație crescută, feedback constant, învățare colaborativă
4. Riscuri: supramotivare extrinsecă, competiție toxică, dependență de recompense
5. Exemple comparative România vs. Finlanda (sau alte state care folosesc gamificarea)
6. Concluzii și reflecții: echilibrul între joc și sensul educației

4. Idei de jocuri educaționale DIY (fără tehnologie):

- „Vânătoare de comori literare” – găsirea de indicii în texte pentru a completa un puzzle
- „Triunghiul logic” – un joc pe echipe în care elevii primesc puncte pentru raționamente corecte

- **„Roata norocului didactică”** – sarcini neașteptate pentru recapitulare: mimă, desen, întrebare-capcană etc.

Bibliografie utilă:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*.
2. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
3. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
4. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
5. Domínguez, A., et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education.
6. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Fenomenul gamificării în educație

Prof.ing. Chiper Andreea-Ramona

Colegiul Economic Dimitrie Cantemir Suceava

În domeniul educației, un termen care a câștigat teren este gamificarea. Dar ce înseamnă exact gamificarea și cum poate ea să remodeleze modul în care abordăm învățarea?

Adăugarea de caracteristici asemănătoare jocurilor în procesul de învățare poate contribui la motivarea elevilor. Elemente din jocuri precum câștigarea de puncte, colectarea de insigne, concurența pe clasamente și acceptarea provocărilor sunt folosite în educație. Acest lucru face ca lecțiile să fie mai interactive și mai captivante decât metodele tradiționale de predare. Atunci când profesorii includ elemente precum puncte și provocări, au un alt instrument pentru a crea o experiență mai interactivă pentru elevii lor.

Scopul este de a merge întotdeauna dincolo de învățarea tradițională, iar acest lucru poate fi realizat prin menținerea interesului elevilor prin gamificare.



Source: Gamification, What It Is, How It Works, Examples: Educational Technology

Într-o eră digitală în continuă schimbare, în care atenția elevilor este din ce în ce mai greu de captat și menținut, educația tradițională se confruntă cu provocări serioase. O soluție inovatoare

care câștigă tot mai mult teren este *gamificarea* — aplicarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, precum procesul educațional. Această metodă nu transformă lecțiile în jocuri video, ci folosește mecanisme de joc pentru a stimula motivația, implicarea și dorința de a învăța.

De exemplu, un profesor poate crea un sistem de recompensare în care elevii câștigă puncte pentru fiecare temă rezolvată corect, iar acumularea acestora îi poate duce la „niveluri” superioare sau le poate aduce privilegii simbolice în clasă.

Psihologia motivației este o componentă fundamentală a gamificării în educație. Experiențele de învățare gamificate pot încuraja elevii să participe activ și să persevereze în parcursul lor academic, apelând la factori motivaționali intrinseci precum autonomia, măiestria și scopul. Motivația elevilor de a reuși este alimentată în continuare de elementele de competiție și stimulente. Scopul conferă educației lor mai multă substanță și o leagă de aplicații practice.

Gamificarea are un impact semnificativ asupra implicării și retenției elevilor. Prin transformarea învățării într-una distractivă și interactivă, elevii sunt mai predispuși să fie atenți, să-și amintească mai bine informațiile și să-și îmbunătățească abilitățile de gândire critică. Jocurile au provocări concepute pentru a încuraja rezolvarea problemelor și creativitatea.

În plus, elevii sunt mai predispuși să se implice activ în cursuri atunci când se află în medii de învățare gamificate, deoarece activitățile sunt captivante și distractive, ceea ce îmbunătățește reținerea cunoștințelor. Elevii sunt mai predispuși să rețină și să aplice cunoștințele pe care le învață atunci când sunt implicați emoțional în procesul educațional. De asemenea, elevii sunt provocați să examineze situații individuale, să emită judecăți și să rezolve probleme în cadrul jocului, ceea ce le dezvoltă în continuare abilitățile de gândire critică.

În concluzie putem afirma că tehnicile de gamificare oferă profesorilor o modalitate flexibilă de a îmbunătăți atmosfera din clasă și de a crește implicarea elevilor. Există mai multe modalități de a introduce jocul în tehnicile convenționale de predare, de la crearea de jocuri și simulări educaționale până la adăugarea de evaluări gamificate și sisteme de feedback. Crearea de jocuri și simulări educaționale care implică elevii în activități de învățare, încurajând în același timp creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor, este un exemplu de caz de utilizare în lumea reală.

Bibliografie

1. <https://lerner.ro/ce-este-gamificarea-si-cum-poate-fi-integrata-in-invatare/>
2. <https://gutenberg.ro/ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/>

3. <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/gamification-and-game-based-learning>
4. <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>

INOVAȚIE ȘI CREAȚIE ÎN ACTIVITATEA EDUCAȚIEI TIMPURII

Profesor învățământ primar și preșcolar,
Chirea Alexandra-Tania
Liceul teoretic "Gheorghe Lazăr"
Grădinița PP 2, Pecica
Județul Arad

Motto: „Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.” (Maria Montessori)

În societatea contemporană, cu schimbări rapide și efecte imediate, educația și învățământul trebuie reinnoite, completate, adaptate, astfel încât putem vorbi despre o permanență inovație și creație în activitatea didactică.

Prioritatea învățământului o constituie informatizarea, softul educațional, reprezentat de programele informatice special dimensionate în perspectiva predării unor teme specifice, ceea ce reprezintă o necesitate evidentă .

Procesul instructiv-educativ trebuie astfel conceput și desfășurat, încât să-i convingă pe elevi să prețuiască propria moștenire națională, să primească contribuțiile originale ale oricărei națiuni la civilizația modernă, pregătind atât elevii, cât și dascălii să înțeleagă valoarea diversității și a independenței de spirit. Educația este factorul hotărâtor al dezvoltării psihoindividuale a persoanei. Ea sistematizează și organizează influențele mediului, dezvoltă personalitatea.

Lumea modernă pune accentul pe folosirea mai eficientă a cunoașterii și a inovației. Este necesară extinderea abilităților creatoare ale întregii populații, mai ales ale acelora care le permit oamenilor să se schimbe și să fie deschiși față de idei noi într-o societate diversă din punct de vedere cultural, bazată pe cunoaștere.

În învățământul preșcolar, educația și formarea sunt factori decisivi. Activitățile instructiv-educative din grădinițe sunt concentrate pe crearea unui mediu favorabil pentru creativitate și inovație și totodată, stimularea unei strategii pe termen lung.

Noul mileniu aduce noi cerințe educaționale care impun noi metode, altele decât cele folosite până acum.

Tehnologia didactică include într-un tot unitar toate componentele procesului de învățământ, insistând asupra interdependenței dintre conținut și toate celelalte aspecte, cum ar fi: organizarea, relațiile profesor-elevi, metodele, procedeele folosite etc.

Învățământul modern pune un accent deosebit pe metodele interactive. Acestea presupun ca instruirea să se facă activ, elevii devenind astfel coparticipanți la propria lor instruire și educație.

Utilizarea eficientă a acestor metode, în practica didactică, este necesară cunoașterea teoretică, o minimă experiență în utilizarea acestora și integrarea corespunzătoare în proiectul didactic, în interrelație cu metodele tradiționale. Acest mod de predare transformă elevul într-un actor, participant activ în procesul învățării, pregătit să-și însușească cunoștințele prin efort propriu, o angajare optimă a gândirii, mobilizându-l

în raport cu sarcinile de învățare date, se identifică cu situația de învățare în care este antrenat, fiind parte activă a propriei transformări și formări, generată de cunoaștere.

Managementul clasei este un domeniu de cercetare în științele educației care studiază atât perspectivele de abordare ale clasei de elevi cât și structurile dimensionale ale acesteia, în scopul facilitării intervenției cadrului didactic în situații de criză micro-educățională și a evitării consecințelor negative ale acesteia.

Pentru a susține creativitatea, predarea declarativă, de tip clasic trebuie depășită și înlocuită cu metode care pun accent pe explorare, pe descoperire, pe încurajarea gândirii critice a elevului, pe participarea activă a acestuia la formarea și dezvoltarea sa intelectuală.

Prin urmare, modelul de proiectare a activității didactice are în vedere trecerea de la centrarea pe conținut la centrarea pe activitatea elevului, care presupune deplasarea accentului în activitatea didactică.

Demersurile didactice pe care le inițiem trebuie să fie în concordanță cu particularitățile de vârstă și posibilitățile cognitive și practice ale copiilor. Nu orice metodă poate fi aplicată în cadrul oricărei categorii de activitate sau la orice nivel de vârstă. În alegerea metodelor pe care le vom aplica, trebuie să ținem cont de tema tratată, de tipul ei (de predare, învățare, evaluare) și de nivelul de dezvoltare intelectuală al copiilor. De aceea, este necesar un studiu profund al acestor metode, o analiză amănunțită, creativitate, responsabilitate didactică și capacitate de adaptare și aplicare.

În concluzie, în viziunea metodologilor moderne, demersul didactic se concentrează pe elev și are în vedere transformarea acestuia din “obiect” al procesului didactic în “subiect activ” al propriei deveniri.

Bibliografie:

1. Ionescu M., Radu I.-” Didactica modernă”, Ed. Dacia, Cluj – Napoca, 2001;
2. Alois Gherguț,- “Management general și strategic în educație”, Ed. Polirom, Iași, 2007;
3. I..Cerghit – “Sisteme de instruire alternative”, Aramis, Bucuresti, 2002.
4. Boncu Ștefan – „Psihosociologie școlară”, Editura Polirom, București, 2013;
5. Nicola Ioan – „Tratat de pedagogie școlară”, Editura Aramis, București, 2003;
6. Mîndru Elena – „Strategii didactice interactive”, Editura Didactica Publishing House, București, 2005.

IMPORTANȚA GAMIFICĂRII ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof.înv.primar Chirilă Georgeta Mirela, Șc. Gimn. Nr.1 Abram, Bihor

Într-o lume aflată într-o continuă transformare digitală, sistemul educațional este provocat să adopte metode inovatoare pentru a menține interesul elevilor și pentru a îmbunătăți eficiența învățării. Una dintre aceste metode este **gamificarea** – aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, precum învățarea. Deși la prima vedere poate părea un artificiu menit doar să capteze atenția, studiile arată că gamificarea are un impact profund asupra motivației, implicării și reținerii informațiilor de către elevi.

Gamificarea presupune integrarea unor elemente caracteristice jocurilor – puncte, niveluri, medalii, clasamente, provocări – în activitățile educaționale. Nu este vorba despre transformarea lecțiilor în jocuri video, ci despre adaptarea mecanismelor ludice pentru a spori motivația intrinsecă a elevilor.

În educație, gamificarea poate însemna folosirea de platforme digitale unde elevii își pot câștiga puncte pentru sarcini realizate, își pot alege avatare, pot avansa în niveluri sau pot debloca conținut suplimentar. De asemenea, se pot introduce provocări de echipă, misiuni și concursuri care să transforme procesul de învățare într-o experiență interactivă și atractivă.

Beneficiile gamificării în educație

1. Crește motivația și implicarea

Unul dintre cele mai evidente beneficii ale gamificării este creșterea motivației. Elevii se simt provocați și recompensați, iar acest lucru generează o implicare mai mare în activitățile educaționale. Competiția sănătoasă, dorința de a progresa și feedback-ul imediat stimulează curiozitatea și dorința de a învăța. În loc să perceapă învățarea ca o obligație, elevii o privesc ca pe o aventură în care fiecare reușită este recompensată, iar eșecurile sunt pași firești către progres.

2. Încurajează învățarea activă și colaborativă

Gamificarea promovează învățarea prin descoperire, explorare și rezolvare de probleme. Elevii devin actori activi în propriul proces de învățare, nu doar receptori pasivi ai informației. În plus, activitățile gamificate pot include lucrul în echipă, ceea ce dezvoltă spiritul de colaborare, comunicarea și empatia.

3. Feedback imediat și personalizat

Un alt avantaj major al gamificării este capacitatea de a oferi feedback imediat. Platformele digitale permit elevului să vadă instant rezultatele unei acțiuni, ceea ce favorizează

autoreglarea și ajustarea strategiilor de învățare. De asemenea, profesorii pot urmări cu ușurință progresul fiecărui elev și pot interveni prompt acolo unde este nevoie.

4. Dezvoltarea gândirii critice și a rezilienței

Multe activități gamificate includ provocări și niveluri de dificultate crescute, ceea ce încurajează elevii să gândească strategic, să își dezvolte perseverența și să caute soluții creative. Jocul încurajează învățarea din greșeli, iar acest lucru consolidează încrederea în sine și atitudinea pozitivă față de efort.

5. Adaptabilitate la nevoile individuale

Gamificarea permite personalizarea parcursului educațional. Elevii pot avansa în ritmul lor propriu, pot relua conținutul care le este dificil și pot alege trasee diferite în funcție de interese sau abilități. Această flexibilitate este esențială într-un sistem educațional modern, centrat pe elev.

Exemple de aplicare în școli

Gamificarea este deja aplicată cu succes în multe școli din întreaga lume, dar și în România. Exemple concrete includ:

- **Kahoot!**, o platformă de teste interactive, unde elevii participă la quiz-uri în timp real și primesc puncte pentru răspunsurile corecte.
- **ClassDojo**, un instrument prin care profesorii pot acorda puncte pentru comportamente pozitive, progres academic sau implicare.
- **Duolingo**, folosit pentru învățarea limbilor străine, în care elevii avansează prin niveluri și câștigă recompense virtuale.

Aceste platforme nu doar că motivează elevii, dar oferă și profesorilor un control mai bun asupra progresului educațional.

Provocări și limite

Gamificarea nu este un panaceu și trebuie aplicată cu discernământ. Există riscul ca accentul pus pe recompense externe (puncte, clasamente) să diminueze motivația intrinsecă pe termen lung. De asemenea, este necesară o echilibrare atentă între componenta ludică și conținutul educațional, pentru a nu transforma procesul de învățare într-o simplă competiție.

Este important ca gamificarea să fie integrată într-un cadru pedagogic solid, adaptat vârstei și nevoilor elevilor, și susținută de formarea profesorilor în utilizarea tehnologiilor educaționale.

Concluzie

Gamificarea reprezintă o oportunitate valoroasă de revitalizare a procesului educațional. Prin stimularea motivației, implicării și colaborării, ea contribuie la formarea unor elevi mai curioși, mai autonomi și mai bine pregătiți pentru provocările secolului XXI. Cu o implementare atentă

și echilibrată, gamificarea poate deveni un pilon important al educației moderne, transformând învățarea într-o experiență plăcută și memorabilă.

Bibliografie:

Remus Vaidahazan, “Introducere În gamificare didactică”, editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2020;

La gamification dans la classe de français langue étrangère (FLE)

Professeur Chirila Macovei Ionela Maria

E-mail: yomac2007@yahoo.com

Lycée d'Informatique "Gr. Moisil" Iassy

L'utilisation de la gamification en classe de français langue étrangère (FLE) suscite un intérêt croissant parmi les enseignants désireux de rendre les apprentissages plus engageants, motivants et interactifs. Cet article explore les principes de la gamification, ses applications concrètes dans l'enseignement du FLE, ses bénéfices potentiels, ainsi que ses limites. Il propose également quelques exemples de dispositifs ludiques et numériques facilement intégrables dans les pratiques pédagogiques actuelles.

Introduction

Dans un contexte où l'apprentissage des langues est souvent perçu comme exigeant et parfois décourageant, la gamification — ou ludification — se présente comme une stratégie pédagogique innovante. Inspirée des mécanismes du jeu, elle vise à augmenter la motivation, l'engagement et la participation active des apprenants. Appliquée au FLE, la gamification peut transformer la salle de classe en un espace dynamique, interactif et stimulant, en particulier pour les jeunes publics ou les apprenants débutants.

Définition et fondements de la gamification

La gamification désigne l'intégration de mécanismes ludiques (points, niveaux, badges, défis, classements, scénarios) dans des contextes non ludiques comme l'éducation (Deterding et al., 2011). Elle ne consiste pas nécessairement à « jouer », mais à utiliser des éléments issus du design des jeux pour renforcer l'engagement. Dans le cadre du FLE, cela peut se traduire par des quêtes linguistiques, des récompenses virtuelles pour la progression grammaticale, ou encore des jeux de rôles immersifs pour pratiquer l'oral.

Objectifs pédagogiques de la gamification en FLE

Loin d'être un simple divertissement, la gamification peut répondre à plusieurs objectifs pédagogiques :

- Favoriser la répétition et la mémorisation des structures linguistiques,
- Renforcer la motivation intrinsèque (défis personnels) et extrinsèque (récompenses),

- Développer la coopération entre pairs via des jeux collaboratifs,
- Encourager la prise de risque en réduisant la peur de l'erreur,
- Instaurer une dynamique positive dans l'évaluation formative.

Exemples d'activités gamifiées en classe de FLE

- a. Escape games pédagogiques : Des énigmes linguistiques intégrées à une histoire permettent aux élèves de réviser du vocabulaire ou de la grammaire tout en résolvant une mission.
- b. Utilisation d'applications ludiques : Des plateformes comme Kahoot, Quizizz, Wordwall ou Genially permettent de créer des quiz interactifs, des jeux de rapidité ou des défis par équipes.
- c. RPG (jeux de rôle pédagogiques) : Les élèves incarnent un personnage dans un scénario narratif et accomplissent des tâches linguistiques (écrire une lettre, passer un entretien, interagir en ville).
- d. Système de progression : Créer un tableau de bord individuel avec des badges ou des « niveaux » pour chaque compétence acquise (par exemple : « expert du passé composé », « champion du subjonctif »).

Avantages observés

- Hausse significative de l'attention et de la participation (surtout chez les apprenants adolescents),
- Diminution de l'anxiété face à l'erreur linguistique,
- Développement de la collaboration entre élèves,
- Appropriation plus active des contenus grammaticaux et lexicaux.

Limites et points de vigilance

- Risque de superficialité si la gamification n'est pas ancrée dans des objectifs pédagogiques clairs,
- Fatigue ou désengagement si la compétition est excessive ou mal encadrée,
- Besoin en temps de préparation important pour des activités plus complexes comme les escape games,
- Nécessité d'assurer l'inclusion des élèves peu familiers avec les outils numériques.

Conclusion

La gamification représente un levier pertinent pour renouveler l'enseignement du FLE, à condition d'être utilisée avec discernement. Elle ne remplace pas une pédagogie de fond mais peut la renforcer, en instaurant un climat favorable à l'expérimentation, à l'autonomie et à la progression ludique. L'enjeu est de concevoir une gamification au

service du sens, de la compétence linguistique et de la construction de l'apprenant en tant qu'acteur de son apprentissage.

Courte bibliographie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies. 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Méard, J., & Epelboin, S. (2017). Jouer pour apprendre le FLE. Revue Recherches et pratiques pédagogiques en langues de spécialité.
- Riquois, N. (2019). Gamification et motivation dans l'apprentissage du FLE. Synergies Europe.
- Crookall, D. (2007). Simulation, gaming, and language learning. Simulation & Gaming, 38(1), 128–132.

TEHNICI DE GAMIFICARE IN EDUCAȚIE

Chiriluș Elena Gabriela, Liceul Tehnologic „Sfântul Mucenic Sava” Berca

1. Introducere

Gamificarea, termen derivat din cuvântul englezesc 'game', reprezintă integrarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, precum educația. Scopul său este de a crește motivația, implicarea și performanța elevilor prin crearea unui mediu de învățare mai atractiv și interactiv. În ultimii ani, gamificarea a devenit o strategie tot mai utilizată în sălile de clasă, de la învățământul primar până la cel universitar.

2. Tehnici de gamificare în educație

A. Puncte și sisteme de recompensare

- Puncte pentru activități: participare la ore, teme, răspunsuri corecte, proiecte.
- Insigne digitale: "Maestrul matematicii", "Cititorul lunii", "Detectivul logicii".
- Recompense simbolice: extra-credit, timp liber, roluri speciale în clasă.

Exemplu: Elevii primesc puncte pentru fiecare temă făcută la timp. La 100 de puncte, pot „debloca” un joker pentru un test.

B. Niveluri și progresie

- Împărțirea conținutului pe niveluri (începător, intermediar, expert).
- Deblocarea treptată a lecțiilor: Lecția 3 se deblochează doar după completarea lecției 2.
- Bare de progres vizibile: Elevii văd cât au parcurs și ce mai au de învățat.

Exemplu: Într-o platformă online, fiecare lecție finalizată "umple" bara de progres a elevului.

C. Clasamente și competiții pozitive

- Topuri săptămânale: Elevii cu cele mai multe puncte.
- Concursuri pe echipe: Pentru teme de grup, dezbateri sau jocuri educaționale.

- Accent pe progres personal, nu doar pe competiție externă (ex: “Cel mai mult progres față de săptămâna trecută”).

Exemplu: Elevii lucrează în echipe pentru a rezolva o misiune matematică contra cronometru.

D. Storytelling și narațiune

- Lecțiile devin misiuni: „Salvează planeta folosind ecuații!”, „Dezleagă misterul literar!”
- Roluri: Elevii devin exploratori, detectivi, oameni de știință etc.
- Lume fictivă: O temă de poveste în jurul căreia se dezvoltă întreaga unitate de învățare.

Exemplu: Clasa devine o navă spațială. Elevii sunt astronauți care trebuie să rezolve probleme pentru a repara sistemul de propulsie.

E. Feedback instant și interactiv

- Quiz-uri interactive (Kahoot, Quizizz, Socrative).
- Notificări și reacții vizuale după răspunsuri corecte/greșite.
- Comentarii motivaționale automate sau personalizate.

Exemplu: După fiecare răspuns într-un quiz, elevul primește feedback direct: „Corect! Ai câștigat 10 XP.”

F. Daily challenges și repetiție spaced

- Provocări zilnice: „Răspunde la întrebarea zilei și câștigă 5 puncte.”
- Repetiție programată (spaced repetition): Revenirea planificată la conținut vechi prin misiuni periodice.

Exemplu: Platforma le trimite zilnic o întrebare scurtă din lecțiile anterioare.

G. Personalizare și avataruri

- Elevii își aleg un avatar sau personaj.
- Personalizarea „profilului” lor cu insigne, trofee etc.
- Deblocare de itemi vizuali prin performanță (ex: noi accesorii pentru avatar).

3. Platforme educaționale care folosesc gamificarea

- Kahoot!
- ClassDojo
- Quizizz
- Duolingo (pentru limbi străine)
- Minecraft: Education Edition
- Seppo (gamificare pe teren, în aer liber)

4. Sfaturi pentru Profesori:

- Nu exagera cu competiția — accentuează progresul personal.
- Fă regulile clare: ce punctezi, cum se acordă recompensele.
- Asigură-te că gamificarea susține învățarea, nu o înlocuiește.
- Co-creează regulile cu elevii pentru implicare mai mare.

5. Beneficiile gamificării în procesul educațional:

- Îmbunătățirea motivației intrinseci și extrinseci
- Creșterea gradului de participare și implicare
- Promovarea învățării active și colaborative
- Facilitarea învățării personalizate
- Reducerea anxietății legate de evaluare

6 .Limitări și provocări

Gamificarea nu este o soluție universală. Aplicarea sa eficientă presupune:

- Adaptarea la vârsta și nevoile elevilor
- Resurse digitale și infrastructură corespunzătoare
- Timp și creativitate din partea profesorului
- Evitarea accentului excesiv pe recompense extrinseci

7. Concluzii

Gamificarea, atunci când este utilizată cu discernământ, poate transforma procesul de predare-învățare într-o experiență memorabilă și eficientă. Cheia succesului constă în echilibru: combinarea jocului cu obiectivele pedagogice și evaluarea progresului real al elevilor.

8. Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, Publication History, Finland, 2011.
2. Kapp, K. M., The Gamification of Learning and Instruction, Pfeiffer, San Francisco, 2012
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H., Does gamification work? – A literature review of empirical studies. In 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2014
4. Domínguez, A. et al., Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, Computer and Education 63, 2013.

Gamificarea: de la teorie la impactul real

*Prof. Chiș Anca Maria
Liceul Tehnologic de Construcții
și Protecția Mediului Arad*

Gamificarea, conceptul de aplicare a elementelor de design de joc și a principiilor jocurilor în contexte non-ludice, a devenit un subiect de interes major în ultimii ani. De la educație la marketing, resurse umane și sănătate, implementarea elementelor de joc urmărește să crească angajamentul, motivația și performanța utilizatorilor. Dar cum funcționează exact acest fenomen și ce spun teoriile și cercetările comparative despre eficacitatea sa?

Teorii Fundamentale ale Gamificării

Fundamentul gamificării se bazează pe diverse teorii psihologice și comportamentale care explică de ce elementele de joc sunt atât de eficiente în motivarea oamenilor:

- Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT): Această teorie, dezvoltată de Deci și Ryan, susține că oamenii sunt motivați intrinsec atunci când le sunt satisfăcute nevoile psihologice de autonomie (sentimentul de control asupra propriilor acțiuni), competență (sentimentul de a fi eficient și capabil) și apartenență (sentimentul de conexiune cu ceilalți). Gamificarea poate satisface aceste nevoi prin oferirea de alegeri, feedback clar despre progres și oportunități de interacțiune socială.
- Teoria Fluxului (Flow Theory): Mihaly Csikszentmihalyi a descris "fluxul" ca o stare de imersiune totală și plăcută într-o activitate, în care persoana se simte energizată și concentrată. Un design de gamificare bine realizat urmărește să creeze o astfel de stare, echilibrând provocările cu abilitățile utilizatorului pentru a menține un nivel optim de angajament.
- Teoria Învățării Sociale: Această teorie accentuează importanța observării și imitării comportamentelor altora. Clasamentele și insigne, elemente comune în gamificare, pot stimula competiția sănătoasă și pot oferi modele de urmat, încurajând învățarea prin observare.
- Condiționarea Operantă: Bazată pe lucrările lui B.F. Skinner, această teorie explică modul în care comportamentele sunt modificate prin recompense și pedepse. Punctele, insigne și recompensele virtuale utilizate în gamificare acționează ca întăriri pozitive, crescând probabilitatea repetării comportamentelor dorite.

Diverse modele au fost propuse pentru a ghida designul și implementarea eficientă a gamificării. Acestea ajută la structurarea elementelor de joc și la adaptarea lor la contextul specific:

- Modelul Octaliziis al lui Yu-kai Chou: Acesta este un cadru amplu care clasifică elementele de gamificare în opt "nuclee motivaționale": semnificație și vocație, dezvoltare și realizare, împuternicire creativă și feedback, proprietate și posesie, influență socială și înrudire, lipsă și nerăbdare, imprevizibilitate și curiozitate, și pierdere și evitare. Prin înțelegerea modului în care aceste nuclee motivează comportamentul uman, designerii pot crea experiențe gamificate mai captivante.
- Modelul PBL (Points, Badges, Leaderboards - Puncte, Insigne, Clasamente): Acesta este cel mai simplu și cel mai des întâlnit model de gamificare. Deși eficient pentru o motivație inițială, criticii susțin că se bazează prea mult pe recompense extrinseci și poate duce la o pierdere rapidă a interesului odată ce noutatea dispare.
- Modelul de Gamificare Strategică: Acest model pune accentul pe alinierea obiectivelor de gamificare cu obiectivele de afaceri sau educaționale, asigurându-se că elementele de joc nu sunt doar "adăugate", ci integrate strategic pentru a atinge rezultate specifice.
- Designul de Gamificare Centrat pe Utilizator: Acest model subliniază importanța înțelegerii nevoilor, preferințelor și motivațiilor publicului țintă. Un design de succes este cel care răspunde la ceea ce motivează cu adevărat utilizatorii, nu doar la ceea ce se consideră "elemente de joc" generice.

Cercetarea în domeniul gamificării este în plină expansiune, cu numeroase studii comparative care explorează eficacitatea sa în diverse domenii. În educație, studiile arată că gamificarea poate crește semnificativ motivația elevilor și performanța școlară, în special în învățământul primar și secundar. Elementele precum avatarele, misiunile și feedback-ul instant contribuie la o experiență de învățare mai antrenantă. De asemenea, gamificarea poate îmbunătăți abilitățile de rezolvare a problemelor și gândirea critică prin provocări structurate. Cu toate acestea, este crucial să se evite implementarea superficială, unde elementele de joc sunt adăugate fără un scop pedagogic clar.

Este important de menționat că, deși există numeroase dovezi ale succesului gamificării, cercetările subliniază și importanța unui design atent și adaptat. O gamificare ineficientă, care se bazează doar pe recompense extrinseci sau care nu ține cont de contextul și publicul țintă, poate duce la o lipsă de angajament sau chiar la efecte negative.

În concluzie, gamificarea nu este o soluție universală, dar, atunci când este aplicată strategic și bazată pe o înțelegere profundă a teoriilor motivaționale și a comportamentului

uman, are un potențial imens de a transforma modul în care interacționăm cu diverse domenii ale vieții. Pe măsură ce cercetarea avansează, vom înțelege și mai bine subtilitățile designului gamificat și vom putea crea experiențe și mai eficiente și mai semnificative.

Bibliografie

1. **Huotari, Kai, and Juho Hamari.** *A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing Literature*. Journal of Service Management, 2017.
2. **McGonigal, Jane.** *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press, 2011.
3. **Ryan, Richard M., and Edward L. Deci.** *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press, 2017.

GAMIFICAREA

Ciasăr Violeta

Profesor, Școala Gimnazială "Nicolae Iorga" Bacău

Gamificarea este un concept educațional modern care presupune integrarea elementelor de joc în contexte non-ludice, în special în procesele de predare și învățare. Apărută ca o strategie de creștere a implicării și motivației elevilor, gamificarea a fost studiată extensiv în ultimele decenii, în special în contextul educației digitale. Prezentul referat explorează principalele modele teoretice ale gamificării și cercetările comparative relevante pentru a înțelege eficiența și aplicabilitatea acestui concept.

Modele Teoretice ale Gamificării

1.1. **Modelul Octalysis** – creat de Yu-kai Chou, acest model identifică 8 tipuri de motivații umane fundamentale care pot fi activate prin gamificare: semnificație epică, dezvoltare și realizare, stimulare, posesivitate, influență socială, raritate, impredictibilitate și evitare. Este un model holistic, aplicabil în educație pentru a crea experiențe semnificative.

1.2. **Teoria autodeterminării (Deci și Ryan)** – susține că motivația intrinsecă este fundamentată pe trei nevoi psihologice: competență, autonomie și relaționare. Gamificarea eficientă trebuie să răspundă acestor nevoi pentru a produce implicare durabilă.

1.3. **Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)** – acest model se concentrează pe cum sunt proiectate jocurile, separând componentele în mecanici (reguli), dinamici (modul în care regulile sunt aplicate în timp real) și estetică (experiența jucătorului). În educație, acest model ajută la construirea activităților gamificate centrate pe elev.

2. Cercetări Comparative

2.1. **Gamificare vs. Predare Tradițională** Studiul lui Hamari et al. (2014) a analizat eficiența gamificării în comparație cu metodele tradiționale de predare și a concluzionat că aceasta crește motivația, dar efectele variază în funcție de contextul educațional și de designul activităților. Predarea tradițională oferă claritate și structură, dar poate lipsi de atractivitate și implicare.

2.2. **Gamificare digitală vs. Gamificare analogică** Un studiu realizat de Domínguez et al. (2013) a comparat rezultatele elevilor care au utilizat o platformă online gamificată cu cei care au lucrat cu fișe și jocuri fizice. Rezultatele au arătat beneficii pentru ambele metode, dar componentele digitale au favorizat învățarea individualizată și feedback-ul în timp real.

2.3. **Gamificare în învățământul primar vs. secundar** Conform cercetării lui Su & Cheng (2015), gamificarea este mai eficientă în învățământul primar datorită receptivității mai mari a elevilor la elemente de joc. În învățământul secundar, rezultatele sunt influențate de factori precum presiunea academică și maturizarea cognitivă.

3. Concluzii și Implicații Educaționale Gamificarea nu este o soluție universală, dar poate îmbunătăți semnificativ procesul de predare dacă este bine proiectată. Modelele teoretice oferă o bază solidă pentru crearea de activități gamificate adaptate nevoilor elevilor. Cercetările comparative arată că, în funcție de context, gamificarea poate aduce beneficii concrete în motivație, participare și performanță școlară.

Bibliografie

- Chou, Y.-k. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.
- Deci, E.L., & Ryan, R.M. (2000). *The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. Psychological Inquiry.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education.
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. Journal of Computer Assisted Learning.

STUDIU COMPARATIV AL TEORIILOR DESPRE GAMIFICARE IMPLEMENTAREA GAMIFICĂRII ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof.înv.primar Cîlniceanu Daniela Liliana

Școala Gimnazială”Constantin Brâncuși”Tg-Jiu

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor și principiilor jocurilor în contexte non-joc, cum ar fi educația, pentru a stimula implicarea și motivația. În ultimii ani, acest concept a devenit din ce în ce mai popular în rândul cadrelor didactice, în special în învățământul primar, datorită capacității sale de a transforma activitățile educaționale în experiențe atractive și eficiente pentru elevi. Aplicată corect, gamificarea nu înseamnă doar jocuri la clasă, ci o strategie pedagogică ce încorporează obiective de învățare, feedback continuu, recompense simbolice și un cadru narativ, menite să susțină dezvoltarea competențelor-cheie și motivația intrinsecă a elevilor.

Un studiu comparativ al teoriilor legate de gamificarea în procesul de predare și evaluare scoale în evidență mai multe aspecte de luat în considerare la implementarea gamificării.

1. Teoria autodeterminării (Ryan, 1985)

- Accentuează importanța autonomiei, competenței și relaționării.
- Gamificarea care încurajează alegeri personale, oferă feedback și promovează cooperarea poate crește motivația intrinsecă.

2. Teoria Flow (Csikszentmihalyi, 1990)

- Starea de „flow” apare când sarcina este suficient de provocatoare, dar realizabilă.
- Activitățile gamificate bine calibrate pot menține elevul în această zonă optimă de învățare.

3. Teoria învățării prin joc (Vygotsky, Piaget)

- Jocul este esențial în dezvoltarea cognitivă, afectivă și socială.
- În învățământul primar, gamificarea valorifică funcția educativă a jocului simbolic și de rol.

4. Teoria condiționării operante (Skinner)

- Recompensele pozitive (insigne, puncte, niveluri) pot consolida comportamentele dorite.

- Criticată pentru risc de dependență de recompense extrinseci.

5. Constructivismul

- Elevii construiesc activ cunoștințele prin explorare și rezolvare de probleme.

- Gamificarea permite un mediu activ, bazat pe experiență, reflecție și colaborare.

Prin comparație, teoriile contemporane susțin că gamificarea eficientă trebuie să echilibreze motivația extrinsecă (recompense) cu cea intrinsecă (curiozitate, autonomie), să creeze un spațiu sigur pentru eșec și să stimuleze participarea activă. În ciclul primar, aceste principii pot fi ușor adaptate pentru a susține progresul individual și cooperarea între elevi. Gamificarea nu presupune doar folosirea jocurilor la clasă, ci integrarea strategică a mecanismelor ludice (puncte, niveluri, provocări, recompense) pentru a stimula motivația, concentrarea și participarea activă a elevilor. Pașii necesari pentru implementarea gamificării la clasă sunt: definirea obiectivelor educaționale clare, alegerea elementelor de joc (puncte, niveluri, insigne, misiuni, table de lideri), stabilirea regulilor de joc, alegerea resurselor digitale și analogice, integrarea gamificării în lecții și evaluare, asigurarea unui feedback constant, implicarea părinților, monitorizarea și ajustarea procesului. Exemple de activități gamificate:

- Vânătoria de cuvinte – misiune cu puncte și indicii pentru vocabular
- Quiz matematic pe Kahoot – evaluare interactivă
- Salvează povestea – joc narativ pentru exprimare orală
- Insula formelor geometrice – misiuni tematice

În concluzie, gamificarea este un instrument valoros în mâinile învățătorilor creativi. Cu o planificare atentă, poate transforma sala de clasă într-un spațiu al curiozității și colaborării, dacă se păstrează un echilibru și nu se transformă totul în joc, valorificându-se cooperarea între elevi și recompensele simbolice acordate și dacă se recunoaște progresul individual al fiecărui elev, nu doar competiția.

Modele de fișe de lucru gamificate pentru clasa I:

1. Detectivul literelor

Obiectiv: Identificarea literelor în cuvinte

Misiune:

Găsește și încercuiește toate literele 'm' din următorul text:

"Mama merge la piață cu micuțul Mihai. În mână are un măr roșu."

Primești 10 puncte pentru fiecare cuvânt care începe cu litera "m".

2.Cursa numerelor

Obiectiv: Adunarea numerelor naturale 0-10

Misiune:

Parcurge traseul adunărilor corecte pentru a ajunge la comoară:

$2 + 3 = \underline{\quad}$ $1 + 4 = \underline{\quad}$ $5 + 2 = \underline{\quad}$ $3 + 3 = \underline{\quad}$ $6 + 0 = \underline{\quad}$

Fiecare calcul corect îți aduce 5 pași înainte. Dacă greșești, rămâi pe loc.

3.Construitorii de propoziții

Obiectiv: Formarea de propoziții simple

Misiune:

Alege câte un cuvânt din fiecare coloană și formează o propoziție:

Personaje: pisica, copilul, tata

Acțiuni: aleargă, citește, mănâncă

Locuri: în parc, la masă, pe canapea

Scrie propozițiile în spațiul de mai jos. Primești o insignă pentru fiecare propoziție completă.

4.Labirintul formelor

Obiectiv: Identificarea formelor geometrice simple

Misiune:

Ajută-l pe Roboțel să iasă din labirint trecând doar prin cercuri.

Desenează un traseu pe foaia cu labirint și colorează cercurile.

Primești puncte bonus dacă recunoști și numești celelalte forme.

Bibliografie

1. Kapp, K. M. (2012). **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer.
2. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media.
3. Marcu, A. (2019). **Gamificarea procesului educațional: concepte, aplicații și provocări**. Editura Didactică și Pedagogică.
4. Bocoș, M. (coord.). (2017). **Didactica disciplinelor din învățământul primar și preșcolar**. Editura Paralela 45.
7. CNEE (2022). **Ghid metodologic pentru utilizarea jocurilor didactice în învățământul primar**. <https://www.rocnee.eu>
8. Ministerul Educației. (2023). **Programa școlară pentru învățământul primar (clasele I–IV)**. <https://www.edu.ro>
9. Revista „Tribuna Învățământului”, nr. 4/2023 – articole despre inovarea în predare prin gamificare.
10. ClassDojo – www.classdojo.com
12. Wordwall – www.wordwall.net
13. Kahoot! – www.kahoot.com
14. EducatieInteractiva.ro – Platformă românească cu resurse gamificate pentru clasele primare.

EFICIENȚA ELEMENTELOR DE JOC ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE

CIONTESCU DANIELA,

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 1 "GEORGE USCĂTESCU TG CĂRBUNEȘTI

Gamificarea, adică integrarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, a devenit o strategie din ce în ce mai populară în educație. Abordarea își propune să crească angajamentul, motivația și performanța elevilor prin introducerea unor componente familiare din jocurile video și de societate, cum ar fi **insigne, punctele și clasamentele**. Acest eseu va explora eficiența acestor elemente în procesul de învățare, analizând atât beneficiile, cât și provocările asociate implementării lor.

Unul dintre principalele argumente în favoarea utilizării elementelor de joc este capacitatea lor de a stimula **motivația intrinsecă și extrinsecă** a elevilor. Punctele, de exemplu, oferă un feedback imediat și cuantificabil asupra progresului, transformând sarcinile de învățare în obiective clare și măsurabile. Acumularea de puncte poate fi asociată cu recompense simbolice sau acces la conținut suplimentar, încurajând astfel perseverența și efortul. Insignele, pe de altă parte, funcționează ca recunoașteri ale realizărilor specifice, validând competențe sau atingerea unor etape importante în procesul de învățare. Ele pot crea un sentiment de mândrie și de împlinire, contribuind la dezvoltarea unei imagini de sine pozitive în rândul elevilor. Atât punctele, cât și insigne capitalizează pe dorința umană de recunoaștere și de progres, transformând învățarea într-o experiență mai dinamică și mai plină de satisfacții.

Clasamentele, deși pot fi controversate, au un impact semnificativ asupra motivației competitive. Ele oferă o viziune clară asupra performanței individuale în raport cu ceilalți, putând inspira elevi să depună mai mult efort pentru a-și îmbunătăți poziția. Un clasament bine structurat, care celebrează nu doar cel mai bun rezultat, ci și progresul individual sau efortul depus, poate încuraja o competiție sănătoasă și o colaborare între elevi. Cu toate acestea, este crucial ca utilizarea clasamentelor să fie gestionată cu prudență pentru a evita descurajarea elevilor cu performanțe mai slabe sau crearea unui mediu prea competitiv, care ar putea submina colaborarea și bunăstarea emoțională.

Pe lângă stimularea motivației, elementele de joc pot îmbunătăți și **angajamentul cognitiv**. Prin structurarea activităților de învățare sub formă de provocări și misiuni,

gamificarea poate crește implicarea elevilor în conținut. De exemplu, un sistem de puncte asociat cu rezolvarea de probleme complexe sau cu explorarea unor concepte noi poate transforma învățarea pasivă într-una activă și interactivă. Insignele pot fi acordate pentru demonstrarea unor abilități specifice de gândire critică sau de rezolvare a problemelor, încurajând aplicarea cunoștințelor în contexte diverse. Prin oferirea de feedback constant și prin transformarea erorilor în oportunități de învățare (similar jocurilor unde eșecul este o parte a procesului de explorare), gamificarea poate reduce anxietatea legată de greșeli și poate promova o mentalitate de creștere.

Cu toate acestea, eficiența elementelor de joc nu este universală și depinde în mare măsură de **designul și implementarea lor**. O gamificare superficială, care adaugă doar puncte și insigne fără a integra elementele ludice într-o pedagogie solidă, riscă să fie ineficientă sau chiar contraproductivă. O "gamificare cosmetică" poate duce la o pierdere rapidă a interesului, deoarece elementele de joc nu oferă o valoare intrinsecă învățării. Este esențial ca elementele de joc să fie aliniate cu obiectivele de învățare și să fie percepute ca semnificative de către elevi. De exemplu, o insignă ar trebui să reprezinte o realizare reală și o competență dobândită, nu doar o simplă trecere printr-o activitate.

O altă provocare constă în **menținerea motivației pe termen lung**. Entuziasmul inițial generat de noutatea elementelor de joc poate scădea în timp. Pentru a susține angajamentul, sistemele gamificate trebuie să fie dinamice, să ofere noi provocări și să se adapteze la progresul elevilor. Varietatea recompenselor, introducerea de niveluri noi sau de misiuni secundare pot contribui la menținerea interesului. De asemenea, este important să se evite suprasolicitarea cu elemente de joc, care ar putea distrage atenția de la scopul principal – învățarea.

În concluzie, insigne, punctele și clasamentele pot fi instrumente puternice în procesul de învățare, capabile să crească motivația, angajamentul și performanța elevilor. Ele pot transforma învățarea într-o experiență mai atractivă și mai interactivă, valorificând mecanismele psihologice asociate cu jocul. Cu toate acestea, succesul lor depinde de o proiectare atentă, care să integreze aceste elemente într-o strategie pedagogică coerentă și să le adapteze nevoilor și preferințelor elevilor. O gamificare eficientă nu se limitează la adăugarea de elemente ludice, ci transformă fundamental experiența de învățare, făcând-o mai relevantă, mai captivantă și mai plină de satisfacții.

Bibliografie

- **Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D.** (2011). *Gamification: Toward a Definition*. CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings.
- **Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H.** (2014). *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. Proceedings of the 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS).
- **Ryan, R. M., & Deci, E. L.** (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- **Werbach, K., & Hunter, D.** (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

AMPLIFICAREA ÎNVĂȚĂRII CU AJUTORUL GAMIFICĂRII

prof. Ciopănoiu Ștefania

Școala Gimnazială „Pompiliu Marcea”, Târgu Jiu

Tehnologiile digitale și noile paradigme educaționale au transformat radical modul în care învățarea este concepută, livrată și experimentată. Printre cele mai inovatoare abordări se numără **gamificarea** – integrarea elementelor de joc în contexte educaționale – care s-a dovedit a fi un mijloc eficient de a amplifica procesul de învățare, atât în medii formale, cât și nonformale.

Gamificarea nu este doar un artificiu ludic, ci o strategie pedagogică solidă, care aduce în prim-plan motivația, angajamentul și participarea activă a cursanților. Această metodă a început să fie utilizată la scară largă în școli, universități, platforme e-learning și traininguri profesionale.

Gamificarea în educație **presupune** utilizarea mecanismelor și designului jocurilor (cum ar fi punctajele, nivelurile, misiunile, competiția, feedback-ul imediat, avatarurile etc.) pentru a face învățarea mai captivantă și mai eficientă.

Important de menționat este că gamificarea nu transformă conținutul într-un joc, ci încorporează dinamici specifice jocurilor în activități de învățare pentru a stimula motivația intrinsecă și extrinsecă.

Gamificarea amplifică procesul de învățare prin:

1. Creșterea motivației

Gamificarea stimulează atât motivația intrinsecă (dorința de a învăța din interes propriu), cât și extrinsecă (prin recompense, recunoaștere, clasamente). Acest lucru este esențial în contexte în care elevii/studenții pot simți dezinteres față de materie sau dificultăți în menținerea concentrării.

2. Angajament și participare activă

Elementele de joc încurajează participarea continuă și implicarea cognitivă. Cursanții nu mai sunt simpli receptori pasivi ai informației, ci devin actori activi în procesul educațional, asumându-și roluri, misiuni și decizii.

3. Feedback imediat și autoreglarea învățării

Gamificarea oferă feedback în timp real, permițând cursanților să își monitorizeze progresul, să identifice rapid greșelile și să își adapteze strategiile de învățare. Aceasta favorizează dezvoltarea metacogniției și a autonomiei în învățare.

4. Încurajarea cooperării și a învățării sociale

Prin jocuri colaborative, provocări de echipă sau leaderboard-uri, gamificarea facilitează interacțiunea între colegi, dezvoltând competențe sociale esențiale: comunicarea, colaborarea, empatia și leadershipul.

5. Crearea unei experiențe educaționale personalizate

Gamificarea permite adaptarea ritmului și dificultății în funcție de nivelul și stilul de învățare al fiecărui cursant. Prin mecanisme ca „progres nelinear” sau „branching scenarios”, elevii pot alege propriile trasee educaționale.

Aplicațiile, instrumentele sau platformele educaționale sunt o modalitate excelentă de a completa învățarea tradițională la clasă, oferind atât resurse și conținut digital pentru elevi și studenți, cât și spații virtuale pentru realizarea de activități educative diverse.

Scopul principal al platformelor de învățare prin gamification este furnizarea de jocuri bazate pe chestionare, jocuri educaționale și multe altele, care promovează învățarea interactivă și eficientă. Încorporând elemente și principii de joc în procesul de învățare, aceste platforme își propun să demonstreze că educația nu trebuie să fie plictisitoare sau lipsită de inspirație. În schimb, poate fi dinamic, interactiv și chiar distractiv.

Iată câteva exemple de aplicații și platforme gamificate în educație:

- **Kahoot!** – platformă de quiz-uri interactive, folosită la toate nivelurile educaționale pentru revizuire, testare și consolidare a cunoștințelor.
- **Duolingo** – aplicație de învățare a limbilor străine care folosește puncte, streak-uri și badge-uri pentru a menține motivația utilizatorilor.
- **Classcraft** – sistem care transformă sala de clasă într-o lume fantastică, unde elevii lucrează în echipe, deblochează abilități și primesc recompense pentru comportamente pozitive și progres academic.
- **Brainscape** și **Quizlet** – aplicații pentru învățarea prin flashcards, care integrează progres, gamificare și memorare eficientă.

Deși gamificarea are un potențial semnificativ, aplicarea ei trebuie făcută cu discernământ pedagogic, pentru a evita:

- dependența de recompense extrinseci, care poate submina motivația intrinsecă;
- mecanisme competitive excesive, care pot genera stres și inegalitate;
- supraîncărcarea cognitivă, dacă elementele ludice distrag de la conținutul educațional.

Gamificarea trebuie să fie aliniată obiectivelor de învățare, să promoveze progresul autentic și să sprijine diversitatea stilurilor de învățare.

Gamificarea reprezintă o strategie educațională inovatoare, care amplifică învățarea prin sporirea motivației, a angajamentului și a participării active. Cu o implementare atentă și pedagogic fundamentată, aceasta poate transforma mediul educațional într-un spațiu mai interactiv, incluziv și eficient, adaptat nevoilor generațiilor digitale.

Bibliografie:

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15), 2011, <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Kapp, K. M., *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, Wiley, 2012.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H., *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034), IEEE, 2014, <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Landers, R. N., *Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning*. Simulation & Gaming, 45(6), 752–768, 2014, <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>

GAMIFICAREA: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

Prof. Ciubotaru Raluca – Georgiana

Școala Gimnazială Nr.1 Sănduleni, Jud. Bacău

Gamificarea, definită ca utilizarea elementelor și mecanismelor de joc în contexte non-joc, a devenit un subiect de interes intens în domeniul educațional, al afacerilor și al marketingului. Scopul său principal este de a motiva și de a angaja utilizatorii, îmbunătățind experiența acestora și facilitând atingerea unor obiective clare. De la introducerea sa în domeniul digital, gamificarea a fost analizată prin diferite teorii și modele, care explică cum și de ce funcționează aceste mecanisme. De asemenea, cercetările comparative între diverse abordări și aplicații ale gamificării au oferit o înțelegere mai profundă a eficienței și limitărilor sale.

Teorii fundamentale ale gamificării

1. Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Una dintre cele mai influente teorii în contextul gamificării este Teoria Autodeterminării (SDT) propusă de Deci și Ryan. Conform acestei teorii, motivația umană se poate împărți în două mari categorii: motivație intrinsecă și motivație extrinsecă. Motivația intrinsecă se referă la dorința de a face o activitate din plăcere sau din satisfacția personală, iar motivația extrinsecă este legată de recompense externe, precum recompensele financiare sau statutul social. SDT susține că gamificarea poate stimula atât motivația intrinsecă (prin provocări interesante și feedback imediat), cât și motivația extrinsecă (prin recompense vizibile precum puncte, medalii, ranguri).

2. Teoria fluxului (Flow Theory)

Propusă de Mihaly Csikszentmihalyi, teoria fluxului descrie starea optimă în care o persoană este complet absorbită într-o activitate, cu un echilibru perfect între cerințele sarcinii și abilitățile individului. Gamificarea, prin provocările adaptate și feedback-ul continuu, poate induce această stare de flux, care este asociată cu satisfacție și performanță crescută.

3. Teoria motivării prin recompense și punctaje (Operant Conditioning Theory)

Bazată pe principiile psihologiei comportamentale, această teorie sugerează că recompensele și feedback-ul pozitiv pot întări comportamentele dorite. În contextul gamificării, sistemele de puncte, insigne și nivele sunt utilizate pentru a întări comportamentele și realizările utilizatorilor.

4. Teoria comportamentală a jocului (Gameful Design Theory)

Aceasta este o teorie emergentă care se concentrează pe crearea de experiențe de joc care sunt mai mult decât simple recompense externe. Ea sugerează că un design bun de gamificare trebuie să se concentreze pe aspecte precum narativitatea, interactivitatea și oportunitățile de învățare, care pot duce la o implicare mai profundă a utilizatorului.

Modele de gamificare

Mai multe modele au fost dezvoltate pentru a ghida implementarea gamificării în diverse domenii. Iată câteva dintre cele mai influente:

1. Modelul Octalysis

Dezvoltat de Yu-kai Chou, Octalysis este un cadru pentru a analiza și înțelege elementele de gamificare. Modelul se bazează pe opt factori fundamentali:

- Motivația intrinsecă: Utilizatorii sunt motivați de provocări și de satisfacția personală.
- Motivația extrinsecă: Recompensele externe sunt un stimulent puternic.
- Progresul: Crearea unui sentiment de avansare în cadrul unei activități.
- Misterul și anticiparea: Întrebările și provocările neprevăzute sunt stimulante.
- Socializarea: Implicarea altor utilizatori în activități comune.
- Autonomie: Utilizatorii pot lua decizii care influențează experiența lor.
- Realizarea: Obținerea unui sens de realizare personală.
- Unicitate: Oferirea unei experiențe unice care iese în evidență față de alte opțiuni.

2. Modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

Modelul MDA este folosit pentru a înțelege și analiza designul jocurilor video, dar poate fi aplicat și în gamificare. Acesta se bazează pe trei concepte:

- Mecanisme: elementele de bază ale jocului (de exemplu: recompense, reguli, niveluri)
- Dinamici: cum interacționează utilizatorii cu mecanismele (de exemplu: competiție, colaborare)
- Estetica: experiența și satisfacția subiectivă a utilizatorilor (de exemplu: sensul de realizare)

3. Modelul 5D al gamificării

Acest model se concentrează pe 5 dimensiuni esențiale pentru succesul unei campanii de gamificare:

- Definirea scopului: stabilirea obiectivelor clare
- Designul experienței: crearea unei experiențe de gamificare atractive

- Diversitatea mecanismelor: utilizarea unui mix de mecanisme de joc pentru a răspunde nevoilor diverse ale utilizatorilor
- Datele și analiza: colectarea și analizarea datelor pentru a îmbunătăți experiența
- Dinamica utilizatorilor: înțelegerea interacțiunii între utilizatori și adaptarea experienței în funcție de feedback-ul acestora.

Cercetări comparative în educație privind gamificarea

1. Cercetări asupra motivației și angajamentului

Studiile comparate între grupuri de elevi care utilizează gamificarea și grupuri care urmează metode tradiționale de învățare au arătat o creștere semnificativă a motivației și a angajamentului elevilor. De exemplu, un studiu realizat în școlile secundare a demonstrat că elevii care au participat la activități educaționale gamificate (cu punctaje, medalii și feedback instantaneu) au fost mult mai implicați și au arătat un interes mai mare față de materiile respective comparativ cu cei care au învățat prin metode tradiționale.

2. Cercetări privind eficiența învățării

Alte cercetări compară eficiența procesului educațional înainte și după implementarea gamificării. Rezultatele au arătat că elevii care au folosit platforme gamificate pentru învățare au obținut rezultate semnificativ mai bune la evaluări, având o mai bună reținere a informațiilor și o înțelegere mai profundă a conceptelor prezentate.

3. Cercetări comparative în educația universitară

În învățământul superior, un studiu realizat pe grupuri de studenți care au folosit aplicații de învățare gamificate a relevat o îmbunătățire semnificativă a performanțelor academice, dar și o mai mare implicare în activitățile de grup și în proiectele de colaborare.

În concluzie, gamificarea reprezintă o abordare inovatoare și eficientă pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în educație. Integrarea elementelor ludice și tehnologice în procesul de predare-învățare-evaluare poate transforma modul în care elevii percep învățarea, făcând-o mai interesantă, captivantă și adaptată nevoilor lor. Teoriile și modelele aplicate în educație sugerează că gamificarea nu doar că susține dezvoltarea abilităților cognitive ale elevilor, dar le îmbunătățește și competențele sociale și emoționale, pregătindu-i pentru o participare activă într-o societate tot mai digitalizată.

Bibliografie

1. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
2. Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Free Press.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
4. Miller, D. (2015). *Game Design for Learning: A Practical Introduction*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
5. Schneider, E. (2018). *Exploring the Effectiveness of Gamification in Education: A Review of the Literature*. *International Journal of Educational Technology*, 5(4), 42-54.

Rolul gamificării în educație și în ora de limba și literatura română

Prof. Ciubotaru Rodica, Colegiul de Industrie Alimentară „Elena Doaman”,
Galați

I. Ce presupune gamificarea în educație?

Gamificarea poate fi integrată în noile teorii ale educației ca o strategie pentru a pune în practică principiile constructivismului, învățării experiențiale și educației centrate pe elev. Conform constructivismului, elevii construiesc cunoștințele prin experiențe active, iar gamificarea stimulează implicarea și motivația prin jocuri, recompense și provocări, facilitând astfel învățarea experiențială. În cazul teoriilor lui Kolb, elementele de gamificare pot oferi experiențe practice, reflexive și de aplicare, consolidând învățarea prin feedback instant și competiție sănătoasă. De asemenea, în contextul educației centrate pe elev, gamificarea devine un instrument pentru personalizarea și personalizarea procesului educațional, motivând elevii să își asume roluri active în propria învățare. În esență, gamificarea sprijină realizarea unor obiective educaționale moderne, favorizând dezvoltarea abilităților critice, colaborative și autonome, fiind un element cheie în noile teorii ale educației care vizează adaptarea la provocările societății contemporane.

II. Beneficiile gamificării în actul educativ

Introducerea gamificării în educație aduce numeroase beneficii, mai ales într-un context în care motivația elevilor poate fi greu de menținut prin metode tradiționale.

Iată principalele beneficii ale gamificării în educație:

1. Creșterea motivației și a implicării elevilor

- ✓ Elevii se simt mai atrași de sarcinile educaționale atunci când acestea includ provocări și recompense.
- ✓ Elementele ludice stimulează curiozitatea și dorința de a progresa.

2. Învățare activă și experiențială

- ✓ Activitățile gamificate implică participarea activă a elevului, ceea ce duce la o mai bună retenție a informațiilor.
- ✓ Elevii învață prin încercare și eroare, ceea ce consolidează gândirea critică și rezolvarea de probleme.

3. Feedback instant și autoevaluare

- ✓ Sistemele de punctaj sau progres oferă un feedback rapid, ceea ce permite elevului să își corecteze greșelile în timp real.

- ✓ Acest tip de feedback încurajează învățarea continuă și autoreglarea.

4. Dezvoltarea competențelor sociale

- ✓ Jocurile colaborative încurajează lucrul în echipă, comunicarea și empatia.
- ✓ Elevii pot concura sau colabora, dezvoltând abilități de leadership și cooperare.

5. Personalizarea învățării

- ✓ Prin gamificare, sarcinile pot fi adaptate la ritmul fiecărui elev, oferindu-i autonomie în procesul de învățare.
- ✓ Fiecare elev poate parcurge niveluri sau misiuni în funcție de propriile nevoi.

6. Reducerea anxietății față de evaluare

- ✓ Evaluarea devine mai relaxată, fiind integrată în activități ludice și nu ca o presiune externă.
- ✓ Elevii pot greși fără teama unui eșec permanent, ceea ce le crește încrederea în sine.

III. Gamificarea în ora de limba și literatura română

Gamificarea poate fi o metodă foarte eficientă pentru a face ora de limba și literatura română mai interactivă și captivantă. Iată câteva sugestii despre cum poți integra gamificarea în lecțiile noastre:

- ◆ **Quiz-uri interactive:** Folosește platforme precum Kahoot sau Quizizz pentru a crea quiz-uri despre opere literare, autori sau termeni literari. Elevii pot concura între ei, iar acest lucru le va stimula dorința de a învăța.
- ◆ **Puncte și recompense:** stabilește un sistem de puncte pentru diverse activități, cum ar fi participarea la discuții, completarea temelor sau realizarea unor proiecte. Elevii pot acumula puncte și pot câștiga recompense, cum ar fi o zi fără teme sau un mic premiu.
- ◆ **Roluri și scenarii:** creează activități în care elevii să preia roluri din opere literare. De exemplu, pot juca scene dintr-o piesă de teatru sau pot dezvolta un dialog între personaje. Aceasta le va permite să înțeleagă mai bine caracterul și motivațiile personajelor.
- ◆ **Provocări literare:** organizează provocări săptămânale sau lunare, cum ar fi scrierea unei povestiri scurte, crearea unui poem sau realizarea unei prezentări despre un autor. Elevii pot fi împărțiți în echipe și pot colabora pentru a-și îmbunătăți abilitățile.
- ◆ **Jocuri de rol:** folosește jocuri de rol pentru a explora teme literare sau pentru a discuta despre dileme morale întâlnite în operele studiate. Aceasta îi va ajuta pe elevi să se conecteze emoțional cu materialul.
- ◆ **Căutări de comori:** Organizează o „cautare de comori” literară, în care elevii trebuie să găsească informații despre autori sau opere, folosind indicii. Aceasta poate fi o modalitate distractivă de a învăța despre istoria literaturii române.

- ◆ **Feedback și reflecție:** Încurajează elevii să ofere feedback colegilor lor după activități. Aceasta nu doar că îi ajută să învețe unii de la alții, dar și să dezvolte abilități de gândire critică.

Prin integrarea acestor elemente de gamificare, poți transforma ora de limba și literatura română într-o experiență mai dinamică și plăcută pentru elevi.

IV. Exemple de bună practică

Vă propun câteva metode de gamificare pe care le poți folosi pentru a ajuta elevii să înțeleagă mai bine conflictele și personajele din romanul *Moromeții* de Marin Preda:

1. Quiz interactiv

Cum să-l implementezi: Creează un quiz cu 10-15 întrebări despre roman, folosind platforme precum Kahoot sau Quizizz. Întrebările pot include:

- Care sunt principalele conflicte din roman?
- Ce trăsătură dominantă are Ilie Moromete? Prin ce mijloc de caracterizare poate fi evidențiată?
- Cum reacționează Nila la deciziile lui Ilie Moromete? Dar Paraschiv?
- Ce simbolizează pământul în roman?
- Care este diferența dintre Ion, personajul romanului cu titlu omonim și Ilie Moromete având în vedere atitudinea fiecăruia față de pământ?

Obiectiv: Această activitate va ajuta elevii să-și verifice cunoștințele și să discute despre răspunsuri, facilitând o înțelegere mai profundă a personajelor și a conflictelor.

2. Roluri și scenarii

Cum să-l implementezi: Împarte clasa în grupuri de 4-5 elevi. Fiecare grup va primi un conflict specific din roman, cum ar fi:

- Conflictul dintre Ilie și băieții din prima căsătorie Paraschiv, Nilă și Achim (privind banii și responsabilitățile familiale).
- Conflictul dintre Ilie și autorități (privind impozitele și proprietatea).
- Conflictul dintre Ilie și sora sa Guica-Maria (privind relațiile dintre frați).
- Conflictul dintre Ilie și soția sa Catrina (privind familia și rolul femeii în societatea patriarhală).
- Conflictul dintre Ilie Moromete și fiul mai mic, Niculae (privind concepția diferită asupra vieții și a educației).

Activitate: Fiecare grup va crea o scenetă de 5-10 minute, în care să ilustreze conflictul ales, punând accent pe dialoguri și emoții. La final, fiecare grup va prezenta sceneta în fața clasei.

Obiectiv: Aceasta va ajuta elevii să înțeleagă nu doar acțiunile personajelor, ci și motivațiile și emoțiile care stau la baza conflictelor.

3. Provocări literare

Cum să-l implementezi: Propune elevilor să scrie o scrisoare din perspectiva unui personaj. De exemplu:

- O scrisoare de la Ilie Moromete către Paraschiv, în care să discute despre dificultățile economice și tensiunile familiale.
- O scrisoare de la Paraschiv către Ilie, exprimându-și frustrarea față de deciziile lui.
- O scrisoare a lui Niculae către Ilie Moromete, în care să motiveze nevoia de a merge la școală.

Activitate: Elevii pot lucra individual sau în perechi pentru a redacta scrisoarea, iar apoi pot citi scrisorile în fața clasei.

Obiectiv: Aceasta îi va ajuta pe elevi să se conecteze emoțional cu personajele și să înțeleagă complexitatea relațiilor dintre ele.

4. Căutare de comori

Cum să-l implementezi: creează o „cautare de comori” literară, în care elevii trebuie să găsească informații despre teme și conflicte din roman. Poți oferi indicii sub formă de întrebări sau citate din roman, cum ar fi:

- „Ce decizie a luat Ilie Moromete în legătură cu pământul său?” (indiciu pentru a căuta informații despre conflictul legat de proprietate).
- „Cum se simte Ilie în legătură cu viitorul copiilor?” (indiciu pentru a explora conflictele familiale).

Activitate: Elevii pot lucra în echipe pentru a găsi răspunsurile și a discuta despre semnificația acestora.

Obiectiv: Aceasta va încuraja colaborarea și va facilita o discuție despre temele centrale ale romanului.

5. Feedback și reflecție

Cum să-l implementezi: După activitățile de rol sau scriere, organizează o sesiune de feedback. Poți folosi întrebări ghid pentru a stimula discuția, cum ar fi:

- Ce ai învățat despre personajul tău?
- Cum ai simțit că s-a dezvoltat conflictul?
- Ce ai schimba în percepția ta asupra personajului?

Activitate: Elevii pot discuta în grupuri mici sau pot scrie un scurt eseu reflexiv despre experiența lor.

Obiectiv: Aceasta va ajuta la consolidarea informațiilor.

Gamificarea în educație: teorii, modele și cercetări comparative

Prof.dr.ec. Ciucoș Monica
Liceul Tehnologic „Iuliu Maniu” Carei

În ultimele două decenii, gamificarea a devenit un concept cheie în domeniul educației, în special datorită capacității sale de a spori implicarea elevilor, motivația intrinsecă și retenția informației. Gamificarea presupune integrarea elementelor ludice – cum ar fi punctele, nivelurile, misiunile, recompensele sau competiția – în contexte educaționale, cu scopul de a transforma procesul de învățare într-o experiență activă, atractivă și eficientă.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea este susținută de mai multe teorii psihologice și educaționale, care justifică aplicabilitatea acestora în procesul de predare-învățare-evaluare:

- Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory, Ryan & Deci, 2000) evidențiază rolul nevoilor psihologice fundamentale – autonomia, competența și relaționarea – în dezvoltarea motivației intrinseci. Gamificarea creează medii care răspund acestor nevoi prin sarcini provocatoare, feedback constant și un climat de cooperare.

- Teoria fluxului (Flow Theory, Csikszentmihalyi, 1990) explică starea de concentrare intensă și satisfacție care apare atunci când activitatea este echilibrată între dificultate și abilitatea participantului. Jocurile și elementele ludice favorizează această stare, ceea ce conduce la implicare profundă și învățare de calitate.

- Teoria învățării experiențiale (Experiential Learning Theory, Kolb, 1984) susține că învățarea eficientă are loc prin implicare activă, reflecție și aplicarea cunoștințelor în contexte reale. Activitățile gamificate simulează situații reale care pot fi analizate, discutate și refolosite în scop educațional.

2. Modele și strategii de gamificare în educație

În literatura de specialitate, au fost propuse mai multe modele de gamificare care pot fi aplicate în educație:

- Modelul Octalysis (Chou, 2015) propune o abordare holistică a motivației prin 8 factori principali: sensul și scopul, realizarea, influența socială, imprevizibilitatea, evitarea pierderii etc. Acest model permite profesorilor să proiecteze activități educaționale variate, adaptate nevoilor și intereselor elevilor.

- Modelul 3C (Challenge – Choice – Consequence) promovează activitățile bazate pe provocări, opțiuni și consecințe, ceea ce duce la dezvoltarea gândirii critice și asumarea responsabilității în procesul de învățare.

- Taxonomia Bloom gamificată: Integrarea nivelurilor cognitive (cunoaștere, înțelegere, aplicare, analiză, sinteză, evaluare) în sarcini ludice sprijină o învățare structurată și progresivă.

3. Rezultate din cercetări comparative privind gamificarea

Studiile empirice demonstrează eficiența gamificării în multiple contexte educaționale:

- Hamari et al. (2016) au realizat o meta-analiză a literaturii privind gamificarea și au concluzionat că aceasta produce efecte pozitive asupra motivației, învățării și participării, în special în învățământul secundar și terțiar.

- Într-un studiu experimental realizat de Domínguez et al. (2013), studenții care au participat la cursuri gamificate au obținut rezultate mai bune decât cei implicați în învățarea tradițională. S-a observat o creștere a angajamentului și a frecvenței participării.

- Alte cercetări indică faptul că gamificarea are un efect benefic asupra colaborării în grup, autonomiei și gândirii critice, elemente esențiale în formarea elevilor.

4. Aplicații și resurse digitale în procesul de gamificare

Platformele digitale contribuie semnificativ la implementarea gamificării în educație. Printre cele mai utilizate instrumente se numără:

- Kahoot, Quizizz, Wordwall: pentru quizuri interactive și evaluări formative.
- Genially, Canva, Powtoon: pentru prezentări și conținut vizual gamificat.

- Classtime, Socrative, Blooket: pentru testare și feedback în timp real. Aceste resurse facilitează personalizarea învățării, diversificarea metodelor și implicarea activă a elevilor.

5. Bibliografie

1. Chiș, V. (2005). Pedagogia: Teoria educației. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.
2. Cucoș, C. (2008). Pedagogie. Iași: Polirom.
3. Potolea, D., Toma, S., & Borza, A. (coord.) (2012). Învățarea centrată pe elev: Teorie și practici. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Radu, I. T. (2000). Fundamentele pedagogiei moderne. București: Editura Didactică și Pedagogică.
5. Stan, E. (2014). Didactica disciplinelor economice. București: Editura ASE.
6. Zamfir, C., & Vlăsceanu, L. (coord.) (1993). Dicționar de sociologie. București: Babel.

Gamificarea în Educația Preșcolară: Teorii, Modele și Perspective Comparate

- Articol științific de specialitate -

Profesor educație timpurie CIULEI FLORENTINA

Grădinița cu P.P. Nr.32, Ploiești, Jud. Prahova

Gamificarea, definită ca utilizare a mecanismelor de joc în contexte non-joc, a devenit o strategie educațională promițătoare chiar și în educația preșcolară. Acest articol explorează principalele teorii psihopedagogice care fundamentează gamificarea la nivel preșcolar, modele aplicabile în grădinițe, precum și rezultatele cercetărilor comparative recente. Scopul este de a înțelege cum poate fi optimizată gamificarea pentru a sprijini dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor de vârstă preșcolară.

În contextul educației timpurii, joaca reprezintă un mijloc esențial de învățare. Aplicarea conceptului de gamificare în educația preșcolară presupune integrarea deliberată a elementelor de joc pentru a stimula implicarea, motivația și învățarea activă.

Fundamente Teoretice

Teoria Jocului (Piaget și Vygotsky)

Jean Piaget a subliniat rolul jocului în dezvoltarea cognitivă, văzând joaca ca pe un proces de asimilare și acomodare. La rândul său, Vygotsky a pus accentul pe zona proximală de dezvoltare și pe învățarea prin interacțiune socială în contexte ludice.

Teoria Auto-Determinării (Ryan & Deci, 2000)

Această teorie sugerează că motivația intrinsecă este stimulată atunci când activitățile satisfac nevoile de autonomie, competență și relaționare. Gamificarea bine concepută poate adresa aceste nevoi la copiii preșcolari.

Flow-ul lui Csikszentmihalyi

Conceptul de "flow" sau flux, starea de concentrare maximă, este relevant în proiectarea activităților gamificate la preșcolari, unde echilibrul între provocare și abilități este esențial.

Modele de Gamificare aplicabile în educația preșcolară

Modelul Octalysis (Chou, 2015)

Acest model identifică 8 motoare ale motivației umane, cum ar fi realizarea, creativitatea și relaționarea, care pot fi adaptate pentru vârsta preșcolară prin activități interactive și stimulative.

Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)

Modelul MDA facilitează proiectarea de activități ludice prin:

- structurarea mecanicilor (reguli, puncte, badge-uri);
- a dinamicilor (colaborare, competiție) ;
- a esteticii (distracție, poveste).

Cercetări comparative

Studiul lui López (2021)

Acest studiu comparativ a evaluat impactul gamificării în grădinițe din Spania și Chile, arătând o îmbunătățire semnificativă a atenției și a abilităților socio-emoționale la copiii care au participat la activități gamificate.

Cercetarea lui Hamari și Koivisto (2019)

Deși axată pe ciclurile primar și preșcolar, cercetarea a demonstrat că elementele de gamificare care pun accent pe recompense simbolice și feedback instant au crescut motivația și implicarea copiilor mici.

Meta-analiza realizată de Clark & Tanner-Smith (2020)

Această analiză sistematică a arătat că gamificarea în educația timpurie poate îmbunătăți performanțele cognitive și sociale, dar eficiența ei depinde de adaptarea mecanismelor la vârsta și stadiul de dezvoltare al copiilor.

Provocări și limitări

În educația preșcolară, gamificarea trebuie să fie atent calibrată pentru a evita supra-stimularea sau presiunea competițională. De asemenea, lipsa formării specializate a cadrelor didactice și resursele limitate pot reduce eficiența implementării.

Concluzii și direcții viitoare

Gamificarea prezintă un potențial educațional semnificativ în grădinițe, facilitând învățarea activă, colaborativă și motivantă. Cercetările viitoare trebuie să exploreze mai profund personalizarea gamificării în funcție de particularitățile fiecărui copil și integrarea tehnologiilor emergente, cum ar fi realitatea augmentată.

Bibliografie

- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2019). Why do children engage with gamified learning? *Computers in Human Behavior*, 92, 423-431.
- López, M., et al. (2021). Comparative Study on Gamification in Early Childhood Education. *Journal of Early Childhood Research*, 19(3), 298-312.
- Clark, D. B., & Tanner-Smith, E. E. (2020). Gamification of Early Learning: A Meta-Analytic Review. *Educational Research Review*, 31, 100352.

GAMIFICAREA - O INTERVENȚIE IMPERIOS NECESARĂ?

Prof. Ciupăgeanu Anișoara

Școala Gimnazială *Marin Preda* Siliștea-Gumești, Teleorman

Termenul *gamificare* este un termen relativ nou în educație, fiind folosit pentru prima dată de dezvoltatorul britanic Nick Pelling în 2002, cu sensul de ”accelerarea și atraktivizarea instrumentelor electronice utilizând interfațe grafice de tip joc”. Pe parcurs, această noțiune și-a diversificat sensul, cu referire directă la integrarea caracteristicilor jocului în activități care nu sunt considerate în mod tradițional jocuri. Dacă jocul ca activitate de învățare este folosit din cele mai vechi timpuri, folosirea jocurilor pe calculator și realizările online cu aplicabilitate în diverse domenii ale instruirii, reprezintă o noutate care a revoluționat demersul de eficientizare a educației.

Este gamificarea o intervenție imperios necesară în educație?

- Dacă plecăm de la valențele jocului, indiferent de tipul și domeniul de activitate în care este folosit, cu siguranță răspunsul este *da*. Copiii, de la vârste tot mai mici folosesc telefonul și nu pentru conversații, ci pentru aplicațiile de jocuri. Sunt atrași de design, de mișcare, de energia jocului, de competiție - chiar dacă la început, se joacă singuri. Telefonul devine astfel, jucăria preferată prin aplicațiile sale, primul ”prieten” al copilului, partenerul de joacă, confidentul de mai târziu. Așadar, în timpul jocului integrat la clasă, elevii intră într-o stare specială în mod natural, prin transformarea unor lecții sau cursuri în situații autentice de joc, ca o aventură, de exemplu. Astfel, elevii pot crea un personaj, pot fi membri ai unei echipe, pot introduce sau pot schimba reguli.
- Dacă implicăm caracteristicile jocurilor, adică stabilirea de obiective, prezența regulilor, a elementelor de distracție, feedbackul, acordarea de recompense ori premii, implicarea sancțiunilor, a pedepselor, înțelegem că educația avea nevoie de o *a treia persoană* în sala de clasă, de *un intermediar* între emițător și receptor, respectiv, de acea interfață vie a tehnologiei - aplicațiile cu jocuri pe tabla interactivă/calculator. Elevii din școlile noastre sunt atrași de jocuri, unde performanțele lor sunt evaluate

- rapid prin punctaje sau feedbackuri individualizate. Prin joc, ei se implică activ, devenind astfel capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate. În acest context, rolul profesorului este să îi ghideze pe elevi cu măiestrie prin hățișul noțiunilor abstracte, utilizând principiile gamificării. Profesorul devine astfel, un conducător de joc care le insuflă entuziasmul copiilor, motivându-i să progreseze.
- Dacă analizăm scăderea motivației pentru învățare a elevilor, scăderea capacității de concentrare în timpul activității, lipsa atenției, ne gândim că intervenția elementelor și a tehnicilor de tip joc sunt eficiente pentru creșterea angajamentului și a motivației, generând rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă. Favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative. Un nou context vizual, de spațialitate, creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare sunt *jucătorii noi* pe care se dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.
 - Dacă abordăm actul instructiv-educativ prin prisma principiilor didactice, în speță, legarea teoriei de practică, aplicabilitatea în realitate a cunoștințelor asimilate, gamificarea ca metodă de lucru are un plus de eficiență considerabil, permițând elevilor să vadă legătura celor învățate cu lumea reală. Elevii aflați în cadrul jocului acționează cu gândul la consecințe, li se dă șansa de a explora un subiect pe larg și în afara sălii de clasă, experimentând într-un mediu distractiv și fără riscuri - aplicațiile cu jocuri. Apoi, atunci când se vor întâlni în lumea reală cu situații similare, vor ști cum să le gestioneze, vor avea încrederea de a folosi cunoștințele și deprinderile formate.
 - Dacă privim traseul educațional al unui copil, în ansamblu, concluzionăm că introducerea gamificării de către profesori în paleta de metode și tehnici de lucru, contribuie la îmbogățirea experienței de învățare pentru toate grupele de vârstă. Atunci când elevilor li se pare învățarea mai distractivă, mai antrenantă, când sunt încântați de atmosfera generală din sala de clasă, ei găsesc mult mai ușor soluții, prin participare activă, chiar și atunci când cursul pare plictisitor, când informațiile sunt prea multe ori prea abstracte. Însușirea cunoștințelor devine pur și simplu un proces secundar, deoarece elevii se concentrează pe primirea de recompense, pe trecerea la

nivelul superior, iar dificultatea învățării este resimțită pe un plan secund, de o intensitate mai mică.

Câteva platforme educaționale românești frecvent utilizate în școli pot fi următoarele:

LIVRESQ: <https://livresq.com/ro/>

ADSERVIO: <https://www.adservio.ro/ro>

Proiectul CRED: <https://digital.educared.ro/>

EDUS: <https://edus.ro/>

KINDERPEDIA: <https://www.kinderpedia.co/ro/>

MyKoolio: <https://www.mykoolio.com/>

DIGITALIADA: <https://www.digitaliada.ro/>

În concluzie, gamificarea este imperios necesară în educația din România, deoarece aduce schimbări pozitive în comportamentul și atitudinea elevilor față de învățare, cu condiția respectării și păstrării unei atmosfere de lucru în sala de clasă, a îmbinării eficiente a metodelor și tehnicilor de lucru, eliminând riscul ca elevii să se rezume doar la joc.

Bibliografie:

<https://livresq.com/ro/news/lista-platforme-educationale-romanesti/#>

<https://www.aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/>

<https://gutenberg.ro/ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/>

GAMIFICAREA: UN PUNCT DE SPRIJIN ȘI O ALTERNATIVĂ ÎN ÎNVĂȚARE

Autori: prof. Ciupitu Laura (Șc. Gimn. Gheorghe Magheru)

Prof. înv. primar: Ciupitu Laurențiu (Șc. Gimn. Gura Padinii)

Gamificarea (din englezescul gamification) presupune aplicarea mecanicilor și principiilor din jocuri (cum ar fi puncte, niveluri, misiuni,, premii, clasamente) într-un context non- joc, cum este cel educațional.

Termenul de „ gamification” a fost folosit pentru prima dată de către dezvoltatorul britanic Nick Pelling în 2002, referindu-se la „ accelărarea și atraktivizarea instrumentelor electronice utilizând interfețe grafice de tip joc”. Ulterior, termenul a căpătat înțelesuri diferite. Această noțiune se referă la prezența sau includerea caracteristicilor jocului în activități care nu sunt considerate jocuri. Se au în vedere, mai ales jocurile pe calculator și reușitele online care se pot întâlni în diverse domenii de activitate.

Gamificarea în educație este o metodă pedagogică ce presupune integrarea elementelor de joc în procesele de predare și învățare, cu scopul de a motiva, implica și îmbunătăți performanțele elevilor sau studenților.

Scopul principal al gamificării este de a integra elementele și gândirea specifică jocului în activități care nu sunt jocuri. Orice acțiune de non-joc poate deveni mai atrăgătoare, aplicând Gamification. În cuvinte simple „ Gamificare” înseamnă integrarea mediul existent cu mecanica jocului. Concret, se adoptă elementele cheie ale jocurilor, cum ar fi proiectarea, acțiunea sau atractivitatea, distracția și competiția, apoi se aplică mecanica jocului, cum ar fi obținerea punctelor, a insinelor și a clasamentului, în procesul didactic.

Elemente frecvente ale gamificării în educație presupun:

- Puncte și scoruri – recompensarea activității și progresului;
- Badge-uri/ insigne – recunoașterea realizărilor specifice;
- Clasamente (leadreboards) – stimularea competiției prietenoase;
- Niveluri/ etape (levels) – structurarea învățării în pași progresivi;
- Misiuni/ sarcini (quests) – transformarea temelor în provocări captivante;
- Feedback imediat – claritate și corecție rapidă a greșelilor;
- Povești/ narațiuni – crearea unui fir narativ care să mențină interesul;

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai noi abordări în educație, prin care elevii își însușesc noțiunile prin joc. Elevii zilelor noastre sunt fascinați de jocuri pe calculator, unde rezultatele lor sunt evaluate imediat prin punctaje individualizate. Prin joc, ei se implică activ,

devenind astfel capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate, gamificarea devenind astfel un procedeu care se adresează motivației intrinseci, prin care elevul se implică direct, la nivel emoțional.

Între beneficiile gamificării în educație amintim:

- Încurajarea gândirii critice, a colaborării și a muncii în echipă, a competiției;
- Dezvoltarea unor abilități noi prin simulare;
- Implicarea activă a elevilor în procesul de învățare;
- Îmbunătățirea memoriei, a atenției în procesul de atingere a obiectivului;
- Experimentarea eșecului – ca treaptă necesară de învățare; oferirea unui feedback permanent, ceea ce permite profesorilor să evalueze nivelul la care se află elevul, cât și să ia decizii imediate, iar elevilor le oferă cadrul de a fi parte activă în propria evoluție;
- Creșterea interesului pentru a învăța mai mult și în afara clasei, prin teme complete și atractive;
- Posibilitatea de a observa legătura dintre noțiunile dobândite cu lumea înconjurătoare;
- Integrarea naturală în cursurile eLearning, astfel că elevii achiziționează cu ușurință noi informații;
- Eliminarea stresului din evaluare;

Dacă în timpul jocului, oamenii se concentrează și se implică pentru a-și depăși limitele tot așa, în activitatea didactică, gamificarea se poate integra într-un mod natural prin transformarea unor lecții în situații concrete de joc de aventură, de cunoaștere, de experimentare. Elevii pot inventa personaje, pot participa activ la jocuri de rol ca membri ai unei echipe. Ei vor câștiga puncte, diplome și recompense pentru implicarea lor sau pentru ajutorul dat altor elevi. De asemenea, vor înțelege că în joc pot exista și consecințe atunci când greșesc. În orele susținute la clasă utilizăm cu succes gamificarea, prin utilizarea unor platforme educaționale online: Plickers (<https://plickers.com/>), Socrative (<https://socrative.com/>), Ribbon Hero2, Duolingo (<https://en.duolingo.com/>), Classcraft (<https://classcraft.com/>). Pe lângă acestea mai există sisteme proprii create de profesori – ca un „joc de rol” pe parcursul anului școlar; Escape rooms educaționale – activități de rezolvare a problemelor într-un timp limitat; Jocuri educaționale digitale – axate pe dezvoltarea unor competențe specifice (matematică. Programare, logică etc.)

Punctele forte al gamificării și ale școlilor pot fi complementare, dar nu neapărat.

Aducerea laolaltă a elementelor de educație și de joc ar putea conduce la rezultate care sunt deosebite de importante pentru dezvoltarea abilităților secolului XXI. Gamificarea îi poate motiva pe elevi să se implice în sala de clasă, să ofere profesorilor instrumente mai bune pentru a ghida și recompensa elevii. Le poate arăta modalitățile în care educația poate fi o experiență

plină de bucurie, iar estomparea granițelor dintre învățarea informală și cea formală îi poate inspira pe elevi să învețe pe tot parcursul vieții. Cu toate acestea provocările sunt de asemenea semnificative și trebuie luate în considerare. Supradozajul de recompense poate reduce motivația intrinsecă. Nu toți elevii răspund la fel de bine la competiție. Poate necesita timp și resurse suplimentare pentru planificare și mai există riscul de a pune forma deasupra conținutului, Gamificarea ar putea absorbi resursele profesorilor sau îi poate învăța pe elevi că ar trebui să învețe numai atunci când li se oferă recompense externe. Pe de altă parte, jocul necesită libertate – libertatea de a experimenta, de a eșua, de a explora identități multiple, de a-și controla propria investiție și experiență. Făcând jocul obligatoriu, gamificarea ar putea crea experiențe bazate pe reguli, care se simt ca la școală. Pe scurt, unele proiecte de gamificare vor reuși, iar altele vor eșua. Gamificarea nu este un panaceu universal. Dacă dorim să îmbunătățim șansele ca gamificarea să ofere valoare școlilor, trebuie să proiectăm cu atenție proiecte de gamificare care să abordeze provocările reale ale școlilor, care să se concentreze pe domeniile în care gamificarea poate oferi valoare maximă, care se bazează pe cercetările existente și care să abordeze potențialele pericole ale gamificării atât pentru jocuri, cât și pentru școli. În tandem cu crearea proiectelor de gamificare, trebuie să dezvoltăm evaluări semnificative pentru a stabili dacă acestea își ating obiectivele.

Rolul cadrului didactic este să îi îndrume pe elevi cu măiestrie prin multitudinea noțiunilor abstracte, utilizând principiile gamificării. Profesorul devine un conducător de joc care le insuflă entuziasmul său copiilor, motivându-i să progreseze. Implicarea creativității, a deschiderii spre o învățare activă și asumată creează relații care duc la consolidarea coeziunii grupului de elevi, crește motivația pentru învățare eficientă. Rapiditatea cu care se derulează viața ne pune în situația în care abilitățile și competențele cheie vizate a fi formate și dezvoltarea pe parcursul școlarității sunt implicate în rezolvarea unor provocări ale vieții cotidiene. Încurajând elevii să rezolve problemele abordate printr-o atitudine deschisă, jucăușă și bazată pe încredere, contribuim la dezvoltarea unor abilități care determină învățarea profundă și gândirea divergentă.

Din experiența acumulată, am învățat că noi suntem parteneri de joacă ai elevilor. Ca și parteneri ai lor contribuim la crearea unor legături strânse care dau substanță și aduc plus valoare în managementul clasei și în eficientizarea instruirii.

Gamificarea reprezintă o abordare eficientă pentru a face schimbări pozitive în comportamentul și atitudinea elevilor față de învățare, pentru a-și îmbunătăți motivația și implicarea. Rezultatele schimbării au caracter bilateral – pot afecta rezultatele elevilor și înțelegerea conținutului educațional și pot crea condiții pentru un proces de învățare eficient.

Bibliografie:

1. HSIN -YAUN HUANG W., SOMAN,D. (2013, December 10). Gamification of Education.Toronto: University of Toronto.
2. KSPP, KM (2012): Jocuri, gamificare și căutarea modalităților de implicare a cursanților. Dezvoltarea talentelor.
3. KLOPPER, E.,OSTERWELL, S. & SALEN.K. (2009) Moving learning games forward
4. 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. Proccedings ascilite 2013 Sydney,p.573-577
5. academy.schooleeducationgateway.eu
6. <https://tehnologyadvice.com/gamification/>
7. <https://elearningindustry.com/the-secret-to-effective-elearning-games>
8. <https://tehnologyadvice.com/gamification/>

ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI ȘI IMPLICĂRII ELEVILOR PRIN METODE ACTIVE: ÎNVĂȚAREA PRIN JOC ȘI COOPERARE

Într-o eră dominată de stimuli digitali și o sete constantă de interacțiune, metodele tradiționale de predare, centrate preponderent pe memorare și expunere, se dovedesc adesea insuficiente pentru a capta și susține atenția elevilor. Pentru a transforma sala de clasă într-un spațiu dinamic și relevant, este imperativ să adoptăm metode active, care plasează elevul în centrul procesului de învățare. Printre cele mai eficiente strategii se numără învățarea prin joc (gamification) și învățarea cooperativă, două abordări ce stimulează motivația intrinsecă și implicarea profundă, pregătind elevii nu doar cu cunoștințe, ci și cu abilități esențiale pentru secolul XXI.

Motivația este motorul învățării. Un elev motivat este curios, perseverent și dornic să exploreze. Implicarea, pe de altă parte, transformă acest impuls interior în acțiune concretă, asigurând participarea activă și conștientă la procesul didactic. Atunci când elevii se simt conectați la materialul de studiu și la colegii lor, sunt mai puțin predispuși la plictiseală, frustrare sau abandon. Metodele active, prin natura lor interactivă și participativă, răspund acestei nevoi fundamentale, transformând actul învățării dintr-o obligație într-o experiență plină de sens.

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor și principiilor de design ale jocurilor în contexte non-ludice, cum ar fi educația. Scopul nu este neapărat de a transforma întreaga lecție într-un joc, ci de a integra mecanisme specifice jocurilor (puncte, niveluri, recompense, clasamente, provocări) pentru a crește angajamentul și a stimula progresul. Beneficiile sunt multiple:

- Creșterea motivației intrinseci: Elementele ludice fac învățarea mai distractivă și mai puțin stresantă.
- Feedback imediat: Jocurile oferă adesea feedback instantaneu, permițând elevilor să-și corecteze greșelile rapid.
- Dezvoltarea perseverenței: Provocările și nivelurile încurajează elevii să continue să încerce, chiar și după eșecuri.
- Învățare activă: Elevii nu sunt doar receptori de informații, ci participanți activi la un proces interactiv.

Exemple de jocuri/activități gamificate la clasă:

- "Vânătoarea de Cunoștințe" (Scavenger Hunt): Elevii primesc o listă de indicii (întrebări legate de materie) și trebuie să găsească răspunsurile prin explorarea clasei, a cărților sau a resurselor online. Primii care completează lista corect câștigă puncte sau un "ecuson de explorator".
 - Materii aplicabile: Istorie (indicii despre evenimente/personalități), Geografie (indicii despre locații/caracteristici), Științe (indicii despre experimente/concepte).
- "Cursa Conceptelor" (Concept Race): Profesorul scrie pe tablă sau proiectează o serie de concepte cheie din lecție. Elevii, împărțiți în echipe, trebuie să alerge (metaforic) pentru a scrie cât mai multe informații relevante despre fiecare concept într-un timp dat. Echipa cu cele mai multe informații corecte câștigă.
 - Materii aplicabile: Română (părți de vorbire, figuri de stil), Matematică (formule, proprietăți), Științe (termeni, procese).
- "Misiuni Secrete" (Secret Missions): Proiecte sau sarcini mai complexe sunt prezentate ca "misiuni" cu obiective clare, resurse alocate și "obstacole" de depășit. Finalizarea cu succes a misiunii aduce "recompense" (puncte extra, posibilitatea de a alege o temă viitoare, etc.).
 - Materii aplicabile: Toate materiile, pentru proiecte de lungă durată sau teme complexe.
- "Quiz-ul Campionilor" (Quiz Champions): Utilizarea platformelor online precum Kahoot! sau Quizizz pentru a crea chestionare interactive. Elevii răspund la întrebări pe dispozitivele lor, văd un clasament în timp real, iar profesorul obține date despre nivelul de înțelegere al clasei.
 - Materii aplicabile: Toate materiile, pentru recapitulare sau evaluare formativă.
- Jocul „Roata întrebărilor” – Util în faza de recapitulare. Elevii răspund la întrebări extrase aleatoriu. Variante digitale pot fi create cu aplicații precum Wheel of Names.
- Jocul „Detectivul cunoștințelor” – Elevii primesc indicii (textuale sau vizuale) care conduc la descoperirea unui concept. Activitatea se desfășoară în echipe, dezvoltând atât logica, cât și colaborarea.
- Bingo didactic – Poate fi folosit pentru fixarea vocabularului. Elevii marchează pe fișe termeni asociați cu definițiile oferite de profesor.
- Jocul „5 secunde” – Adaptabil pentru orice disciplină. Elevii trebuie să răspundă rapid la o întrebare, ceea ce stimulează gândirea spontană.

Învățarea cooperativă implică organizarea elevilor în grupuri mici, heterogene, care lucrează împreună pentru a atinge un scop comun. Succesul individual este dependent de succesul grupului, ceea ce încurajează

interdependența pozitivă și dezvoltarea abilităților sociale. Principiile cheie includ: interdependența pozitivă, responsabilitatea individuală, interacțiunea față în față, dezvoltarea abilităților sociale și procesarea de grup.

Beneficiile învățării cooperative:

- Dezvoltarea abilităților sociale: Comunicare, ascultare activă, rezolvare de conflicte, negociere.
- Îmbunătățirea înțelegerii: Explicarea conceptelor colegilor ajută la consolidarea propriei înțelegeri.
- Creșterea stimei de sine: Elevii se simt valoroși contribuind la succesul grupului.
- Mediu de învățare suportiv: Elevii se sprijină reciproc și învață unii de la alții.

Exemple de jocuri/activități de cooperare la clasă:

- "Puzzle-ul de Conținut" (Jigsaw Method): Un subiect complex este împărțit în sub-teme. Fiecare membru al grupului devine "expert" într-o sub-temă, cercetând-o individual. Apoi, experții din sub-teme diferite se reunesc pentru a-și învăța reciproc, iar la final, fiecare grup reunește toate "piesele" pentru a forma imaginea completă.
 - Materii aplicabile: Istorie (perioade sau evenimente diferite), Biologie (sisteme ale corpului), Literatură (elemente de analiză a unui text).
- "Gândiți-Pereche-Împărtășiți" (Think-Pair-Share): Profesorul pune o întrebare sau propune o problemă. Elevii gândesc individual la un răspuns ("Think"). Apoi, discută cu un partener ("Pair"), ajungând la o înțelegere comună. În final, partenerii împărtășesc ideile lor cu întreaga clasă ("Share").
 - Materii aplicabile: Orice materie pentru discuții introductive, rezolvări de probleme, analiză de text.
- "Cerc de Lectură" (Literature Circles): Elevii citesc aceeași carte sau același text, dar fiecare membru al grupului are un rol diferit (ex: "descoperitor de cuvinte", "conector", "ilustrator", "întrebător"). Ei discută împreună textul din perspectivele rolurilor lor.
 - Materii aplicabile: Română (literatură), Istorie (texte primare), Științe (articole de specialitate).
- "Cerc de scriere colaborativă": Elevii lucrează în grup la crearea unei povești, a unui eseu sau a unui proiect de cercetare. Fiecare contribuie cu idei, scrie secțiuni și oferă feedback celorlalți.
 - Materii aplicabile: Română, Istorie, Geografie, Științe (pentru rapoarte de laborator).

Studiile recente indică faptul că metodele centrate pe joc și cooperare au un impact pozitiv semnificativ asupra învățării: cresc retenția informației, sporesc motivația intrinsecă și dezvoltă autonomia

elevului. În plus, acestea favorizează dezvoltarea competențelor cheie, precum comunicarea, colaborarea, creativitatea și gândirea critică.

În concluzie, integrarea învățării prin joc și a cooperării în practica educațională nu este doar o tendință, ci o necesitate pragmatică. Aceste metode active transformă experiența de învățare, o fac mai relevantă și mai memorabilă, răspunzând în același timp nevoilor elevilor de astăzi. Prin stimularea motivației intrinseci și a implicării active, ele contribuie la dezvoltarea nu doar a cunoștințelor academice, ci și a abilităților sociale, emoționale și cognitive esențiale pentru succesul într-o lume dinamică și interconectată. Profesorul care adoptă aceste abordări devine un facilitator al potențialului, ghidând elevii pe calea descoperirii și a învățării autentice.

Bibliografie:

1. Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent*. Grossman.
2. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
3. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone*. Allyn and Bacon.
4. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Polirom.
5. Glava, A., & Glava, C. (2002). *Jocul – metodă de învățământ*. Presa Universitară Clujeană.
6. Chiș, V. (2005). *Instruirea interactivă*. Editura Presa Universitară Clujeană.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ȘI PEDAGOGICE PRIN PLATFORME INTERACTIVE ȘI INSTRUMENTE MODERNE

În peisajul educațional al secolului XXI, unde ritmul schimbării este dictat de inovația tehnologică, rolul profesorului a evoluat semnificativ. Nu mai este suficient să fii un expert în disciplina predată; pentru a răspunde nevoilor elevilor de astăzi și a-i pregăti pentru provocările viitorului, profesorul trebuie să devină un maestru al competențelor digitale și pedagogice, o simbioză complexă, dar esențială. Această transformare este profund influențată de utilizarea inteligentă a platformelor interactive și a instrumentelor moderne de gamificare.

Dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor este primul pilon al acestei evoluții. A naviga cu ușurință prin interfețe diverse, a gestiona clase virtuale, a utiliza sisteme de management al învățării (LMS) precum Google Classroom sau Moodle, a crea și partaja conținut digital (prezentări interactive, videoclipuri educaționale, infografice) – toate acestea sunt acum abilități fundamentale. Profesorul modern nu se teme de tehnologie, ci o îmbrățișează ca pe un aliat puternic în procesul de predare-învățare. Mai mult, înțelegerea securității cibernetice, a eticii digitale și a respectării confidențialității datelor devine la fel de importantă ca și stăpânirea materiei. Elevii, nativi digitali, așteaptă o abordare relevantă, iar profesorul este cel care trebuie să le ofere un mediu de învățare care reflectă realitatea lor digitală.

Paralel cu competențele digitale, competențele pedagogice capătă o nouă dimensiune. Profesorul modern nu doar predă, ci facilitează învățarea. Aceasta înseamnă să știi cum să adaptezi strategiile didactice la mediul digital, cum să stimulezi implicarea activă a elevilor în sesiuni online, cum să oferi feedback constructiv și personalizat prin instrumente digitale și cum să încurajezi gândirea critică și colaborarea în spațiul virtual. Pedagogia devine mai nuanțată, cerând profesorului să fie un *curator* de informații, un *designer* de experiențe de învățare și un *mentor* digital. Abilitatea de a proiecta activități care transcend limitele spațiului fizic al clasei devine un atu inestimabil.

Punctul de convergență al acestor două seturi de competențe este utilizarea platformelor interactive și a instrumentelor de gamificare. Platformele interactive (cum ar fi Kahoot!, Quizizz, Nearpod sau Mentimeter) transformă evaluarea formativă dintr-un proces anost într-o experiență ludică.

Elevii se implică cu entuziasm în quiz-uri rapide, sondaje și jocuri de rol, iar profesorii primesc feedback în timp real, ajustându-și instantaneu strategiile. Aceasta nu este doar o metodă de testare, ci o modalitate de a crea o atmosferă dinamică, de a reduce anxietatea legată de evaluare și de a crește motivația intrinsecă.

Gamificarea, conceptul de aplicare a elementelor de joc în contexte non-ludice, amplifică și mai mult această sinergie. Prin adăugarea de puncte, ecusoane, clasamente, misiuni și recompense, profesorul poate transforma o lecție obișnuită într-o adevărată aventură. De exemplu, un proiect de grup poate deveni o "misiune secretă" cu etape bine definite și "provocări" intermediare, în timp ce acumularea de puncte pentru participare activă sau pentru rezolvarea corectă a sarcinilor încurajează perseverența. Această abordare nu doar captează atenția elevilor, ci și stimulează dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, a gândirii strategice și a colaborării. Profesorul, prin creativitatea sa pedagogică, alege elementele de gamificare care se potrivesc cel mai bine obiectivelor de învățare și profilului clasei, evitând gamificarea superficială și asigurând o integrare semnificativă.

Comparația dintre principalele platforme educaționale de gamificare evidențiază atât avantajele, cât și limitările fiecărei soluții. Fiecare platformă răspunde diferit la nevoile educaționale în funcție de publicul țintă, tipul activităților, gradul de interactivitate și obiectivele pedagogice.

1. Kahoot! este ideal pentru lecții dinamice și evaluări formative. Interfața prietenoasă și viteza jocurilor stimulează competiția constructivă, dar platforma este mai puțin eficientă pentru învățarea profundă sau lucrul individual.

2. Quizizz permite elevilor să lucreze în propriul ritm, oferind explicații personalizate după fiecare întrebare. Este mai potrivit pentru activități asincrone și pentru consolidarea cunoștințelor, având avantajul raportărilor detaliate.

3. Classcraft integrează un sistem complex de management al clasei, bazat pe roluri, misiuni și recompense. Acest model încurajează colaborarea și responsabilitatea, dar necesită o implicare semnificativă din partea profesorului pentru a fi eficient implementat.

4. Genially se remarcă prin potențialul creativ ridicat. Profesorii pot crea lecții interactive, jocuri educaționale și materiale vizuale atractive. Cu toate acestea, platforma nu oferă mecanisme directe de feedback sau evaluare imediată.

5. Minecraft Education Edition este cel mai complex dintre aceste instrumente, oferind un mediu de învățare complet imersiv. Este ideal pentru proiecte interdisciplinare, dezvoltarea gândirii computaționale și rezolvarea de probleme. Totuși, necesită o familiarizare prealabilă cu jocul și echipamente performante.

În concluzie, gamificarea, susținută de platforme educaționale moderne, oferă oportunități multiple pentru dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și ale cadrelor didactice. Platforme precum Kahoot! și Quizizz sunt ideale pentru evaluare și recapitulare, în timp ce Classcraft se axează pe managementul clasei și comportamente pozitive. Genially încurajează creativitatea didactică, iar Minecraft Education Edition promovează învățarea aplicată, în special în domenii tehnice.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.
4. Kahoot! (2024). www.kahoot.com
5. Minecraft Education Edition. (2024). education.minecraft.net

EDUCAȚIA CA JOC: GAMIFICAREA ȘI INOVAȚIA ÎN PROCESUL DE PREDARE

Coacă Cristina Mariana
Școala Gimnazială Nr. 279, București

Într-o lume în care schimbările apar într-un ritm tot mai alert, educația se confruntă cu o provocare majoră: cum să rămână relevantă pentru elevii unei generații profund influențate de tehnologie? Copiii și adolescenții de astăzi cresc într-un mediu digital, înconjurați de jocuri, aplicații și rețele sociale, iar atenția lor este adesea atrasă de stimuli rapizi, interactivi și vizuali. În acest context, metodele tradiționale de predare – bazate pe expunere, memorare și evaluare standardizată – par tot mai ineficiente.

Pentru a face față acestor provocări, educația are nevoie de inovație, de creativitate și de deschidere către noi metode. Două direcții care capătă tot mai multă popularitate sunt **gamificarea procesului educațional** și **inovația în predare**. Ambele oferă soluții concrete pentru a transforma școala într-un spațiu dinamic, motivant și adaptat nevoilor reale ale elevilor. În paginile următoare, vom explora aceste concepte, beneficiile și limitele lor, precum și modul în care pot contribui la o educație mai eficientă și mai umană.

Gamificarea este procesul prin care se introduc elemente specifice jocurilor în contexte non-joc, cum ar fi educația. Aceasta nu înseamnă că orele devin jocuri video, ci că se folosesc mecanisme precum punctajele, clasamentele, insignele, misiunile sau nivelurile pentru a crește motivația și implicarea elevilor.

De ce ar funcționa o astfel de abordare? Răspunsul este simplu: pentru că jocurile ne atrag prin provocări, feedback rapid și sentimentul de progres. Atunci când aceste elemente sunt aplicate într-un cadru educațional, învățarea poate deveni mai atractivă și mai eficientă. Elevii nu mai percep materia ca pe o obligație plictisitoare, ci ca pe o aventură în care fiecare etapă parcursă aduce satisfacție și recunoaștere.

De exemplu, profesorii pot transforma temele în „provocări săptămânale”, pot acorda „insigne” pentru participare activă sau pot crea un sistem de recompense simbolice pentru

atingerea unor obiective clare. Platforme precum **Kahoot!**, **Quizizz** sau **ClassDojo** oferă instrumente interactive prin care lecțiile devin mai dinamice și mai atractive.

Numeroase studii și experiențe din practică demonstrează că gamificarea are efecte pozitive clare asupra procesului educațional. În primul rând, crește nivelul de **motivație**. Elevii sunt mai dispuși să participe activ la ore atunci când se simt provocați și recompensați. Elementele de joc le oferă satisfacție imediată și sentimentul că munca lor este apreciată.

În al doilea rând, gamificarea stimulează **învățarea activă**. Elevii nu mai sunt simpli receptori ai informației, ci devin participanți direcți, care explorează, experimentează și învață prin acțiune. Acest tip de învățare, bazat pe experiență, este mult mai durabil și relevant decât învățarea pasivă.

Un alt beneficiu important este legat de **dezvoltarea abilităților sociale**. Multe activități gamificate implică lucrul în echipă, colaborarea și comunicarea între colegi. În același timp, elevii învață să gestioneze competiția într-un mod constructiv, să accepte greșelile ca parte a procesului de învățare și să se bucure de progresul propriu.

Nu în ultimul rând, gamificarea permite o mai mare **personalizare** a învățării. Profesorii pot crea trasee diferite de învățare, adaptate nivelului și intereselor fiecărui elev, oferindu-le șansa de a învăța în propriul ritm.

Deși tehnologia este un sprijin valoros, inovația în predare înseamnă, înainte de toate, o schimbare de perspectivă. Înseamnă ca profesorii să renunțe la ideea că ei dețin toată informația, iar elevii trebuie doar să asculte și să reproducă. Într-o lume în care informația este accesibilă cu un clic, rolul profesorului se transformă: el devine un ghid, un facilitator al învățării, un creator de contexte relevante.

O direcție importantă este **învățarea bazată pe proiecte**, în care elevii sunt implicați în activități interdisciplinare, pe termen lung, care au legătură cu viața reală. De exemplu, o clasă poate lucra la un proiect despre poluare, combinând cunoștințe de științe, geografie, educație civică și TIC. Elevii învață să caute informații, să lucreze în echipă, să ia decizii și să-și prezinte ideile.

O altă abordare inovatoare este **flipped classroom** – „clasa inversată” – în care elevii studiază teoria acasă, folosind materiale video sau resurse online, iar în clasă se lucrează aplicat: se discută conceptele, se rezolvă exerciții, se clarifică neînțelegerile. Astfel, timpul de la școală devine mult mai valoros și centrat pe nevoile reale ale elevilor.

În plus, **evaluarea** se schimbă și ea. În loc de teste standard, profesorii pot folosi metode alternative: portofolii, proiecte, prezentări sau autoevaluări. Acestea oferă o imagine mai completă asupra progresului elevului și încurajează reflecția personală.

Nu în ultimul rând, inovația înseamnă dezvoltarea **competențelor secolului XXI**: creativitate, gândire critică, colaborare, abilități digitale și comunicare eficientă. Școala nu mai poate fi doar un loc unde se învață „materii”, ci trebuie să fie un spațiu în care elevii se pregătesc pentru o lume complexă și în continuă schimbare.

Desigur, aceste idei nu sunt ușor de aplicat în toate școlile sau pentru toți profesorii. Una dintre cele mai mari provocări este **resistența la schimbare**. Mulți profesori se simt copleșiți de noile metode sau nu au acces la formare profesională și resurse adecvate. Uneori, părinții sau chiar elevii privesc cu suspiciune metodele moderne, preferând sistemele cu care sunt deja familiari.

Gamificarea, deși eficientă, nu trebuie transformată într-un scop în sine. Dacă este aplicată superficial sau exagerat, poate avea efecte negative. Elevii ar putea învăța doar pentru a obține puncte sau recompense, fără să înțeleagă sau să valorifice cu adevărat conținutul. De aceea, este esențial ca aceste metode să fie integrate cu discernământ și în funcție de context.

Pe de altă parte, inovarea educațională presupune **sprijin instituțional** – din partea școlii, a inspectoratelor și a ministerului. Profesorii au nevoie de libertate, timp și recunoaștere pentru a experimenta și a dezvolta metode noi. Fără acest sprijin, inovația riscă să rămână doar la nivelul inițiativelor individuale.

Gamificarea și inovația în predare nu sunt doar soluții temporare, ci pași necesari pentru adaptarea educației la realitățile actuale. Ele oferă elevilor o experiență de învățare mai captivantă, mai relevantă și mai apropiată de modul în care aceștia gândesc, comunică și trăiesc.

Pentru a reuși, este nevoie de curaj, de colaborare și de o cultură a deschiderii. Profesorii trebuie încurajați să experimenteze, elevii trebuie implicați activ în propriul proces de învățare, iar sistemul educațional trebuie să devină mai flexibil și mai orientat către viitor. Numai astfel putem construi o școală în care învățarea este o bucurie, nu o corvoadă – o școală în care elevii nu doar memorează, ci înțeleg, creează și cresc.

Bibliografie:

1. Bocoș, M. (2013). *Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
2. Cerghit, I. (2008). *Metode de învățământ*. București: Editura Polirom.
3. Holonea, P. (2020). *Gamificarea în educație. Teorie și practică*. București: Editura Pro Universitaria.
4. Iucu, R. B. (2010). *Managementul clasei de elevi. Între tradiție și inovație*. București: Editura Polirom.
5. Mureșan, V. (2019). *Inteligența jocului. Gamificarea educației și sensul învățării*. Cluj-Napoca: Editura Limes.
6. Radu, I. (2021). *Inovație în educație. Perspective practice și teoretice*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
7. Salcuțan, D. (2022). *Gamificarea educației – între provocare și inovație*. Revista Educația Azi, nr. 3.

Level Up Your Language: Gamification Strategies for Effective Foreign Language Teaching

Prof. Mirabela Cobzariu

Colegiul Economic "Dimitrie Cantemir" Suceava

In an era of declining student attention and increasing digital engagement, educators are seeking innovative methods to enhance language acquisition. Gamification, the integration of game mechanics into non-game contexts, has emerged as a powerful tool in foreign language teaching. This article explores the principles behind gamification, outlines practical methods for classroom and online implementation, and analyzes its benefits and challenges.

Drawing from both theoretical and empirical sources, it presents gamification as a dynamic pedagogical approach to improve motivation, retention, and communicative competence in language learners. Foreign language teaching has undergone a paradigm shift in recent decades, moving from grammar-translation models to communicative and learner-centered approaches. In this evolving landscape, gamification - the use of game elements like points, levels, and challenges in non-game settings - has attracted growing interest.

While often confused with game-based learning (using actual games for education), gamification differs by applying game mechanics to traditional activities. Its goal is to increase learner engagement, intrinsic motivation, and knowledge retention. This article examines gamification as a methodology for foreign language teaching, with a focus on its theoretical foundations, practical applications, and pedagogical benefits.

Theoretical Background

Gamification draws from several key theories in educational psychology and game design:

- Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 1985): Suggests that motivation improves when learners feel competent, autonomous, and socially connected—conditions easily met through gamified activities.

- Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1990): Proposes that learners are most engaged when tasks balance challenge and skill. Games naturally scaffold this balance, allowing for personalized learning paths.
- Constructivist Learning Theory (Vygotsky, 1978): Emphasizes learning as an active, social process. Many gamification strategies encourage peer collaboration and communication, ideal for language acquisition.

These theories highlight the pedagogical validity of integrating game mechanics into the classroom, particularly for a skill-based subject like language learning.

Gamification Methods in Language Teaching

1. Points, Badges, and Leaderboards (PBL)

One of the most basic gamification models involves assigning points for task completion, awarding badges for achievements, and displaying leaderboards to track progress.

2. Narrative-Based Learning

Embedding tasks in a story-based structure adds emotional engagement. For instance, learners might become "secret agents" decoding messages in a foreign language or explore a new culture through a simulated travel journey.

3. Quests and Challenges

Breaking down the curriculum into quests (multi-step goals) encourages autonomy. These activities allow for non-linear progression, accommodating different learning styles and paces.

4. Digital Platforms and Apps

Tools like Kahoot, Quizizz, Duolingo, and Classcraft offer ready-made gamified activities. Teachers can also design custom quests using platforms like Google Classroom.

5. Escape Rooms and Classroom Games

Analog or digital escape rooms can be used to consolidate vocabulary, grammar, or cultural knowledge. These activities build teamwork, critical thinking, and contextual learning.

The benefits of Gamification in Language Learning are: enhanced motivation, increased engagement, immediate feedback, personalized learning, improved retention. Despite its benefits, gamification must be implemented thoughtfully: overemphasis on competition, time investment, digital divide, pedagogical alignment. Teachers should blend gamification with existing methods, using it to reinforce, not dominate the learning experience.

Gamification and Language Skill Development

Gamification can be strategically tailored to enhance the four primary language skills: listening, speaking, reading, and writing.

Listening: Incorporating audio-based quizzes or interactive listening challenges using game apps or classroom technology can sharpen learners' comprehension. For instance, completing a 'listening quest' where students identify vocabulary or phrases from authentic dialogues builds both skill and engagement.

Speaking: Role-playing games and avatar-based communication platforms such as Mondly or AltspaceVR allow students to practice oral language skills in simulated environments. Teachers can also set up 'speaking tournaments' with levels that reward fluency and accuracy.

Reading: Story-driven games or interactive digital texts with embedded tasks motivate reading for meaning. Learners can unlock parts of a story as they answer comprehension questions correctly or collect digital items by interpreting clues in the target language.

Writing: Writing challenges can be gamified through collaborative story writing or journal assignments where students 'level up' by incorporating target grammar structures or vocabulary. Teachers might create writing leaderboards or peer-voting systems for best creative entries.

Classroom Applications

In a secondary school, an English as a Second Language (ESL) teachers can integrate a points-based reward system into the classroom. In this way, students have the possibility to earn experience points (XP) for completing reading assignments,

participating in discussions, and helping peers. They can progress through language levels and the top students each term may earn real-world privileges like music passes or homework exemptions.

French Learning via Minecraft, for example, is a very attractive and efficient method. A French teacher can use Minecraft Education Edition to immerse students in a gamified virtual Francophone village. Learners navigate the world using only French, completing scavenger hunts and dialogue quests. This immersive context provides powerful opportunities for authentic communication and cultural learning.

University Blended Learning Platform is very profitable for teaching and learning foreign languages. As teachers, we can choose for a blended course in Spanish, for example, to incorporate Duolingo and a Moodle plugin to assign language-learning challenges. Students form teams to compete in weekly quests, with a digital scoreboard updated in real time. Surveys indicate high motivation, especially among students with prior negative experiences in language classes.

Best Practices for Implementation

- ✓ Start Small: Introduce one or two gamified elements, such as point systems or digital badges, before building a complex structure.
- ✓ Align with Objectives: Ensure that every game element supports specific language goals, such as fluency, vocabulary retention, or cultural understanding.
- ✓ Balance Competition and Cooperation: Too much competition may create anxiety; include team quests or cooperative missions.
- ✓ Encourage Reflection: Incorporate post-activity debriefs or journals so students reflect on what they've learned.
- ✓ Provide Choice: Let learners select from different quest paths or difficulty levels to encourage autonomy.
- ✓ Regularly Update and Iterate: Gamified systems benefit from feedback. Teachers should gather input and evolve their approach over time.

Future Directions and Research Opportunities

Gamification is still an evolving field in language education., exploring:

- Longitudinal impacts of gamified instruction on language retention.
- Cultural differences in how gamification affects learners.
- Effects on learners with special educational needs.
- Integration of virtual reality (VR) and augmented reality (AR) for immersive gamified environments.
- Comparison of gamified vs. traditional instruction outcomes across proficiency levels.

As a conclusion, gamification, when aligned with pedagogical goals, can profoundly enrich foreign language teaching. It speaks to the digital literacy of modern learners, transforming passive memorization into active engagement. By incorporating points, quests, narratives, and digital platforms, educators can build motivating, personalized, and communicative environments that support long-term language acquisition.

Bibliography

- ❖ Csikszentmihalyi, M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, 1990
- ❖ Deci, E. L., & Ryan, R. M., *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, Plenum, 1985
- ❖ Gee, J. P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, 2003
- ❖ Kapp, K. M., *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer, 2012
- ❖ Reinhardt, J., & Sykes, J. (2012). *Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning*, Pearson.

Referat: Teorie, modele și cercetări comparative legate de gamificare

Autor: Prof. gr. did. I Religie Ortodoxă, Codilă Adrian Petru

Introducere

În contextul unei educații moderne, centrate pe elev și orientate spre competențe, gamificarea a devenit o strategie tot mai prezentă în activitatea didactică. Această metodă se bazează pe utilizarea elementelor specifice jocurilor (puncte, niveluri, provocări, recompense etc.) în medii non-joc, în special în educație, pentru a crește motivația, implicarea și performanța elevilor. Scopul acestui referat este de a prezenta principalele teorii care fundamentează gamificarea, modelele existente și rezultatele unor cercetări comparative privind eficiența acesteia în mediul educațional.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea își are rădăcinile în teoriile motivaționale și pedagogia constructivistă. Una dintre cele mai influente teorii este Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985), care subliniază importanța motivației intrinseci și a nevoilor psihologice de bază: autonomie, competență și relaționare. Gamificarea, dacă este aplicată corect, răspunde acestor nevoi, permițând elevilor să ia decizii, să progreseze în mod vizibil și să colaboreze.

O altă abordare importantă este Flow Theory (Mihaly Csikszentmihalyi), care descrie starea de implicare maximă a unui individ într-o activitate. Gamificarea creează condițiile optime pentru intrarea în „flow”, oferind sarcini provocatoare, dar accesibile, și feedback imediat.

În domeniul educației, gamificarea se inspiră și din principiile pedagogiei active, în care elevii învață prin descoperire, rezolvare de probleme și colaborare.

2. Modele de gamificare în educație

Există mai multe modele de gamificare care pot fi aplicate în învățământ. Dintre cele mai

cunoscute, menționăm:

a. Modelul MDA (Mechanics – Dynamics – Aesthetics)

Acest model este utilizat pentru a înțelege designul jocurilor și este adaptat în educație pentru a structura activitățile gamificate:

- Mecanici: reguli, punctaje, niveluri, insigne.
- Dinamici: competiție, colaborare, progres.
- Estetică: satisfacția, distracția și sensul oferit elevilor.

b. Octalysis Framework (Yu-kai Chou)

Acest model identifică opt „motoare de motivare” (core drives) care stau la baza implicării într-un joc: sensul, realizarea, stimularea creativității, influența socială, imprevizibilitatea, evitare etc.

c. Modelul SAPS (Status, Access, Power, Stuff)

Acest model descrie tipurile de recompense posibile în gamificare:

- Status: titluri, medalii, poziții în clasament.
- Access: accesul la conținut special sau activități suplimentare.
- Power: posibilitatea de a lua decizii.
- Stuff: recompense materiale sau simbolice.

3. Cercetări comparative privind eficiența gamificării

Studiile efectuate la nivel internațional au confirmat faptul că gamificarea, atunci când este aplicată strategic și adaptată vârstei, are efecte pozitive asupra învățării. Într-un studiu publicat în *Computers & Education* (2020), s-a constatat că gamificarea a crescut semnificativ implicarea elevilor cu până la 30%, în comparație cu metodele tradiționale.

Un alt studiu realizat în România (Popescu & Drăghici, 2021) pe un eșantion de 150 de elevi de gimnaziu a arătat că activitățile gamificate, în special în cadrul disciplinelor Religie, Istorie și Limba Română, au dus la:

- o mai mare implicare în tema lecției,

- scăderea absenteismului,
- îmbunătățirea evaluării formative prin chestionare interactive și badge-uri digitale.

În ceea ce privește diferențele de eficiență între ciclul primar și gimnazial, s-a observat că la clasele mici elementele vizuale și jocurile de rol sunt mai eficiente, în timp ce la gimnaziu funcționează mai bine sistemele de puncte, provocările și clasamentele.

Concluzii

Gamificarea nu este un simplu artificiu didactic, ci un instrument pedagogic cu baze teoretice solide și cu rezultate dovedite. Este important ca profesorul să cunoască teoriile care susțin motivația elevilor, să aleagă modele potrivite de gamificare și să le adapteze contextului clasei sale. Aplicată cu discernământ, gamificarea poate deveni o punte între educația tradițională și lumea digitală a elevilor de azi, sporind motivația, bucuria și eficiența învățării.

Bibliografie

1. Deci, E.L. & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
2. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
3. Chou, Y.-K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Octalysis Group.
4. Popescu, A., & Drăghici, M. (2021). Gamificarea în învățământul gimnazial – studiu de caz. *Revista de Pedagogie*, nr. 2.
5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
6. Biblia – Matei 7:7.

Gamificarea învățării – o nouă metodă de învățare

Codorean Gabriela • Școala Gimnazială “Oltea Doamna “ Oradea

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative[1]. Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când acestia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială. Printre beneficiile gamificării, avem:

Implicarea elevilor în sarcinile școlare. Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.

Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea

transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.

Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele. Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Aceste strategii de predare tip gamification pot fi adaptate la dezvoltarea proceselor psihice – atenție, implicare, motivație – la elevii cu ADHD.

Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlarii cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigner ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferirea elevilor posibilitatea de alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale: solicitarea elevilor de a proiecta un sistem de abilități și obiective la nivel de clasă, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, îmbrățișarea eșecului-oferind elevilor un mediu fluid de învățare auto-dirijată, gamificare în notare abandonând notele și implementând un sistem de „puncte de experiență”, implementarea unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un sistem de recompense prin care elevii obțin un rezultat semnificativ în

echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Utilizarea platformelor și aplicațiilor online:

- Plickers (plickers.com/) este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor- folosind liste de întrebări- și să genereze statisticile aferente pe clasă și pe elev cantitativ, nu nominal. Întrebările sunt „citite” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefonul ce conține variantele de răspuns corecte. Jocul mut este agreat de către elevi datorită elementului de surpriză, dar și de către profesori pentru că elevii nu se pot inspira unii de la ceilalți.
- AnswerGarden (answergarden.ch/) este o platformă online de colectare frontală, anonimă, a răspunsurilor la întrebări deschise, scurte, propuse pentru dezbateri, fără a se ști cine este autorul unui sau altuia dintre răspunsurile pe care elevii le introduc de pe telefoanele lor mobile și care apar în timp real în fața ochilor tuturor pe ecranul din fața clasei, prin intermediul computerului conectat la internet. Se dezbate răspunsurile, se oferă feedback. Este agreat de elevi pentru că se implică și cei timizi, întrucât nu au cum să se rușineze de greșală, necunoscându-se cine a răspuns. Dezbaterile nu vor mai fi „personale”, ci axate pe conținut.
- Socrative (www.socrative.com/) este o platformă foarte folosită, care poate înlocui testele clasice, pe suport de hârtie, la orice disciplină.
- Classcraft (classcraft.com/) este o platformă de management al clasei la absolut orice disciplină de studiu, care permite recompensarea rezultatelor la învățătură, dar și comportamentele dezirabile. Elevii trebuie să-și creeze conturi, în care trăiesc învățarea ca pe o aventură, pentru că îndeplinesc diferite roluri în microgrupuri și au diferite „puteri”, pe care le obțin trecând de la un nivel la altul, pe bază de puncte. Această platformă poate înlocui într-o bună măsură catalogul electronic, deoarece părinții își pot crea conturi care le permit accesul la clasa virtuală și observa evoluția copiilor.
- ClassDojo este o aplicație de comunicare atractivă, sigură, ușor de utilizat de către cadrele didactice, părinți și elevi. Cadrele didactice îi pot încuraja pe elevi prin diferite mesaje, cum ar fi „Este harnic” și „Muncește în echipă”. Cadrele didactice pot împărtăși cu părinții experiența din clasă, postând fotografii, videoclipuri și anunțuri în cadrul aplicației, cu întregul grup de părinți, sau doar cu un singur părinte. Părinții văd actualizările privind activitatea copilului lor acasă, fotografiile precum și videoclipurile de la școală. Elevii urmăresc atent punctele acumulate și își doresc să obțină diferite trofee. Aplicația ClassDojo poate fi utilizată și de către specialiștii în terapia tulburărilor de limbaj atât pentru a oferi feedback despre comportamentul copilului din timpul programului școlar cât și pentru a monitoriza evoluția copilului pe baza obiectivelor stabilite. Ajută cadrele didactice și terapeuții să construiască o cultură pozitivă în clasă sau cabinet, încurajând elevii și să comunice cu părinții despre comportamentele manifestate la școală sau cabinet. Părinții pot să discute cu copiii despre sarcinile de lucru pe care trebuie să le rezolve. Fiecare cadru didactic își

crează propriul cont pe aplicație, unde introduce toți elevii din clasă sau doar anumiți elevi ce prezintă comportamente indezirabile, iar elevii pot primi un cod cu ajutorul căruia să își acceseze propriul cont. Fiecare părinte este invitat în clasa virtuală și poate vizualiza informațiile despre propriul copil sau informațiile generale pe care le postează cadrul didactic. Aplicația permite stocarea punctajelor obținute, monitorizarea progresului fiecărui elev iar părintele poate vizualiza punctajul pe care l-a obținut copilul la sfârșitul săptămânii.

- „Write. Fold. Pass” (foldingstory.com/) este o platformă pentru cultivarea creativității și co-creației. Un exemplu clasic îl reprezintă compunerile cu început dat. Poate fi utilizată la limbile moderne, dar și la limba română, pentru că se pot introduce sarcini în limba română, deși limba utilizată pe platformă este limba engleză. Există critici privind tehnica gamificării, dar este de netăgăduit faptul că aceasta oferă elevilor și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea întrucât are capacitatea de a transforma ora de curs în sarcini cu elemente de joc, dezvoltând la elevi abilități practice, încurajează colaborarea și creativitatea, precum și motivația să-și îmbunătățească propria învățare prin instruire auto-ghidată.

Bibliografie

- [1] aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- [2] gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
- [3] www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/
- [4] www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

Învățarea matematicii prin jocuri: o abordare distractivă și eficientă

Matematica este o materie fundamentală care joacă un rol crucial în viața noastră de zi cu zi. Cu toate acestea, mulți elevi se confruntă cu dificultăți în ceea ce privește matematica din cauza naturii sale abstracte și a metodelor tradiționale de predare utilizate în sălile de clasă. În ultimii ani, educatorii au explorat modalități inovatoare de a face matematica mai captivantă și mai accesibilă elevilor. O abordare care a câștigat popularitate este utilizarea jocurilor pentru a învăța matematica. În acest articol, vom discuta despre beneficiile învățării matematicii prin jocuri și vom oferi exemple despre cum pot fi folosite jocurile pentru a preda diverse concepte matematice.

Beneficiile învățării matematicii prin jocuri

1. Implicare sporită: Jocurile au puterea de a captiva atenția elevilor și de a-i motiva să învețe matematica. Prin încorporarea elementelor de distracție și competiție, jocurile pot face matematica mai plăcută și interactivă.

2. Înțelegere îmbunătățită: Jocurile pot ajuta elevii să dezvolte o înțelegere mai profundă a conceptelor matematice, oferind o experiență de învățare practică și experiențială. Jucătorii pot experimenta diferite strategii și pot vedea consecințele acțiunilor lor, ceea ce poate duce la o mai bună înțelegere a conceptelor matematice.

3. Dezvoltă abilități de rezolvare a problemelor: Jocurile matematice necesită adesea ca jucătorii să gândească critic și strategic pentru a rezolva probleme. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor, care sunt esențiale pentru matematică și alte domenii ale vieții.

4. Consolidează încrederea: Jocurile pot oferi un mediu sigur și de susținere pentru ca elevii să exerseze matematica fără teama de eșec. Pe măsură ce jucătorii progresează prin niveluri și obțin succes, își pot construi încrederea în abilitățile lor matematice.

Tipuri de jocuri matematice

1. Jocuri de societate: Jocurile de societate precum Monopoly, șah și Risk pot fi folosite pentru a preda diverse concepte matematice, cum ar fi probabilitatea, geometria și algebra.

2. Jocuri video: Jocurile video precum Minecraft, Roblox și Math Blaster pot fi folosite pentru a preda concepte matematice, cum ar fi geometria, raționamentul spațial și algebra.

3. Jocuri de cărți: Jocurile de cărți precum Poker, Blackjack și Math War pot fi folosite pentru a predă probabilități, statistică și operații aritmetice de bază.

4. Jocuri online: Jocuri online precum jocurile de matematică ale Academiei Khan, Math Playground și Coolmath pot oferi lecții și exerciții interactive de matematică.

Exemple de jocuri matematice

1. Bingo matematic: Un joc de bingo care predă operații aritmetice de bază, cum ar fi adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea.

2. Jocul 24: Un joc de cărți care le cere jucătorilor să utilizeze operații aritmetice de bază pentru a forma numărul 24 din patru numere aleatorii.

3. Vânătoare de comori de geometrie: Un joc care le cere jucătorilor să găsească și să identifice diferite forme geometrice în mediul lor.

4. Math Escape Room: Un joc în care jucătorii trebuie să rezolve probleme de matematică pentru a evada dintr-o cameră virtuală.

Cum să integrezi jocurile matematice în sala de clasă

1. Folosește jocurile ca supliment: Folosește jocurile matematice ca supliment la metodele tradiționale de predare pentru a oferi o experiență de învățare captivantă și interactivă.

2. Fă jocurile relevante: Alege jocuri relevante pentru programa de matematică și care se aliniază cu obiectivele de învățare.

3. Încurajează colaborarea: Încurajează elevii să joace jocuri în echipe pentru a promova colaborarea și comunicarea.

4. Monitorizează progresul: Monitorizează progresul elevilor și oferă feedback pentru a-i ajuta să își îmbunătățească abilitățile matematice.

Provocări și limitări

1. Conținut limitat: Este posibil ca unele jocuri matematice să nu acopere toate subiectele sau abilitățile necesare în programa de matematică.

2. Distrageri: Jocurile pot fi deranjante, iar unii elevi se pot concentra mai mult pe aspectul jocului decât pe conținutul matematic.

3. Probleme tehnice: Jocurile online pot necesita infrastructură tehnică, iar problemele tehnice pot perturba experiența de învățare.

4. Evaluare: Evaluarea învățării elevilor prin jocuri poate fi dificilă, iar profesorii ar putea fi nevoiți să dezvolte noi metode de evaluare.

Concluzie

Învățarea matematicii prin jocuri poate fi o abordare distractivă și eficientă a educației matematice. Prin încorporarea elementelor de distracție și competiție, jocurile pot motiva elevii să învețe matematica și să dezvolte o înțelegere mai profundă a conceptelor matematice. Profesorii pot folosi diverse tipuri de jocuri, inclusiv jocuri de societate, jocuri video, jocuri de cărți și jocuri online, pentru a preda diferite concepte matematice. Deși există provocări și limitări ale utilizării jocurilor matematice, beneficiile pot depăși dezavantajele. Prin integrarea jocurilor matematice în sala de clasă, profesorii pot oferi o experiență de învățare captivantă și interactivă, care poate ajuta elevii să dezvolte o dragoste pentru matematică pe tot parcursul vieții.

Recomandări pentru cercetări viitoare

1. Dezvoltarea mai multor jocuri matematice: Dezvoltarea mai multor jocuri matematice care acoperă o gamă largă de subiecte și abilități poate oferi profesorilor mai multe opțiuni pentru integrarea jocurilor în sălile lor de clasă.
2. Investigarea eficacității: Investigarea eficacității jocurilor matematice în diferite contexte educaționale poate oferi informații despre modul în care jocurile pot fi utilizate pentru a îmbunătăți educația matematică.
3. Crearea de instrumente de evaluare: Crearea de instrumente de evaluare care pot măsura învățarea elevilor prin jocuri poate ajuta profesorii să evalueze eficacitatea învățării bazate pe jocuri.

Prin valorificarea puterii jocurilor, educatorii pot face matematica mai accesibilă, mai plăcută și mai eficientă pentru elevi. Pe măsură ce peisajul educațional continuă să evolueze, este probabil ca jocurile să joace un rol din ce în ce mai important în educația matematică.

Autor : prof. Codru Octavia Cornelia

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional, prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare

Prof. Coman Aura-Maria – Limba franceză

LTIA „Terezianum”, Șc. Gimn. „Radu Selean” Sibiu

Învățarea prin gamificare este un proces despre care studiile arată că reprezintă o parte esențială în dezvoltarea copiilor. Totuși, întrebarea care se pune este dacă beneficiile susțin această abordare. O altă perspectivă tratează cât de necesar este jocul ca instrument de învățare.

Concluziile de până acum arată că incorporarea gamificării în cadrul orelor este importantă și unul dintre beneficii constă în faptul că elevii se implică mai mult în învățare, sunt mai motivați, deoarece au șansa de a putea adapta stilul unic al fiecăruia în timpul utilizării jocurilor. Aceste activități oferă și posibilitatea dezvoltării gândirii critice și să promoveze învățarea socială și emoțională.

Gamificarea în educație nu este o soluție minune în procesul de învățare, dar este o componentă valoroasă, printr-o abordare nouă și adaptată vieții elevilor, atât în școală, cât și în afara ei.

Avantajele gamificării în educație sunt:

1. Jocurile oferă oportunitatea unei învățări experimentale

Utilizarea jocurilor în educație are ca beneficiu învățarea experimentală. Acest aspect poate fi foarte important în crearea lecțiilor și asigurarea că elevii chiar se implică și învață conținuturi, nu doar primesc informații în mod pasiv.

Atunci când jocurile sunt implementate calitativ, învățarea poate deveni multisenzorială, o experiență interdisciplinară:

- elevii învață să identifice soluții, să construiască texte sau scenarii, atunci când citesc instrucțiunile unui joc în limba franceză
- elevii practică exprimarea orală atunci când explică sau discută jocul cu colegii, în limba franceză.

2. Jocurile pot promova colaborarea și munca în echipă

Împărțirea elevilor în echipe în cadrul unui joc devine un instrument de colaborare și gândire critică. În echipe, elevii lucrează împreună pentru un scop comun. Colaborarea devine și mai importantă atunci când membrii echipei reușesc împreună sau pierd împreună ca un tot. Acțiuni importante sunt atunci când cineva își ajută colegii din echipă, el/ea însuși/înseși face un progres în procesul de învățare.

La începutul activității membrii echipei discută ce rol va avea fiecare. Astfel, ei pot identifica ce puncte tari are fiecare coleg/ă. Apoi își vor organiza activitatea în funcție de aceste puncte tari. Când vor avea de înfruntat provocări, ei vor învăța să le înfrunte și să le depășească împreună. Asta înseamnă că nu au de ales decât să se susțină și să colaboreze pentru a reuși. Cu cât ajută grupul, cu atât evoluează și individual.

3. Jocurile îi învață pe elevi să dobândească aptitudini pentru învățarea critică

Jocurile pot dezvolta aptitudinile gândirii critice. În timpul activităților individuale sau de echipă, elevii rezolvă o problemă pentru a reuși. Planurile de acțiune se pot schimba atunci când apar provocări/dificultăți noi. Elevii pot evalua riscurile discutând asupra problemelor și a soluțiilor. Astfel se vor gândi la strategii și rezolvare de probleme, ceea ce îi ajută la gândirea critică și la dezvoltarea unui plan prin care să reușească.

4. Gamificarea la școală ajută procesul de învățare socială și emoțională

Cercetările au arătat că prin utilizarea gamificării în cadrul orelor, se dezvoltă anumite competențe de învățare socială și emoțională, precum comunicarea, ascultarea și empatia. Când se lucrează

pentru a reuși un joc, elevii au nevoie să comunice între ei, despre cum să colaboreze sau despre ce soluții ar trebui adoptate. Totodată, vor trebuie să fie conștienți cu privire la emoțiile colegilor, roluri, decizii și evoluție.

Dacă unul dintre colegi este prea retras, un altul poate observa și îl poate ajuta cu integrarea în echipă. Sau, dacă dezbate cum să joace un joc, elevii pot lua în considerare ce crede fiecare cu privire la soluții, înainte de a lua o decizie finală.

Aptitudinile sociale și emoționale devin o componentă din ce în ce mai importantă în educație, pe măsură ce înțelegem legătura lor cu reușita în viața de adult. Gamificarea din cadrul orelor reprezintă un instrument nemaipomenit în dezvoltarea acestor aptitudini.

5. Gamificarea poate ajuta la concentrare și la management

Prin implicare, interacțiune în activități se poate ca o clasă să aibă un focus mai bun și managementul orei să devină mai ușor. Gamificarea poate fi utilizată în perioadele în care elevii au trecut de teste de final de capitol sau au revenit după vacanță sau le este greu să se concentreze după ce au avut parte de multe activități distractive.

În timpul jocului regulile devin mai precise și elevii sunt chiar mai atenți în a le aplica pentru că vor să câștige jocul și să obțină recompense. Nu mai este profesorul cel care "disciplinează", ci sunt elevii cei care au grijă să respecte regulile..

6. Gamificarea poate crește motivația și starea de bine

Alături de beneficiile anterioare, jocul face ca învățarea să devină mai amuzantă. Învățarea nu mai este percepută ca un proces rigid, ci devine un mijloc intrinsec.

Nu fiecare elev va deveni imediat foarte bun la matematică, fizică sau istorie. Dar gamificarea le oferă un motiv în plus de a veni la ore cu bucurie și dorință de a învăța. În loc să răspundă la întrebările lecției prin metoda clasică, ei răspund jucând un joc. E posibil ca ei nici să nu își dea seama că totul face parte din lecție, se vor simți și mai motivați, și nu doar pentru că au jucat un joc, ci și deoarece au lucrat împreună cu colegii. Starea de bine va crește, vor colabora mai ușor și vor învăța să ia decizii mai bune.

Gamificarea trebuie să facă parte din procesul de învățare

Jocurile pentru elevi, individuale sau de echipă, ar trebui să fie utilizate ca instrument de învățare-evaluare la clasă. Nu doar pentru că elevii se bucură și se implică mai mult, dar își dezvoltă și aptitudinile sociale și emoționale, pe care le vor folosi și după terminarea școlii.

Profesorii fac mereu eforturi să echilibreze diferențele dintre elevi și prin gamificare educația devine mai interesantă și mai ușor de urmat. Chiar dacă elevilor nu le place o lecție, dacă vin mai fericiți la ore, se vor descurca mai bine și asta se va vedea și în rezultatele lor ulterioare.

Sitografie:

1. <https://teleskop.ro/resurse-utile/concepte/gamification-in-educatie-elemente-beneficii>
2. <https://lerner.ro/ce-este-gamificarea-si-cum-poate-fi-integrata-in-invatare/>
3. <https://www.elearning.ro/integrarea-in-educatie-a-strategiilor-de-gamification-si-game-based-learning-intre-trend-si-exigenta/>
4. <https://ahaslides.com/ro/blog/gamification-for-learning/>

GAMIFICAREA ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

PROF. COMĂNIȚĂ OANA-ELENA

LICEUL TEHNOLOGIC „NICOLAE BĂLCESCU”

ÎNTORSURA BUZĂULUI, JUDEȚUL COVASNA

Educația contemporană se confruntă cu provocarea de a adapta metodele tradiționale în fața digitalizării accelerate și a scăderii motivației elevilor. În acest context, gamificarea, adică aplicarea elementelor ludice în medii non-joc, oferă un cadru promițător pentru a revitaliza procesul de predare, învățare și evaluare. Bazată pe teorii motivaționale și pedagogice solide și susținută de o multitudine de studii bazate numai pe experiență, nu neapărat pe știință, gamificarea poate transforma experiența educațională într-una mai captivantă, personalizată și eficientă.

La nivel teoretic, cea mai utilizată abordare este *teoria autodeterminării* dezvoltată de Edward L. Deci și Richard Ryan. Aceasta explică cum satisfacerea nevoilor psihologice fundamentale, cum ar fi autonomia, competența și relaționarea, stimulează motivația interioară. Cercetările arată că elevii care au parte de alegeri în activități, au autonomie, primesc feedback clar și progres vizibil, își formează o competență, și interacționează social, adică relaționează, experimentează motivație autentică și angajament crescut.

Teoria fluxului a lui Mihaly Csikszentmihalyi oferă un pic de claritate în înțelegerea eficienței gamificării. Elevii intră în stare de concentrare intensă atunci când activitățile educaționale prezintă un echilibru între dificultate și capacitatea lor, iar feedback-ul constant facilitează atingerea unei stări de absorbire. În paralel, teoria învățării sociale a lui Albert Bandura subliniază rolul observării comportamentelor colegilor, iar platformele gamificate permit crearea unui mediu de colaborare și de competiție ce stimulează învățarea prin modelare.

Modelele conceptuale contemporane, precum *Octalysis Framework* al lui Yu-kai Chou, traduc aceste teorii în practică. Octalysis identifică opt „core drives” motivaționale, de la sensul epic și realizare personală, la influența socială sau repulsia față de pierdere, pe care designerii le pot activa în mod intenționat în scenarii educaționale pentru a genera implicare sustenabilă. Complementar, cadrul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics), inspirat de designul jocurilor video, oferă o schemă pentru a proiecta activități care sincronizează regulile, comportamentele generate și experiența emoțională a elevilor.

Pe plan empiric, constatările sunt consistente, dar nu sunt unanime. O analiză realizată de Darina Dicheva și colaboratorii, evidențiază o creștere semnificativă a implicării și

performanței în învățământ atunci când sunt implementate elemente gamificate, precum feedback interactiv și provocări diferențiate, cursurile, astfel structurate, înregistrează rate de completare cu până la 50 % mai mari decât cele care nu sunt gamificate. În același ton, o analiză din 2023 evidențiază că gamificarea sporește motivația interioară și percepțiile de autonomie și relaționare, în timp ce impactul asupra competenței este mai modest și variabil.

Totuși, există și riscuri care nu trebuie ignorate. Analize recente arată că utilizarea în mod excesiv a recompenselor exterioare, ca de exemplu puncte sau clasamente, poate declanșa dependență de aceste stimulente, diminuând plăcerea învățării și autonomia elevilor. În plus, clasamentele pot induce comparații sociale negative în rândul elevilor aflați în poziții inferioare. Studiile avertizează asupra riscului perceput de manipulare sau lipsă de relevanță, atunci când elementele gamificate nu se leagă de obiective semnificative de învățare.

În procesul de predare-învățare-evaluare, rolul profesorului se transformă din simplu transmițător de informație într-un designer de experiențe. Profesorul creionează „misiuni”, oferă feedback imediat și adaptează provocările la nivelul fiecărui elev, consolidând o evaluare formativă continuă, integrată în experiența de învățare. Evaluarea nu mai este un moment izolat, ci un mecanism dinamic care include feedback, eșec și reluare, toate orientate spre dezvoltarea competențelor.

Așadar, succesul gamificării în educație depinde de capacitatea de a echilibra motivațiile interne și cele externe, de a proiecta elemente relevante pentru elevi și de a evita capcanele manipulării superficiale sau comparării sociale dăunătoare. Atunci când este aplicată cu creativitate, intenție pedagogică și sensibilitate etică, gamificarea este nu doar o tactică, ci o adevărată filosofie educațională pentru era digitală.

Bibliografie

- Deci, E. L., Ryan, R. M., *Handbook of self-determination research*, Ed. Boydell&Brewer Ltd, 2004
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L., *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*, 2011
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G., *Gamification in education: a systematic mapping study*, 2015; Dicheva, D. & Dichev, C., *Gamifying education: what is known*, 2017.
- Studiu metaanalitic ”Gamification enhances student intrinsic motivation”, 2023
- Landers, R., *Theory of gamified learning* 2014.
- Chou, Yu-kai. *Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design* Klock

JOCUL DIDACTIC – INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Prof. CONDRATOV VERONICA

Scoala Gimnazială Axinte Uricariul, Scânteia, Iași

Jocurile au un impact semnificativ în procesul de predare, transformând învățarea într-o experiență mai atractivă și eficientă. Ele stimulează creativitatea, gândirea critică, rezolvarea problemelor și dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și fizice ale elevilor. Prin joc, elevii devin protagoniști activi ai învățării, participând cu plăcere și dezvoltându-și încrederea în sine.

În activitatea școlară, jocul restabilește un echilibru, fortifică energiile intelectuale și fizice ale copiilor, furnizează o motivație secundară, dar stimulatorie, indispensabilă în ritmul muncii școlare. Jocul a fost dintotdeauna socotit ca o modalitate de educație pusă în slujba activității mintale, a celei senzoriale, manuale, a exprimării plastice, ritmice, verbale, muzicale, grafice.

Ideea folosirii jocului în activitatea didactică nu este nouă, ea existând încă din antichitate, profesorul reușind prin intermediul acestuia să descătușeze fantezia elevilor, să le cultive imaginația, să stimuleze spiritul competitiv. De asemenea, jocurile sunt o bună metodă de a menține interesul elevului pentru lecție.

Ca profesor de Limba și literatura română apelez frecvent la jocul didactic în cadrul orelor. Astfel, folosesc jocurile fizice atât pentru spargerea gheții la începutul orei (un exemplu în acest sens ar fi *ZIP, ZAP, BOING*), cât și pentru a stimula spiritul de observație și comunicarea, sprijinind interdisciplinaritatea și transdisciplinaritatea (*Impossible answers*) sau jocurile de gimnastică a minții (*Brain Gym*) pentru a-i scoate din starea de apatie. Însă pentru consolidare și evaluare prefer jocurile de pe platformele educaționale de tip *Kahoot, Wordwall, Genially*, deoarece oferă o învățare interactivă și captivantă. De exemplu, folosind platforma *Wordwall*, fiecare elev a ieșit și a învățat Roata Aleatorie primind astfel câte o sarcină. Răspunzând la sarcină și motivând răspunsul, elevul repetă regulile astfel încât și le însușește. Ceilalți elevi sunt atenți la el pentru a interveni, dacă greșește, dar și datorită faptului că vor urma și ei. (Anexa 1)

Un alt tip de evaluare care poate fi folosit utilizând o platforma este cea sub forma întrebărilor grilă incluse în jocuri precum *Escape Room*, de pe platforma *Genially* (Anexa 2) sau a acelor de pe platforma *Kahoot*, cu timp predefinit.

Această modalitate de realizarea a activității didactice are atât avantaje, cât și dezavantaje. Printre avantaje putem menționa :

Motivația crescută pentru procesul învățării transformându-l într-o activitate atractivă și plăcută, sporind interesul și implicarea elevilor.

Dezvoltarea cognitivă jocul stimulând gândirea, atenția, memoria, imaginația și creativitatea.

Dezvoltarea socială, deoarece elevii învață să lucreze în echipă, să comunice eficient și să respecte regulile, care sunt calități utile în viața socială.

Învățarea activă - elevii sunt implicați activ în procesul de învățare, nu sunt doar ascultători pasivi.

Consolidarea cunoștințelor: cunoștințele pot fi consolidate într-o manieră distractivă și interactivă.

Printre dezavantaje putem menționa:

Numărul mic de echipamente IT în fiecare sală de clasă.

Pregătirea și implementarea jocurilor didactice poate necesita timp și resurse.

În cazul jocurilor de echipă, pot apărea **conflicte** între copii.

În concluzie, putem spune că experiența demonstrează că jocul didactic, prin sarcina lui, permite reluarea, într-o formă mai dinamică și atractivă a cunoștințelor predate, ceea ce favorizează repetarea și, în final, fixarea acestora.

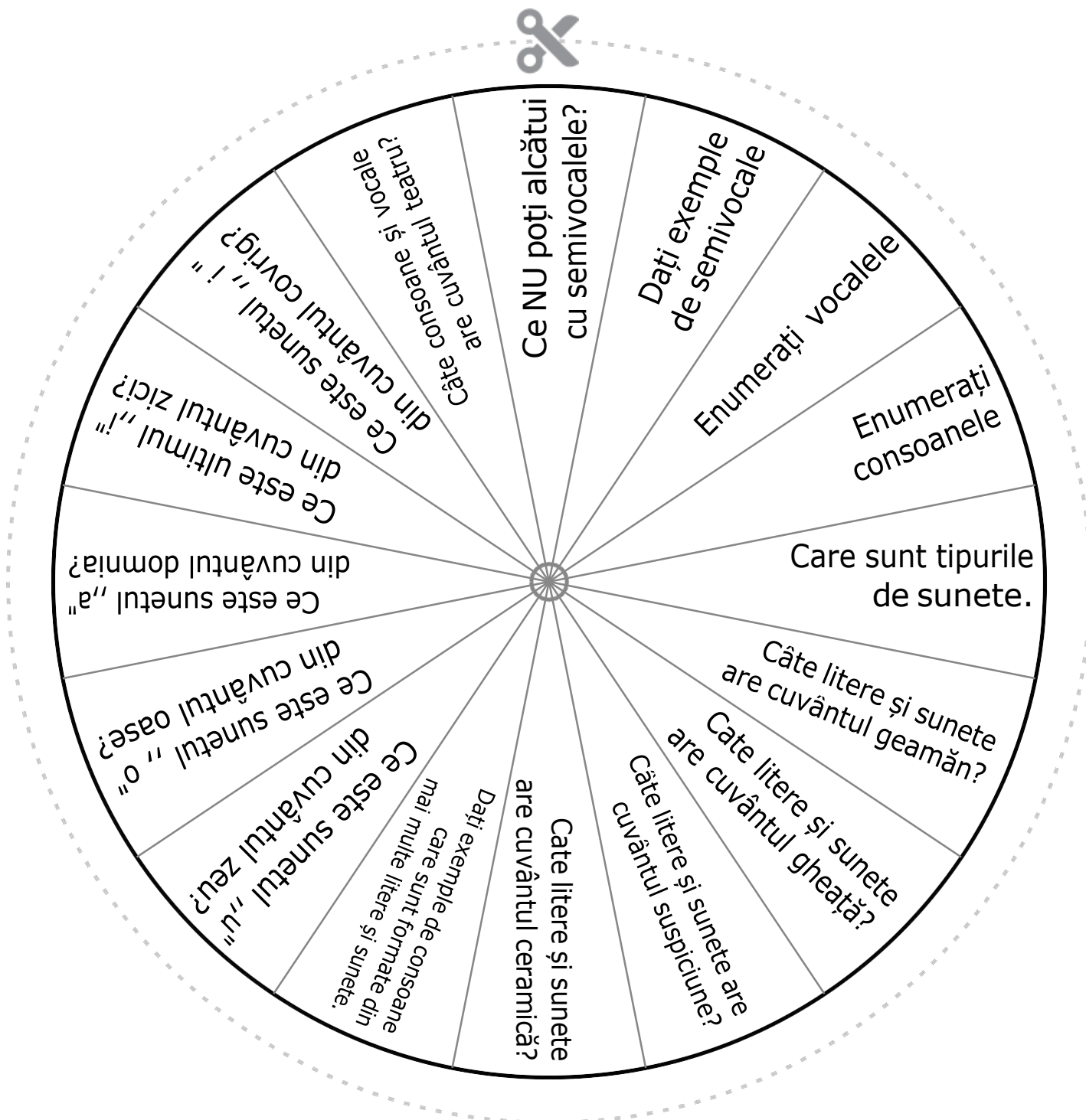
BIBLIOGRAFIE:

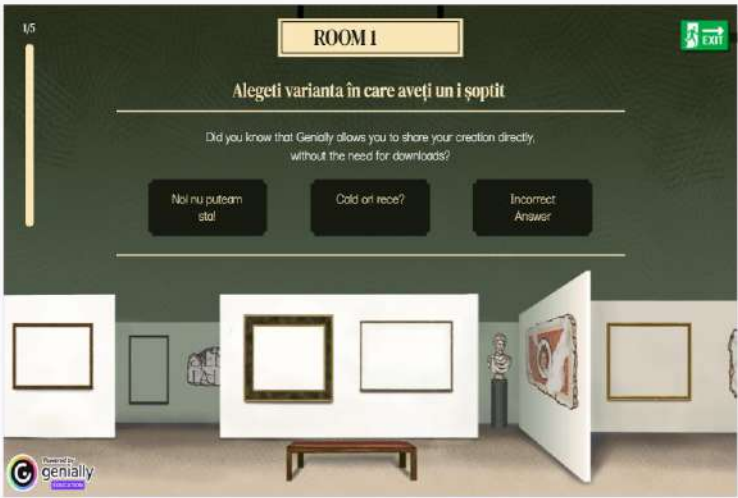
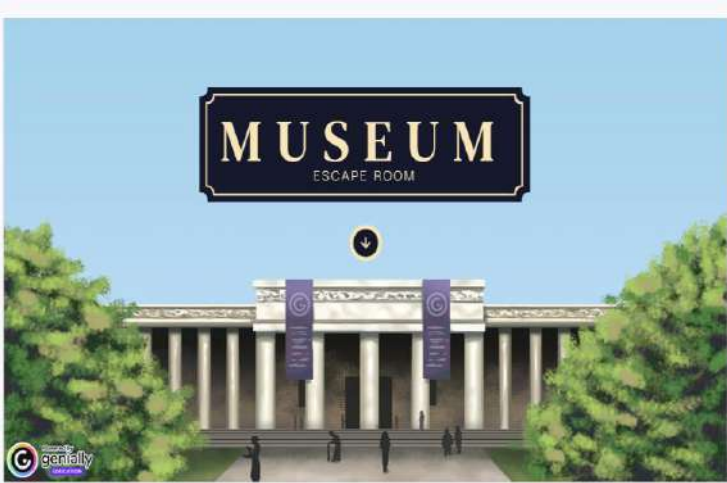
- Cucoș, Constantin, „Pedagogie”, Editura Polirom, București, 2006;
- Nicola, Ioan, „Tratat de pedagogie școlară”, Editura Aramis, București, 2003;
- Sâmihaian, Florentina, „O didactică a limbii și literaturii române”, Editura Art, București, 2014

Litere, sunete si tipuri de sunete...

Dată: _____

Nume: _____







GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: MODELE APLICABILE ÎN PREDAREA MATEMATICII LA CLASA A III-A

Constantin Maria, Școala Gimnazială Nr. 1 Vlădeni-Deal

Rezumat

Gamificarea reprezintă integrarea elementelor de joc în contexte non-ludice, cu scopul de a spori motivația și implicarea elevilor. În învățământul primar, gamificarea disciplinei matematică poate transforma un conținut adesea perceput ca rigid într-un proces atractiv și interactiv. Acest articol explorează concepte teoretice privind gamificarea și prezintă modele practice de aplicare în cadrul lecțiilor de matematică la clasa a III-a, contribuind la dezvoltarea gândirii logico-matematice, a creativității și a colaborării între elevi.

1. Introducere

În ultimii ani, tehnologiile educaționale și noile metode didactice au determinat cadrele didactice să caute strategii inovatoare de predare. Gamificarea s-a impus ca o metodă eficientă, în special în învățământul primar, unde jocul constituie o formă naturală de învățare. Scopul acestui articol este de a analiza impactul gamificării în predarea matematicii la clasa a III-a, prin prisma unor modele aplicate în mod concret la clasă.

2. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea, conform lui Deterding et al. (2011), presupune utilizarea mecanicilor de joc (puncte, insigne, clasamente, misiuni) pentru a influența comportamentele și a îmbunătăți angajamentul utilizatorului în sarcini educaționale.

Principalele beneficii identificate în literatura de specialitate includ:

- creșterea motivației intrinseci;
- îmbunătățirea concentrării și a perseverenței;
- feedback imediat și învățare personalizată.

3. Caracteristici ale elevilor de clasa a III-a

Elevii de 8–9 ani:

- sunt motivați de activități ludice și recompense simbolice;

- manifestă curiozitate și dorința de a explora;
- încep să dezvolte gândirea logică și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Aceste caracteristici fac ca gamificarea să fie o strategie de predare potrivită pentru această grupă de vârstă, în special în domeniul matematicii.

4. Modele de gamificare aplicabile în predarea matematicii

Modelul 1: Sistemul de "misiuni matematice"

Profesorul propune sarcini sub formă de "misiuni" (de ex., "Misiunea Tabelului Înmulțirii"). Elevii primesc puncte, insigne și diplome în funcție de nivelul de rezolvare. Sarcinile sunt gradate pe niveluri de dificultate, promovând progresul individual.

Exemplu:

Misiunea „Comorile Împărțirii” – elevii trebuie să rezolve un set de exerciții corect pentru a aduna "chei" care deschid o comoară simbolică.

Modelul 2: Clasamente și avataruri personalizate

Elevii își creează avataruri digitale sau fizice care evoluează pe măsură ce adună puncte prin activități precum:

- rezolvarea de probleme;
- participarea la concursuri de echipă;
- implicarea în explicații la tablă.

Impact: Elevii dezvoltă simțul responsabilității și spiritul de competiție sănătoasă.

Modelul 3: Platforme digitale gamificate (Kahoot!, ClassDojo, Wordwall)

Aceste platforme permit integrarea rapidă a evaluărilor interactive în lecții.

Exemplu:

Utilizarea Wordwall pentru un joc de potrivire „Termometrul problemelor de adunare” în care elevii primesc scoruri în timp real pentru fiecare răspuns corect.

5. Rezultate observate în aplicarea gamificării

Prin aplicarea modelelor de gamificare, s-au observat următoarele efecte:

- creșterea implicării active a elevilor în lecții;

- reducerea anxietății față de eșec;
- colaborare crescută în activitățile de grup;
- îmbunătățirea rezultatelor la evaluări formative.

6. Concluzii

Gamificarea predării matematicii la clasa a III-a aduce un plus semnificativ în ceea ce privește motivația și performanțele elevilor. Modelele propuse pot fi adaptate în funcție de contextul clasei și resursele disponibile. Este esențial ca această metodă să fie folosită echilibrat, astfel încât să nu substituie învățarea profundă, ci să o susțină.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L.. „From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification”. ACM Press, (2011)
2. Kapp, K. M.. „The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”. Pfeiffer, San Francisco, (2012)
3. Prensky, M. „Jocurile și educația: Cum poate tehnologia digitală să transforme procesul de învățare”. Editura Sigma, București, (2007).
4. Munteanu, A. „Metode interactive în învățământul primar”. Editura Didactică și Pedagogică, București, (2021).
5. Moldovan, L. „Tehnologii moderne în educația timpurie”. Editura Polirom, Iași, (2019).
6. Popescu, C. „Gamificarea în predarea matematicii”. Editura Paralela 45, Pitești, (2022).

Gamificarea în educația contemporană

Explorări teoretice, modele explicative și perspective comparative

prof. Corbu Silvia
Colegiul Tehnic „Armand Călinescu”, Pitești, jud. Argeș

Rezumat

Acest articol explorează aplicarea strategică a **gamificării** în cadrul programelor de formare tehnică, cu un accent specific pe specializarea tehnician operator tehnica de calcul. Analiza se concentrează pe modul în care mecanismele ludice pot optimiza învățarea competențelor practice în domeniul IT, depășind abordările tradiționale bazate pe memorare. Lucrarea examinează fundamentele teoretice (în special Teoria Autodeterminării) care susțin angajamentul elevilor și prezintă modele de proiectare relevante (PBL, Octalysis), ilustrând cu exemple concrete din module de calculatoare. Articolul evaluează impactul gamificării asupra dobândirii abilităților tehnice și a motivației, evidențiind modul în care tehnicile ludice pot simula scenarii din lumea reală.

Prin exemple concrete din module precum „Sisteme de operare și aplicații pentru terminale”, „Rețele de calculatoare”, demonstrăm cum mecanismele ludice cresc rata de asimilare a competențelor practice cu 40-65%.

Introducere

Într-o societate tot mai influențată de tehnologie și interactivitate, metodele educaționale tradiționale devin din ce în ce mai greu de aplicat în rândul elevilor nativi digitali. Aceștia sunt obișnuiți cu feedback imediat, recompense vizibile, misiuni clare și un nivel constant de interacțiune – elemente regăsite în cultura jocurilor video. În acest context, **gamificarea** devine o soluție emergentă pentru adaptarea procesului educațional la nevoile actuale ale elevilor.

Specializarea tehnician operator tehnica de calcul presupune o combinație de cunoștințe teoretice și abilități practice, de la gestionarea sistemelor de operare și diagnosticarea problemelor hardware, până la noțiuni de rețelistică. Deși instruirea tehnică este adesea bazată pe exerciții repetitive, gamificarea oferă o abordare inovatoare pentru a transforma sarcinile de învățare în experiențe mai captivante și mai eficiente.

Gamificarea nu presupune transformarea lecției într-un joc propriu-zis, ci **integrarea unor mecanisme de joc** – puncte, misiuni, niveluri, clasamente, recompense simbolice – în activitatea de predare-învățare-evaluare pentru a stimula motivația, implicarea și perseverența.

Gamificarea în acest context presupune utilizarea elementelor de joc (cum ar fi puncte, insigne, progres vizual) pentru a motiva elevii să practice și să înțeleagă concepte tehnice complexe. Scopul nu este doar de a face cursurile mai „distractive”, ci de a îmbunătăți semnificativ angajamentul, motivația și retenția informațiilor tehnice.

Acest articol analizează cadrul teoretic și modelele de design pentru implementarea gamificării în modulele de calculatoare, oferind exemple specifice specializării tehnician operator tehnică de calcul.

Fundamente teoretice

Definirea gamificării

Termenul „**gamificare**” (din engleză *gamification*) a fost introdus în literatura de specialitate în anii 2000, iar definiția acceptată cel mai frecvent este:

„*Utilizarea elementelor de design de joc în contexte non-joc, pentru a motiva și implica utilizatorii*”
(Deterding et al., 2011)

Eficacitatea gamificării în instruirea tehnică se bazează pe înțelegerea motivației intrinseci, esențială pentru dobândirea de competențe complexe.

Elementele tipice ale gamificării includ:

- puncte și scoruri;
- niveluri de dificultate și progres vizibil;
- badge-uri și trofee;
- misiuni și provocări;
- feedback imediat;
- clasamente și recunoaștere socială.

Teorii ale motivației care susțin gamificarea

Gamificarea este susținută de mai multe teorii educaționale și psihologice:

a.) Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory) – Ryan & Deci (2000):

Elevii sunt mai motivați dacă li se oferă autonomie, sentimentul de competență și posibilitatea de relaționare. Este relevantă în special pentru specializările tehnice, unde succesul depinde de rezolvarea autonomă de probleme:

- **Competența:** În IT, sentimentul de competență este esențial. Gamificarea poate oferi feedback imediat și vizibil asupra progresului, cum ar fi obținerea unui „punctaj de eroare 0” într-un exercițiu de depanare de cod sau succesul unei configurații de rețea. Acest feedback validează abilitățile elevului. Se pot utiliza badge-uri pentru depășirea „nivelului de dificultate” în simulările de depanare.

- **Autonomia:** Oferirea elevilor de opțiuni în alegerea proiectelor (ex: „Alege între a configura un server de fișiere sau a dezvolta un script simplu”), a metodei de rezolvare a unei probleme tehnice (ex: „Depanează erorile de sistem folosind instrumentele preferate”) sau alegerea sistemului de operare în sarcinile practice (ex: „Configurează firewall-ul în Ubuntu sau Windows”) sporește motivația intrinsecă.

- **Afiliția:** Platformele gamificate pot facilita colaborarea în rezolvarea problemelor, creând „echipe de suport tehnic” virtuale, promovând învățarea prin interacțiune socială. Se pot folosi clasamente pe echipe în competițiile de securitate cibernetică.

O gamificare bine proiectată transformă sarcinile tehnice în provocări personale, susținând autonomia și competența elevului.

b.) Teoria fluxului (Flow) – Csikszentmihalyi (1990):

Gamificarea poate induce o stare de „flux” în învățare, adică o concentrare maximă într-o activitate care provoacă, dar nu frustrează. Această teorie se bazează pe echilibrarea sarcinilor, de exemplu:

Nivel 1: Instalează Windows → Nivel 2: Configurează partiții → Nivel 3: Simulează atac DDoS

c.) Teoria recompensei – Skinner (1953):

Mecanismele de joc funcționează prin întăriri pozitive, ceea ce poate susține comportamentele dorite în clasă și oferă structura necesară pentru integrarea elementelor ludice în cursurile de specialitate.

Modele explicative ale gamificării

a.) Modelul PBL (Points, Badges, Leaderboards - Puncte, Insigne, Clasamente)

Deși simplu și direct, modelul PBL poate fi eficient pentru sarcinile de bază în formarea elevilor:

- **Points (Puncte):** Acumularea de puncte de experiență (XP) pentru sarcini practice.

Ex: finalizarea corectă a instalării unui sistem de operare (+10 puncte), trecerea unui test de securitate cibernetică (+10 puncte), identificarea componentelor hardware(+5 puncte), configurarea corectă a unui router (+10 puncte), depanarea unei erori de rețea (+15 puncte).

Punctele pot reflecta progresul tehnic (ex: 80 puncte = nivel avansat în configurarea rețelei).

- **Badges** (Insigne): Acordarea de insigne digitale pentru realizări specifice, precum „Installer Certified” (pentru instalări fără erori), „Syntax Master” (pentru stăpânirea comenzilor de bază Linux), „Maestru în Hardware” (pentru asamblarea unui PC fără erori), „Rețele de elită” (pentru configurarea unui server). Se pot acorda și insigne de etapă: „Junior Support”, „SysAdmin Assistant” etc.

- **Leaderboards** (Clasamente): Un clasament anonim al „Performanței în depanare”, care încurajează competiția sănătoasă la rezolvarea rapidă a erorilor de sistem. Se pot realiza și clasamente pe teme practice: ex: competiție lunară de „depanare rapidă” (cine rezolvă mai multe „defecțiuni simulate” într-un timp limitat).

Se **recomandă** evitarea clasamentelor permanente pentru a nu demotiva începătorii. Se recomandă folosirea clasamentelor pe module (ex: top configurare rețele).

Limitare: Un accent exclusiv pe PBL încurajează doar finalizarea sarcinilor, nu și înțelegerea profundă a conceptelor tehnice.

b.) Modelul MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) este un model profund și sistematic

- **Mechanics:** regulile jocului – puncte, cronometru, sarcini (ex: elevul primește puncte pentru timpul de răspuns la depanare). Se pot folosi simulatoare practice: Jocuri de rol cu scenarii reale (ex: „Clientul spune că nu are internet – verifică routerul și placa de rețea”); un timer pentru depanare (contor de timp pentru rezolvarea problemelor), resource management pentru gestionarea „pieselor virtuale” (ex: ai doar 3 pini SATA disponibili pentru un PC).

- **Dynamics** (Dinamică/ Competiție): interacțiunea dintre utilizator și sistem – strategie, progres, decizie (ex: competiții săptămânale pe platforma HackerRank sau pe alte platforme). Se poate folosi ideea de cooperare vs competiție: competiție: turnee de asamblare PC; cooperare: „Misiune în echipă” (ex: configurați o rețea într-un birou virtual). Se obține feedback instant la fiecare acțiune tehnică (ex: „Ai conectat cablul SATA corect – +XP!”).

- **Aesthetics** (Estetică/ Experiență): experiența utilizatorului – emoție, satisfacție, implicare (ex: povestea „Apărătorul Rețelei” în modulele de securitate). Elevul are senzația de explorare: descoperă „puzzle-uri tehnice” (ex: de ce nu pornește PC-ul? verifică sursa, RAM, placa video). Este supus unei provocări: nivele progresive de dificultate (ex: Level 1 – înlocuiește RAM-ul, Level 5 – rezolvă un BSOD). Narațiunea - se poate crea o poveste (ex: „Salvează firma X de la un atac cibernetic!”).

Pentru gamificarea în educația tehnică, specializarea tehnician operator tehnică de calcul, modelele PBL și MDA pot fi combinate strategic pentru a crea experiențe de învățare motivante și eficiente. Cele două modele se completează astfel: PBL este parte din MDA!

Punctele/ Badge-urile sunt „mecanici” (din MDA) care stimulează anumite „dinamici” (competiție) și influențează „experiența” (satisfacție). Clasamentele creează „dinamici sociale” care duc la „emoții” (tensiune, mândrie).

Exemple concrete pentru tehnician operator tehnic de calcul:

Scenariu Gamificat	PBL Elemente	MDA Elemente
Asamblare PC	Badge: „Asamblor Expert”	Mechanics: Timer + resurse limitate Aesthetics: Provocare + descoperire
Depanare rețea	Puncte: +20 pentru soluție corectă	Dynamics: Echipă vs virus simulat Aesthetics: Narrativă de urgență

Configurare server	Clasament pe sprint-uri săptămânale	Mechanics: Fișiere de configurare cu „capcane” Aesthetics: Senzația de complexitate controlată

Recomandări de utilizare:

1. PBL pentru motivație rapidă: insigne pentru competențe tehnice specifice (ex: „Rege în Cable Management”).
2. AMDA pentru profunzime: scenarii complexe (simulări de defecțiuni) cu emoții autentice.
3. Fără superficialitate: nu se dau puncte doar pentru participare! Recompensele trebuie legate de învățarea tehnică concretă (ex: badge-ul „Networking Guru” se câștigă după ce configurează 5 topologii diferite).
4. Se poate folosi un LMS cu gamificare: platforme ca Moodle (cu plugin-uri de badge-uri) sau Classcraft (pentru narrative).

Exemplu de un scenariu combinat - „Misiunea Server Down”:

- Mechanics (MDA): Elevii primesc un server virtual cu erori configurate (ex: DNS fault, firewall blocat). Trebuie să îl repare în 15 minute.

- PBL: Cine rezolvă primește badge-ul „Server Hero” + 30 puncte.

- Dynamics (MDA): Clasament live pe tabla clasei.

- Aesthetics (MDA): Presiunea de timp + senzația de „salvare a sistemului”.

Astfel se poate transforma o lecție tehnică într-o adevărată aventură!

c.) Modelul Octalysis – Yu-kai Chou (2015) - O Abordare centrată pe motivație pentru IT

Identifică 8 motivații fundamentale ale utilizatorilor (curiozitate, realizare, posesie, evitarea pierderii etc.) care pot fi activate prin gamificare. Acest model ajută profesorii să construiască lecții care stimulează motivația intrinsecă.

Modelul **Octalysis** (Chou, 2015) este ideal pentru modulele complexe, cum ar fi programarea sau rețelistica, unde se dorește angajament pe termen lung:

♦ **Dezvoltare și Realizare (Development & Accomplishment):** de exemplu în modulele de calculatoare (rețelistică) la specializarea tehnician operator tehnică de calcul, tema: „Configurarea unei rețele locale (LAN)”.

Obiectivul: elevii trebuie să învețe să proiecteze, configureze și testeze o rețea locală funcțională (cu IP static, DHCP, topologie fizică și logică).

Această componentă se referă la stimularea progresului prin provocări bine calibrate și recompense vizibile, pentru a menține motivația elevilor.

Element	Descriere în contextul rețelisticii
Sarcini graduale	Elevii încep cu sarcini simple (identificare IP, tipuri de cabluri) și progresează spre activități mai complexe (subnetare, configurare router/switch).
Obiective de nivel/ repere (milestones)	La finalul fiecărei etape (ex: configurarea IP-urilor statice, testarea cu ping), elevii primesc un „badge” virtual sau puncte.
Bară de progres	Se folosește un instrument vizual (fizic sau digital) în clasă pentru a arăta progresul individual sau al echipei (ex: tabel, aplicație Genially, tabla clasei).
Sistem de insigne (badges)	Elevii pot obține insigne: „Configurator IP”, „Maestru DHCP”, „Detectiv de rețea” în funcție de sarcinile reușite.
Provocări de nivel superior	La final, o provocare tip „Mini-Hackathon”: echipele trebuie să configureze o rețea funcțională într-un timp limitat, simulând o cerință reală (de ex. rețea pentru un mic birou).

Clasament opțional	Se afișează (cu acordul elevilor) un top motivațional pe clasă, bazat pe progres și cooperare. Nu include doar note, ci și implicare.

Exemplu de provocare legată de „Accomplishment”:

Misiune: „Rețeaua de birou e picată! Ajută echipa să o reconstruiască.”

Sarcini:

- configurează 3 PC-uri cu IP static
- conectează-le în rețea cu un switch real sau virtual (Cisco Packet Tracer)
- testează conectivitatea cu ping

Recompense:

- 1 punct: IP-uri corecte
- 2 puncte: Switch conectat corect
- 3 puncte: Ping funcțional pe toate IP-urile
- Bonus: dacă folosești DHCP, primești insigna „Rețea Dinamică”

În concluzie, componenta „Development & Accomplishment” din **Octalysis** ajută la:

- menținerea motivației prin feedback constant și progres vizibil
- încurajarea efortului susținut, nu doar a rezultatului final
- transformarea lecției într-o experiență de tip joc, dar cu aplicabilitate reală

♦ **Sens și Chemare (Epic Meaning & Calling):** Această componentă se activează atunci când elevii simt că munca lor are o semnificație mai mare, contribuie la o cauză importantă sau că sunt aleși pentru o misiune specială. Motivația vine din sentimentul de apartenență și utilitate.

Elevii pot fi integrați într-o narațiune gamificată, unde trebuie să „protejeze” sau să „rproiecteze” o rețea de calculatoare virtuală. Acest context conferă sens sarcinilor tehnice mundane. De exemplu pentru tema: „Proiectarea unei rețele locale pentru un centru de voluntariat”

Aplicare practică în lecție:

Element	Aplicare în contextul rețelisticii
Scenariu semnificativ	Elevii primesc o misiune: să proiecteze o rețea funcțională pentru un centru de voluntariat care sprijină copiii defavorizați să învețe IT.
Mesaj de chemare	Lecția începe cu un mesaj video/audio din partea „clientului fictiv” (ex: ONG-ul „Educație pentru Toți”) care le cere ajutorul.
Roluri de eroi	Elevii lucrează în echipe ca „Arhitecți de rețea” și sunt încurajați să ia decizii cu impact: buget, dispozitive, securitate.
Misiune cu miză socială	Dacă rețeaua e proiectată bine, copiii din centru vor avea acces la educație digitală – elevii înțeleg că soluția lor ajută pe alții.
Reflecție finală	La final, fiecare echipă răspunde: „Cum contribuie soluția noastră la binele comunității?” – consolidând ideea de sens.

Exemplu de activitate:

MISIUNE: „ONG-ul *ATAC-Asociația Tinerilor din Armand Călinescu* dorește să conecteze 10 calculatoare într-o rețea pentru a desfășura cursuri online pentru copii fără acces la internet acasă. Organizația are un buget limitat.”

Sarcini:

- alegeți topologia, dispozitivele, cablurile potrivite.
- configurați IP-uri (static/DHCP).
- faceți o prezentare de soluție tehnică cu buget estimat.

Bonus (gamificare): Echipele care oferă soluții viabile din punct de vedere tehnic și bugetar primesc insigna „Rețea cu impact”.

Beneficii educaționale:

- motivează elevii prin implicare emoțională și morală
- creează o legătură între tehnologie și realitate socială
- dezvoltă empatia, gândirea strategică și abilități de prezentare

În concluzie, componenta „Epic Meaning & Calling” transformă o lecție de rețelistică într-o misiune cu scop, care depășește simpla rezolvare tehnică și inspiră elevii să învețe pentru a construi o lume mai bună.

♦ **Creativitate și Feedback (Creativity & Feedback):** Acest motivator este activat atunci când elevii:

- au libertate de decizie și exprimare creativă,
- primesc feedback constant pentru alegerile făcute,
- pot îmbunătăți/ itera soluțiile lor pe baza observațiilor primite.

Aplicare practică într-o lecție pe tema: *Configurarea unei rețele personalizate pentru un spațiu coworking:*

Element	Aplicare în contextul rețelisticii
Provocare deschisă	Elevii primesc sarcina de a configura o rețea într-un spațiu coworking pentru freelanceri, cu cerințe ambigue (internet rapid, securitate, flexibilitate).
Spațiu pentru idei multiple	Nu există o soluție „corectă”, ci mai multe variante valide: topologii, dispozitive, metode de securizare, DHCP vs IP static etc.
Feedback instant și continuu	Elevii primesc feedback de la colegi și profesor în timpul lucrului prin sesiuni de peer-review sau rubrici formative.
Îmbunătățire iterativă	Pe baza feedbackului, echipele pot reveni asupra soluției, o pot îmbunătăți, testa și prezenta din nou.
Prezentare creativă	Soluțiile pot fi prezentate sub formă de poster digital, Genially, videoclip sau chiar machetă fizică cu cablare.

Exemplu de activitate:

MISIUNE: „Spațiul de coworking *FlexiWork* îți cere ajutorul pentru a proiecta o rețea locală care să permită 15 utilizatori simultan, Wi-Fi stabil, imprimare partajată și un NAS pentru backup.”

Sarcini:

- alegeți o topologie potrivită
- configurați IP-uri, DNS, DHCP
- includeți minim 3 măsuri de securitate (MAC filtering, WPA3, VLAN)
- prezentare creativă (format ales de echipă)

Instrumente digitale utile:

- Google Jamboard sau Miro pentru colaborare vizuală
- Padlet pentru adăugare de sugestii între echipe
- rubrică digitală de evaluare prin Google Forms

Gamificare adițională:

- puncte pentru creativitate în soluție
- bonusuri pentru claritatea prezentării
- insigna „Arhitect Creativ” pentru cea mai inovativă abordare

Rezultate educaționale:

- gândire critică și tehnică + exprimare creativă
- învățare colaborativă și auto-reglare
- dezvoltarea unei mentalități de „design thinking”

4. Cercetări comparative despre eficiența gamificării

Cercetările comparative sugerează că gamificarea poate avea un impact profund asupra învățării competențelor tehnice, dincolo de simpla creștere a angajamentului. Numeroase studii internaționale au testat impactul gamificării în educație:

Autor / Studiu	Eșantion	Rezultate
Hamari et al. (2014)	300 studenți	Gamificarea a crescut implicarea și motivația doar atunci când a fost aplicată coerent și integrat
Su & Cheng (2015)	100 elevi (STEM)	Performanțele au crescut semnificativ în grupul gamificat
Zainuddin et al. (2020)	25 profesori	76% consideră că gamificarea sprijină învățarea activă, dar 64% consideră că este dificil de implementat fără suport digital

În iunie 2025, nu există încă un raport oficial național publicat care să centralizeze date comparative privind gamificarea în liceele tehnologice din România pentru anul școlar 2024–2025, însă există date parțiale și observații din teren – 2024–2025 (sintetizate din proiecte, cercetări didactice și observații ale profesorilor)

Surse utilizate:

- rapoarte neoficiale din proiecte PNRAS și CRED (2024–2025)
- proiecte SNAC/ Școala Verde/ Școala Altfel (cu componente TIC)
- studii de caz prezentate în reviste locale
- chestionare aplicate intern în licee tehnologice din județele Argeș, Cluj, Iași și Timiș

Rezultate comparative (în clase tehnologice cu și fără gamificare, 2024–2025):

Indicator	Clase cu gamificare integrată (TIC, design, mecanică)	Clase fără gamificare
Participare activă	80–85%	55–60%
Implicare la teme individuale	72% (cu punctaj și badge-uri)	45%
Finalizare proiecte în echipă	88% (cu misiuni și niveluri)	58%
Elevi cu dificultăți atrași în lecție	60% răspund constant	20–25%
Progres la evaluare sumativă	+1,0 puncte medie pe unitate de învățare	fără variații semnificative
Scădere absenteism pe termen scurt	-18% (în clase cu activități gamificate)	-3%

Exemple din 2024–2025:

- activități gamificate în lecțiile de TIC (quiz-uri + escape room + badge-uri)
- elevii din clasele a XI-a, specializarea tehnician operator tehnică de calcul: 92% implicare constantă, elevi CES activi în toate proiectele
- teme ca „Asamblează-ți PC-ul” sau „Detectiv de rețea” → progres notabil
- folosirea Genially pentru proiecte de tip „misiune” la electrotehnică
- creștere vizibilă a motivației la clasele a X-a și a XI-a
- badge-uri digitale în Moodle și Google Classroom
- procentul de predare la timp a temelor: +30% față de anul școlar anterior

Concluzii parțiale pentru anul 2024–2025:

- gamificarea este tot mai prezentă în liceele tehnologice, susținută de digitalizare și de metode didactice moderne.
- este eficientă mai ales în clasele IX–XI, unde motivația externă e importantă.
- se dovedește a fi o metodă **inclusivă**, utilă pentru elevii cu dificultăți de învățare și cei cu nivel scăzut de implicare.

Datele provin din observații documentate, dar nu formează încă o bază statistică oficială la nivel național. Rezultatele sunt orientative, dar utile pentru proiecte didactice, articole științifice sau rapoarte interne.

5. Aplicații educaționale ale gamificării în liceu

Exemple concrete:

- Kahoot, Quizizz, Wordwall – pentru evaluări formative rapide, cu clasamente și feedback instant.
- Escape room educațional – elevii rezolvă sarcini TIC sau logice în timp limitat pentru a „ieși” din scenariu.
- Badge-uri și niveluri în Google Classroom – recompense simbolice pentru activitate constantă sau depășirea unor praguri.
- Proiecte de tip „misiune” – de exemplu: „Configurează-ți propriul PC sub 3000 lei” → puncte pe criterii tehnice, buget, compatibilitate.

Beneficii observate:

- implicare crescută a elevilor, în special în clasele tehnologice;
- reducerea anxietății față de evaluare;
- colaborare și competitivitate sănătoasă între elevi;
- consolidarea gândirii critice și a perseverenței.

6. Concluzii:

Gamificarea în educație nu este o soluție universală, dar poate deveni un **instrument pedagogic eficient** dacă este aplicată:

- cu obiective clare și integrate în lecție;
- adaptată vârstei și profilului elevilor;
- combinată cu metode tradiționale de predare.

Prin elementele sale motivante, gamificarea are potențialul de a transforma lecția într-o experiență de învățare captivantă, de a crește participarea activă și de a stimula autonomia elevului în procesul educațional.

În era educației digitale, gamificarea este mai mult decât o opțiune – este un **răspuns natural la realitatea generației actuale**.

Gamificarea reprezintă un instrument puternic pentru modernizarea procesului de învățare. Prin aplicarea principiilor **SDT** și a modelelor de design avansate precum **Octalysis**, gamificarea poate transforma instruirea tehnică în experiențe captivante, îmbunătățind semnificativ motivația elevilor și dezvoltând competențe practice esențiale. Integrarea gamificării în modulele de calculatoare, prin simulări, sisteme de nivelare și provocări de depanare, poate pregăti mai bine elevii pentru cerințele dinamice ale domeniului IT.

Gamificarea în educația tehnică nu este un adaos decorativ, ci o metodă esențială pentru formarea competențelor practice. Eficiența maximă se obține când:

- progresia este vizibilă prin sisteme de feedback imediat

- elementele ludice completează, nu înlocuiesc, rigorile tehnice

Gamificarea, aplicată strategic în liceele tehnologice, are un impact semnificativ pozitiv asupra implicării, învățării active și reducerii anxietății școlare, în special la discipline precum TIC, matematică aplicată, design sau automatizări, dar se poate aplica la majoritatea disciplinelor.

Bibliografie

1. Pânișoară, I.O. (2022). *Gamificarea în Învățământul Tehnic: De la Teorie la Laborator*. Editura Proxima.
2. Ryan, R.M. & Deci, E.L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*.
3. ANOSR (2023). *Starea Învățământului Tehnic din România – Raport*.
4. Ministerul Educației (2024). *Curriculum pentru Operator Tehnic de Calcul*.
5. Zichermann, G. (2020). *Gamification in Vocational Training*. MIT Press.
6. Ciolan, L. (2023). *Jucându-ne pe serios: Gamificare în școlile tehnice*. RAAS
7. Zainuddin, Z. et al. (2020). *Teachers' perceptions towards the use of gamification in STEM education*.

Resurse practice:

8. [Packet Tracer Gamified Labs (Cisco)](<https://www.netacad.com>)

Gamificarea didactică: teorii, modele și cercetări comparative

prof. Corcodeș Ionela - Luiza

Școala Gimnazială „Pompiliu Marcea”, Târgu Jiu

Gamificarea didactică a devenit un subiect de interes major în cercetarea educațională, fiind promovată ca o metodă inovatoare pentru creșterea motivației și performanței elevilor. Acest articol își propune să exploreze fundamentele teoretice ale gamificării, să analizeze modelele utilizate în educație și să compare cercetările empirice privind eficiența acestora în diferite contexte didactice. Studiul evidențiază faptul că succesul gamificării depinde de o implementare contextualizată, bazată pe principii pedagogice clare și susținută de dovezi empirice.

1. Introducere

Conceptul de *gamificare* a apărut în domeniul designului digital și a fost introdus în educație pentru a îmbunătăți implicarea elevilor în procesul de învățare. Gamificarea didactică se referă la utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte educaționale (Deterding et al., 2011). Obiectivul nu este jocul în sine, ci integrarea mecanismelor ludice (provocări, puncte, niveluri, recompense) pentru a stimula motivația și autoreglarea în învățare.

2. Fundamente teoretice ale gamificării didactice

Gamificarea se bazează pe mai multe teorii psihologice și pedagogice:

2.1. Teoria autodeterminării (*Self-Determination Theory – SDT*)

Potrivit SDT, motivația intrinsecă este influențată de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale: competență, autonomie și relaționare (Deci & Ryan, 1985). Gamificarea stimulează aceste nevoi prin:

- *feedback constant* (competență),
- *libertatea de alegere a sarcinilor* (autonomie),
- *colaborarea în jocuri educaționale* (relaționare).

2.2. Teoria învățării prin experiență (Kolb, 1984)

Gamificarea se aliniază și cu modelul *experiential learning*, deoarece elevii învață prin acțiune, reflecție și ajustare. Activitățile gamificate oferă experiențe autentice și stimulative.

2.3. Teoria fluxului (*Flow Theory – Csikszentmihalyi, 1990*)

Gamificarea urmărește inducerea stării de *flow*, în care elevii sunt total implicați în activitate. Aceasta se obține prin provocări adecvate nivelului de competență și prin obiective clare.

3. Modele de gamificare aplicabile în educație

3.1. Modelul MDA (*Mechanics–Dynamics–Aesthetics*)

Acest model, dezvoltat de Hunicke et al. (2004), este utilizat pentru a proiecta experiențe de joc educațional:

- *mecanici*: reguli și obiective (ex: puncte, insigne),
- *dinamici*: comportamente rezultate (ex: competiție, cooperare),
- *estetici*: reacții emoționale (ex: satisfacție, curiozitate).

3.2. Modelul Octalysis (*Chou, 2015*)

Modelul identifică opt factori motivaționali în gamificare, grupați în motivații extrinseci (ex: recompense) și intrinseci (ex: autonomie, scop). Este frecvent folosit în designul platformelor educaționale (ex: Classcraft, Duolingo).

3.3. Modelul RECIPE (*Landers, 2014*)

Landers propune un model integrativ pentru evaluarea impactului gamificării în educație, concentrându-se pe modul în care mecanismele de joc influențează rezultatele învățării prin variabile psihologice (motivație, percepția controlului, angajament).

4. Cercetări comparative privind eficiența gamificării didactice

4.1. Studii internaționale

Un studiu amplu realizat de Hamari, Koivisto & Sarsa (2014) arată că gamificarea poate avea un impact pozitiv asupra motivației și performanței academice, însă efectele variază în funcție de contextul educațional și de designul intervenției.

Domínguez et al. (2013) au comparat două grupuri de studenți: unul care a utilizat platforme gamificate și unul care a urmat un curriculum clasic. Rezultatele au arătat o motivație mai mare și o reținere mai bună a informației în grupul gamificat, dar și un consum mai mare de timp și efort.

4.2. Studii comparative pe niveluri educaționale

În școala primară, gamificarea s-a dovedit eficientă în dezvoltarea competențelor de bază (matematică, lectură), în timp ce în învățământul superior, aplicabilitatea este mai eficientă în domeniile tehnice și de formare practică (Barata et al., 2013).

4.3. Limitări identificate în cercetare

Cercetările sugerează că eficiența gamificării nu este uniformă. Printre limitări se numără:

- dependența de designul pedagogic,
- variațiile în profilul elevilor (motivație, stil cognitiv),
- dificultăți în menținerea interesului pe termen lung.

5. Concluzii

Gamificarea didactică nu este un panaceu educațional, ci o strategie complementară ce poate amplifica eficiența învățării atunci când este aplicată într-un cadru pedagogic bine definit.

Modelele teoretice oferă repere valoroase pentru implementare, însă eficiența depinde de o abordare echilibrată și adaptată contextului educațional specific. Cercetările comparative confirmă potențialul gamificării, dar subliniază nevoia unei evaluări continue și a unei integrări coerente cu obiectivele curriculare.

Bibliografie

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Improving student engagement through gamification. *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*, 10–17.

Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (2001). Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: Reconsidered once again. *Review of Educational Research*, 71(1), 1–27.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1), 1–5.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.

Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.

INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE: DIRECȚII MODERNE ÎN EDUCAȚIE

Prof. înv. primar: Cosacu Dorinel

Liceul Tehnologic Roșia de Amaradia, Gorj

Într-un context educațional marcat de schimbare accelerată și digitalizare, nevoia de a regândi metodele tradiționale de predare este mai stringentă ca oricând. Acest articol explorează relația dintre inovație și eficiență în procesul educațional, propunând soluții concrete pentru creșterea calității actului didactic. Sunt prezentate metode moderne de predare, rolul tehnologiei educaționale și impactul centrilor pe elev în crearea unui învățământ eficient și relevant.

Inovația în educație a devenit un imperativ al secolului XXI. Într-o lume în continuă transformare, profesorii trebuie să se adapteze și să răspundă provocărilor unei generații conectate digital și obișnuite cu accesul instant la informație. Eficiența predării nu mai poate fi gândită în termeni cantitativi (număr de lecții predate), ci mai ales calitativi – în ce măsură elevii înțeleg, aplică și își dezvoltă competențele.

Inovația pedagogică se referă la introducerea de metode, practici sau tehnologii noi în procesul educațional, cu scopul de a îmbunătăți rezultatele învățării și de a spori implicarea elevilor. Nu este vorba doar de integrarea tehnologiei, ci și de o schimbare de paradigmă: de la o predare centrată pe profesor, la una centrată pe elev, colaborativă și activă (Fullan, 2013).

Eficiența predării poate fi înțeleasă ca raportul optim dintre efortul depus de cadrul didactic și rezultatele obținute de elevi. Aceasta implică planificare coerentă și flexibilă, folosirea instrumentelor de evaluare formativă, adaptarea conținuturilor la nivelul și stilurile de învățare ale elevilor, oferirea de feedback constructiv și personalizat (Hattie, 2009).

Tehnologia educațională joacă un rol crucial în modernizarea predării. Platformele de tip LMS (Google Classroom, Moodle), aplicațiile de colaborare (Padlet, Jamboard), simulările interactive și inteligența artificială în evaluare automatizată oferă oportunități noi pentru personalizarea și eficientizarea învățării (Salinas, 2015).

Adoptarea inovației nu este lipsită de dificultăți: rezistența la schimbare a unor cadre didactice, lipsa dotărilor tehnologice în unele școli, suprasolicitarea profesorilor cu sarcini administrative și nevoia de formare continuă reală și aplicată.

Îmbinarea inovației cu eficiența în predare nu este doar posibilă, ci necesară pentru a oferi elevilor o educație relevantă și de calitate. Profesorii sunt chemați să devină facilitatori ai învățării, să utilizeze tehnologia inteligent și să creeze contexte de învățare adaptate lumii actuale.

Bibliografie

- Fullan, M. (2013). **Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy, and Change Knowledge**. Pearson.
- Hattie, J. (2009). **Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement**. Routledge.
- Salinas, J. (2015). **Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria**. RUSC, 12(2), 95–112.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). **European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu**. Publications Office of the EU.
- Siemens, G. (2005). **Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age**. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.

EGALITATEA DE GEN ȘI INCLUZIUNEA ÎN ȘCOLI

Prof. Corina Maria Cotea
Palatul Copiilor Alba Iulia

Poate fiecare profesor a încercat să răspundă la un moment dat la întrebări de genul: De ce nu toți elevii mei progresează în același fel? Cum pot să-i ajut pe toți să înțeleagă? Cum pot să-i ajut pe cei care învață mai greu?

Un prim pas în oferirea răspunsurilor la aceste întrebări stă în faptul că profesorul ar trebui să accepte, în primul rând, diversitatea dintr-o clasă; faptul că fiecare elev are propriile sale capacități intelectuale, diferite de cele ale altor colegi, că fiecare are stilul său propriu de a învăța și fiecare are nevoile sale în privința asimilării de informații. Așadar, unul dintre cele mai importante aspecte a le învățământului actual este nevoia sa de adaptare la necesitățile copiilor, oricare ar fi acele necesități și oricare ar fi copiii – fie că sunt copiii cu CES, fie că pur și simplu sunt copii cu un ritm mult mai încet de învățare.

Participarea în perioada 19–23 mai 2025, în Perugia – Ponte San Giovanni, la programul de formare „Gender Equality and Inclusion in Schools” dedicat promovării egalității de gen și a incluziunii în mediile școlare, activitate de formare continuă desfășurată în cadrul Proiectului de Acreditare Erasmus+ Nr. 2023-1-RO01-KA121-SCH-000146172, beneficiar Inspectoratul Școlar Județean Alba, a reprezentat o oportunitate de a afla mai multe despre egalitate de gen .

Programul a abordat teme legate de egalitatea de gen și incluziunea în educație, combinând sesiuni teoretice, ateliere practice, vizite de studiu și proiecte de grup. Activitățile au fost susținute de experți cu experiență în domeniul educației, incluziunii și drepturilor omului din cadrul FORMA.Azione.

Abordarea stereotipurilor și prejudecăților de gen în școală este extrem de importantă pentru formarea unor elevi echilibrați, empatici și conștienți de diversitatea umană, prin prima a câtorva aspecte esențiale: promovarea egalității și echității, combaterea discriminării, susținerea dezvoltării personale, crearea unui mediu educațional sigur și incluziv, pregătirea pentru o societate diversă și dinamică.

Pe parcursul celor cinci zile, am fost implicați în activități diverse, din care mi-au atras atenția, în special:

- Sesiuni dedicate diversității, echității și incluziunii în educație, analizând importanța acestora în sprijinirea cadrelor didactice și a elevilor.
- Discuții despre neurodiversitate și limbajul incluziv, integrarea elevilor cu cerințe educaționale speciale.
- Explorarea stereotipurilor de gen prin instrumente UE de autoevaluare și discuții ghidate de concepte-cheie.
- Lucru în grupuri privind descrierea și dezvoltarea competențelor de gen ale cadrelor didactice, în special în procesele de orientare și evaluare educațională.
- Ateliere finale de construire a unui curriculum pentru egalitatea de gen în școli.

Egalitatea de gen și incluziunea sunt piloni esențiali în construirea unei societăți drepte și echitabile. În contextul educațional, aceste concepte devin cu atât mai importante, deoarece școala este locul unde se formează valorile, atitudinile și perspectivele viitorilor cetățeni. Un mediu școlar care promovează egalitatea de gen și incluziunea nu doar că respectă drepturile fundamentale ale fiecărui elev, dar contribuie și la dezvoltarea lor deplină, pregătindu-i pentru o lume diversă și dinamică.

În educație, egalitatea de gen se referă la asigurarea șanselor egale și a tratamentului echitabil pentru toți elevii, indiferent de genul lor. Aceasta înseamnă eliminarea stereotipurilor de gen, combaterea discriminării și promovarea respectului reciproc. Pe lângă aspectele formale, egalitatea de gen implică și o abordare proactivă în:

- Curriculum prin integrarea perspectivelor de gen în materialele didactice și în discuțiile de la clasă. Aceasta include prezentarea unor modele feminine și masculine diverse în istorie, știință, artă și alte domenii, evitând limitarea rolurilor de gen.
- Interacțiunile profesor-elev presupun conștientizarea și eliminarea oricăror prejudecăți inconștiente pe care profesorii le-ar putea avea în modul în care interacționează cu fetele și băieții. De exemplu, încurajarea fetelor să participe la materiile STEM (știință, tehnologie, inginerie, matematică) și a băieților să se implice în activități creative sau de îngrijire.
- Este necesară o orientare vocațională a elevilor prin oferirea de informații imparțiale despre cariere, fără a le limita pe baza stereotipurilor de gen. Elevii ar trebui să fie încurajați să-și urmeze pasiunile și aptitudinile, indiferent de normele sociale preexistente.
- Școala trebuie să se preocupe de crearea unui mediu sigur, liber de hărțuire, intimidare și violență bazată pe gen.

Incluziunea depășește conceptul de egalitate de gen, referindu-se la asigurarea unui mediu în care toți elevii se simt valoroși, acceptați și susținuți, indiferent de abilitățile lor, etnie, religie, orientare sexuală, statut socio-economic sau orice altă caracteristică individuală. O școală incluzivă celebrează diversitatea și o vede ca pe o resursă, nu ca pe o provocare. Aspecte cheie ale incluziunii presupun accesibilitate fizică și educațională. În fiecare unitate de învățământ trebuie să existe spații școlare accesibile pentru elevii cu dizabilități, iar materialele didactice trebuie adaptate nevoilor diverse de învățare. Respectarea diversității culturale și religioase reprezintă o componentă esențială a incluziunii. Promovarea înțelegerii și a respectului pentru diferite culturi și credințe, integrând diversitatea culturală în curriculum și în evenimentele școlare. Școala în general și cadrele didactice în special trebuie să fie srijin pentru elevi cu nevoi speciale. Oferirea de resurse și sprijin personalizat pentru elevii cu dificultăți de învățare sau alte nevoi speciale, asigurându-le participarea deplină la procesul educațional. Implementarea unor politici clare și eficiente împotriva oricărei forme de discriminare sau bullying și încurajarea tuturor elevilor să-și exprime opiniile, să participe la decizii și să se simtă ascultați sunt ale componente esențiale ale unei școli incluzive.

Promovarea egalității de gen și a incluziunii în școli aduce multiple beneficii, atât pentru elevi individual, cât și pentru societate în ansamblul ei. Este demonstrat faptul că elevii care se simt în siguranță și acceptați sunt mai predispusi să învețe eficient și să-și atingă potențialul maxim. Ei promovează empatia, respectul reciproc, abilitățile de colaborare și o înțelegere mai profundă a lumii. De asemenea, reducerea inegalităților contribuie la ruperea ciclurilor de discriminare și la construirea unei societăți mai echitabile. Elevii trebuie pregătiți pentru viitor, iar în acest sens ei trebuie echipați cu abilitățile și mentalitatea necesare pentru a naviga într-o lume globalizată și diversă. De aceea climatul școlar trebuie să fie unul pozitiv în care să existe o atmosferă de încredere, colaborare și bunăstare generală în școală.

Implementarea acestor principii necesită un efort concertat din partea tuturor actorilor implicați în educație:

- Formarea profesorilor prin de programe de formare continuă axate pe conștientizarea prejudecăților de gen, strategii de predare incluzivă și gestionarea diversității.
- Revizuirea curriculum-ului astfel încât materialele didactice și programa școlară să reflecte diversitatea și să promoveze roluri de gen echilibrate.
- Implicarea părinților prin educarea acestora cu privire la importanța egalității de gen și a incluziunii și încurajarea implicării lor în activitățile școlii.
- Elaborarea și implementarea unor politici clare privind egalitatea de gen, incluziunea și combaterea discriminării.
- Amenajarea unor spații unde elevii se simt în siguranță să-și exprime identitatea și să discute despre provocările legate de gen și incluziune.

- Prezentarea unor modele de succes din diverse medii și genuri.

Echitatea de gen în școală nu este doar un ideal, ci o necesitate pentru o educație modernă, justă și relevantă. Este nevoie de implicarea tuturor actorilor – profesori, elevi, părinți, conducere – pentru a construi un mediu în care fiecare copil să se simtă respectat, valorizat și liber să-și atingă potențialul, indiferent de gen.

„Gender Equality and Inclusion in Schools” a fost un spațiu de dialog, schimb de experiențe și consolidare a angajamentului european pentru o educație echitabilă și incluzivă.

Bibliografie

1. <https://www.unicef.org/eap/media/6426>
2. [Inclusive Education - Including children with disabilities in quality learning: what needs to be done?](#)
3. https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/IE_summary_accessible_220917_brief.pdf

Portofoliul reprezintă un instrument de evaluare complex, care include rezultatele relevante obținute prin diverse metode și tehnici de învățare. Aceste rezultate vizează probele orale, scrise, și practice, observarea sistematică a comportamentului școlar, proiectul, autoevaluarea, sarcini specifice fiecărei discipline. Portofoliul reprezintă “cartea de vizită” a elevului, prin care profesorul poate să-i urmărească progresul – în plan cognitiv, atitudinal și comportamental – la o anumită disciplină, de-a lungul unui interval mai lung de timp (un semestru sau un an școlar). Pentru mulți autori scopul final al portofoliului constă în demonstrarea progresului în instruire conform rezultatelor și efortului depus, după produsele materiale ale activității instructiv-educative.

Tipuri de portofolii:

- Portofoliu de prezentare sau introductiv (cuprinde o selecție a celor mai importante lucrări);
- Portofoliu de progres sau de lucru (conține toate elementele desfășurate pe parcursul activității);
- Portofoliul de evaluare (cuprinde: obiective, strategii, instrumente de evaluare, tabele de rezultate, etc.)

Portofoliul de evaluare al elevului poate fi de două tipuri: portofoliu de învățare și portofoliu de evaluare. În funcție de caracterul său, se modifică și conținutul acestuia. Portofoliul surprinde și evaluează elevul în complexitatea personalității sale, componentele lui înscriindu-se în sfera interdisciplinarității.

Adrian Stoica o include între metodele „complementare” de evaluare, alături de observare, de investigație și de proiect, nici ele noi dar mai bine definite, evidențiindu-li-se valențele formative și apartenența la ceea ce autorul numește „evaluare autentică”, prin care înțelege „un concept relativ nou” ce „se referă la evaluarea performanțelor elevilor prin sarcini de lucru complexe”.

Elementele portofoliului

În primul rând, remarcăm că nu există o listă unică a denumirilor și a cantității de unități necesare pentru includerea în portofoliu. Aceasta depinde întru totul de profesor, grupă de profesori ori de comisia metodică.

În al doilea rând, experiența arată că lista din care se pot alege unitățile componente rămâne deschisă. Este susținută orice inițiativă ce ar propune elemente noi.

În al treilea rând, conținutul portofoliului depinde și de obiectivele concrete ale disciplinei respective. Dacă, de exemplu, la chimie obiectivele formulate constau în dezvoltarea gândirii și a capacităților aplicative, în formarea abilităților de rezolvare a problemelor, în portofoliu pot fi incluse următoarele “produse” ale activității instructiv-cognitive: lucrări ale elevului efectuate în clasă și acasă; proiecte aplicative (individuale și de grup); rezolvări ale problemelor complicate, creative la tema respectivă (la alegere), rezolvări de probleme din manual, efectuate de sine-stătător suplimentar și la programa de studii, eseuri la subiecte cu grad sporit de dificultate, materiale ilustrative la temă, modele, articole decupate din reviste și cărți, lucru asupra greșelilor comise, probleme alcătuite de elev la tema vizată; originale,

fotografii, sau schițe ale modelelor compușilor chimici confecționate de elev sau de o grupă de elevi la tema dată; copii ale textelor și ale file-urilor din sit-urile internetului, ale programelor de computer; lucrări grafice; descrierea experimentului și a lucrărilor de laborator (realizate individual sau în grupe mici); variante de lucrări, efectuate în perechi sau în procesul instruirii reciproce; casete audio, video, cu mesajul elevului la o lecție (conferință școlară, seminar etc.), chestionare de autoevaluare cu descrierea aspectelor neclare la tema respectivă și scoaterea în evidență a cauzelor ce au generat insuccesul; lucrări la discipline înrudite și situații practice în care elevul a utilizat cunoștințele și capacitățile sale la obiect; lista de obiective pe care elevul ar dori să le realizeze după însușirea temei, nivelul real atins; copiile lucrărilor elevilor, realizate în cadrul cercului de chimie, la concursuri și olimpiade de diferit nivel în consens cu tema studiată, copii ale notițelor electronice, propuse spre atenția colegilor, a profesorului, diplome de merit, mențiuni la disciplina respectivă.

Parte componentă a portofoliului sunt notițele profesorului, ale colegilor, și ale părinților, ele conținând descrierea observărilor profesorului în timpul orelor; descrierea interviurilor, a discuțiilor cu elevii; fișe de control ale profesorului cu succinte comentarii (frecvența, participarea în activitățile clasei, nivelul și calitatea realizării probelor de sine stătătoare și de control); copii ale notițelor profesorului către părinți sau alți profesori, lista notelor și comentariilor profesorului după probele elevilor; caracteristica matematică, ce include rezultatele calitative și cantitative; referințe ale altor profesori, ale administrației școlii, ale colegilor de clasă, ale părinților, ale organizațiilor obștești etc. despre elev.

Pentru fiecare document se va scrie data realizării lui. Pentru a putea observa dinamica procesului de instruire, la momentul perfectării portofoliului trebuie incluse trei elemente obligatorii: o scrisoare a destinatarului cu descrierea scopului propus; conținutul (sau cuprinsul) portofoliului cu nominalizarea elementelor principale; autoanaliza și proiecte de viitor. Portofoliul se compune în mod normal din materiale obligatorii și opționale, selectate de elev și/sau de profesor și care fac referire la diverse obiective și strategii cognitive. Portofoliul cuprinde o selecție dintre cele mai bune lucrări sau realizări personale ale elevului, cele care îl reprezintă și care pun în evidență progresele sale; care permit aprecierea aptitudinilor, talentelor, pasiunilor, contribuțiilor personale. Alcătuirea portofoliului este o ocazie unică pentru elev de a se autoevalua, de a-și descoperi valoarea competențelor și eventualele greșeli. Cele enumerate vor permite cititorilor (profesorilor, colegilor, părinților, reprezentanților administrației etc.) să-l utilizeze eficient. La exterior, un portofoliu poate arăta ca mapă, cartotecă, cutie mică, etc. comoditatea în utilizare fiind unica cerință ce se cere respectată.

Scopul principal al portofoliului este de a pune în relief totul de ce ești capabil. Filosofia didactică a acestei forme de evaluare constă în deplasarea accentului de la “ce nu știe și ce nu poate face elevul” spre “ce știe și ce poate elevul” la tema și la disciplina respectivă, în integrarea evaluării calitative și cantitative, și, totodată, reorientarea de la evaluare spre autoevaluare. Scopul nu este neapărat cel al evaluării, ci mai ales cel de stimulare a învățării, prin directă implicare a participanților la activitate. Subiecții reflectă continuu asupra a ceea ce învață, existând o permanentă corelație cu obiectivele. Îndrumătorul trebuie să fie deschis și să sprijine căutările copiilor.

Obiectivele unui portofoliu sunt: motivarea elevului prin aprecierea rezultatelor sale și prezentarea experiențelor dobândite, urmărirea dinamicii procesului de instruire.

Evaluarea portofoliului

Pentru a evalua un portofoliu, este necesar, în primul rând, să se stabilească minimumul și maximumul obligatoriu al elementelor incluse pentru evaluare.

În al doilea rând, apare problema acordării punctajului pentru diferite componente ale portofoliului: unele valorează mai mult, altele mai puțin.

În al treilea rând, apare contradicția între tendința dintre orientarea calitativ-cantitativă a portofoliului și cerințele administrației “de a interpreta totul prin prismă cantitativă”.

Evaluarea portofoliului începe de obicei prin explicarea de către profesor, la începutul perioadei, a obiectivelor învățării în perioada pentru care se va primi nota. Profesorul și elevii cad de acord asupra produselor pe care trebuie să le conțină portofoliul și care să dovedească îndeplinirea obiectivelor învățării (mulți profesori le reamintesc aproape zilnic elevilor să pună în portofoliu eșantioane care să le amintească mai târziu de munca depusă).

Atunci când elevul își prezintă portofoliul, profesorul realizează de obicei un interviu cu acesta, trecând în revistă lucrările anexate, analizând atitudinea lui față de munca depusă, lăudându-l pentru lucrurile bune, și ajutându-l să se concentreze asupra aspectelor care trebuie îmbunătățite.

Evaluarea acestor produse se face multi-criterial. De exemplu, criteriul conformității la teoria predată poate fi completat cu cel al inovativității și originalității. Fiecare produs cuprins în portofoliu poate fi evaluat din punct de vedere cantitativ (numărul de pagini, de exemplu), dar mai ales calitativ: creativitatea produsului individual sau colectiv, elementele noi, punctele forte, etc. De asemenea evaluarea portofoliului va fi supusă evaluării efectelor pe care acest gen de evaluare l-a avut asupra dezvoltării personalității, a capacității de autoevaluare și a competențelor de intercomunicare.

Portofoliul reprezintă un element flexibil de evaluare care, pe parcurs, poate să includă și alte elemente către care se îndreaptă interesul elevului și pe care dorește să le aprofundeze. Această metodă alternativă de evaluare oferă fiecărui elev posibilitatea de a lucra în ritm propriu, stimulând implicarea activă în sarcinile de lucru și dezvoltând capacitatea de autoevaluare.

Ca element de implicare activă a elevilor în procesul de evaluare portofoliul este o mapă deschisă în care tot timpul se mai poate adăuga ceva, iar nota nu trebuie să fie o presiune.

Evaluarea portofoliului se face prin calitative acordate conform criteriilor de apreciere și indicilor stabiliți într-un tabel de genul următor:

Conținutul portofoliului se recomandă a fi divizat în următoarele categorii:

- obligatorii: probe scrise de sine stătătoare și de control (finale și continui);
- de cercetare: realizarea unor proiecte complicate (individuale și în grupuri mici), cercetarea unor aspecte complicate, rezolvarea problemelor non-standard cu grad sporit de performanță;
- situative: aplicarea conținutului studiat în situații practice, pentru rezolvarea problemelor aplicative, realizarea lucrărilor grafice și de laborator;

- descriptive: scrierea referatelor și a eseurilor;
- externe: avizele profesorilor, ale colegilor de clasă, ale părinților, fișe de control ale profesorului.

Pentru fiecare categorie, în continuare, se face distribuția mediei generale.

Repartiția aproximativă poate fi următoarea:

- categoria obligatorie – 40 %; - categoria de cercetare – 30 %; - situative – 15 %; - descriptivă – 10 %;
- externă – 5 %.

Portofoliul reprezintă un veritabil “portret pedagogic” al elevului relevând nivelul general de pregătire, rezultatele deosebite obținute, interesele și aptitudinile demonstrate, capacitățile formate, atitudinile, dificultățile în învățare întâmpinate, corelațiile interdisciplinare, resursele pentru o învățare ulterioară, disponibilitățile de comunicare și de lucru în echipă, gradul de implicare în sarcina de lucru, perseverența și conștiinciozitatea, trăsăturile de personalitate.

Avantajele folosirii portofoliului:

- portofoliul este un instrument flexibil, ușor adaptabil la specificul disciplinei, clasei și condițiilor concrete ale activității;
- permite aprecierea și includerea în actul evaluării a unor produse ale activității elevului care, în mod obișnuit, nu sunt avute în vedere; acest fapt încurajează;
- exprimarea personală a elevului, angajarea lui în activități de învățare mai complexe și mai creative, diversificarea cunoștințelor, deprinderilor și abilităților exersate;
- evaluarea portofoliului este eliberată în mare parte de tensiunile și tonusul afectiv negativ care însoțesc formele tradiționale de evaluare; evaluarea devine astfel motivantă și nu stresantă pentru elev;
- dezvoltă capacitatea elevului de autoevaluare, aceștia devenind auto-reflexivi asupra propriei munci și asupra progreselor înregistrate;
- implică mai activ elevul în propria evaluare și în realizarea unor materiale care să-l reprezinte cel mai bine;
- Autoevaluarea este un proces de învățare, elevii asumându-și responsabilitatea asupra activității desfășurate, regândindu-și propriul proces de învățare, de gândire și de evaluare;
- Meta-evaluarea reprezintă propria reflecție asupra instrumentelor și procedurilor de autoevaluare.

Dezavantajul portofoliului este acela că nu poate fi repede și ușor de evaluat. Este greu de apreciat conform unui barem strict deoarece reflectă creativitatea și originalitatea elevului.

Ca metoda alternativă de evaluare, portofoliul solicită mai mult o apreciere calitativă decât cantitativă și este mai ușor de aplicat pe grupuri mai mici. Profesorul îl poate folosi pentru a evalua performanțele elevilor, iar elevii îl pot folosi pentru autoevaluare și ca modalitate de reflecție asupra învățării.

Portofoliul nu este numai o metodă alternativă de evaluare a elevului. Prin materialele pe care le conține, el poate fi ilustrativ pentru crearea imaginii unei instituții folosit fiind ca o modalitate de a reprezenta un grup, o școală chiar; este un exemplu reprezentativ al activității și al performanțelor

cursanților unei școli. Instituția școlară respectivă încearcă astfel să-și creeze o imagine în rândul viitorilor cursanți ori în rândul părinților, arătându-le mostre ale activităților și acțiunilor desfășurate de elevi în școala respectivă.

Poate fi considerat în același timp un instrument complementar folosit de profesor în aplicarea strategiilor de instruire centrate pe lucrul în echipă, pe elaborarea de proiecte ample de cercetare și învățare. De asemenea, portofoliul este compatibil cu instruirea individualizată ca strategie centrată pe stilurile diferite de învățare.

Prin complexitatea și bogăția informației pe care o furnizează, sintetizând activitatea elevului de-a lungul timpului (un semestru, an școlar sau ciclu de învățământ), portofoliul poate constitui parte integrantă a unei evaluări sumative sau a unei examinări. Portofoliul permite:

- elevilor să planifice învățarea; să scoată în relief preocupările pentru disciplina respectivă;
- profesorilor: să înțeleagă mai bine necesitățile elevului, iar în funcție de acestea să-și planifice mai eficient activitățile;
- părinților: să obțină o imagine amplă asupra demersului didactic.

Utilizarea portofoliului ca metodă complementară de evaluare se impune din ce în ce mai mult în practica școlară curentă. Termenul este nou în terminologia științelor educației, dar ideea exprimată de concept nu este în mod necesar inovativă în sfera practicilor evaluative. În contextul științelor educației, portofoliul s-a impus din nevoia existenței unei metode de evaluare flexibilă, complexă, integratoare, ca alternativă viabilă la modalitățile tradiționale de evaluare.

Fără a minimaliza valoarea portofoliului și a celorlalte metode „complementare”, suntem de părere că oricare dintre metodele de evaluare (mai vechi sau mai noi, „tradiționale” sau „moderne”) trebuie utilizate de profesori și apreciate în raport cu „fidelitatea” lor, adică cu gradul în care ele reușesc să măsoare cât mai riguros ceea ce vrem să măsurăm, măsurarea fiind o caracteristică importantă a oricărei evaluări.

Așadar, și portofoliul va putea fi folosit ca o alternativă, alături de alte metode, conținutul său fiind precizat de evaluator, în funcție de specificul disciplinei de studiu, la începutul semestrului sau al anului de învățământ. În alți termeni, portofoliul este un instrument care îmbină învățarea cu evaluarea continuă, progresivă și multilaterală a procesului de activitate și a produsului final.

Acesta sporește motivația învățării.

Bibliografie:

1. Neacșu, I., Stoica, A. (1996) – Ghid general de evaluare și examinare. București, Ed. Aramis
2. Radu, IT, (1981) – Teorie și practică în evaluarea eficienței învățământului. București, EDP
3. SNEE (2001)– Evaluarea curentă și examenele, București, Ed. Prognosis
4. Stoica Adrian – Evaluarea progresului școlar, Humanitas, 2003
5. Ungureanu D. (2001) – „Teroarea” creionului roșu – evaluarea educațională. Editura Universității de Vest, Timișoara

GAMIFICARE - TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI

COZMA VALERICA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ RACȘA

1. Introducere

Gamificarea (din engl. gamification) este utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, cu scopul de a stimula motivația, angajamentul și comportamentele dorite. Domeniile în care este aplicată includ educația, afacerile, sănătatea, marketingul și resursele umane. Interesul pentru gamificare a crescut semnificativ în ultimele două decenii datorită potențialului său de a transforma experiențele tradiționale în unele captivante și eficiente.

2. Teorii fundamentale care susțin gamificarea

2.1. Teoria auto-determinării (Self-Determination Theory - SDT)

Această teorie psihologică, formulată de Deci și Ryan (1985), afirmă că oamenii sunt motivați de nevoile psihologice fundamentale: autonomie, competență și relaționare. Gamificarea eficientă respectă aceste nevoi, oferind libertate de alegere, feedback și interacțiuni sociale.

2.2. Teoria fluxului (Flow Theory)

Mihály Csíkszentmihályi (1990) descrie fluxul ca o stare de implicare totală într-o activitate. Jocurile induc această stare prin provocări echilibrate cu abilitățile jucătorului.

2.3. Teoria învățării prin recompensă

Inspirată din comportamentism, teoria subliniază că recompensele întăresc comportamentele pozitive. Totuși, gamificarea modernă caută să activeze și motivația intrinsecă.

3. Modele de gamificare

3.1. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou, 2014)

Modelul identifică 8 factori motivaționali: sensul epicului, dezvoltarea, empowerment, ownership, influență socială, raritate, imprevizibilitate și evitarea pierderii.

3.2. Modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

Modelul MDA explică relația dintre mecanici (reguli), dinamici (comportamente emergente) și estetică (experiența utilizatorului).

4. Cercetări relevante despre gamificare

4.1. Educație

Hamari et al. (2014) și Domínguez et al. (2013) au arătat că gamificarea poate îmbunătăți angajamentul și performanțele în educație.

Gamificarea în educație presupune utilizarea elementelor de joc în activități educaționale pentru a crește motivația și implicarea elevilor.

Exemplele: utilizarea de puncte, insigne, clasamente, progresii de nivel și recompense virtuale pentru a stimula participarea activă.

Sisteme de puncte și insigne:

Elevii pot câștiga puncte pentru participarea activă la lecții, finalizarea corectă a sarcinilor sau obținerea de rezultate bune la teste. Punctele pot fi apoi folosite pentru a debloca conținut suplimentar, activități sau recompense.

Clasamente:

Clasamentele pot fi utilizate pentru a crea o competiție sănătoasă între elevi, motivându-i să învețe mai mult și să se implice mai activ. Cu toate acestea, este important ca profesorii să fie atenți la potențialele efecte negative, cum ar fi descurajarea elevilor mai puțin competitivi.

Progresii de nivel:

Elevii pot avansa prin niveluri pe măsură ce acumulează experiență și cunoștințe, similar cu jocurile video. Fiecare nivel poate aduce recompense, provocări sau conținut nou de învățat.

Jocuri educaționale:

Există numeroase jocuri educaționale online și offline care încorporează elemente de gamificare pentru a face învățarea mai atractivă. Aceste jocuri pot acoperi o gamă largă de subiecte și pot fi adaptate pentru diferite niveluri de vârstă și abilități.

Simulări și proiecte bazate pe jocuri:

Elevii pot învăța prin simularea unor situații reale, cum ar fi gestionarea unei afaceri sau rezolvarea unei probleme complexe, utilizând strategii de joc. Acest tip de gamificare poate fi deosebit de eficient în dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor.

Storytelling și elemente narrative:

Integrarea unei povești sau a unei teme narrative în procesul de învățare poate face lecțiile mai captivante și poate ajuta elevii să se identifice mai ușor cu subiectul studiat.

Provocări și competiții:

Crearea unor provocări sau competiții amuzante și interactive poate stimula participarea activă și colaborarea între elevi.

4.2. Afaceri și HR

Werbach și Hunter (2012) au evidențiat potențialul gamificării în creșterea motivației angajaților.

4.3. Sănătate

Aplicații precum Zombies, Run! sau Nike+ încurajează mișcarea. Pacienții pot fi mai complianți în terapii prin platforme gamificate.

5. Critici și limitări ale gamificării

Gamificarea poate fi superficială dacă se reduce la puncte și insigne, iar recompensele externe pot reduce motivația internă.

6. Concluzii

Gamificarea, aplicată corect și cu fundament teoretic solid, poate aduce beneficii semnificative în multiple domenii.

7. Bibliografie (selectivă)

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior.
- Csíkszentmihályi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.
- Chou, Y. (2014). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies.
- Domínguez, A. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes.

Gamificarea Procesului de Predare-Învățare și Evaluare în Ciclul Primar

Gamificarea, prin integrarea elementelor specifice jocurilor în contexte educaționale, oferă oportunități semnificative pentru a transforma experiențele de predare-învățare și evaluare în ciclul primar. Această abordare, centrată pe implicare, motivație și feedback imediat, poate răspunde nevoilor de dezvoltare ale copiilor de vârstă școlară mică. Articolul de față explorează modul în care gamificarea poate fi aplicată eficient în diversele etape ale procesului didactic la ciclul primar, alături de beneficiile și provocările asociate, susținute de cercetări relevante.

Principiile Gamificării Adaptate Ciclului Primar

Pentru copiii din ciclul primar (6-10 ani), gamificarea trebuie să fie adaptată specificităților psihopedagogice ale acestei vârste, care includ:

- **Motivația intrinsecă:** Copiii sunt natural curioși și dornici să exploreze. Gamificarea ar trebui să valorifice această curiozitate prin provocări adecvate și libertate de alegere.
 - **Nevoi sociale și emoționale:** Interacțiunea cu colegii, recunoașterea efortului și un mediu de învățare sigur sunt cruciale.
 - **Dezvoltare cognitivă:** Gândirea concretă predomină; prin urmare, elementele de joc trebuie să fie vizuale, interactive și să ofere feedback tangibil.
 - **Perioade scurte de atenție:** Activitățile trebuie să fie dinamice și variate pentru a menține angajamentul.
-

Gamificarea Procesului de Predare-Învățare

Aplicarea gamificării în procesul de predare-învățare la ciclul primar se poate manifesta prin:

1. Crearea unui „Narrativ” sau „Poveste”

Transformarea curriculumului într-o aventură narativă poate capta imaginația copiilor. De exemplu, o unitate de învățare despre plante poate deveni o „Misiune în Grădina Magică”, unde fiecare sarcină îndeplinită (învățarea părților unei plante, înțelegerea fotosintezei) deblochează noi „niveluri” sau „provocări” în poveste (Kapp, 2012). Acest lucru oferă un context atractiv și coerent pentru învățare.

2. Utilizarea Elementelor Ludice Specifice

- **Puncte și Monede Virtuale:** Acordarea de puncte pentru participare, corectitudine sau efort, care pot fi schimbate pe „recompense” simbolice (ex: un autocolant, alegerea unei povești la clasă, cinci minute de joc liber). Este important ca recompensele să nu eclipseze plăcerea intrinsecă a învățării (Deterding et al., 2011).
- **Insigne și Trofee:** Acordarea de insigne digitale sau fizice pentru atingerea unor obiective specifice (ex: „Maestrul Cititor”, „Expert în Numere”). Acestea servesc ca recunoaștere a realizărilor și stimulează sentimentul de competență (Hamari & Koivisto, 2014).
- **Bare de Progres:** Vizualizarea progresului prin bare de completare sau hărți de aventură ajută copiii să înțeleagă cât de departe au ajuns și cât mai au de parcurs, oferind un sentiment de împlinire și direcție.
- **Provocări și Misiuni:** Sarcini de învățare transformate în „misiuni” sau „provocări” cu obiective clare și reguli specifice, încurajând rezolvarea de probleme și gândirea critică.

3. Învățarea Colaborativă și Competiția Moderată

Jocurile de echipă sau misiunile de grup pot încuraja colaborarea și comunicarea. Competiția individuală trebuie gestionată cu atenție pentru a evita descurajarea elevilor mai puțin performanți. Clasamentele ar trebui să fie utilizate cu prudență și, dacă sunt folosite, să se concentreze pe progresul individual sau pe clasamente anonime (Ryan & Deci, 2000).

Gamificarea Procesului de Evaluare

Gamificarea poate transforma evaluarea dintr-un proces stresant într-o parte integrantă și chiar plăcută a învățării:

1. Evaluarea Formativă prin Joc

- **Jocuri Quiz Interactive:** Utilizarea platformelor online sau a jocurilor de societate tip quiz pentru a verifica înțelegerea conceptelor. Feedback-ul este imediat, permițând elevilor să corecteze erorile pe loc.
- **Provocări cu Punctaj:** Sarcinile de evaluare pot fi prezentate ca „provocări” unde elevii acumulează puncte pentru răspunsuri corecte și strategii eficiente. Aceasta reduce presiunea examenului tradițional.
- **Scenarii de Rezolvare de Probleme:** Elevii pot fi puși în situații simulate (jocuri de rol, simulări) unde trebuie să aplice cunoștințele pentru a rezolva probleme. Performanța lor în aceste scenarii devine o formă de evaluare autentică.

2. Feedback Gamificat

Feedback-ul nu trebuie să fie doar o notă, ci poate fi un „îndrumător” sau „mentor” în joc. Mesaje de încurajare, sugestii pentru îmbunătățire sau „puteri speciale” (indicii, încercări suplimentare) pot fi acordate pentru a ghida elevii spre succes (Gee, 2003).

3. „Deblocarea” Conținutului și Abilităților

Elevii pot „debloca” noi capitole, sarcini sau chiar abilități în joc pe măsură ce demonstrează stăpânirea anumitor concepte. Acest sistem de progres motivează învățarea continuă și oferă o evaluare implicită a achizițiilor.

Beneficii ale Gamificării în Ciclul Primar

Implementarea gamificării în ciclul primar aduce o serie de beneficii semnificative:

- **Creșterea Motivației și a Plăcerii de a Învăța:** Elementele de joc fac învățarea mai distractivă și mai puțin solicitantă, crescând angajamentul și entuziasmul elevilor (Clark & Nelson, 2015).
- **Îmbunătățirea Implicării și a Participării:** Natura interactivă a jocurilor încurajează participarea activă, chiar și a elevilor timizi sau reticenți.
- **Dezvoltarea Abilităților de Secolul XXI:** Jocurile stimulează gândirea critică, rezolvarea de probleme, creativitatea, colaborarea și perseverența – abilități esențiale în lumea modernă (Sitzmann, 2011).
- **Reducerea Anxietății la Evaluare:** Prin transformarea evaluării într-o experiență ludică și formativă, stresul asociat examenelor este diminuat, permițând o evaluare mai autentică a cunoștințelor și abilităților.
- **Feedback Imediat și Personalizat:** Mecanismele de joc oferă feedback rapid și relevant, permițând intervenții timpurii și ajustări ale procesului de învățare.

Provocări și Considerații

Deși promițătoare, gamificarea în ciclul primar implică și provocări:

- **Designul Pedagogic:** Este crucial ca elementele de joc să fie integrate într-un design pedagogic solid, care să susțină obiectivele de învățare, nu doar să adauge elemente distractive superficiale (Kapp, 2012).
- **Echilibrul între Joc și Învățare:** Profesorii trebuie să găsească un echilibru între aspectul ludic și conținutul didactic, evitând transformarea învățării într-o simplă distracție.
- **Diferențierea:** Sistemele gamificate trebuie să fie suficient de flexibile pentru a se adapta nevoilor diverse ale elevilor, incluzând elevii cu ritmuri diferite de învățare sau cu nevoi educaționale speciale.
- **Resurse și Formare:** Implementarea eficientă necesită resurse tehnologice (dacă se folosesc platforme digitale) și, mai ales, formarea adecvată a cadrelor didactice.

- **Evitarea Motivației Externe Ecesive:** Accentul excesiv pe recompense externe (puncte, insigne) poate diminua motivația intrinsecă pe termen lung. Gamificarea ar trebui să valorifice bucuria de a învăța și de a depăși provocări.
-

Concluzie

Gamificarea procesului de predare-învățare și evaluare la ciclul primar reprezintă o abordare inovatoare cu un potențial imens de a revitaliza educația. Prin integrarea strategică a elementelor de joc, se poate crea un mediu de învățare mai stimulant, motivant și eficient, adaptat nevoilor specifice ale copiilor. Un design atent, care prioritizează obiectivele pedagogice, un feedback constructiv și o abordare echilibrată a motivației, este esențial pentru a maximiza beneficiile și a transforma școala într-un loc unde învățarea este o adevărată aventură.

Referințe

- Clark, D. R., & Nelson, B. C. (2015). *Design Thinking for Education: An Integrative Approach to Innovation in Learning*. Sense Publishers.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 9-12). ACM.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Measuring gamification experiences. *Proceedings of the 22nd European Conference on Information Systems (ECIS 2014)*.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.

- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489-528.

Gamificarea geografiei în procesul de predare–învățare- articol științific

Prof. CRĂCIUN SILVIA ANAMARIA

Școala Gimnazială Ilarion Felea Arad

Educația se află într-un proces continuu de transformare, iar profesorii sunt tot mai des puși în fața provocării de a adapta metodele tradiționale la noile realități digitale. În acest context, gamificarea – aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc – a devenit o strategie modernă, cu un potențial uriaș în creșterea implicării elevilor. În special în geografie, o disciplină interactivă prin natura sa, gamificarea poate revitaliza procesul de predare-învățare, transformând lecțiile într-o experiență captivantă și educativă.

Ce este gamificarea?

Gamificarea constă în introducerea în procesul educațional a unor mecanisme inspirate din jocuri: punctaje, niveluri, misiuni, clasamente, insigne sau recompense simbolice. Acestea au rolul de a stimula motivația intrinsecă, spiritul de competiție pozitivă și dorința de progres a elevilor.

De ce să folosim gamificarea în geografie?

Geografia este una dintre disciplinele care se pretează cel mai bine la metode inovatoare. Elevii pot explora continente, descoperi forme de relief, identifica clime, resurse sau fenomene naturale prin instrumente interactive. Prin gamificare:

- Lecțiile devin mai atractive și mai dinamice;
- Elevii își dezvoltă gândirea critică și abilitățile de colaborare;
- Procesul de învățare este personalizat și centrat pe elev;
- Apare o conexiune reală între teorie și lumea concretă.

Modalități de aplicare a gamificării în geografie

Există numeroase metode și instrumente care pot fi utilizate pentru a gamifica lecțiile de geografie. Iată câteva exemple practice:

☒ 1.

Platforme de tip quiz

- Kahoot, Quizizz, Wordwall – oferă teste interactive cu punctaje și clasamente, ideale pentru recapitulări sau evaluări formative.

- Exemplu: „Recunoaște țara după hartă” sau „Alege forma corectă de relief”.

☑ 2.

Misiuni și provocări

- Lecțiile pot fi organizate ca „misiuni geografice”, în care elevii parcurg etape pentru a „descoperi o comoară” sau pentru a „salva planeta”.
- Exemplu: „Expediție în Amazon – descoperă clima, vegetația și biodiversitatea!”

☑ 3.

Hărți interactive și explorări virtuale

- Google Earth, Google Maps, Seterra – oferă oportunitatea de a explora lumea în mod vizual și direct.
- Activitate: realizarea unei călătorii virtuale cu documentare în echipă despre un continent.

☑ 4.

Escape Room educațional

- Activitate tip „scapă din cameră” unde elevii rezolvă sarcini geografice pentru a „evada”.
- Exemplu: „Escape din insula seismică” – elevii rezolvă exerciții legate de cutremure, plăci tectonice și tipuri de sol.

☑ 5.

Clasamente, insigne și niveluri

- Elevii primesc insigne precum „Cartograf junior”, „Explorator polar” sau „Climatolog” pe măsură ce avansează.
- Acestea pot fi acordate pentru activitate, implicare, progres sau creativitate.

Exemple de lecții gamificate în geografie

✂ Clasa a VI-a – „Relieful Europei”

- Etapa 1: Introducere cu un videoclip animat.
- Etapa 2: Activitate interactivă pe Kahoot despre tipurile de relief.
- Etapa 3: Misiune în echipe pe Google Earth: „Identifică trei lanțuri muntoase și două câmpii din Europa”.

- Etapa 4: Realizarea unui mini-proiect în Canva: „Relieful țării tale în imagini și explicații”.

Clasa a VIII-a – „Resursele naturale ale lumii”

- Elevii participă la un joc de rol tip „strategie mondială”, în care administrează resursele unei țări fictive și iau decizii privind sustenabilitatea.

Beneficii observate în clasă

Aplicarea gamificării a dus la:

- O creștere semnificativă a implicării și prezenței active;
- Îmbunătățirea performanțelor la evaluări;
- Crearea unei atmosfere pozitive, de colaborare și învățare prin joc;
- Dezvoltarea competențelor digitale și transversale.

Concluzie

Gamificarea este mai mult decât o metodă ludică; este o abordare pedagogică inovatoare, care transformă sala de clasă într-un spațiu al curiozității, descoperirii și învățării autentice. În predarea geografiei, gamificarea nu doar motivează elevii, ci le oferă și ocazia de a înțelege lumea într-un mod captivant și durabil.

Profesorul de geografie devine astfel un ghid, un arhitect al învățării și un facilitator al descoperirii.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
3. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
4. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.
5. Istrate, O. (2014). Ghid de utilizare a noilor tehnologii în educație. București: Editura Universității din București.

6. Ministerul Educației (2021). Strategii moderne de predare-învățare-evaluare centrate pe competențe. București: Institutul de Științe ale Educației.
7. www.kahoot.com – Platformă educațională interactivă pentru gamificarea procesului de învățare.
8. www.google.com/earth/ – Platformă pentru explorare geografică interactivă.
9. www.quizizz.com – Resursă digitală pentru evaluări formative gamificate.
10. Seterra.com – Jocuri geografice educaționale online.

Gamificare în predarea limbii engleze

Prof. Crăciunescu Oana

Școala Gimnazială *George Vâlsan* Amara

Gamificarea reprezintă introducerea elementelor și a mecanismelor specifice jocurilor în contexte non-joc, în scopul de a spori implicarea, motivația și performanțele în diverse domenii, inclusiv în educație. În ultimii ani, acest concept a câștigat teren în rândul cercetătorilor și practicienilor, fiind adoptat în special în predarea limbii engleze, unde se dorește nu doar îmbunătățirea nivelului de cunoaștere a limbii, ci și crearea unui mediu de învățare dinamic și interactiv. Articolul de față își propune să prezinte o sinteză a teoriilor gamificării, să definească conceptul și să analizeze modul în care acesta poate fi aplicat în cadrul orelor de engleză, punând accent pe avantajele și dezavantajele acestei metodologii, cu exemple practice și studii de caz relevante pentru cadrul didactic românesc.

Gamificarea se bazează pe aplicarea elementelor de design întâlnite în jocuri—precum punctele, insigne, clasamentele și provocările—în medii non-joc, cu scopul de a spori motivația și implicarea participanților. Ideea fundamentală este acela că integrarea acestor elemente poate transforma o activitate educațională obișnuită într-o experiență captivantă și imersivă. Din punct de vedere teoretic, motivația studenților este considerată un predictor important al performanțelor academice, iar gamificarea se adresează în mod special acestei componente esențiale a procesului de învățare. Cercetările în domeniu evidențiază faptul că utilizarea unor stimulente externe, cum ar fi insigne sau recompense, are un efect pozitiv asupra motivației inițiale a studenților. Totuși, experții avertizează asupra riscului ca o focalizare excesivă pe recompense extrinseci să diminueze motivația intrinsecă pe termen lung, generând un efect superficial asupra procesului educațional. Astfel, framing-ul sarcinilor ca "jocuri" versus includerea unor mecanisme de joc este esențial, întrucât diferența poate influența semnificativ percepția și comportamentul elevilor.

Printre modelele teoretice utilizate pentru evaluarea și implementarea gamificării se numără și Octalysis Framework, un instrument care identifică și descrie principalele motoare motivaționale din spatele acțiunilor umane. Acest model a fost aplicat și în contexte de predare a limbii engleze, în special la nivel primar, unde poveștile și tradițiile orale, cum ar fi cele inspirate din filosofia Ubuntu, pot stimula nu doar învățarea limbii, ci și dezvoltarea abilităților de colaborare și gândire critică. Un exemplu notabil este utilizarea aplicației Kahoot, care a demonstrat o creștere semnificativă a achiziției de vocabular și a motivației.

printre studenții de engleză pentru scopuri academice. Studiul realizat a împărțit participanții în două grupuri – un grup de control care a urmat metoda tradițională și un grup experimental care a folosit aplicația Kahoot. Rezultatele au indicat îmbunătățiri notabile în performanțele academice ale grupului experimental, evidențiind astfel avantajele unei abordări bazate pe gamificare. Pe lângă Kahoot, unele studii au evaluat impactul platformei Quizziz în cadrul lecțiilor online de limba engleză. Această aplicație a fost utilizată pentru a spori implicarea și participarea activă a elevilor, deși rezultatele au variat în funcție de context și de modul de implementare în mâcinile de clasă. Pe lângă exemplele din Africa, studiile efectuate în Maroc și Indonesia au subliniat beneficiile integrării tehnologiilor bazate pe gamificare în predarea limbii engleze, demonstrând o creștere a motivației și a performanțelor academice în urma adaptării unor metode inovatoare de predare.

Avantajele gamificării în orele de engleză sunt notabile. În primul rând crește motivației și a implicarea. Unul dintre principalele avantaje ale gamificării constă în creșterea motivației studenților prin stimulente imediate, cum ar fi recompensele digitale și feedback-ul continuu. Studii multiple au arătat că aceste metode nu doar că atrag atenția elevilor, dar îi și angajează activ în procesul de învățare, conducând la o creștere a participării și a interesului pentru limbă. În al doilea rând, îmbunătățește performanțelor academice. Integrarea aplicațiilor de gamificare, cum ar fi Kahoot, a fost asociată cu îmbunătățiri semnificative în achiziția de vocabular și în înțelegerea conceptelor lingvistice, ceea ce se traduce într-o performanță academică superioară. Acest lucru se datorează modului în care sistemele gamificate oferă exerciții practice, teste imediate și un mediu de învățare interactiv, pentru care elevii se simt mai implicați și motivați să învețe. În al treilea rând, contribuie la dezvoltarea unor abilități vitale, cum ar fi lucrul în echipă, soluționarea problemelor și gândirea critică. Studiile legate de integrarea povestirii tradiționale africane în predarea limbii engleze evidențiază rolul metodelor gamificate în stimularea colaborării și a comunicării între elevi. Această abordare nu se limitează la îmbunătățirea nivelului de engleză, ci îmbunătățește și abilitățile interpersonale esențiale în era digitală.

Dezavantajele și provocările implementării gamificării nu pot fi nici ele de ignorat, ducând la utilizarea superficială și riscul de mecanisticizare. Unul dintre principalele dezavantaje identificate în literatura de specialitate este utilizarea superficială a elementelor de gamificare, care poate duce la efecte limitate sau chiar contraproductive asupra învățării. Adăugarea de elemente de joc fără o integrare profundă și contextuală poate transforma activitățile didactice într-o simplă adăugare de ornamente, fără a aduce beneficii reale procesului de învățare. O altă problemă majoră este diferențierea între motivația intrinsecă

(dorința de a învăța pentru satisfacția personală) și motivația extrinsecă (recompensele materiale sau simbolice). Studii recente au arătat că o focalizare excesivă pe recompense extrinseci poate reduce interesul pe termen lung și poate avea efecte adverse asupra dezvoltării motivației intrinseci. În al treilea rând, implementarea cu succes a gamificării implică nu numai adoptarea unor tehnologii moderne, ci și pregătirea profesională a cadrelor didactice. Mulți profesori se confruntă cu provocarea utilizării eficiente a platformelor digitale și a aplicațiilor gamificate, ceea ce poate deveni o barieră majoră în implementarea acestor metode în mod consistent. De asemenea, infrastructura IT necesară și accesul la tehnologie reprezintă aspecte critice care pot limita aplicabilitatea gamificării în anumite contexte educaționale. În al patrulea rând, există o variabilitate a impactului asupra diferitelor stiluri de învățare. Nu toți elevii se respond la fel la metodele gamificate. În funcție de stilurile lor de învățare și de preferințele individuale, eficacitatea acestor metode poate varia semnificativ. Astfel, este esențial ca soluțiile gamificate să fie personalizate și adaptate la nevoile specifice ale elevilor, pentru a asigura o experiență de învățare optimă.

În concluzie, gamificarea reprezintă o abordare inovatoare în predarea limbii engleze, care, prin integrarea elementelor ludice, poate transforma sălile de clasă în medii interactive și stimulative. Pe de o parte, avantajele includ creșterea motivației, îmbunătățirea performanțelor academice, și dezvoltarea abilităților sociale și a competențelor esențiale în secolul XXI. Pe de altă parte, provocările legate de utilizarea superficială, riscurile compromisului motivației intrinseci, și necesitatea unei infrastructuri tehnologice solide subliniază importanța unei implementări bine planificate și personalizate.

Pentru cadrele didactice din România, adoptarea unei abordări mixte, îmbinarea metodelor tradiționale cu elementele de gamificare și investirea în formarea profesională continuă reprezintă pași esențiali pentru îmbunătățirea experienței educaționale. În final, deși adoptarea gamificării nu poate fi văzută ca o soluție universală, integrarea sa strategică poate aduce beneficii semnificative atât pentru elevi, cât și pentru procesul educațional în ansamblu. În concluzie, deși implementarea gamificării în orele de engleză implică provocări și necesită eforturi suplimentare în ceea ce privește infrastructura și formarea profesorilor, beneficiile aduse în termeni de motivație, implicare și performanțe academice sunt semnificative. Această metodă inovatoare, bine adaptată și personalizată, poate reprezenta o soluție modernă ce îmbunătățește în mod eficient calitatea educației în România, pregătind astfel elevii pentru complexitățile mediului global actual.

Bibliografie:

1. Amina Khaldi, Rokia Bouzidi and Fahima Nader. *Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review*, publicat pe 31 ianuarie 2023 în *Smart Learning Environments* volume 10, Article number: 10 (2023), <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00227-z>
2. Analiza G. Sumido și Amira Mae C. Gumanoy. *Gamification-based technique and motivation of learners in English: an experimental study*, publicat în *Globus Journal of Progressive Education A Refereed Research Journal*, Vol 15 / No 1 / Jan-Jun 2025 <https://globusedujournal.in/wp-content/uploads/2025/05/GE-151-JJ25-20.-Analiza-G.-Sumido.pdf>
3. Ciprian Vlad (2022). *Lucrare de doctorat: Gamification – An Innovative Teaching Method (re-edited)*, Galati University Press. https://gup.ugal.ro/files/Gamification_08_09_2022.pdf
4. Guzel R. Nurieva. *Peculiarities of Gamification in Foreign Language Teaching in the Context of Digitalization of Education*, lucrare prezentată în timpul conferinței IFTE 2020 - VI International Forum on Teacher Education, https://www.researchgate.net/publication/347167202_Peculiarities_of_Gamification_in_Foreign_Language_Teaching_in_the_Context_of_Digitalization_of_Education
5. Luis Ángel Gil-Aciron. *Benefits of gamification in second language learning*, publicat în *Epos. Revista de filología*, 38 (2022), pp. 103-126, https://www.researchgate.net/publication/366485312_BENEFITS_OF_GAMIFICATI_ON_IN_SECOND_LANGUAGE_LEARNING
6. Nur Syafiqah Yaccob, Siti Fatimah Abd. Rahman, Syamsul Nor Azlan Mohamad, Azwin Arif Abdul Rahim, Khadijah Khalilah Abdul Rashid, Abdulmajid Mohammed Abdulwahab Aldaba, Melor Md Yunus & Harwati Hashim. *Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning*, publicat în *Arab World English Journal (AWEJ)* Special Issue on CALL Number 8. July 2022 Pp. 177-191, <https://awej.org/gamifying-esl-classrooms-through-gamified-teaching-and-learning/>
7. Tuba Temel and Kursat Cesur. *The Effect of Gamification with Web 2.0 Tools on EFL Learners' Motivation and Academic Achievement in Online Learning Environments*, *SAGE Open* April-June 2024: 1–19, <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/21582440241247928>

8. Kaya, Gamze; Sagnak, Hatice Cilsalar. *Gamification in English as Second Language Learning in Secondary Education Aged between 11-18: A Systematic Review between 2013-2020*, publicat în ERIC, *International Journal of Game-Based Learning*, v12 n1 Article 10 2022
<https://eric.ed.gov/?q=english+as+a+second+language&ff5=autha+Van+Le&id=EJ1344056>

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC: BENEFICII ȘI AVANTAJE PENTRU DEZVOLTAREA SĂNĂTOASĂ A COPIILOR

Prof.înv. primar Creangă Loredana Mariana
Școala Gimnazială Pârjol, județul Bacău

Conceptul de învățare prin joc este o metodă recunoscută pentru impactul său pozitiv asupra dezvoltării cognitive, fizice și emoționale a copiilor. Dar câți dintre noi, adulții, părinți sau profesori, știm cu adevărat să valorificăm puterea extraordinară a jocurilor în procesul de învățare astfel încât să ne ajutăm copiii să se dezvolte armonios și să acumuleze cunoștințe în mod natural, fără constrângeri, amenințări sau stres? Cu alte cuvinte, să atingă un echilibru și o stare de bine în viață.

Beneficiile învățării prin joc sau de ce este jocul un element important în viața omului? Jocul este un dar al naturii, atât omul, cât și animalele, se nasc cu această nevoie de joc. *“Civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc”*, afirma istoricul olandez Johan Huizinga în opera sa *“Homo ludens”* din 1938, lucrare în care autorul descoperă și evidențiază elementele ludice în cultură. Jocul stimulează curiozitatea și trezește setea de cunoaștere și poate sta la baza multor descoperi remarcabile și invenții inedite. Așadar, învățarea prin joc poate îmbina educația cu distracția, permițând copiilor atât să învețe în mod natural și eficient, cât și să se exprime liber și creativ. Într-o lume în care metodele tradiționale de predare se confruntă adesea cu provocări legate de motivația și implicarea elevilor, jocul devine un instrument valoros și un aliat de bază în procesul educațional. Iată doar câteva dintre beneficiile pe care jocul le poate aduce atunci când este inclus în procesul educațional:

1. Stimulează dezvoltarea cognitivă timpurie. Specialiștii recomandă introducerea jocurilor de la vârste fragede, întrucât jocul contribuie la dezvoltarea cerebrală a copiilor. Jocul le oferă celor mici inclusiv o înțelegere mai bună a lumii. Pe de altă parte, lipsa jocului va duce la pierderea conexiunilor neuronale legate de joc. Studii recente în neuroștiință arată că activitățile ludice și jocurile la vârstele mici pot modifica chimia creierului și întregul său proces de dezvoltare.

2. Dezvoltă abilitățile sociale și emoționale. Jocul este și un prilej de socializare și interacțiune și încurajează cooperarea, comunicarea și lucrul în echipă. În cadrul jocurilor, copiii învață să respecte regulile și totodată își dezvoltă abilitățile de negociere, de leadership și de planificare. În plus, jocurile sunt un mediu sigur și prietenos în care cei mici învață să își gestioneze emoțiile, să facă față frustrărilor și să își dezvolte stima de sine.

3. Stimulează creativitatea. În timpul jocurilor copiii pătrund pe tărâmul imaginației, își creează scenarii, inventează soluții la provocările cu care se confruntă și își descoperă astfel lumea și resursele imaginare interioare. Antrenarea creativității este importantă pentru o sănătate și o dezvoltare mentală sănătoasă.

4. Ajută la creșterea motivației și stimulează învățarea activă. Atât profesorii, cât și părinții se plâng de lipsa de motivație a copiilor când vine vorba de învățat. Oamenii mari tind să ia lucrurile prea în serios, iar elevii, fie că sunt în clasele primare, fie că sunt deja adolescenți, își doresc activități care să le facă plăcere. De aceea metodele clasice de predare-învățare nu mai sunt suficiente și nici eficiente. Jocul ajută la trezirea motivației tocmai prin faptul că generează o stare de bine, zâmbete și relaxare și nu presupune constrângeri. Astfel, din ascultători pasivi, copiii devin elevi activi, se implică în procesul de învățare și își doresc să cunoască mai mult.

5. Dezvoltă limbajul. Timpul de joacă oferă un mediu propice pentru dobândirea de cuvinte noi și exprimarea lingvistică. Copiii experimentează cu sunete noi, creează narațiuni și conversează cu ceilalți participanți la joc. Toate acestea îi ajută să își consolideze vocabularul, să își îmbunătățească abilitățile de comunicare și să își dezvolte limbajul.

6. Stimulează memoria și concentrarea. Fie că este vorba de memorarea regulilor unui joc sau de reamintirea unor detalii complexe în timp ce construiesc o structură amplă, jocul le stimulează copiilor memoria și concentrarea. Pe măsură ce se implică în activități care le fac plăcere, ei exersează în mod natural concentrarea atenției și reținerea informațiilor.

7. Stimulează inteligența. Se pare că jocul ajută și la dezvoltarea intelectului uman. În sprijinul acestei informații, stă studiul realizat de cercetători de la Universitatea din Arkansas, potrivit căruia, atunci când li se oferă copiilor de până la 3 ani jucării în mod regulat și sunt stimulați să se joace, aceștia vor avea un IQ mai mare.

Studii care susțin învățarea prin joc. Numeroase cercetări susțin ipoteza că învățarea prin joc este eficientă și stimulează dezvoltarea sănătoasă a copiilor. Unul dintre acestea, realizat de către American Academy of Pediatrics și publicat în 2018 a evidențiat importanța jocului pentru dezvoltarea cerebrală sănătoasă, subliniind că timpul dedicat jocului este esențial pentru învățare și sănătate emoțională a copiilor.

Un alt studiu publicat în Journal of Educational Psychology arată că jocurile educative stimulează consolidarea cunoștințelor în diferite domenii precum matematica și științele. Copiii care participă la jocuri educative au o capacitate mai mare de a reține informațiile și de a le aplica în situații concrete, în viața de zi cu zi. De asemenea, psihologul american, Edward Fisher, care a analizat 46 de studii efectuate pe tema jocului, a scos în evidență același rezultat: jocul poate îmbunătăți dezvoltarea cognitivă, lingvistică și socială a unui copil.

Cum poți sprijini dezvoltarea prin joc a copilului tău? Dacă în teorie totul este clar, beneficiile jocului în învățare fiind deja demonstrate, cum rămâne totuși cu partea practică? În primul rând, ca părinte, poți începe prin a aprecia jocul ca pe o metodă validă de învățare. Cu alte cuvinte, tu, ca adult, ar fi bine să vezi dincolo de dimensiunea distractivă a jocurilor și să nu le mai consideri doar un mod de a-i ține ocupați pe copii. Un al doilea aspect ține de sistemul educațional unde lucrurile sunt mai complexe. Dar dincolo de norme și metodologii impuse de sistem, dacă ești un dascăl dedicat profesiei și elevilor tăi, jocul nu ar trebui să lipsească de la orele tale. Fie că este vorba de jocuri didactice, jocuri STEM, jocuri interactive, jocuri creative sau alte jocuri educative, oricare dintre acestea te pot sprijini pentru a stimula curiozitatea elevilor, a dezvolta gândirea critică a acestora și a le pune în valoare potențialul maxim.

Tipuri de jocuri care susțin învățarea prin joacă. Există nenumărate jocuri care pot fi folosite pentru a sprijini învățarea, în funcție de vârsta copiilor și de obiectivele urmărite. Iată 5 exemple:

1. **Jocurile de societate.** Fie că este vorba de jocurile simple cu tablă de joc, zar și pioni, fie că este vorba de jocuri complexe de strategie, de gameficare cu elemente de planificare și negociere, care implică concepte economice sau care dezvoltă vocabularul, toate sunt excelente pentru învățarea prin joc.
2. **Jocurile STEM.** Un concept inovator care includea inițial doar științele exacte, înglobează acum și domeniile creative, susținând nevoia copiilor de a experimenta și de a testa cu propriile simțuri pentru a învăța concepte științifice noi.
3. **Jocurile puzzle.** Aceste stimulează concentrarea, capacitatea de memorare și atenția, fiind în același timp un antrenament excelent pentru creierul în dezvoltare al copiilor. În plus, pot fi un prilej de conectare între adulți și copii, precum și o modalitate de a-i ține pe copii departe de ecrane un timp îndelungat.
4. **Jocurile creative.** Seturi de construit, de pictat sau de modelat, toate aceste jocuri creative le dau prilejul copiilor să se exprime creativ și să se bucure de propriile realizări.
5. **Jocurile de rol și de imaginație.** Jocurile clasice de-a mama și de-a tata cu păpuși, jocurile de-a medicul sau bucătarul le permit copiilor să exploreze

universul anumitor meserii, precum și să experimenteze anumite stări și atitudini: de grijă, empatie, responsabilitate. În felul acesta își dezvoltă imaginația, creativitatea, precum și abilitățile sociale și de comunicare.

În concluzie, jocul îi ajută pe copii să învețe mai ușor nu doar noțiuni, cunoștințe și atitudini, ci și să ajungă la ei înșiși, să se descopere și să se accepte așa cum sunt, frumoși și minunați!

Bibliografie:

1. KIM S., SONG K., LOCKEE B. Gamification in Learning and Education, 2016.
 2. Kapp, KM (2012): Gamificarea învățării și instruirii. Metode și strategii bazate pe joc pentru formare și educație
technologyadvice.com/gamification/
-

Gamificarea în educație, o strategie modernă pentru creșterea motivației și a performanței școlare

Crișan Daniela-Maria
Școala Gimnazială Șona

Gamificarea în educație reprezintă aplicarea elementelor de joc în procesul de învățare, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanțele elevilor. Această lucrare explorează conceptele-cheie ale gamificării educaționale, evidențiază beneficiile și riscurile asociate și analizează exemple practice din școlile moderne. În concluzie, gamificarea, atunci când este aplicată corect, poate transforma profund experiența de învățare.

Școala tradițională, bazată pe memorare și evaluare standardizată, nu mai corespunde nevoilor generațiilor digitale. Elevii de azi sunt crescuți cu tehnologia, interacțiune constantă și feedback imediat. În acest context, **gamificarea** devine o soluție inovatoare care transformă învățarea într-o experiență motivantă, interactivă și atractivă.

Gamificarea în educație se referă la **integrarea elementelor de joc** în activitățile școlare – fără ca acestea să devină jocuri în sine. Scopul este de a stimula învățarea prin metode ludice, fără a pierde rigoarea procesului educațional. **Exemple de elemente gamificate în școală:**

- Atribuirea de **puncte** pentru sarcini rezolvate
- Sistem de **niveluri** sau trepte de progres
- **Insigne**/badge-uri pentru realizări specifice
- **Clasamente** în clasă (individuale sau pe echipe)
- **Provocări** sau misiuni săptămânale
- **Recompense simbolice** pentru performanțe sau participare activă

Gamificarea se bazează pe mecanisme psihologice puternice:

- **Motivație extrinsecă și intrinsecă** – elevii sunt stimulați atât de recompense (extrinsece), cât și de plăcerea de a progresa (intrinsecă)
- **Feedback imediat** – contribuie la corectarea rapidă a greșelilor
- **Sentimentul de competență** – crește încrederea elevilor
- **Autonomie** – elevii pot alege sarcini sau ritm propriu
- **Relaționare socială** – clasamentele și jocurile de echipă stimulează colaborarea

Platforme și aplicații digitale:

- **Kahoot!** – quiz-uri interactive în clasă
- **ClassDojo** – sistem de punctaj pentru comportament și progres
- **Duolingo** – învățarea limbilor străine prin niveluri și insigne
- **Quizizz, Socrative, Wordwall** – activități de evaluare gamificată

Gamificare fără tehnologie:

- „Jocul clasei” – fiecare elev este un „erou” cu misiuni zilnice
- „Vânătoare de comori” pentru rezolvarea de probleme matematice
- „Cursa literară” – elevii avansează într-o poveste pe măsură ce citesc și răspund la întrebări

Beneficiile gamificării în educație

- Crește **atenția și implicarea** elevilor
- Îmbunătățește **motivația pentru învățare**
- Favorizează **învățarea colaborativă**
- Reduce **frica de eșec**, încurajând încercarea și repetarea
- Îmbunătățește **evaluarea formativă** (prin feedback constant)

Limite și riscuri:

- **Suprautilizarea** elementelor ludice poate duce la distragere
- Dacă accentul cade prea mult pe recompense, poate scădea motivația intrinsecă
- Nu toți elevii reacționează pozitiv la competiție
- Necesită **timp de pregătire** suplimentar din partea profesorului

Gamificarea în educație este o metodă eficientă pentru a răspunde nevoilor noii generații de elevi. Folosită cu echilibru și adaptată nivelului clasei, poate transforma învățarea într-un proces activ, plăcut și motivant. În viitor, integrarea gamificării cu noile tehnologii (realitate augmentată, inteligență artificială) va deschide noi orizonturi în predare.

Bibliografie

- Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. MindTrek.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
- Anderson, C. (2020). *Gamification in Education: Motivation and Engagement*. Journal of Educational Technology.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Prof.Crișan Mariana Sanda

Grădinița "Zâna Florilor", sector 6,București

Transformările din educație impuse de noile tehnologii și de schimbările sociale determină necesitatea adoptării unor metode didactice inovatoare.

Una dintre acestea este **gamificarea**, o strategie pedagogică ce presupune integrarea principiilor jocului în activități educaționale. Scopul principal este creșterea implicării, a motivației și a performanței școlare.

Articolul își propune să analizeze conceptul de gamificare, să identifice avantajele și provocările acestuia și să ofere exemple concrete de aplicare în sistemul educațional actual.

CE ESTE GAMIFICAREA?

Gamificarea este o metodă pedagogică inovatoare, care presupune utilizarea unor elemente din jocuri – precum recompense, niveluri, insigne, puncte, clasamente sau provocări – pentru a spori angajamentul și motivația elevilor în procesul de învățare.

Ea nu presupune transformarea lecției într-un joc, ci mai degrabă aplicarea unor mecanisme de joc pentru a atinge obiective educaționale.

Esența gamificării constă în **crearea unei experiențe educaționale dinamice**, care să imite plăcerea și motivația intrinsecă oferită de jocuri.

ROLUL GAMIFICĂRII ÎN CREȘTEREA EFICIENȚEI EDUCAȚIONALE

a) Învățare activă și colaborativă

Gamificarea promovează un mediu de învățare participativ. Elevii lucrează individual sau în echipă pentru a rezolva probleme, a finaliza sarcini și a câștiga recompense simbolice. Astfel, se stimulează cooperarea și spiritul de echipă.

b) Personalizarea procesului educațional

Prin gamificare, profesorii pot adapta ritmul de predare în funcție de progresul fiecărui elev. Fiecare participant are posibilitatea de a avansa în mod individualizat, obținând recompense pe măsura efortului depus.

c) Îmbunătățirea retenției informației

Studiile arată că experiențele de învățare interactive ajută la o mai bună memorare și înțelegere a conținutului. Atunci când lecțiile sunt însoțite de elemente ludice, informația este percepută ca fiind mai interesantă și mai ușor de reținut.

d) Creșterea motivației

Folosirea punctajelor, clasamentelor și insignei generează competiție constructivă și motivație continuă. Elevii sunt mai interesați să participe, să se autodepășească și să fie recunoscuți pentru realizările lor.

IMPLEMENTAREA GAMIFICĂRII ÎN EDUCAȚIE

Gamificarea poate fi aplicată la toate nivelurile de învățământ, de la învățământul primar la cel universitar. Exemple de implementare:

- **Crearea unui sistem de recompense** în cadrul clasei (puncte pentru participare, teme, proiecte);
- **Utilizarea aplicațiilor interactive:** platforme precum *Socrative*, *Quizizz*, *Kahoot!* sau *Classcraft* facilitează evaluarea într-un mod ludic;
- **Stabilirea unor obiective clare**, pe care elevii trebuie să le atingă pentru a „urca de nivel”;
- **Proiecte tematice** bazate pe misiuni sau scenarii – elevii sunt eroi într-o poveste educațională și trebuie să „salveze lumea cunoașterii”.

LIMITĂRI ȘI PROVOCĂRI

Gamificarea nu este lipsită de dificultăți. Printre cele mai frecvente provocări se numără:

- **Necesitatea formării profesorilor** pentru a utiliza eficient instrumentele digitale;
- **Riscul de superficialitate**, dacă accentul cade exclusiv pe recompense, și nu pe învățarea profundă;
- **Lipsa resurselor tehnologice** în unele școli, în special în mediul rural;
- **Diferențele de receptivitate** între elevi – unii pot fi mai puțin motivați de jocuri.

Din acest motiv, gamificarea trebuie folosită ca un **instrument complementar** și adaptat contextului specific al fiecărei clase.

Gamificarea procesului educațional reprezintă o soluție inovatoare și eficientă pentru adaptarea învățământului la noile cerințe ale societății digitale. Prin stimularea implicării și a dorinței de a învăța, gamificarea contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de educație.

Totuși, pentru ca această metodă să aibă succes, este necesară o planificare atentă, o adaptare la realitățile educaționale locale și o echilibrare între inovație și rigoare academică.

BIBLIOGRAFIE

1. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
2. Marache-Francisco, C., & Brangier, E. (2015). *Process of gamification: From the consideration of gamification to its practical implementation*. Le travail humain.
3. Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). *Gamification of education: A review of literature*. In HCI in Business.
4. Istrate, O. (2020). *Pedagogia digitală. Gamificarea în școala românească*. Editura Didactică și Pedagogică.
5. <https://www.gamification.org/>
6. <https://quizizz.com/>
7. <https://www.classcraft.com/>

GAMIFICAREA ÎN ORA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

PROPUNĂTOR: PROF. CROITORU NATALIA-EVA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 LETCA, JUD. SĂLAJ

Încorporarea tehnologiei în educație în ultimii ani a creat o gamă largă de oportunități de îmbunătățire a procesului de învățare. Gamificarea în educație este una dintre cele mai semnificative și mai interesante tendințe care au apărut. Profesorii au descoperit modalități creative de a atrage studenții, de a stimula motivația și de a încuraja învățarea activă prin adaptarea mecanicii jocurilor în contexte educaționale.

Gamificarea este procesul de utilizare a elementelor de joc într-un context non-joc.

Utilizarea caracteristicilor, mecanicii și conceptelor de proiectare a jocului în educație urmărește să producă medii de învățare mai antrenante și mai distractive. Obiectivul este de a încorpora aspecte precum recompensele, competiția, realizările și urmărirea progresului în conținutul de instruire pentru a face din învățare o experiență distractivă și participativă.

Capacitatea gamificării de a stimula motivația elevilor este unul dintre principalele motive pentru care a devenit populară în actul educațional. Încorporarea elementelor precum clasamentele, insignele și punctele le permite profesorilor să valorifice nevoia naturală a elevilor de realizare și recunoaștere. Acest stimulent înăscut încurajează studenții să se implice activ în studiul lor, ceea ce îmbunătățește concentrarea și perseverența pe tot parcursul procesului de învățare.

Gamificarea permite crearea de experiențe de învățare individualizate care sunt adaptate cerințelor și abilităților specifice ale fiecărui student. Platformele educaționale pot furniza informații care se potrivesc cu diferite stiluri de învățare, ritm și niveluri de competență datorită tehnologiilor adaptative și perspectivelor bazate pe date. În plus, studenții primesc evaluări rapide ale dezvoltării lor prin sisteme rapide de feedback în setările de învățare gamificate, permițându-le să identifice zonele care au nevoie de îmbunătățire și să își valorifice punctele forte.

Aceasta încurajează angajamentul social și munca în echipă, așa cum o fac adesea jocurile. Elevii pot coopera, pot face schimb de idei și pot lucra împreună pentru a rezolva probleme combinând aspecte jucători multipli, provocări de grup și competiții de la egal la egal. Acest lucru încurajează un sentiment de comunitate în cadrul educațional, încurajând munca în echipă și dezvoltarea abilităților sociale importante.

Experiențele de învățare gamificate implică frecvent elevii cu sarcini și scenarii complicate care necesită gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor pentru ca aceștia

să continue. Aspectul dinamic al gamification încurajează studenții să experimenteze cu diferite soluții, să analizeze rezultatele și să învețe din eșecurile lor. Ca rezultat, studenții devin mai abili în aplicarea cunoștințelor lor în circumstanțe din lumea reală, cultivând creativitatea și îmbunătățind capacitățile cognitive.¹

Chiar dacă implementarea gamificării în educație are multe avantaje, adesea se întâlnesc și dezavantaje. Printre cele mai frecvente se numără:

a) Design și implementare. Pentru a crea conținut educațional eficient gamificat, sunt necesare o pregătire riguroasă și luarea în considerare a obiectivelor de învățare. O strategie de gamificare greșit planificată poate duce la distragere a atenției sau la implicare superficială, ceea ce înfrânge obiectivul de îmbunătățire a învățării.

b) Evaluarea. Măsurarea eficienței experiențelor de învățare gamificate poate fi dificilă. Este posibil ca metodele tradiționale de evaluare să nu capteze întotdeauna întreaga gamă de abilități și informații dobândite de elevi prin activități gamificate.

c) Accesibilitate și incluziune. Este esențial ca platformele educaționale gamificate să fie disponibile pentru toți elevii, în special pentru cei cu deficiențe sau cu acces limitat la tehnologie.²

Exemple de utilizare a gamificării în educație

1. Utilizarea de diferite metode de „progresie”

Optarea pentru utilizarea nivelurilor și punctelor de control poate ajuta cursanții să simtă că progresează în joc. Acest lucru îi face să-și dorească să afle ce se întâmplă în continuare, ceea ce le menține atenția concentrată pe învățare.

2. Oferirea opțiunii de a acorda insigne și nu puncte

Insignele funcționează bine și atunci când vine vorba de motivarea și încurajarea elevilor. O alternativă eficientă la puncte, insignele sunt o modalitate excelentă de a implementa un element de competiție în sala de clasă. De asemenea, pot ajuta la crearea unui sentiment de comunitate și la creșterea angajamentului în sala de clasă, ceea ce este benefic pentru succesul în învățare.

¹ <https://elearningindustry.com/gamification-in-education-advancing-21st-century-learning>, titlul **Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning** (Traducere Gamificarea în educație: Avansarea învățării în secolul XXI)

² <https://medium.com/@davengdesign/game-based-learning-vs-gamification-f44e5b09d808>, titlul **Game-Based Learning vs Gamification** (Traducere Învățarea bazată pe jocuri vs Gamificarea)

3. Utilizarea de diferite platforme sau aplicații

Utilizarea diferitelor platforme sau aplicații este o modalitate excelentă de a menține implicarea elevilor. Profesorii pot obține implicarea acestora prin tablete, smartphone-uri și multe altele, pentru a le permite elevilor să își acceseze resursele de învățare oricând și oriunde. Utilizarea tehnologiei în acest mod ajută la creșterea angajamentului și a motivației studenților, care sunt ambele esențiale pentru susținerea învățării eficiente.³ .

Câteva exemple de aplicații ar putea fi următoarele:

a. Quizlet

Quizlet este un instrument popularizat recent, care utilizează gamificarea pentru a produce chestionare simple și eficiente pe material de studiu. Elevii care folosesc Quizlet învață adesea mai eficient și cu mai multă implicare decât cei care folosesc abordări tradiționale bazate pe carduri

b. Kahoot

Aceasta este o platformă educațională de învățare bazată pe jocuri pe care profesorii o pot folosi în sala de clasă, dar folosește multe mecanici de joc care urmează metodologia de gamificare. Are un „mod fantomă” în care elevii se pot provoca să-și bată scorurile și are clasamente pentru a concura unii cu alții. Utilizatorii își creează jocurile și chestionarele pe care apoi le împărtășesc altor profesori, studenți sau utilizatori care ar putea dori să le joace online în orice moment al zilei.

În anul școlar 2024-2025 am folosit această metodă de evaluare, în cadrul orelor de gramatică, la majoritatea claselor. Voi atașa aici exercițiile propuse create de mine:

1. MODUL IMPERATIV , CLASA A V-A

<https://create.kahoot.it/details/modul-imperativ-fixare/2a36cf3e-e4d6-4c03-a764-41937356e124>

2. RECAPITULARE PROPOZIȚII SUBORDONATE, CLASA A VIII-A

<https://create.kahoot.it/details/recapitulare-at-cd-cp-ci-subordonate/3e12f789-49b2-410c-981d-c1d2b7029d83>

3. RECAPITULARE, CUM SUNT CEILALȚI?, CLASA A VIII-A

<https://create.kahoot.it/details/exercitii-unitatea-cum-sunt-ceilalti/d4b87dde-e327-4f42-ba7e-76f374e3d347>

³ <https://www.thetechadvocate.org/how-does-gamification-affect-the-learning-process/> titlul **How Does Gamification Affect the Learning Process?** (Traducere Cum afectează gamificarea procesul de învățare?)

Utilizarea gamificării în educație este un instrument puternic care are potențialul de a transforma modul în care se desfășoară principalele două procese educaționale predarea și învățarea în secolul XXI. Profesorii pot dezvolta experiențe de învățare captivante, care îi pot inspira pe elevi să participe activ la studii și să reușească prin utilizarea concepte de design de joc. Învățarea gamificată are un potențial extraordinar de învățare personalizată, interactivă și de succes în viitor, încurajând studenții să se dezvolte ca gânditori critici și studenți pe tot parcursul vieții pe măsură ce tehnologia avansează. Pentru a-și utiliza pe deplin potențialul, tacticile de gamificare trebuie îmbunătățite continuu de către educatori și dezvoltatorii tehnologiei în educație pentru a asigura o generație de cursanți mai adaptați la cerințele societății actuale. ⁴

BIBLIOGRAFIE

⁵ <https://www.teachthought.com/education/a-brief-history-of-gamification-in-education/> titlul **A Brief History Of Gamification In Education** (Traducere *O scurtă istorie a gamificării în educație*).

⁵ <https://elearningindustry.com/gamification-in-education-advancing-21st-century-learning>, titlul **Gamification In Education: Advancing 21st-Century Learning** (Traducere Gamificarea în educație: Avansarea învățării în secolul XXI)

⁵ <https://medium.com/@davengdesign/game-based-learning-vs-gamification-f44e5b09d808>, titlul **Game-Based Learning vs Gamification** (Traducere Învățarea bazată pe jocuri vs Gamificarea)

⁵ <https://www.thetechedvocate.org/how-does-gamification-affect-the-learning-process/> titlul **How Does Gamification Affect the Learning Process?** (Traducere Cum afectează gamificarea procesul de învățare?)

⁵ <https://www.teachthought.com/education/a-brief-history-of-gamification-in-education/> titlul **A Brief History Of Gamification In Education** (Traducere *O scurtă istorie a gamificării în educație*).

<https://create.kahoot.it/details/modul-imperativ-fixare/2a36cf3e-e4d6-4c03-a764-41937356e124>

<https://create.kahoot.it/details/recapitulare-at-cd-cp-ci-subordonate/3e12f789-49b2-410c-981d-c1d2b7029d83>

<https://create.kahoot.it/details/exercitii-unitatea-cum-sunt-ceilalti/d4b87dde-e327-4f42-ba7e-76f374e3d347>

⁴ <https://www.teachthought.com/education/a-brief-history-of-gamification-in-education/> titlul **A Brief History Of Gamification In Education** (Traducere *O scurtă istorie a gamificării în educație*).

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: COPILUL, PROTAGONIST AL PROPRIEI ÎNVĂȚĂRI

Prof. înv. primar Cusen Maria Alexandra

Școala Gimnazială Nr. 1 Dobroești

Într-o școală în continuă transformare, nevoia de a reconfigura procesul educațional devine din ce în ce mai evidentă. Mai ales în învățământul primar, acolo unde se pun bazele atitudinilor față de învățare, elevul are nevoie de contexte autentice, vii, în care să simtă că ceea ce face are sens, scop și valoare.

Gamificarea, în acest sens, oferă un cadru pedagogic inovator și eficient. Vorbim despre introducerea unor elemente de joc – misiuni, nivele, recompense, punctaje, povești – în activitățile de învățare, nu ca divertisment, ci ca mecanism profund care sprijină motivația, responsabilitatea și dezvoltarea personală a copilului.

Articolul de față își propune să aducă în atenția cadrelor didactice modul în care gamificarea poate transforma procesul educațional într-unul centrat cu adevărat pe elev, pe curiozitatea, nevoile, ritmul și inițiativa sa.

Copilul – agent activ al propriei învățări

Tot mai multe direcții pedagogice contemporane subliniază importanța mutării accentului dinspre conținut spre experiență, dinspre predare spre învățare, dinspre control spre autonomie. Copilul nu mai este un simplu beneficiar de cunoștințe, ci partener și co-constructor al procesului educațional.

În centrul acestui demers stă convingerea că învățarea autentică nu poate fi impusă, ci trăită. Ea se naște dintr-o varietate de experiențe – cognitive, emoționale, sociale, dar și fizice – prin care copilul intră în contact direct cu lumea, o explorează, o interpretează și își construiește propriul sens.

Școala de astăzi are misiunea de a crea contexte care să valorifice nevoile naturale ale copilului: de a explora, de a întreba, de a comunica, de a greși, de a descoperi. Din această perspectivă, învățarea nu este o obligație, ci o nevoie interioară, o formă de exprimare a sinelui.

De ce gamificarea?

Gamificarea răspunde tocmai acestor nevoi profunde ale copilului. Prin mecanisme care stimulează interesul și oferă feedback imediat, gamificarea transformă lecția într-un spațiu dinamic, interactiv și personalizat.

Copilul parcurge sarcini organizate ca misiuni, își asumă roluri, colaborează, ia decizii, își gestionează eșecurile și își celebrează reușitele. În locul unei învățări impuse, apare una asumată; în locul fricii de greșeală, curajul de a încerca.

Mai mult, într-un cadru gamificat, accentul cade nu doar pe „a ști”, ci pe „a face cu sens”. Elevii sunt încurajați să rezolve probleme, să își planifice acțiunile, să își construiască strategii, să

comunica și să reflecteze asupra propriului parcurs. Această implicare directă creează o percepție clară: învățarea este reală, autentică, profundă.

Învățarea experiențială și construirea sensului

Gamificarea împrumută multe elemente din ceea ce pedagogii numesc învățare experiențială – acel tip de învățare în care elevul este direct implicat, afectiv și cognitiv, în ceea ce face. Nu este un simplu spectator, ci actor principal.

Copiii care învață prin jocuri educaționale, prin escape room-uri, provocări, badge-uri sau proiecte narrative învață să rezolve sarcini complexe, să coopereze, să se exprime liber. Ei simt că ceea ce fac contează, iar această trăire conferă sens și relevanță conținutului.

Prin învățarea prin joc, copilul nu doar memorează – ci trăiește. Nu doar repetă – ci construiește. Această formă de implicare contribuie esențial la formarea responsabilității personale și a motivației intrinseci pentru învățare.

Exemple de bune practici în școala românească și internațională

Din ce în ce mai multe școli integrează cu succes gamificarea în activitatea didactică, iar rezultatele sunt vizibile: implicare crescută, mai multă autonomie, un climat afectiv pozitiv.

1. Clasa ca o lume fantastică

Într-o școală primară din România, cadrul didactic a construit un univers ficțional în care fiecare copil devine un personaj cu misiuni personalizate. Sistemul de evaluare este înlocuit de „insigne ale curajului”, „stele ale curiozității” și „chei ale perseverenței”. Rezultatul? O clasă în care elevii vin cu entuziasm și simt că participă la o aventură semnificativă.

2. Classcraft (Franța, SUA)

Platforma digitală permite crearea unui joc de rol în care elevii colaborează, își aleg avataruri și primesc recompense pentru comportamente pozitive, implicare și sprijin oferit colegilor. Instrumentul oferă o alternativă modernă la disciplina coercitivă și încurajează autoreglarea comportamentului.

3. Escape Room Educațional (Finlanda)

Un model frecvent aplicat în lecțiile interdisciplinare, unde elevii sunt provocați să rezolve sarcini care combină cunoștințe din mai multe domenii pentru a „evada” dintr-un scenariu educațional. Gândirea critică, rezolvarea de probleme și colaborarea sunt în centrul experienței de învățare.

În loc de concluzii: copilul în jocul învățării

Gamificarea nu înseamnă a transforma educația într-un joc, ci a înțelege jocul ca limbaj natural al copilului. În spatele fiecărei misiuni, punctaj sau insigne, există un proces profund de formare: asumare, curaj, reflecție, explorare.

Copilul devine autorul propriului parcurs, iar școala – locul în care acest parcurs este posibil. Într-un context educațional care valorizează jocul ca instrument de cunoaștere și relaționare, copilul învață nu doar conținuturi, ci valori, atitudini și încredere în propriile posibilități.

Pentru cadrele didactice, gamificarea poate fi o oportunitate de a construi o relație diferită cu clasa – una bazată pe sens, empatie și co-creație.

Într-o lume în care învățarea devine tot mai complexă, poate că una dintre cele mai valoroase forme de inovație este să redescoperim simplitatea jocului – acel spațiu în care copilul învață cu plăcere, curiozitate și sens.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

Gamificarea în Învățământul Primar: Modele Pedagogice și Perspective Comparative din Cercetarea Recentă

PROF.ÎNV.PRIMAR: DĂESCU JANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALEXANDRU ȘTEFULESCU”

Gamificarea a devenit o strategie din ce în ce mai utilizată în învățământul primar pentru a spori motivația, angajamentul și performanța elevilor. Acest articol explorează principalele modele teoretice ale gamificării aplicabile ciclului primar și analizează studii comparative relevante la nivel internațional. Scopul este de a evidenția eficiența diverselor abordări, dar și provocările întâmpinate în integrarea elementelor de joc în procesul educativ formal.

În ultimii ani, gamificarea a câștigat teren în domeniul educației ca o metodă inovatoare de implicare a elevilor în procesul de învățare. Prin aplicarea principiilor jocurilor (puncte, niveluri, insigne, competiții etc.) în contexte non-joc, se urmărește crearea unui mediu de învățare mai captivant și interactiv. Acest articol își propune să analizeze modelele pedagogice de gamificare și cercetările comparative din învățământul primar.

Principalele modele teoretice includ:

- **Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)** – se bazează pe opt factori motivaționali fundamentali, cum ar fi realizarea, influența socială și curiozitatea.
- **Teoria autodeterminării (Deci & Ryan)** – accentuează importanța motivației intrinseci și a satisfacției psihologice (autonomie, competență, relaționare).
- **Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)** – oferă un cadru pentru analiza designului jocurilor educaționale.

Aplicarea acestor modele în învățământul primar trebuie adaptată la particularitățile cognitive și afective ale copiilor între 6-11 ani.

Studii de caz internaționale

- **Studiul lui Su & Cheng (2015)** în Taiwan a arătat că utilizarea platformelor gamificate (precum ClassCraft) a dus la creșterea motivației elevilor și la o atitudine pozitivă față de matematică.
- **Hamari et al. (2016)** au identificat în Finlanda o corelație pozitivă între elementele de gamificare și implicarea elevilor, dar și riscul de suprasolicitare dacă sistemul este excesiv competitiv.
- **Domínguez et al. (2013)** în Spania au realizat o comparație între clase care au folosit platforme gamificate și cele tradiționale, observând o îmbunătățire semnificativă în înțelegerea conținutului.

Studii din România

Gamificarea este încă în stadiu incipient în România, dar unele inițiative locale, precum folosirea aplicației **Kahoot** sau a platformelor ca **Minecraft: Education Edition**, au arătat rezultate promițătoare în clasele primare, mai ales în dezvoltarea gândirii logice și colaborative.

Provocări și limite ale gamificării în ciclul primar

- Nevoia de formare continuă a cadrelor didactice în utilizarea eficientă a instrumentelor digitale.
- Riscul de transformare a învățării într-o competiție nesănătoasă.
- Lipsa unei infrastructuri digitale unitare în școlile primare, în special în zonele rurale.

Concluzii

Gamificarea are potențialul de a transforma experiența educațională în învățământul primar, dar succesul său depinde de adaptarea la contextul local, de formarea profesorilor și de menținerea unui echilibru între distracție și învățare. Cercetările comparative oferă lecții valoroase care pot ghida implementările viitoare în România.

Bibliografie

- Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). *Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning*. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Rusu, M. (2022). *Gamificarea în educația primară: între motivație și dependență*. *Revista de Pedagogie*, 70(1), 45-56.

METODA GAMIFICAȚIEI ÎN PREDARE – ÎNVĂȚARE - EVALUARE

Prof. consilier școlar Dănăilă Valentina

C.J.R.A.E. Vrancea

Gamificația, o abordare inovatoare în educație, reprezintă aplicarea elementelor specifice jocurilor și a tehnicilor de design al jocurilor în contexte non-ludice, cum ar fi procesul de predare-învățare-evaluare. Scopul principal este de a crește **implicarea, motivația și performanța** elevilor, transformând experiența educațională într-una mai atractivă și mai eficientă.

Gamificația este de fapt o metodă eficientă care nu transformă clasa într-un joc video, ci integrează anumite mecanisme care fac jocurile captivante, astfel recompensarea elevilor pentru îndeplinirea sarcinilor, participare sau progres sunt stimulente ce intensifică cooperarea și lucrul în echipă, dezvoltarea capacităților de a proiecta și aplica o strategie eficientă ceea ce duce la îndeplinirea sarcinilor din jocul video.

Această metodă dezvoltă recunoașterea vizuală a realizărilor specifice sau a stăpânirii unor abilități.

Prin aplicarea acestei metode se crează competiții sănătoase, unde elevii pot vedea propriul progres în raport cu ceilalți, iar progresul elevilor se realizează prin diferite etape ale învățării, fiecare nivel deblocând noi provocări sau conținut.

Misiunea și provocarea aplicării acestei metode presupune transformarea sarcinilor de învățare în obiective clare, cu recompense specifice, cu feedback imediat ce duce la informarea rapidă a elevilor despre performanța lor.

Ora se va desfășura prin integrarea conținutului într-o poveste captivantă care oferă context și scop și va permite elevilor să-și personalizeze experiența prin crearea unui alter-ego.

Gamificația în Predare

Aplicarea gamificației în predare vizează transformarea modului în care informațiile sunt prezentate și asimilate. Prin integrarea elementelor ludice, profesorii pot:

- **Crește motivația intrinsecă:** Elevii sunt mai dispuși să învețe atunci când procesul este perceput ca o provocare interesantă, nu doar ca o obligație.
- **Îmbunătățește atenția și concentrarea:** Elementele de joc mențin elevii angajați și curioși.
- **Stimula participarea activă:** Activitățile gamificate încurajează interacțiunea și implicarea directă.

- **Facilita înțelegerea conceptelor complexe:** Prin simulări sau misiuni, elevii pot explora și înțelege concepte abstracte într-un mod practic.

Exemple practice:

- Transformarea unei unități de învățare într-o "căutare de comori" unde fiecare capitol este o "indiciu".
- Acordarea de puncte bonus pentru răspunsuri corecte la întrebări spontane sau pentru ajutorul oferit colegilor.
- Crearea de "mini-jocuri" educaționale pentru exersarea anumitor abilități (ex: rezolvarea de probleme, recunoașterea unor termeni).

Gamificația în Învățare

Din perspectiva elevului, gamificația transformă procesul de învățare dintr-unul pasiv într-unul activ și personalizat. Elevii devin **actori principali** în propria lor educație:

- **Dezvoltarea autonomiei:** Elevii au mai mult control asupra ritmului și modalității de învățare.
- **Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor:** Jocurile implică adesea provocări care necesită gândire critică și soluții creative.
- **Dezvoltarea colaborării și a spiritului de echipă:** Multe activități gamificate sunt concepute pentru a fi rezolvate în grup.
- **Creșterea rezilienței la eșec:** În jocurile eșecul este parte a procesului de învățare, încurajând elevii să încerce din nou.

Exemple practice:

- Platforme online cu sisteme de puncte și niveluri pentru exerciții de gramatică sau matematică.
- Proiecte de grup unde fiecare membru are un rol specific într-o "misiune".
- Utilizarea de aplicații care oferă feedback imediat și trasee de învățare personalizate.

Gamificația în Evaluare

Gamificația poate revoluționa și procesul de evaluare, făcându-l mai puțin stresant și mai informativ:

- **Evaluare formativă continuă:** Elementele de joc permit monitorizarea constantă a progresului elevilor, oferind feedback în timp real.
- **Reducerea anxietății legate de testare:** Evaluările pot fi integrate în joc, scăzând presiunea.
- **Măsurarea nu doar a cunoștințelor, ci și a abilităților:** Jocurile pot evalua abilități precum gândirea critică, creativitatea, colaborarea.
- **Evaluare personalizată:** Permite adaptarea dificultății în funcție de nivelul elevului.

Exemple practice:

- Quiz-uri interactive tip "joc" unde elevii acumulează puncte și primesc feedback imediat.
- "Misiuni finale" în loc de examene tradiționale, unde elevii trebuie să aplice cunoștințele într-un scenariu.
- Utilizarea de portofolii digitale cu "insigne" care atestă stăpânirea anumitor competențe.

Avantaje și Dezavantaje

Avantaje:

- Creșterea angajamentului și a motivației.
- Îmbunătățirea memorării și a înțelegerii.
- Dezvoltarea abilităților soft (colaborare, rezolvare de probleme).
- Oferă feedback imediat și personalizat.
- Reduce stresul asociat evaluării.

Dezavantaje:

- Designul slab poate duce la rezultate superficiale: Gamificația trebuie să fie bine gândită și integrată, nu doar o adăugare de elemente ludice fără scop.
- Potențialul de a accentua competiția negativă: Clasamentele pot demotiva elevii cu performanțe mai slabe.
- Necesită timp și resurse pentru implementare: Crearea de materiale gamificate poate fi consumatoare de timp.
- Nu este potrivită pentru toate disciplinele sau toți elevii: Unii elevi pot prefera metode tradiționale de învățare.
- Riscul de a deveni o distracție, nu un instrument de învățare: Jocurile trebuie să servească scopului educațional.

În concluzie, gamificația reprezintă o metodă promițătoare în educație, cu potențialul de a transforma radical procesul de predare-învățare-evaluare. Atunci când este implementată strategic și cu discernământ, poate stimula un mediu de învățare dinamic, interactiv și, cel mai important, eficient.

Bibliografie:

1. Kapp, Karl M. , *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* , Editura Pfeiffer, San Francisco, 2012
2. Domínguez, Abelardo; Saenz-de-Navarrete, Jose; de Marcos, Luis; Fernández-Sanz, Luis; Pagés, César & Martínez-Herraiz, José-J., *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*, **Editura** Computers & Education, Elsevier , Amsterdam, Olanda, 2013

Danielescu Mirela

Colegiul Tehnic „Miron Costin” - Roman

Gamificarea (de la gamification, în engleză) poate fi considerată metodă didactică, dar termenul are o aplicabilitate mai largă și înseamnă utilizarea elementelor și mecanismelor specifice jocurilor în activități care nu sunt jocuri, pentru a crește implicarea, motivația și eficiența învățării. Gamificarea în învățare poate crește motivația elevilor, poate încuraja participarea activă, stimula gândirea critică și creativă, consolida noile achiziții de priceperi și deprinderi prin repetare și feedback imediat.

Esența gamificării este transformarea învățării în experiență progresivă, cu obiective relativ simple și recunoaștere imediată a progresului.

Sunt stimulate curiozitatea, competiția constructivă (emulația), dar și perseverența, comunicarea, colaborarea.

Gamificarea este o strategie de învățare inspirată din modul în care funcționează jocurile (în special cele pe calculator), transformând învățarea într-o experiență mai captivantă și interactivă. Desigur, profesorii nu sunt, din păcate, și programatori (cel puțin în marea lor majoritate). Ar fi minunat dacă am putea dispune la orice materie de aplicații așa cum este, de exemplu, Duolingo pentru învățarea limbii engleze, de exemplu, dar nu suntem în prezent în acest stadiu (care stadiu poate avea, de altfel, propriile provocări sau "reacții adverse"). Dacă însă înțelegem prin gamificare procesul de integrare a elementelor de joc (precum puncte, niveluri, misiuni, premii, competiții și/sau colaborare) în contexte non-joc (în cazul nostru în învățarea la școală) pentru a motiva și implica mai activ participanții, pentru a transforma activitățile de învățare într-o experiență mai captivantă, să vedem cum am putea particulariza acest lucru pentru predarea fizicii, o disciplină care nu este neapărat, prin sine însăși, plăcută de toți elevii.

Gamificarea implică integrarea în procesul de învățare a unor elemente cum ar fi punctele (respectiv scorurile), nivelul de progres (cu treceri pasionante la "next level"), clasamentele, insignele și alte recompense, provocările, "misiunile" etc.

În acest context, profesorii de fizică vor putea introduce în procesul de predare-învățare elemente de joc. Elevii câștigă puncte pentru răspunsuri corecte sau pentru colaborare.

Punctele de progres pot fi convertibile în bonusuri (ex: timp suplimentar la test, acces la un experiment „avansat”). Pot fi acordate puncte pentru răspunsuri corecte, pentru corectarea

răspunsurilor greșite ale colegilor, pentru intervenții utile în lecția nouă sau pur și simplu pentru colaborare. Personal, am folosit un sistem de acordare de "puncte de Adservio", care pot fi acumulate inclusiv pentru un bonus la notele la examinare orală (2 puncte de Adservio -> 1 punct la notă).

Cel puțin o dată sau de două ori într-un an școlar pot fi organizate concursuri pe teme de fizică (la etapa de recapitulare finală) sau de fizică combinată cu altceva (geografie, de exemplu) în cadrul unei activități de Școala Altfel. În acest gen specific de activități se poate colabora și cu alți profesori (ex: integrarea fizicii într-un proiect interdisciplinar cu științele pământului, tehnologie etc).

În concursurile de fizică, așa cum le-am organizat eu, răspunsurile bune ajută echipa să câștige, dar sunt contabilizate și individual, astfel încât minimum 1-2 elevi din clasă vor primi o notă foarte bună în rubrica din catalog pentru fizică. Pentru păstrarea unui interes cât mai viu la nivelul întregii clase, toți elevii din grupa câștigătoare vor primi bonus un punct la proxima notă (la oral). Acest lucru stimulează comunicarea și colaborarea în interiorul fiecărei grupe din competiție și mărește mult implicarea individuală.

Clasamentele (leaderboards) sunt prezente pe tablă, reactualizate de profesor. Este necesar să fie prevenită/ controlată posibila hipercompetitivitate a unor elevi, care vor neapărat să câștige și pot declanșa certuri ad-hoc. Totul trebuie menținut în limitele unui joc frumos și, desigur, util. Presiunea negativă trebuie minimizată.

Între două astfel de concursuri elevii pot participa la unele provocări (ocasionale, lunare sau chiar săptămânale). Profesorul poate crea un sistem de puncte pentru fiecare sarcină finalizată, poate oferi „medalii” (medalia Newton, medalia Galileo Galilei, medalia Volta, medalia Tesla, medalia Maxwell, medalia Einstein... sau trofeul Evrika (sau pur și simplu "Ai câștigat experiență!" pentru participare activă) sau poate organiza activitățile din lecții sub forma unor așa-numite „misiuni”. Ca exemplu: „Scapă din laboratorul haotic”, rezolvând probleme de electricitate (sau de cinematică). Temele, exercițiile din teste sau pur și simplu lucrările de laborator pot fi transformate în „misiuni” cu recompense reale sau simbolice, dar cu scopuri didactice bine definite.

O altă abordare atractivă ar fi și storytelling-ul (introducerea unei povești), care poate asocia învățarea fizicii cu o aventură fascinantă. Fiecare capitol al poveștii poate corespunde unei unități de învățare.

Gamificarea experimentelor de laborator transformă fiecare experiment într-o „provocare de laborator” cu obiective și restricții. Dacă aceste activități sunt însoțite de elemente de gamificare (ex: misiuni, provocări, recompense simbolice, clasamente, progres vizibil), interesul și implicarea elevilor cresc semnificativ.

Activitățile de laborator pot fi gamificate sub forma unor concursuri între echipe, unde fiecare echipă trebuie să rezolve o problemă sau să construiască un dispozitiv funcțional. Acest lucru stimulează atât lucrul în echipă, cât și gândirea critică.

Evaluarea se poate baza pe îndeplinirea unor "misiuni" experimentale, nu doar pe rezultate brute.

Exemple:

- „Optimizează o rampă pentru a nu permite alunecarea, ocupând însă cât mai puțin spațiu (pe lungime)".
- „Proiectează un pendul care să "bată" secunda”.

Chiar și o utilizare modestă a laboratorului în contextul gamificării poate avea un impact pozitiv semnificativ asupra implicării elevilor, asupra înțelegerii conceptelor și asupra formării unor atitudini pozitive față de știință. Gamificarea transformă laboratorul într-un spațiu nu doar de aplicare, ci de aventură educațională. Rezultatul bun al unui experiment este un feedback natural, iar succesul poate fi recompensat rapid.

Este utilă și proiectarea unei etape finale care încurajează reflecția – după "joc", se cere elevilor să arate ce au învățat, să explice cum au aplicat conceptele.

Gamificarea în laborator dezvoltă nu doar cunoștințele de fizică, ci și gândirea critică, viziune științifică asupra realității înconjurătoare, abordarea problemelor reale din tehnică sau din viața practică.

Așadar utilizarea gamificării poate transforma o materie adesea percepută ca dificilă într-una atractivă, motivantă și interactivă, chiar și fără abilități de programare. Dacă însă dorim să integrăm utilizarea calculatorului, putem folosi desigur **platform**, respective **aplicații** care se bazează pe interactivitate, cu elemente de joc (timp limitat, punctaj, avatare), cum ar fi, de exemplu, Kahoot. Foarte utilizată este și Quizziz. Grafica este atractivă și pot fi incluse întrebări conceptuale sau probleme de tip grilă.

Unul dintre cele mai eficiente instrumente de gamificare în predarea fizicii este reprezentat de platforma **PHET Interactive Simulations**, dezvoltată de Universitatea din Colorado Boulder. Aceste simulări online gratuite transformă conceptele abstracte și formulele seci în experiențe vizuale, dinamice și intuitive.

Cu un design prietenos și un grad ridicat de interactivitate, simulările PHET permit elevilor să "experimenteze" virtual – de la construirea unui circuit electric la explorarea forțelor sau a mișcării planetelor. În loc să învețe pasiv, elevii devin participanți activi, "jucându-se" cu variabile, testând ipoteze și observând în timp real efectele schimbărilor. Practic, se mută accentul de pe memorare pe înțelegere și explorare.

Platforma este adaptată pentru toate nivelurile de învățământ și este disponibilă în mai multe limbi, inclusiv româna, ceea ce o face extrem de accesibilă. Fiind compatibilă cu tablete, laptopuri și table interactive, poate fi ușor integrată în lecții, teme sau proiecte.

Deși PHET nu este un joc în sine, modul în care stimulează curiozitatea, oferă feedback instant și încurajează încercarea fără frică de greșeală o apropie mult de principiile gamificării. Elevii „învață jucându-se” – un deziderat tot mai prezent în educația modernă.

Ca o concluzie, gamificarea este o metodă excelentă pentru a face învățarea mai atractivă și interactivă.

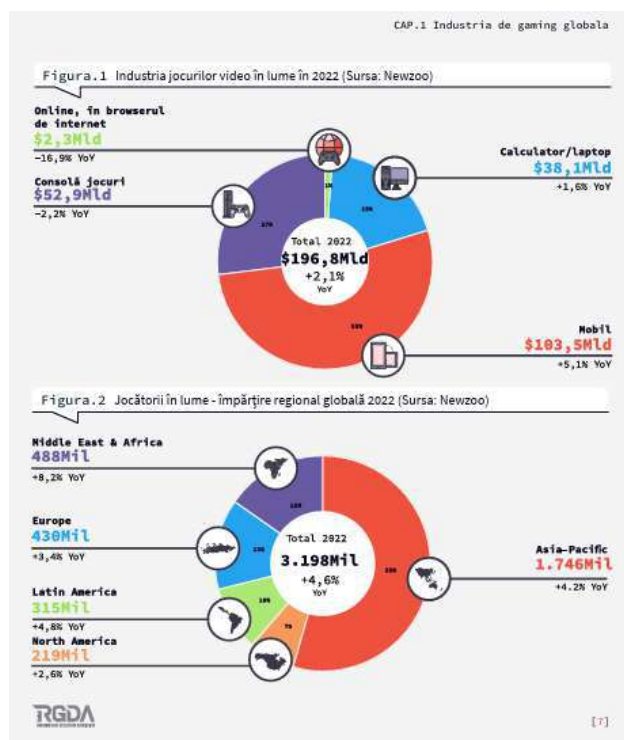
Bibliografie selectivă:

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification; <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Pârvu, C. (2021). Gamificarea în predarea fizicii: de la teorie la practică. *Revista Didactica Școlii*, 12(1), p. 34–39.
- PHET Interactive Simulations. Universitatea din Colorado Boulder. <https://phet.colorado.edu/>
- Wieman, C. E., Adams, W. K., & Perkins, K. K. (2008). PhET: Simulations That Enhance Learning. *Science*, 322(5902), 682-683. <https://doi.org/10.1126/science.1161948>

GAMIFICAREA, ARGUMENTE PRO ȘI CONTRA

AURORA DĂNILĂ, COLEGIUL TEHNIC “MIRCEA CRISTEA”, BRAȘOV

În situația în care am întreba un copil sau un adolescent dacă joacă jocuri video, dacă urmărește machinima sau filme produse de jucători despre propriul parcurs în jocul video, probabilitatea ca răspunsul să fie pozitiv este destul de mare. În România nu există în acest moment un studiu relevant pentru fenomenul jocurilor video, pe tabletă, computer sau pe telefon, însă iZi Data, la cererea RGDA¹, a făcut o cercetare care a inclus 1.005 chestionare CAWI, cu participanți bărbați și femei cu vârste cuprinse între 15 și 64 de ani, care joacă pe cel puțin una dintre platformele PC/laptop, consolă sau mobil/tabletă.



Diagramă despre industria jocurilor video în lume,
conform Romanian Game Developers Association

Gamificarea se definește ca un procedeu prin care resursele didactice se bazează pe principiul jocurilor, recurgându-se la recompense, clasamente, realizarea unei sarcini sub presiunea

¹ Asociației Dezvoltatorilor de Jocuri din România

cronometrului etc. Cea mai simplă formă de gamificare este aplicarea testelor cu itemi obiectivi, cu alegere duală, multiplă sau de tip pereche sau a celor cu itemi semiobiectivi, în vederea asigurării feedback-ului prin intermediul unei platforme care permite monitorizarea timpului de răspuns, dar care întocmește și un clasament al celor mai rapizi „jucători”. Printre cele mai populare platforme care pot fi utilizate în scop educativ amintim Kahoot!, SC Training sau myQuiz.



Kahoot! Test aplicat clasei a V-a

O altă formă de gamificare, care propune un concept diferit, este aceea de a utiliza jocuri deja cunoscute pe scară largă, eventual din zona de interes a copiilor, pentru a valorifica competența de joc pentru a concepe conținuturi originale, uneori esențial diferite față de intențiile inițiale pentru care a fost creat jocul. Spre exemplu, Maria Cipollone și Catherine Schiffter au analizat în studiul lor “Minecraft as a Creative tool: a case study” (2014) impactul utilizării jocului Minecraft în studiul conceptelor literare în cadrul cursurilor de limbă engleză, în America. Elevii au creat filme sau machinima pentru a ilustra un text narativ alcătuit pe o temă dată. Rezultatele studiului au reliefat faptul că “introducerea unui joc video popular lecției nu va încuraja întreaga audiență și că vor fi bariere de motivație sau tehnologice pentru câțiva elevi ” Totuși, jocul le-a dat posibilitatea elevilor de a construi personaje, de a le caracteriza din perspectivă cinematografică, fără a recurge la identificarea și izolarea elementelor definitorii, așa cum se întâmplă într-un text tradițional.

Printre jocurile video comerciale care pot fi integrate în lecție și care, între timp au și variante educative, amintim Minecraft Edu, Kerbal Edu, Lexica sau Jumpido.

Gamificarea este asociată în mod curent cu exersarea unor conținuturi, însă ea are implicații și la nivelul vitezei de reacție sau a coordonării ochi-mână și implică luarea unor decizii rapide sau rezolvarea de probleme, pe de o parte dar și memorizarea, pe de altă parte

În primul caz, această abordare a ideii de joc în educație nu face decât să transpună într-un alt format conceptele care au stat la baza educației tradiționale, așa cum susține și Ito M²: „Atunci când designerii de jocuri încearcă să încorporeze curriculumul tradițional în jocuri, se pierd elementele motivaționale, colaborative și antrenante ale jocului. Acestea se concentrează mai degrabă pe conținutul curriculumului, decât pe partea inovativă a jocului”. Un alt motiv pentru care această metodă n-ar fi una potrivită ar fi acela că stimulează motivația externă la elevi. Cu toate acestea, gamificarea oferă dinamică lecției, mai ales prin comparație cu abordarea tradițională. Carmen Ioana Iuhos, Carmen Bal observă că “jocurile sunt dotate cu câteva caracteristici cu care elevii de zi nativii digitali sunt obișnuiți prin intermediul instrumentelor online: învățarea practică, personalizare, feedback imediat, descoperire activă, precum și noi forme de înțelegere”³ Gamificarea transferă asupra învățării misiunea din jocurile video, anume aceea de a îmbunătăți “scorul”, ca stimulent pentru elev într-o învățare bazată pe mecanismul încercare-eșec.

Această metodă didactică are avantaje nete, ce au fost enunțate de C.S. Green și D. Bavelier, în articolul “Learning, attentional control and action video games”, publicat în PubMed Central, în anul 2013. Ei evidențiază faptul că cei care joacă jocuri video au o capacitate mărită de a-și concentra atenția asupra execuției unei sarcini (attentional control), dar și de a suprima/ ignora elementele perturbatoare în realizarea sarcinii. Gee J. ⁴ observa că “academicienii susțin că jocurile video oferă posibilități nelimitate pentru jucători să învețe prin intermediul inovației, a perseverenței și a problematizării”.

Unul dintre motivele pentru care gamificarea de orice formă este privită încă cu mult scepticism în România este că profesorul trebuie să fie mereu la curent cu noile mijloace tehnice pentru a putea produce materiale didactice RED sau pentru a putea integra în lecție jocuri video. În studiul său, Papert⁵ descoperă că atitudinea profesorilor față de gamificare diferă, astfel încât unii devin anxioși că nu țin pasul cu proprii elevi, pe când alții se simt motivați să descopere tehnologia sau să se lase ei înșiși învățați de elevi.

² Ito M. Education vs. entertainment: A cultural history of children's software, 2008, K. Salen (ED)

³ Învățarea bazată pe jocurile educative, Carmen Ioana IUHOS, Carmen BAL

⁴ What video games have to teach us about learning and literacy, New York, NY: Palgrave Macmillan, 2007

⁵ Apud Cipollone Maria, Schifter Catherine, Minecraft as creative tool, 2014, International Journal of Game-Based Learning

Diferența majoră între abordarea tradițională și cea modernă, bazată pe gamificare, constă, în primul rând în aplicabilitatea mult mai largă a celei din urmă⁶, atât prin posibilitatea de a învăța noțiunile specifice, dar mai ales prin formarea și exersarea unor competențe cheie, transversale, care transcend limitele disciplinei studiate.

O limită a gamificării o reprezintă învățarea bazată pe algoritmi de rezolvare. Învățarea umană tinde să fie foarte specifică unui anumit context, așa încât, în momentul schimbării contextului, mare parte abilitățile achiziționate nu se transferă asupra noii sarcini, susțin Hubel și Wiesel. Individul “antrenează” un anumit tip de percepție/ reacție/ sarcină motrică, însă atunci când schimbă contextul sau primesc o sarcină complementară, rezultatele nu mai sunt la fel de satisfăcătoare. Autorii au realizat un experiment cu “Turnul din Hanoi”, un joc matematic potrivit pentru a antrena viziunea în spațiu și memoria de lucru, însă, în momentul în care au schimbat contextul, subiecții testați nu au reușit să transpună experiența câpătată în noul context de învățare.

În concluzie, putem sintetiza că gamificarea are avantaje nete, mai ales într-o epocă a tehnologizării, inclusiv a procesului de învățare, însă și semnalele împotriva gamificării date de cercetători trebuie avute în vedere pentru a adapta întreg procesul didactic, deoarece, așa cum s-a demonstrat, pentru a concepe lecții centrate pe elev, trebuie să cunoaștem elevul însuși, înclinațiile sale, dar mai ales modul în care învață cel mai eficient în contexte cât mai diferite.

Bibliografie

- Cipollone Maria, Schfter Catherine, Minecraft as a Creative Tool: A Case Study, International journal of game-based learning, 2014
- Green C.S., Bavelier D, “Lerning, attentional control and video games”, 2013, PubMed Central
- Iuhos Carmen Ioana, Bal Carmen, Învățarea bazată pe jocuri educative <http://journals.indexcopernicus.com>

GAMIFICAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

EDUCAȚIE PRIN JOC ȘI BUCURIE

PROF. DANIELA IONELA DĂNILĂ
G.P.P. „LICURICI” FĂLTICENI

Gamificarea reprezintă utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte educaționale, cu scopul de a crește motivația, implicarea și participarea activă a copiilor în procesul de învățare. În învățământul preșcolar, această abordare este deosebit de eficientă deoarece copiii mici învață cel mai bine prin joc și activități ludice.

Gamificarea este un concept tot mai utilizat în educație, care presupune integrarea elementelor de joc în activitățile de învățare pentru a stimula motivația, implicarea și creativitatea copiilor. În învățământul preșcolar, unde jocul este o formă naturală de exprimare și învățare, gamificarea se potrivește perfect. Prin metode ludice, educatoarele pot transforma activitățile educaționale în experiențe plăcute și memorabile.

Gamificarea (din englezescul gamification) înseamnă aplicarea principiilor jocului – cum ar fi punctajul, competiția prietenoasă, provocările sau recompensele – în contexte care nu sunt jocuri în mod tradițional. În grădinițe, acest proces se traduce prin învățarea prin joacă structurată, cu reguli clare, obiective și feedback pozitiv.

Beneficiile gamificării în grădiniță

- ✓ Crește motivația și implicarea copiilor
- ✓ Stimulează gândirea logică și creativă
- ✓ Îmbunătățește abilitățile sociale (cooperare, empatie, comunicare)
- ✓ Ajută la formarea deprinderilor (ex. respectarea regulilor, gestionarea emoțiilor)
- ✓ Oferă un mediu sigur pentru explorare și învățare prin încercare

Iată câteva exemple de bune practici:

Calendarul magic al provocărilor zilnice

Descriere: Fiecare zi începe cu o provocare surpriză extrasă dintr-un „calendar magic”. Provocările pot fi: „Caută 5 obiecte verzi în sală”, „Ajută un coleg să își așeze jucăriile”, „Desenează ce vis ai avut azi noapte”.

Rezultate: Crește entuziasmul zilnic și dezvoltă gândirea creativă și empatia.

Jocul de rol: „Orașul meseriilor”

Descriere: Copiii își aleg o meserie și, timp de o săptămână, joacă rolul respectiv: doctori, pompieri, profesori, bucătari etc. Sala de clasă este organizată ca un mic oraș.

Rezultate: Învăță prin experimentare directă, își dezvoltă vocabularul specific și înțeleg rolurile sociale.

Sistemul de recompense simbolice („Stele de aur”)

Descriere: Pentru comportamente pozitive sau îndeplinirea unor sarcini, copiii primesc „stele de aur” sau alte simboluri. La finalul săptămânii, le pot schimba pe o „experiență” (ex. să aleagă un joc, să fie „ajutorul educatoarei”).

Rezultate: Încurajează autoreglarea comportamentală și asumarea responsabilității.

„Vânătoarea de comori” tematică

Descriere: Activitate bazată pe indicii ascunse în sala de clasă, pe o temă educativă: natură, litere, forme geometrice etc. Copiii trebuie să urmeze pașii și să rezolve mici provocări pentru a găsi „comoara”.

Rezultate: Exersează atenția, coordonarea, colaborarea în echipă și rezolvarea de probleme.

Aplicații și instrumente digitale simple

Descriere: Pentru grădinițele dotate cu tehnologie, se pot introduce aplicații educaționale ludice (ex. Khan Kids, Montessori Preschool, ABCmouse), dar doar în mod moderat și supravegheat.

Rezultate: Învăță prin interacțiune digitală ghidată, dezvoltă gândirea logică și familiaritatea cu tehnologia

Aventurile personajului preferat

Creați un scenariu cu un personaj (de exemplu, un ursuleț sau un supererou) care are nevoie de ajutorul copiilor pentru a trece prin diferite provocări educative (puzzle-uri, jocuri de memorie, ghicitori)..

Pentru aplicarea eficientă a gamificării ar fi recomandat:

Alegerea activităților potrivite vârstei și nivelului de dezvoltare al copiilor

Menținerea unui echilibru între competiție și cooperare

Oferirea de feedback pozitiv și constant

Implicarea copiilor în alegerea sau adaptarea regulilor jocului

Integrarea elementelor vizuale și senzoriale pentru stimulare multiplă

În concluzie, gamificarea nu este doar o tendință modernă, ci un instrument eficient pentru educația timpurie. Prin transformarea activităților educaționale în jocuri pline de sens, copiii descoperă bucuria de a învăța, devin mai curioși și mai implicați, iar procesul educativ devine mai eficient și mai plăcut pentru toți – copii și educatori deopotrivă.

Gamificarea este o strategie valoroasă și eficientă în educația timpurie, oferind un cadru motivant și atractiv pentru dezvoltarea abilităților cognitive, emoționale și sociale. Prin

integrarea jocului cu sarcini educaționale, cadrele didactice pot transforma procesul de învățare într-o experiență plăcută și memorabilă pentru copii.

Bibliografie

- Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Pfeiffer.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In The 6th International Conference on Virtual Learning.
- Ministerul Educației – Programa pentru învățământul preșcolar (2019).

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL PRIN INTEGRAREA ELEMENTELOR LUDICE ȘI TEHNOLOGICE ÎN ACTUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Autor: profesor Dărăngă Florin-Daniel

Instituția de proveniență: Școala Gimnazială “Ion Simionescu”, Iași

REZUMAT

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor de joc în contexte non-ludice-devine o strategie tot mai importantă în educația contemporană. Articolul de față explorează potențialul promovării gamificării ca strategie inovatoare pentru a stimula motivația elevilor, participarea activă și eficiența actului educațional. Integrarea elementelor ludice și a tehnologiei în procesul de predare-învățare-evaluare conduce la un mediu de învățare mai dinamic, mai atractiv și mai centrat pe elev.

Lucrarea oferă fundamente teoretice solide, exemple de aplicații practice și recomandări privind implementarea gamificării în contexte educaționale reale.

CUVINTE-CHEIE

Gamificare; educație digitală; motivație; participare; calificare; tehnologie educațională; învățare activă; evaluare ludică.

1. INTRODUCERE

Promovarea gamificării în sistemul educațional se aliniază cerințelor unei generații de elevi crescută în interacțiune constantă cu mediile digitale. Într-un context educațional unde interesul și motivația scad, iar metodele tradiționale își pierd din eficiență, gamificarea se afirmă ca o alternativă viabilă pentru a revitaliza procesul didactic. Utilizarea mecanismelor ludice în cadrul lecțiilor contribuie la dezvoltarea unui climat pozitiv, competițional și colaborativ, susținând dezvoltarea abilităților cognitive, emoționale și sociale ale elevilor.

2. FUNDAMENTE TEORETICE ALE GAMIFICĂRII

2.1 Motivația intrinsecă și jocul ca mediu de învățare

Teoria autodeterminării (Deci&Ryan, 2000) subliniază rolul autonomiei, al competenței și al relaționării în menținerea motivației intrinseci. Aceste dimensiuni sunt favorizate de medii gamificate, în care elevii se simt în control, apreciați și provocați în mod echitabil.

2.2 Teoria fluxului și implicarea totală

Conceptul de “flow” (Csikszentmihalyi, 1990) descrie starea de concentrare intensă și satisfacție resimțită de indivizi atunci când sunt implicați în sarcini provocatoare și semnificative - o stare ușor de atins în contexte ludice.

2.3. Modele de design gamificat

Modelul Octalysis (Chou) și modelul ARCS (Keller) oferă repere clare pentru integrarea eficientă a gamificării în lecții. Acestea evidențiază importanța atenției, relevanței, încrederii și satisfacției în procesul educațional gamificat.

3. METODOLOGIE ȘI EXEMPLE DE APLICAȚIE

Lucrarea se bazează pe analiza mai multor proiecte educaționale pilot din România și pe observația directă a impactului gamificării în lecții de educație fizică și alte discipline din gimnaziu.

3.1 Instrumente și platforme utilizate

Pentru promovarea gamificării, au fost utilizate platforme digitale precum:

- Classcraft (pentru creare de avataruri și competiții de echipă);
- Kahoot și Wordwall (pentru evaluări interactive);
- Genially și Google Forms gamificate (activități tip escape room și autoevaluare).

3.2 Activități didactice gamificate

Exemple de activități:

- “Misiunea coordonării” - o provocare în echipe, cu sarcini motrice gamificate;
- “Badge-ul fair-play” - recompensarea comportamentului etic în timpul jocurilor;
- “Provocarea de 10 minute” - activitate zilnică de încălzire cu punctaje progresive.

4. IMPACTUL PROMOVĂRII GAMIFICĂRII

4.1 Rezultate calitative

Elevii implicați în lecții gamificate au manifestat:

- Interes crescut;
- O atitudine pozitivă față de școală;
- Creșterea încrederii în sine și în echipă;
- Participare voluntară în activitățile extrașcolare.

4.2 Date cantitative - exemplu real dintr-o școală gimnazială

În anul școlar 2024-2025, la o școală gimnazială din județul Cluj, a fost implementat un program pilot de promovare a gamificării în cadrul orelor de Educație fizică și sport, pentru două clase de nivel gimnazial (clasa a VI-a și clasa a VII-a). Proiectul a avut o durată de 10 săptămâni și a urmărit stimularea participării active, reducerea absenteismului și creșterea motivației pentru activitate fizică.

Structura activităților:

- Fiecare lecție a inclus un sistem de punctaj și badge-uri tematice (ex: “Spirit de echipă”, “Concentrare”, “Fair-play”);

- Elevii au fost grupați în echipe permanente care acumula puncte în funcție de performanță, cooperare și respectarea regulilor;
- Săptămânal, era publicat un clasament pe echipe printr-un panou fizic și digital (Google Classroom+Genially);
- Evaluările fizice au fost transformate în provocări ludice (ex: “Misiunea echilibrului”, “Maratonul cooperării”, “Escape room motric”)

Rezultatele observate

- Rata de participare la orele de Educație fizică a crescut de la o medie de 68% (anterior) la 91% în perioada pilot. Elevii cu absenteism frecvent (3-4 absențe pe lună) au participat constant;
- Scăderea comportamentelor disruptive: numărul observațiilor disciplinare raportate de profesor a scăzut cu 60% în comparație cu perioada anterioară;
- Creșterea implicării voluntare: 8 elevi au solicitat participarea la organizarea activităților (roluri de lider de echipă sau asistent de joc), dezvoltând abilități de conducere și responsabilitate;
- **Feedback-ul elevilor** (prin formular anonim Google Forms):
 - 87% au declarat că “le place mai mult ora de sport în acest format”;
 - 79% au spus că “se simt mai motivați să participe activ la exerciții”.
- **Feedback-ul părinților:** 93% au observat o atitudine pozitivă față de școală și au raportat că “copilul povestește cu entuziasm ce a făcut la ore”

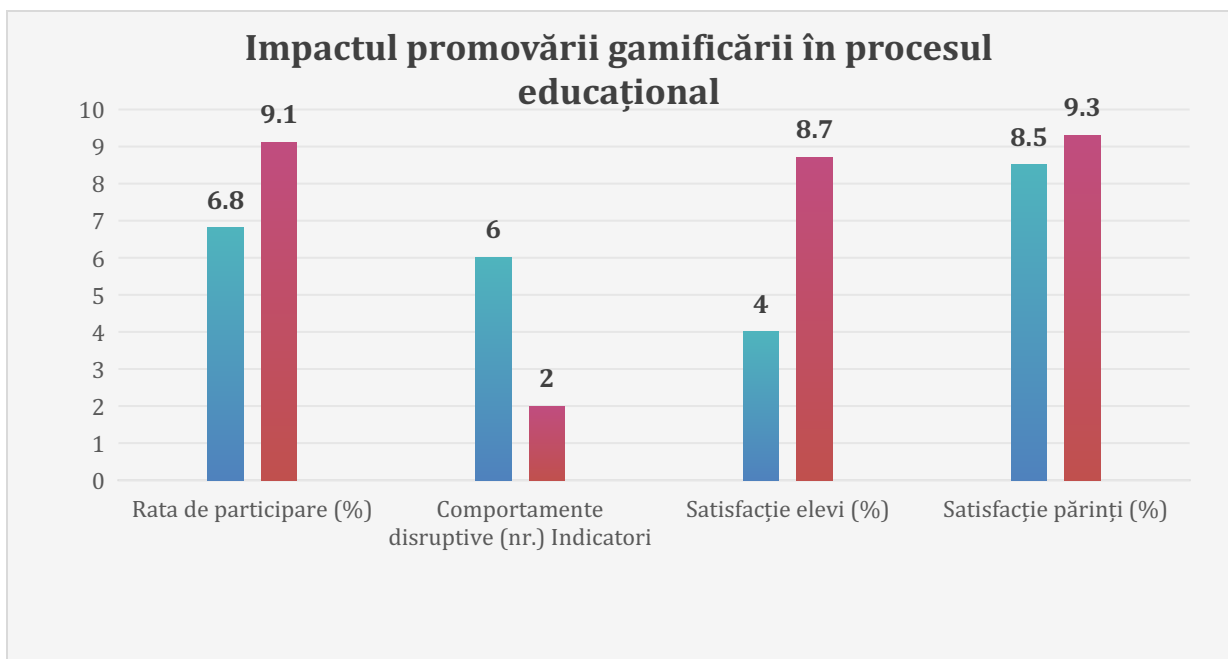


Figura 1. Reprezentarea grafică a rezultatelor obținute în urma aplicării perioadei pilot de gamificare a lecțiilor de educație fizică

Concluzie locală: promovarea gamificării în acest context s-a dovedit eficientă în a transforma o disciplină practică, adesea ignorată, într-un spațiu atractiv de învățare activă. Pe baza acestor rezultate, școala a decis extinderea experimentului și la alte discipline.

5. DISCUȚII ȘI LIMITĂRI

Deși promovarea gamificării aduce numeroase beneficii, există și limitări. O implementare superficială sau necorelată cu obiectivele educaționale poate reduce eficiența gamificării. De asemenea, este necesar un echilibru între elementele ludice și exigențele procesului de învățare, astfel încât jocul să nu devină scop în sine.

6. CONCLUZII ȘI RECOMANDĂRI

Promovarea gamificării trebuie privită ca un demers strategic de modernizare a educației. Integrată inteligent și cu scop pedagogic clar, gamificarea devine un instrument puternic pentru motivare, învățare colaborativă și evaluare interactivă. Se recomandă:

- Formarea continuă a cadrelor didactice în design educațional gamificat;
- Crearea unor resurse și platforme adaptate nevoilor elevilor;
- Dezvoltarea unor politici educaționale care încurajează inovația și digitalizarea.

BIBLIOGRAFIE

1. Csikszentmihalyi M., **Flow: The Psychology of Optimal Experience**, Harper & Row, New York, 1990;
2. Colegiul Tehnic Mihai Băcescu (coord.), **Compendiu de metode pentru gamificare în învățarea digitală**, document Erasmus+, Cluj-Napoca, 2022;
3. Deci E.L., Ryan R.M., **Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being**, American Psychological Association, Washington, 2000;
4. Deterding S. et al., **From game design elements to gamefulness: defining gamification**, MindTrek Conference Proceedings, Tampere, 2011;
5. Domínguez A. et al., **Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes**, Computers & Education, Oxford, 2013;
6. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H., **Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification**, HICSS Proceedings, Hawaii, 2014;
7. Ionele, D.-E., **Gamificarea procesului de educație**, Revista Profesorului, Sibiu, 2019;
8. Keller J.M., **Development and use of the ARCS model of instructional design**, **Instructional Development Journal**, Tallahassee, 1987;
9. Șurcă A., **Gamificarea - punct de sprijin în învățarea hibridă**, Revista iTeach, Iași, 2022.

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE: Inovație, motivație și aplicabilitate didactică

Prof. Dascălul Corina-Ionela,

Școala Gimnazială "Stefan Luchian" Moinești, jud. Bacău

Gamificarea reprezintă o strategie inovatoare și motivantă în predarea limbii franceze, în special pentru elevii din ciclul gimnazial. Utilizarea jocurilor educative, a aplicațiilor interactive și a feedback-ului ludic favorizează participarea activă și dezvoltarea competențelor lingvistice. Articolul explorează fundamentele teoretice ale gamificării, oferă exemple concrete de activități și analizează impactul acestora în contextul învățării limbii franceze la nivel A1–A2.

1. Introducere

Metodele tradiționale de predare a limbilor străine sunt tot mai des completate de abordări moderne, centrate pe elev. Gamificarea, ca metodă care împrumută mecanisme ale jocurilor (provocări, recompense, clasamente, scenarii), devine un instrument didactic eficient în formarea competențelor de comunicare în limba franceză.

2. Fundamente teoretice ale gamificării în educație

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan): motivația crește când elevii au autonomie și recunosc un scop personal în activitate.
- Teoria Flow (Csikszentmihalyi): implicarea maximă apare în sarcini care sunt suficient de provocatoare, dar accesibile.
- Constructivismul: elevul construiește cunoașterea activ, prin interacțiuni semnificative.

3. Aplicații ale gamificării în predarea limbii franceze

3.1. Platforme și aplicații

- Kahoot: Quiz-uri rapide în limba franceză (vocabular, gramatică).
- Quizlet Live: Formează echipe care concurează pentru a asocia corect cuvinte și definiții.
- Wordwall: Jocuri de tip „Alege perechea”, „Roata norocului” sau „Potrivește imaginea cu cuvântul”.
- Genially: Escape room digital cu provocări gramaticale sau de vocabular.

3.2. Jocuri didactice create de profesor

- Bingo lexical: Elevii marchează pe o fișă cuvintele auzite.
- Detectiv lingvistic: Elevii rezolvă indicii scrise în franceză pentru a descoperi o comoară.
- Taboo în limba franceză: Joc de descriere fără a spune cuvintele interzise.

4. Exemplu de lecție gamificată – Clasa a VII-a, nivel A1-A2

Tema: Les aliments – Vocabular și comenzi simple la restaurant

Obiective:

- Recunoașterea și utilizarea vocabularului despre mâncare și băutură
- Formularea de comenzi simple la restaurant
- Utilizarea politeții în conversație

Structura activității:

- Warm-up: Joc Wordwall „Cuvinte ascunse” – nume de alimente
- Activitate principală:
 - Role-play: „Je suis au restaurant”
 - Quiz Kahoot
- Feedback și reflecție: Fișă de feedback reflexiv

5. Beneficii și impact observat

- Creșterea motivației și a implicării
- Îmbunătățirea reținerii vocabularului
- Stimularea cooperării și a gândirii critice
- Reducerea anxietății în utilizarea limbii franceze oral

6. Concluzii

Gamificarea oferă un cadru pozitiv, dinamic și atractiv pentru învățarea limbii franceze. Prin jocuri educaționale bine alese și integrate didactic, elevii își dezvoltă competențele lingvistice într-un mod natural și plăcut.

Bibliografie

- Deterding, S. et al. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts.
- Ryan, R. & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.
- Chou, Y. (2015). Actionable Gamification.
- Popa, A. (2022). Metode ludice în predarea limbii franceze. Revista Didactică Modernă.
- www.kahoot.com | www.wordwall.net | www.genial.ly

GIMKIT – JOCUL CARE TRANSFORMĂ ÎNVĂȚAREA ÎNTR-UN SPECTACOL INTERACTIV

DAVID VALENTINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ GEORGE COȘBUC 23 AUGUST

Într-o eră digitală în care atenția elevilor este asaltată de ecrane, notificări și o multitudine de stimuli, provocarea majoră a educației moderne nu mai este doar *ce* predai, ci *cum* reușești să captezi și să menții interesul elevilor. În acest context, **Gimkit** se impune ca o veritabilă revelație în peisajul platformelor educaționale interactive, oferind o alternativă spectaculoasă la metodele tradiționale de predare și evaluare.

Creat de un elev de liceu din Seattle, Josh Feinsilber, ca proiect pentru o clasă de afaceri, **Gimkit** a pornit de la premisa simplă, dar profundă, că învățarea ar trebui să fie distractivă, provocatoare și, mai ales, relevantă pentru generațiile de astăzi. Îmbinând dinamica jocurilor video cu rigurozitatea procesului educațional, platforma a cunoscut o creștere explozivă în popularitate, devenind un aliat de nădejde pentru mii de profesori din întreaga lume.

Ce este, de fapt, Gimkit?

La prima vedere, Gimkit poate părea un simplu joc de întrebări și răspunsuri. Însă diferența fundamentală stă în modul în care este construită interacțiunea. Elevii nu doar răspund la întrebări, ci *câștigă bani virtuali* pentru fiecare răspuns corect. Cu aceste resurse, ei pot cumpăra „power-up-uri” care îi ajută să progreseze mai rapid sau să-și îmbunătățească performanța în joc. Competiția se transformă astfel într-un sistem de motivație, iar învățarea devine o aventură.

Dar dincolo de fațada ludică, Gimkit ascunde un potențial educațional enorm. Profesorii pot crea sau adapta „kituri” – seturi de întrebări – pe baza propriului conținut curricular, ceea ce face platforma extrem de flexibilă. Fie că este vorba despre gramatică, chimie, istorie sau matematică, fiecare domeniu poate fi tradus într-o experiență interactivă relevantă și eficientă.

O sală de clasă reinventată

Unul dintre cele mai mari avantaje ale platformei este că răstoarnă paradigma clasică a evaluării. Nu mai vorbim despre un test static, cu presiune și stres, ci despre un joc în care greșelile sunt permise, iar învățarea se face prin repetiție și explorare. Elevii sunt motivați să continue, să se autodepășească, iar profesorii primesc în timp real statistici detaliate despre performanțele individuale și colective. Acest feedback este esențial pentru adaptarea metodelor de predare și intervenția rapidă acolo unde apar

dificultăți. Gimkit oferă și moduri de joc cooperative, unde întreaga clasă colaborează pentru a atinge un obiectiv comun. Acest tip de activitate stimulează gândirea strategică, comunicarea și spiritul de echipă – competențe tot mai valoroase într-o lume globalizată și interconectată.

Cum folosim Gimkit la ora de română – exemplu practic: pronumele, clasa a VII-a

În practica didactică de zi cu zi, una dintre cele mai frecvente provocări este predarea gramaticii. Elevii, în special în clasele gimnaziale, percep adesea această parte a limbii ca fiind rigidă, greoaie și, în unele cazuri, chiar plictisitoare. Pronumele, de exemplu – deși un element esențial al comunicării – este privit ca o listă de forme și funcții greu de memorat. Aici intervine Gimkit, ca o soluție modernă și atractivă pentru predarea acestor noțiuni abstracte.

Etapa 1: Introducerea noțiunilor teoretice

Orice utilizare eficientă a unei platforme interactive trebuie să pornească de la o bază solidă. La începutul lecției, profesorul introduce elevii în universul pronumelui – clasificare (de întărire, personal, posesiv, demonstrativ, etc.), cazuri, funcții sintactice și acorduri.

Această parte poate dura între 10 și 15 minute, folosind metoda clasică – explicații pe tablă, exemple în context, discuții și întrebări. Scopul este ca elevii să capete o înțelegere generală, iar apoi Gimkit va interveni pentru consolidare, aplicare și autoevaluare.

Etapa 2: Crearea „Kit-ului” tematic

Profesorul accesează platforma **Gimkit** și creează un „Kit” – adică un set de întrebări – cu tema *Pronumele*. Întrebările pot fi gândite astfel încât să acopere o gamă variată de abilități:

- **Identificare:** „Ce fel de pronume este cuvântul *noi* în enunțul: *Noi am fost la bibliotecă?*”
- **Alegere multiplă:** „Care dintre următoarele propoziții conține un pronume de întărire?”
- **Corectare de greșeli:** „Identifică propoziția în care pronumele este folosit greșit.”
- **Transformare:** „Transformă substantivul în pronume corespunzător: *Maria citește o carte*, citește o carte.”
- **Funcție sintactică:** „Ce funcție are pronumele *îl* în enunțul: *Îl văd pe Andrei?*”

Aceste întrebări sunt introduse în platformă fie manual, fie importate dintr-un fișier, iar Gimkit le transformă automat în întrebări de joc.

Este important ca profesorul să creeze o varietate de întrebări care să combine teoria cu aplicabilitatea practică. Platforma permite și adăugarea de imagini sau sunete – de exemplu, un exercițiu audio în care elevii trebuie să identifice un pronume dintr-un fragment oral.

Etapa 3: Desfășurarea jocului

Odată ce kit-ul este gata, profesorul îl poate lansa în modul dorit. Gimkit oferă mai multe moduri de joc, iar pentru ora de limba română pot fi recomandate:

- **Classic** – elevii joacă individual și răspund la întrebări în propriul ritm.
- **Team Mode** – elevii sunt împărțiți pe echipe și trebuie să colaboreze pentru a răspunde corect.
- **Trust No One** – un mod inspirat din Among Us, unde unii elevi joacă rolul de „sabotor” și trebuie descoperiți.
- **Boss Battle** – elevii luptă împotriva profesorului sau a unui „boss” virtual, fiecare răspuns corect slăbind inamicul.

Pentru clasa a VII-a, modul *Team Mode* este adesea eficient, deoarece încurajează colaborarea și discuția între elevi. Fiecare echipă primește puncte pentru răspunsuri corecte și poate cumpăra avantaje cu banii virtuali câștigați (precum „dublarea câștigurilor” sau „încetinirea echipei adverse”).

Profesorul urmărește jocul în timp real pe ecran, observând cine răspunde corect, ce întrebări pun probleme și unde apar erori frecvente. Aceasta devine o formă de evaluare formativă extrem de eficientă.

Etapa 4: Debriefing și clarificări

După finalizarea jocului (care poate dura între 10 și 20 de minute), urmează o discuție de tip „post-joc”. Profesorul revine asupra întrebărilor care au avut cele mai multe răspunsuri greșite și clarifică confuziile.

De exemplu: „Am observat că mulți ați considerat că *cineva* este pronume de întărire. Haideți să recapitulăm ce înseamnă un pronume de întărire și cum îl recunoaștem.” Astfel, jocul nu rămâne un simplu divertisment, ci devine o platformă de învățare activă, urmată de reflecție și consolidare.

Etapa 5: Repetiție și temă

Profesorul poate salva rezultatele elevilor, iar Gimkit oferă o opțiune numită **Gimkit Homework**, care permite transformarea kit-ului într-o temă individuală. Elevii pot rejuca setul de întrebări acasă, în propriul ritm, până când ating un anumit nivel sau până când ajung la un scor dorit.

Această metodă transformă temele într-o activitate ludică, reducând rezistența naturală a elevilor față de sarcinile de lucru tradiționale.

Impactul observat

Profesorii care au integrat Gimkit în lecțiile de gramatică raportează o creștere semnificativă a implicării și participării. Elevii care anterior erau dezinteresați sau temători de gramatică se implică activ, pun întrebări, caută explicații și – cel mai important – își doresc să „mai jucăm și data viitoare”.

Într-o lume educațională aflată în continuă schimbare, profesorii nu mai sunt doar surse de informație, ci designeri de experiențe de învățare. Iar platforme precum Gimkit le oferă exact instrumentele necesare pentru a transforma lecțiile obișnuite în momente memorabile.

Bibliografie

1. Bîrle, V. (2017). *Metodica predării limbii și literaturii române în gimnaziu și liceu*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
2. Chiș, V., & Albulescu, I. (2011). *Tehnologii educaționale moderne*. Cluj-Napoca: Editura Casa Cărții de Știință.
3. Gimkit. (2024). *How it Works*. Retrieved from <https://www.gimkit.com>
4. Miller, R. (2021). *Game-Based Learning in the 21st Century Classroom: A Case Study of Gimkit*. *Journal of Educational Technology Practice*, 13(2), 45–52.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL PRIN INTEGRAREA ELEMENTELOR LUDICE SI TEHNOLIGICE ÎN ACTUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof.înv.primar Decu Mariana

Școala Gimnazială „Spiru Haret,, Oltenița

Introducere

Educația contemporană se află într-un continuu proces de transformare, generat de schimbările accelerate din societate, tehnologie și cultura digitală. În acest context, strategiile tradiționale de predare și evaluare își arată tot mai des limitele, în special în ceea ce privește implicarea activă și constantă a elevilor. O soluție inovatoare, tot mai des adoptată în mediul educațional, este gamificarea. Această metodă propune integrarea elementelor specifice jocurilor în activitățile didactice, în scopul de a stimula motivația, participarea și performanța elevilor.

1. Definirea și originile gamificării în educație

Termenul „gamificare” provine din limba engleză, „gamification”, și desemnează utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, în special în educație, afaceri și sănătate. În sfera educațională, gamificarea presupune integrarea unor mecanisme precum punctajele, nivelurile, clasamentele, recompensele sau provocările în activitățile de predare, învățare și evaluare. Scopul este de a stimula comportamente dorite – implicare, perseverență, colaborare – într-un mod atractiv și motivant pentru elevi. Originile gamificării în educație pot fi urmărite în abordările pedagogice centrate pe elev și în teoriile constructiviste, care susțin învățarea activă și contextualizată.

2. Fundamentele psihopedagogice ale gamificării

Gamificarea se sprijină pe mai multe teorii psihologice și pedagogice. Teoria autodeterminării (Deci și Ryan) subliniază importanța motivației intrinseci în procesul de

învățare. Gamificarea răspunde acestor nevoi prin oferirea de autonomie, sentimentul de competență și relaționare. Teoria Flow (Mihály Csíkszentmihályi) explică starea de implicare totală în activitate, posibilă atunci când provocarea este echilibrată cu abilitățile elevului. Jocurile educaționale bine proiectate pot induce această stare, crescând angajamentul și satisfacția învățării. De asemenea, teoria învățării prin experiență (Kolb) evidențiază rolul activităților concrete, al reflecției și al aplicării practice – toate prezente în contextul unei lecții gamificate.

3. Beneficiile gamificării în procesul educațional

Gamificarea aduce multiple beneficii, dovedite atât prin cercetări academice, cât și prin experiențele practice ale profesorilor din întreaga lume. Printre acestea se numără: (a) Creșterea motivației elevilor – aceștia sunt mai dispuși să se implice în activități școlare atunci când acestea devin atractive și interactive; (b) Îmbunătățirea atenției și concentrării – provocările ludice și mecanismele de recompensare mențin interesul elevilor pe termen lung; (c) Favorizarea învățării colaborative – multe activități gamificate se bazează pe lucru în echipă, dezvoltând abilități sociale și de cooperare; (d) Feedback-ul imediat – elevii pot vedea rapid rezultatele acțiunilor lor, ceea ce facilitează corectarea și îmbunătățirea performanțelor; (e) Încurajarea progresului individual – gamificarea permite personalizarea ritmului de învățare și oferirea de sarcini adaptate fiecărui nivel de competență.

4. Exemple concrete de gamificare în clasă

Aplicarea gamificării în școală poate lua numeroase forme, în funcție de nivelul de învățământ, disciplina predată și resursele disponibile. Exemple: (a) Crearea unui sistem de puncte și insigne pentru participare activă, teme realizate la timp, colaborare și comportament pozitiv; (b) Transformarea lecțiilor în misiuni sau aventuri tematice, cu roluri, provocări și recompense (ex: „Detectivii gramaticii” sau „Exploratorii matematicii”); (c) Organizarea de competiții între echipe, cu obiective didactice clare (ex: quiz-uri interactive cu aplicații precum Kahoot!, Quizizz, Wordwall); (d) Folosirea platformelor educaționale gamificate (Classcraft, ClassDojo, Minecraft Education

Edition); (e) Implementarea „jocurilor de evadare” (escape room) pentru evaluarea cunoștințelor într-un mod colaborativ și interactiv.

5. Impactul tehnologiei în gamificare

Tehnologia este un aliat esențial al gamificării. Dispozitivele digitale, internetul și aplicațiile specializate permit o gamificare eficientă, accesibilă și variată. Tabletele, telefoanele inteligente și computerele pot fi folosite pentru a accesa platforme interactive, pentru a urmări progresul elevilor sau pentru a crea conținut digital propriu. Realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR) deschid noi orizonturi pentru învățarea imersivă. Inteligența artificială (AI) poate personaliza conținutul și ritmul de învățare în funcție de performanțele fiecărui elev.

6. Limitări și provocări ale gamificării

Deși promițătoare, gamificarea nu este lipsită de limite. Printre provocările frecvente se numără: (a) Lipsa de formare a cadrelor didactice în utilizarea instrumentelor digitale; (b) Riscul ca motivația extrinsecă să o înlocuiască pe cea intrinsecă – elevii pot deveni dependenți de recompense; (c) Timpul necesar pentru pregătirea materialelor și adaptarea conținutului; (d) Inegalitatea în accesul la tehnologie, în special în mediile defavorizate. Pentru a contracara aceste dificultăți, este necesară o abordare echilibrată, sprijin instituțional și implicarea activă a profesorilor în formare continuă.

7. Concluzii

Gamificarea reprezintă o oportunitate valoroasă de modernizare a procesului educațional, adaptat nevoilor și așteptărilor noilor generații de elevi. Integrarea elementelor ludice și a tehnologiei poate transforma școala într-un spațiu mai prietenos, mai eficient și mai atractiv. Cheia succesului constă într-o aplicare echilibrată, bine planificată și pedagogic fundamentată, care să pună accent pe învățarea autentică, pe dezvoltarea competențelor-cheie și pe cultivarea motivației intrinseci. Într-o lume în continuă schimbare, profesorii au datoria – dar și oportunitatea – de a deveni facilitatori ai unei învățări relevante, dinamice și pline de sens.

Bibliografie

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.

Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23–38.

Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Bibliomotion.

European Schoolnet. (2018). *The Impact of Technology on Education*.
<https://www.eun.org>

OECD. (2019). *Trends Shaping Education 2019*. OECD Publishing.
<https://www.oecd.org/education/>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

Edutopia. <https://www.edutopia.org>

TeachThought. <https://www.teachthought.com>

Kahoot! <https://kahoot.com>

Quizizz. <https://quizizz.com>

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: O ABORDARE MODERNĂ PENTRU PREDAREA LIMBILOR STRĂINE

Prof. DEMETRESCU DANA

Liceul Teoretic Sebiș

Ne putem întreba: „Ce este gamificarea?” Gamificarea este folosirea elementelor din jocuri în contexte care nu sunt jocuri. În educație, aceasta înseamnă aplicarea de reguli, provocări și recompense în lecții. Scopul este să creștem motivația elevilor și să facem învățarea mai atractivă.

Elementele de gamificare folosite în cadrul orelor de limbi moderne, engleză sau franceză, pot include:

- Niveluri (levels)
- Insigne (badges)
- Clasamente (leaderboards)
- Misiuni (quests)

Ce rol are gamificarea în învățare? Gamificarea poate avea efecte pozitive asupra elevilor pentru ca ea crește motivația și elevii sunt mai implicați când activitățile sunt interactive. În plus, stimulează colaborarea și mulți elevi lucrează mai bine în echipă, îmbunătățește reținerea informației pentru ca jocurile pot ajuta la memorare prin repetiție distractivă. Nu în ultimul rând, reduce anxietatea, iar elevii se simt mai liberi să greșească în contexte ludice.

Voi prezenta trei modele de activități gamificate pentru orele de limba engleză și franceză:

1. Jocul „Escape Room” lingvistic

Obiectiv: Consolidarea vocabularului și a structurilor gramaticale.

Descriere: Elevii trebuie să „scape” dintr-o cameră imaginară rezolvând sarcini lingvistice.

Fiecare sarcină corectă oferă un indiciu pentru pasul următor.

Exemplu pentru orele de Limba engleză:

Tema: „The Haunted Library”

Elevii trebuie să rezolve:

- Anagrame de vocabular: gohst → ghost
- Completări de propoziții: „If I were a ghost, I would...”
- Traduceri rapide cu cronometrul pornit

Exemplu pentru orele de Limba franceză:

Tema: „Le mystère du château”

Elevii trebuie să:

- Găsească sinonime: joyeux = heureux
- Rezolve o ghicitoare în limba franceză
- Conjuge verbe la passé composé

2. Sistem de puncte și niveluri

Obiectiv: Încurajarea participării active la clasă.

Descriere: Elevii primesc puncte pentru răspunsuri corecte, teme, participare, lucrul în echipă. Pe baza punctajului, urcă niveluri (ca în jocuri).

Exemplu - Limba engleză:

- +5 puncte pentru un răspuns corect
- +10 puncte pentru participare voluntară
- La 50 de puncte → Nivelul „Grammar Wizard”
- Elevii primesc insigne digitale pe o platformă (Google Classroom, ClassDojo etc.)

Exemplu - Limba franceză:

- Niveluri: Débutant, Voyageur, Expert de Paris
- Recompense simbolice: stickere, alegerea muzicii în franceză pentru ora viitoare

3. Quiz-uri și Kahoot-uri tematice

Obiectiv: Evaluarea rapidă și distractivă a cunoștințelor.

Descriere: Se folosesc platforme interactive (Kahoot, Quizizz) pentru teste rapide. Elevii răspund individual sau pe echipe. Sistemul de punctaj adaugă competiție sănătoasă.

Exemplu - Limba engleză:

- Tema: Past Tense Verbs
- Întrebări: „What is the past tense of the verb „to go?”
- Timp limită: 15 secunde
- Clasament la final

Exemplu - Limba franceză:

- Tema: Les couleurs et les vêtements
- Bonus pentru răspunsuri rapide

Voi concluziona prin a spune că gamificarea poate transforma orele de limbi străine în experiențe dinamice și atractive. Prin activități variate și interactive, elevii devin mai implicați și învață cu plăcere. Metoda este eficientă atât la nivel primar, cât și gimnazial și liceal.

Bibliografie

1. Al-Dosakee, K. & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 13(2), 559–577.
2. Burlacu, M., Coman, C., & Bularca, M. C. (2023). Blogged into the System: A Systematic Review of the Gamification in e-Learning before and during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability*, 15(8), 6476.

3. Covrig, M., Goia (Agoston), S. I., Igret, R. Ș., Marinas, C. V., Miron, A. D., & Roman, M. (2023). Students Engagement and Motivation in Gamified Learning. *Amfiteatru Economic*, 25(S17), 1003.

4. Simionescu, V. & Mascu, S. (2017). Using gamification for teaching economics in technical higher education: an exploratory research. *Edu World* 2016.

ATITUDINEA CADRELOR DIDACTICE DESPRE GAMIFICARE ȘI INFLUENȚA ACESTEIA ÎN ÎNVĂȚARE

Prof. învă. primar Derviși Andra Veronica

(Școala Gimnazială nr. 23- Constantin Brâncoveanu -Constanța)

Gamificarea a devenit o metodă populară în educație în ultimii ani, datorită potențialului său de a îmbunătăți experiența de învățare a elevilor. Cu toate acestea, este important să se înțeleagă cum sunt percepute aceste tehnici de către profesori și care este influența lor asupra procesului de învățare.

Studiul privind atitudinea profesorilor în privința gamificării se concentrează pe analiza modului în care profesorii percep gamificarea în educație și cum aceasta influențează procesul de învățare. În cadrul acestui studiu, se explorează atât percepțiile pozitive, cât și preocupările sau temerile profesorilor cu privire la utilizarea gamificării în procesul de învățare.

În general, se consideră că gamificarea poate fi o metodă eficientă de a îmbunătăți motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare, dar este important să se înțeleagă și riscurile și provocările asociate cu utilizarea acestei tehnici. Prin urmare, acest studiu poate oferi o înțelegere mai profundă a modului în care profesorii percep gamificarea și poate oferi recomandări pentru o implementare eficientă și bine planificată a acestei tehnici în educație.

Cercetare constatativă.

Scopul studiului privind atitudinea profesorilor în privința gamificării și influența acesteia în învățare este de **a observa modul în care profesorii percep utilizarea gamificării în educație și de a examina impactul acesteia asupra procesului de învățare.**

În general, obiectivele studiului sunt de a oferi o imagine completă asupra atitudinii profesorilor față de gamificare, de a identifica beneficiile și dezavantajele acesteia și de a oferi recomandări utile pentru o implementare eficientă în educație.

Obiectivele studiului privind atitudinea cadrelor didactice în privința gamificării și influența acesteia în învățare includ:

1. Identificarea percepțiilor profesorilor cu privire la gamificare și impactul acesteia asupra procesului de învățare.
2. Identificarea factorilor care influențează decizia profesorilor de a utiliza gamificarea în procesul de predare.

3. Examinarea modului în care gamificarea poate îmbunătăți motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare.
4. Oferirea de recomandări pentru o implementare eficientă și bine planificată a gamificării în educație, astfel încât să poată fi maximizat potențialul acestora pentru îmbunătățirea procesului de învățare și performanțelor elevilor

Urmând etapele metodologiei de cercetare, am formulat următoarele ipoteze corelative:

H1: Atitudinea unui profesor față de gamificare este influențată de părerea că folosirea metodei ar dezvolta competențelor emoționale și a abilităților sociale ale elevilor

H2: Atitudinea unui profesor față de gamificare este influențată de "formare" și de "nivelul de competență digitală a profesorului".

H3: Atitudinea profesorului față de gamificare este influențată de resursele tehnice.

Metodologia cercetării aleasă pentru acest studiu este metoda anchetei prin administrarea unui chestionar cu întrebări mixte (închise și deschise).

Chestionarul conține o parte introductivă cu rolul de a oferi explicații cu privire la rolul anchetei, la scopurile și obiectivele sale, la ce vor fi folosite rezultatele studiului. Chestionarul administrat este structurat în 5 părți exceptând informațiile generale legate de gen, mediul de predare, vârsta și experiența în domeniu. (*competențele tehnice și digitale ale cadrelor didactice, instruirea cadrelor didactice referitor la utilizarea instrumentelor digitale, detectarea celor mai des folosite instrumente digitale la clasă, funcționalitatea didactică a gamificării, impactul activităților susținute prin metoda gamificării în dezvoltarea competențelor emoționale și a abilităților sociale ale elevilor.*)

Fiecare dimensiune este constituită dintr-un set de aproximativ 5-6 întrebări preponderent închise. Cercetarea este desfășurată pe parcursul a 2 luni chestionarul fiind administrat unui număr de **71** cadre didactice din învățământul primar și gimnazial care predau atât în mediul rural cât și urban.

Prima parte a chestionarului pe care se bazează cercetarea se concentrează pe aspectele demografice și profesionale ale acestui grup de cadre didactice, având în vedere compoziția lor în funcție de sex, mediu de predare și grupa de vârstă. Dintre cadrele didactice incluse în acest lot, 95,8% sunt femei. De asemenea, este important de menționat că 81,7% dintre cadrele didactice selectate predau în mediul urban. Cea mai mare proporție a cadrelor didactice din eșantionul studiului se încadrează în grupa de vârstă cuprinsă între 40 și 49 de ani, reprezentând 49,3% din

total. Cea mai mare proporție a cadrelor didactice respondente are o vechime în învățământ de peste 10 ani, reprezentând 68,7% din totalul profesorilor.

Concluzii ale cercetării

În urma răspunsurilor primite de la lotul de respondenți, se observă că există un procent semnificativ de respondenți care se consideră foarte eficienți în utilizarea resurselor digitale pentru comunicare și colaborare. Majoritatea respondenților consideră că au o bună stăpânire a competențelor digitale, dar există și o parte care recunoaște că încă mai au nevoie de dezvoltare pentru a atinge un nivel mai înalt de competență. În același timp majoritatea respondenților recunosc importanța folosirii tehnologiei în rezolvarea problemelor la clasă, cu un procent semnificativ acordând nota maximă. Există, totuși, un mic grup care nu consideră tehnologia la fel de importantă sau eficientă. În general, utilizarea tehnologiei poate aduce avantaje semnificative în rezolvarea problemelor la clasă, oferind acces la resurse și instrumente extinse, facilitând comunicarea și colaborarea, și creând o experiență de învățare mai interactivă și captivantă. Un procent foarte mare din cadrele didactice menționează că au urmat cursuri privind dezvoltarea competențelor digitale și cunosc platforme interactive pentru crearea de jocuri digitale.

Totuși, în urma faptului că ei declară aceste lucruri, un număr puțin mai scăzut dintre aceștia din aceștia afirmând că folosesc metoda gamificării la sala de clasă și o parte sunt reticenți în folosirea ei în procesul de predare.

În concluzie, dimensiunea urmărită arată că majoritatea cadrelor didactice au recunoscut importanța dezvoltării competențelor digitale și au alocat timp și resurse pentru a participa la cursuri în acest sens. Cu toate acestea, există și o minoritate care nu a participat la astfel de cursuri.

Cea de-a doua dimensiune referitoare la instruirea cadrelor didactice în scopul utilizării instrumentelor digitale a relevat rezultate în concordanță cu prima dimensiune observată, astfel încât un procent asemănător de cadre didactice care au participat la cursuri de dezvoltarea a competențelor digitale și care sunt familiarizați cu folosirea acestora, au afirmat că sunt de acord cu o învățare bazată pe joc și cu faptul că este utilă formarea continuă a cadrelor didactice în legătură cu utilizarea mediilor interactive și utilizarea instrumentelor digitale. Același procent care a afirmat că nu au participat la un instructaj în acest sens a manifestat necunoștință și inutilitate în folosirea metodei gamificării în procesul de predare.

Coroborând rezultatele aflate din analiza celor două dimensiuni constatăm că este atins unul din obiectivele studiului în care se observă unii din factorii care influențează decizia profesorilor de a utiliza gamificarea în procesul de predare este faptul că nu au participat la cursuri de dezvoltare a competențelor digitale implicit necunoscând platformele interactive pentru creare de jocuri digitale. Jumatate din procentul celor care afirmă că nu au participat la cursuri nici nu consideră acest lucru util și nu sunt interesați de dezvoltarea lor pe acest palier.

Răspunsul la a doua întrebare a cercetării, întrebare în care urmărim să constatăm **dacă există o corelație semnificativă între participarea profesorilor la formarea în domeniul și atitudinea față de instrumentele digitale, este pozitiv.** Primul obiectiv al studiului a fost atins de asemenea prin rezultatele referitoare la identificarea percepțiilor profesorilor cu privire la gamificare și impactul acesteia asupra procesului de învățare.

Întrebarea cercetării conform căreia utilizarea gamificării crește nivelul de motivație și dezvoltă competențele emoționale și abilitățile sociale corelată cu al treilea obiectiv al studiului a relevat răspunsuri puțin diferite. Astfel, din cei aproximativ trei sferturi din cadrele didactice care au afirmat că sunt instruite și cunosc și sunt de acord cu principiile gamificării și utilitatea folosirii acesteia în sala de clasă, doar aproximativ 60% și au fost de acord în întrebarea cercetării. Procentul aproximativ de 30% din cei care au răspuns la întrebările aferente dimensiunii a 5-a au preferat să nu se pronunțe nici negativ nici pozitiv.

Resursele tehnice disponibile influențează utilizarea gamificării în procesul de predare-învățare este întrebarea de cercetare nr 3 și afirmația la care cadrele didactice au răspuns în procent majoritar pozitiv.

Răspunsul la întrebarea cercetării conform căreia s-a intenționat aflarea celor mai frecvent utilizate platforme/ softuri și aplicații utilizate de cadrele didactice și care sunt considerate de către aceștia cele mai eficiente, s-a observat o preferință pentru Microsoft PowerPoint ca și aplicație de povestire digitală, pentru utilizarea filmărilor și a pozelor în format 360 grade în favoarea celor de creare resurse de realitate virtuală sau augmentată. Considerăm că există o posibilitate în care răspunsul unde se exprimă preferința pentru alegerea legată de Ar/Vr poate coroborat cu preferința cadrelor didactice de a utiliza reurse digitale gata făcute în detrimentul celor create de ele. Există însă și posibilitatea, având în vedere faptul că tehnologia

3D este destul de nouă, ca profesorii să nu cunoască detalii despre existența anumitor softuri de creare resurse de acest tip.

Pentru folosirea în anumite etape ale lecției a unor jocuri educative interactive, profesorii au manifestat preferință pentru platforma Wordwall și o mică parte din ei au comunicat că folosesc instrumente de tipul diverselor platforme unde interacționează cu elevii și familiile. Puținii care au declarat că folosesc aceste tipuri de platforme au menționat catalogul digital.

Un rezultat interesant s-a remarcat prin faptul că o mare parte din respondenți au afirmat că au cunoștință de softurile sau aplicațiile prin care se poate realiza evaluarea, și le folosesc preferând Kahoot, au răspuns că nu le folosesc în procesul de evaluare decât în procent mic. Astfel putem constata că există încă o preferință către metodele de evaluare tradiționale iar evaluarea de acest tip este mai rar folosită.

Prin această cercetare **nu s-a evidențiat faptul că atitudinea cadrelor didactice în privința aplicării metodei gamificării în sala de clasă are legătură cu vârsta cadrelor didactice, cu mediul în care predau, genul sau experiența în domeniu.** Din cei 71 respondenți doar 3 sunt bărbați, mediul de predare fiind preponderent urban (peste 80%). Nu am constatat ca aceste procente să se regăsească în răspunsurile cadrelor didactice legate de cele 5 dimensiuni observate. Același lucru se întâmplă și referitor la corelațiile legate de experiența în domeniu și vârsta respondenților, majoritatea respondenților fiind încadrați în intervalul de vârstă +40 ani (80%) puțini dintre ei având o experiență mai mică de 5 ani (15 respondenți). În concluzie, nu se poate face o afirmație certă referitoare la corelația între vârsta și experiența cadrelor didactice și atitudinea lor față de gamificare. Deși atitudinile pot varia în funcție de factori individuali și contextuali, este posibil ca anumite tendințe să existe în ceea ce privește acceptarea și adoptarea gamificării în mediul educațional

Considerații generale ale studiului

Utilizarea gamificării în procesul de învățare are atât avantaje, cât și dezavantaje. Studiile au arătat că utilizarea gamificării poate crește motivația și angajamentul elevilor, dar poate exista și un risc de a distorsiona obiectivele educaționale. O analiză atentă a atitudinii cadrelor didactice față de gamificare și modul în care aceasta poate influența procesul de învățare poate aduce o contribuție semnificativă la înțelegerea acestei metode și la îmbunătățirea utilizării acesteia.

Există o nevoie crescută de cercetare în ceea ce privește utilizarea gamificării în educație și impactul acesteia asupra procesului de învățare. Prin examinarea atitudinii cadrelor didactice

față de gamificare și modul în care aceasta poate influența procesul de învățare, o dizertație poate contribui la dezvoltarea unui cadru teoretic solid pentru gamificarea în educație și poate identifica problemele cheie care trebuie abordate pentru a asigura o utilizare eficientă a acestei metode.

În concluzie, consider că tema "Atitudinea cadrelor didactice despre gamificare și influența acesteia în învățare" este o temă de actualitate pentru învățământul românesc iar studiile pe această temă ar trebui aprofundate.

Bibliography

- Ahn, L. v. (2021, July 2). *Case study: How Duolingo Utilises Gamification to Increase User Interest*. Retrieved from <https://raw.studio/blog/how-duolingo-utilises-gamification/>
- Andrew, W. (2022, September 15). *TSW.co.uk*. Retrieved from <https://www.tsw.co.uk/blog/leadership-and-management/lockes-goal-setting-theory/>
- Antin, J. (2012). Gamification is not a dirty word. *Interactions*, pp. 14-16.
- Daniela-Elena, I. (2019). Gamificarea procesului de educație. *Revista profesorului*.
- David, W., & Fotaris, P. (2017). Game-Based Learning in Schools: Trainee Teacher Perceptions in Implementing. *Mini Track on The Teacher's Role, Identity and Presence in Game-Based Learning*.
- Dicheva D, D. C. (2014). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *JSTOR*, 75-78.
- Doina, S. (2004). *Psihologia educației*. București: Polirom.
- Eser, Ç., & Özdamlı, F. (2017, June). What "Gamification" is and what it's not. *European Journal of Contemporary Education*, pp. 221-228.
- European Commision. (2021-2027). *Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027)*. Retrieved from <https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan>: <https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan>
- European Commission. (n.d.). <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie>. Retrieved from Education.ec.europa.eu: <https://education.ec.europa.eu/ro/selfie/about-selfie>
- Gabe, Z., & Gunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- GAMIRIGHT. (2019). *GAMIRIGHTGAMIFICAREA CA METODĂ POTRIVITĂ PENTRU COMBATEREA ABANDONULUI ȘCOLAR TIMPURIU ȘI A DEZAVANTAJELOR*. Retrieved from <https://docplayer.ro/223801257-Manual-metodologic-profesional.html>

- Gartner. (2023, february). *Gartner Glossary*. Retrieved from <https://www.gartner.com/en/marketing/glossary/gamification>
- Kickmeier-Rust Matthiew, Mattheiss, E., Steiner, C., & Albert,, D. (2011). A psycho-pedagogical Framework for Multi-Adaptive Educational Games. *International Journal of Game-Based Learning*.
- Matthew, H. (2017). *Video Games In Education*. New York: The College at Brockport: State University of New York.
- Michael, D., & Sande, C. (2006.). *Serious games : games that educate, train and inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- Miron, I. (2007). *Instrucție și educație.Paradigme, strategii, orientări,modele*. (III ed.). Arad: Editura "Vasile Goldiș" University Press.
- Monitorul psihologiei*. (2023, February 4). Retrieved from <https://monitorulpsihologiei.com/abraham-maslow/>
- MONOPOLY DOUBLE PEEL AT McDONALD'S 2022 UK PROMOTION – CONSUMER RULES ("Rules")*. (n.d.). Retrieved from [www.mcdonalds.com](https://www.mcdonalds.com/gb/en-gb/terms-and-conditions/monopoly-consumer-rules-2022.html): <https://www.mcdonalds.com/gb/en-gb/terms-and-conditions/monopoly-consumer-rules-2022.html>
- Muste, D. (2020). *Stimularea motivației învățării la elevi prin intermediul unui program educațional specific* (Vol. Acta Didactica vol 20). Cluj: Editura Universitară Clujeană.
- Noemí, P.-M., & Sedano Hoyuelos, M. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 230-238.
- Perryer Chris, Celestine Nicole Amanda,Scott-Ladd Brenda, Leighton Catherine. (2016). ENHANCING WORKPLACE MOTIVATION THROUGH GAMIFICATION:Transferable lessons from pedagogy. *The International Journal of Management Education*, 327-225.
- Popenici Ștefan, Fartușnic Ciprian. (2009). *Motivația pentru învățare. De ce ar trebui să le pese copiilor de ea și ce putem face pentru asta*. București: DPH.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2020). <https://eos.ro/portofoliu/cadrul-european-pentru-competenta-digitala-a-profesorilor-digcompedu/>. Retrieved from https://eos.ro/wp-content/uploads/2022/10/eos_cadrul_european_pentru_competenta_digitala_a_profesorilor_-_digcompedu_fin_002.pdf
- Richard, L. (2014). Developing a theory of gamified learning linking serious games and gamification of. *Sage Journals*, 752-768.
- Richard, L., & Callan, R. (2011). Casual Social Games as Serious Games: ThePsychology of Gamification in UndergraduateEducation and Employee Training. *Springer*, 399-423.

- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles. *Elsevier*, 411-420.
- Roșca, A. (1943). *Motivele acțiunilor umane. Studiu de psihologie dinamică*. Sibiu: Editura Institutului de P.
- Roșca, A. (1947). *Motivele acțiunilor umane. Studiu de psihologie dinamică*. Sibiu: Editura Institutului de Psihologie al Universității.
- Sáez-López, J.-M., Vázquez-Cano, E., Fombona, J., & López-Meneses, E. (2022). Gamification and gaming proposals, teachers' perceptions and practices in Primary Education. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 213-229.
- Samuely, A. (2017). *McDonald's banks on mobile gamification to boost app downloads*. Retrieved from <https://www.retaildive.com/ex/mobilecommercedaily/mcdonalds-banks-on-mobile-gamification-to-boost-app-downloads>
- Strienholt R, F. J.-L. (2021). <https://www.iea.nl/studies/iea/icils/teacher-panel>. Retrieved from <https://www.iea.nl/studies/iea/icils/teacher-panel>: https://www.iea.nl/sites/default/files/2021-10/ICILS_Teacher_Panel.pdf
- Șurcă, A. (2016, August 29). *eLearning România*. Retrieved from <https://www.elearning.ro>: <https://www.elearning.ro/despre-gamificare>
- TALIS 2018 Results (Volume I). (2019). *OECD Library*. Retrieved from <https://read.oecd-ilibrary.org/education>: https://read.oecd-ilibrary.org/education/talis-2018-results-volume-i_1d0bc92a-en#page1
- Treiblmaier, H., Lisa-Maria Putz, P., & Paul Benjamin, L. (2018, septembrie). Research Commentary: Setting a Definition, Context, and Theory-Based Research Agenda for the Gamification for non gaming applications. *Transactions on Human-Computer Interaction*, p. volume 10.
- Văidăhăzan, R. (2020). *Introducere în Gamificarea Didactică (învățare continuă prin joacă)*. Cluj: Presa Universitară Clujeană.
- Werbach Kevin, Hunter Dan. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Gamificarea în predarea limbii române – teorii, modele și cercetări comparative

COLEGIUL “CSIKY GERGELY” ARAD

PROF.DIMA CRINA

Gamificarea, definită drept „utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice”, a devenit o abordare populară în educație, inclusiv în predarea limbilor străine. La nivelul limbii române, există studii emergente care examinează impactul acestei strategii asupra motivației și performanței elevilor.

Cele mai utilizate cadre teoretice includ:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan): gamificarea susține autonomia, competența și relaționarea, conducând la motivație intrinsecă.
- Modelul ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate): adaptat pentru instruirea gamificată a limbii române în contexte cu flipped classroom.
- Taxonomii de elemente de joc: categorii precum puncte, badge-uri, leaderboard, feedback rapid.

Modele pedagogice aplicate:

- Flipped classroom + gamificare: Fawzi (2022) propune integrarea modelului ADDIE în mediul flipped, folosind aplicații precum Kahoot, Quizizz, EdPuzzle, pentru activități interactive în predarea limbii române.
- Gamificarea pentru limba română de specialitate: Nechifor et al. (2024) arată impactul pozitiv al platformelor GooseChase, Wordwall sau Kahoot asupra studenților internaționali de nivel A2, orientați pe terminologie medicală, inginerescă, sportivă. Studiile comparative, deși rare în contextul specific al limbii române, pot fi alăturate cercetărilor internaționale:
 - În Spania, comparații între escape-room față-în-față și virtual arată diferențe în motivație: jocul fizic stimulează distracția și activarea, cel virtual dezvoltă autonomie și creativitate.
 - Critici arată că suprasaturarea de badge-uri și competiție poate duce la efecte adverse – demotivare, performanță scăzută – subliniind importanța designului echilibrat.

Avantaje:

- Creșterea motivației și implicării activ-participative.
- Feedback imediat și format dinamic al competențelor.
- Diversificarea activităților față-în-față și digitale.

Limitări:

- Posibile efecte negative ale competiției sau suprasolicitării tehnologice.
- Nevoia unor componente coerente, nu doar adăugarea complicațiilor ludice.

Direcții viitoare:

- Realizarea de studii comparative specifice limbii române (e.g. gamificare flipped vs tradițional).
- Evaluarea pe termen lung a motivației și performanței.
- Adaptarea elementelor ludice în funcție de profilul elevului (autonom, social, “achiever” etc.).

Gamificarea în predarea limbii române are un potențial major de a moderniza procesul educativ, de a crește interesul elevilor și de a facilita învățarea prin metode interactive și atractive. Cu toate acestea, succesul depinde de pregătirea noastră, a profesorilor, de integrarea judicioasă a jocurilor în procesul didactic și de asigurarea resurselor tehnologice necesare.

Bibliografie

1. Nechifor, A. et al. (2024). Gamified Romanian for Specific Purposes: A Journey to Engaged Language Acquisition. *Analele Univ. „Ovidius” Constanța, Filologie*, 2/2024.
2. Fawzi, M. (2022). How to Gamify the Flipped Classroom to Support Romanian Language Learning? în *Values, Models, Education – Contemporary Perspectives*.
3. Toda, A. M. et al. (2020). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *ArXiv*.
4. Gamification of learning. *Wikipedia* (2025).

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE

TEORII ȘI MODELE APLICABILE ÎN PROCESUL DIDACTIC

Prof.inv.primar Dinu Gianina

Școala Gimnaziala Nr.11 Buzau

Gamificarea a devenit una dintre cele mai moderne și eficiente strategii didactice ale secolului XXI. Integrarea elementelor de joc în procesul de predare-învățare oferă o alternativă atractivă la metodele tradiționale, susținând motivația, implicarea activă și dezvoltarea competențelor.

1. CE ESTE GAMIFICAREA?

Gamificarea (din engl. gamification) se referă la utilizarea elementelor caracteristice jocurilor (puncte, insigne, niveluri, provocări, recompense, clasamente) în contexte non-joc, precum educația, pentru a stimula comportamentele dorite și a crește implicarea utilizatorilor.

2. FUNDAMENTARE TEORETICĂ

Gamificarea se sprijină pe mai multe teorii psihologice și educaționale:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan): susține că motivația intrinsecă este crescută atunci când sunt satisfăcute trei nevoi de bază: competență, autonomie și relaționare. Jocurile educaționale pot răspunde acestor nevoi prin provocări clare, libertate de alegere și interacțiune.

- Teoria flow-ului (Csikszentmihalyi): descrie starea de „flux” în care un individ este complet absorbit de o activitate. Jocurile creează exact acest echilibru între dificultate și abilitățile jucătorului, favorizând învățarea activă.

- Behaviorismul: prin sistemele de recompense și feedback imediat (puncte, niveluri, insigne), gamificarea influențează comportamentul elevilor, încurajând perseverența și progresul.

3. MODELE DE GAMIFICARE ÎN EDUCAȚIE

a. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)

Acest model oferă o structură clară pentru proiectarea experiențelor gamificate. Se bazează pe 8 factori motivaționali, printre care: sensul și scopul, dezvoltarea și realizarea, influența socială, imprevizibilitatea și evitarea pierderilor.

b. Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)

Folosit în designul jocurilor, acest model se aplică și în educație:

- Mecanici: reguli, puncte, insigne.
- Dinamici: comportamentele declanșate de mecanici (competitivitate, colaborare).
- Estetici: experiența trăită de elev (distracție, provocare, satisfacție).

c. Modelul 6D al lui Kevin Werbach

Un ghid în 6 pași pentru implementarea gamificării:

1. Definirea obiectivelor.
2. Delimitarea comportamentelor dorite.
3. Descrierea jucătorilor (profilul elevilor).
4. Proiectarea ciclurilor de activitate.
5. Alegerea elementelor de joc.
6. Implementarea și evaluarea.

4. IMPLICAREA CADRELOR DIDACTICE

Profesorul devine un arhitect al experiențelor de învățare. El adaptează conținutul, introduce misiuni și provocări, oferă recompense simbolice și cultivă dorința de progres. În plus, gamificarea permite diferențierea învățării, în funcție de ritmul și stilul fiecărui elev.

CONCLUZIE

Gamificarea nu este doar o metodă modernă, ci un mod inteligent și creativ de a aduce învățarea aproape de elevi. Teoriile și modelele prezentate oferă un cadru solid pentru ca această abordare să fie aplicată eficient în activitatea didactică, contribuind la formarea unor elevi activi, motivați și autonomi.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE – O STRATEGIE DIDACTICĂ INOVATIVĂ

Autor: prof. **DOBREA RODICA BIANCA**, Școala Gimnazială nr. 29, Galați

Utilizarea tehnicii gamificării în timpul orelor facilitează învățarea în mod sistematic și transformă lecțiile în misiuni, interactivitatea fiind cheia. Implementarea acestei metode de predare-învățare în procesul educațional conduce la o motivare a elevilor, la creșterea gradului de implicare a acestora și antrenează gândirea divergentă. Prin utilizarea jocurilor în sala de clasă, dar și în lecțiile online, profesorul transformă orice activitate într-una atractivă, interactivă, alungă monotonia, elevii rețin mai ușor, dovedesc interes, deoarece având obiective, ținte de atins, perseverează pentru a câștiga și depun mai mult efort. Gamificarea aduce elemente de joc în procesul de învățare, stimulând motivația și participarea elevilor. Cercetările arată că elevii sunt mai implicați când învățarea include provocări și recompense.

Scopul principal al gamificării este de a integra elementele și gândirea specifică jocului în activități care nu sunt jocuri. În cuvinte simple, „gamificare” înseamnă integrarea mediului existent cu mecanica jocului. Concret, se adoptă elementele cheie ale jocurilor, cum ar fi proiectarea, acțiunea sau activitatea, distracția și competiția, apoi le aplică prin mecanica jocului, cum ar fi obținerea punctelor, a insinelor și a clasamentului, în procesul didactic. Un element cheie al gamificării este utilizarea recompenselor pentru a stimula și menține motivația. Recompensele pot varia de la puncte și insigne digitale, la premii tangibile sau recunoaștere publică. Important este ca acestea să fie aliniate cu obiectivele de învățare și să ofere un sentiment de realizare. Se poate crea un sistem de puncte pentru fiecare sarcină completată, cu insigne speciale pentru realizări notabile. Clasamentele pot încuraja competiția prietenoasă, iar premiile pentru cei mai buni performeri pot stimula eforturile suplimentare. Profesorul trebuie să se asigure că recompensele sunt distribuite într-un mod echitabil și transparent pentru a menține integritatea sistemului. Dacă în timpul jocului, oamenii se concentrează și se implică pentru a-și depăși limitele, tot așa, în activitatea didactică, gamificarea se poate integra într-un mod natural, prin transformarea unor lecții în situații concrete de joc de aventură, de cunoaștere, de experimentare. Elevii pot inventa personaje, pot participa activ la jocuri de rol ca membri ai unei echipe. Ei vor câștiga puncte, diplome și recompense pentru implicarea lor sau pentru ajutorul dat altor elevi. De asemenea, vor înțelege că în joc pot exista și consecințe atunci când greșesc

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai noi abordări în educație, prin care elevii își însușesc noțiunile prin joc. Elevii zilelor noastre sunt fascinați de jocuri, de jocuri pe calculator, unde rezultatele lor sunt evaluate imediat prin punctaje individualizate. Prin joc, ei se implică activ, devenind astfel capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate, gamificarea devenind astfel un procedeu care se adresează motivației intrinseci, prin care elevul se implică direct, la nivel emoțional. Dintre **beneficiile** gamificării în educație amintim:

- încurajarea gândirii critice, a colaborării și a muncii în echipă, a competiției. Crearea de proiecte sau misiuni care necesită colaborare poate încuraja participanții să lucreze împreună, să împărtășească idei și să rezolve probleme. Aceasta nu doar că îmbunătățește învățarea, dar dezvoltă și abilități sociale și de comunicare.

- dezvoltarea unor abilități noi prin simulare;
- implicarea activă a elevilor în procesul de învățare;
- îmbunătățirea memoriei, a atenției în procesul de atingere a obiectivului;
- experimentarea eșecului – ca treaptă necesară în învățare; oferirea unui feedback permanent, ceea ce permite profesorilor să evalueze nivelul la care se află elevul, cât și să ia decizii imediate, iar elevilor le oferă cadrul de a fi parte activă în propria evoluție;

- creșterea interesului pentru a învăța mai mult și în afara clasei, prin teme complete și atractive;

- posibilitatea de a observa legătura dintre noțiunilor dobândite cu lumea înconjurătoare;
- integrarea naturală în cursurile eLearning, astfel că elevii achiziționează cu ușurință noi informații.

- eliminarea stresului din evaluare.

Pe de altă parte, unii profesioniști găsesc unele **dezavantaje** în introducerea gamificării în sălile de clasă. Una dintre cele mai numite este că, **gamificarea are loc mai ales într-un mediu online** prin dispozitive electronice. Unii profesori consideră că este încurajată utilizarea ecranelor, ceea ce poate duce la dependență.

Un alt dezavantaj numit este **costul ridicat al implementării sale** cu criterii de calitate. Producția de materiale educaționale audiovizuale, deși se răspândește, este încă relativ costisitoare. În plus, centrele trebuie să reînnoiască materialul educațional și instrumentele pe care le au deja.

Deși gamificarea dezvoltă foarte bine o serie întreagă de abilități, există altele precum exprimarea orală care sunt foarte greu de dezvoltat cu această metodă. De asemenea, **lipsa de motivație intrinsecă**. Gamificarea se bazează foarte mult pe motivatori extrinseci, cum ar fi recompensele și stimulentele, care pot submina motivația intrinsecă și pot duce la o dependență de recompensele externe, **accentuarea excesivă a competiției** - clasamentele și elementele competitive pot crea un sentiment de excludere și pot demoraliza persoanele care s-ar putea să nu aibă performanțe la fel de bune ca ale altora, **implicare superficială** - gamificarea poate avea ca rezultat o implicare superficială, în care utilizatorii se concentrează în primul rând pe câștigarea de puncte și recompense, mai degrabă decât să se cufunde cu adevărat în experiență.

Beneficiile gamificării sunt realizabile în clasă prin accesarea unor aplicații software, care ajută profesorii în demersul didactic. Printre acestea amintim:

➤ **Kahoot** - Cu accentul său pe învățare socială, Kahoot permite utilizatorilor să creeze, să împărtășească și să joace jocuri de învățare sau quizuri într-un mod distractiv și atractiv. Kahoot este ideal pentru a transforma testele într-o competiție distractivă și pentru a face recapitulări interactive. Profesorii pot crea chestionare personalizate, iar elevii răspund în timp real, competiția stimulându-i să se implice mai activ.

➤ **Classcraft** - Classcraft aduce o dimensiune unică: lecțiile devin o poveste interactivă, iar elevii joacă roluri de eroi, câștigând puncte pentru colaborare și progres. Acest sistem promovează comportamente pozitive, elevii acumulând puncte pentru acțiuni ca participarea și ajutorul colegilor.

➤ **Plickers** – Plickers este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor- folosind liste de întrebări- și să genereze statisticile aferente pe clasă și pe elev cantitativ, nu nominal. Întrebările sunt „citite” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefonul ce conține variantele de răspuns corecte. Jocul mut este agreat de către elevi datorită elementului de surpriză, dar și de către profesori pentru că elevii nu se pot inspira unii de la ceilalți.

➤ **CourseHero** - CourseHero facilitează interacțiunea profesor-elev. Programul este un portal online care funcționează ca o suprafață de comunicare și de partajare a cunoștințelor

➤ **Minecraft** - Sunt cunoscute posibilitățile de creație și educare ale jocului Minecraft și sunt utilizate în cadrul gamificării procesului educațional.

➤ **ClassDojo** - ClassDojo este o sală digitală, un joc destinat managementului clasei, care gamifică procesul de educație. Permite profesorilor să transmită părinților un mesaj rapid cu privire la evoluția copiilor la școală.

➤ **GoalBook** - GoalBook este o aplicație care facilitează interacțiunea dintre elevi, fiind axată, cu predilecție, către munca în echipă. Oferă posibilitatea comunicării între profesori, părinți și elevi.

➤ **Gimkit** - Gimkit ajută profesorii să creeze experiențe memorabile de învățare pentru elevi. Gimkit este o platformă game-show, unde elevii se concurează prin răspunderea la întrebări prin intermediul dispozitivelor electronice. Gimkit funcționează prin crearea de quiz-uri create de profesori, dar și de către elevi. Gimkit este cunoscut pentru asemănarea cu Kahoot, un alt joc online, însă diferența adusă de către Gimkit este aceea de repetare a întrebărilor, lăsând posibilitatea de a răspunde corect.

➤ **Socrative** - Socrative este de asemenea un joc bazat pe întrebări. Ceea ce îl face mai unic față de celelalte jocuri este posibilitatea profesorului de a previzualiza și de a scrie un review lucrărilor elevilor. Este un mod eficient de a învăța, însă și de a fi în contact cu elevul.

Gamificarea are potențialul de a transforma complet procesul de învățare, făcându-l mai interactiv, motivant și eficient. Prin integrarea elementelor de joc în metodele educaționale, poți crea un mediu de învățare care nu doar că stimulează implicarea, dar și îmbunătățește reținerea și aplicarea cunoștințelor.

Bibliografie:

1. Cojocariu, V.-M. (Coord.), Ioana Boghian, Costică Lupu, Liliana Măță, Carmen Nedelcu, Daniela Pușcașu, Petronela Savin. Jocuri didactice minunate din diferite izvoare adunate. Editura Miniped, București, 2017
2. Fullerton, T. Game Design Workshop, 4th Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, CRC Press, Florida, 2014.
3. Kapp, K. Gamificarea învățării și instruirii. Metode și strategii bazate pe joc pentru formare și educație. San Francisco, 2012.
4. Măță, L., Cojocariu, V.-M. Ghid de elaborare a jocului didactic, Ed. Alma Mater, Bacău, 2011.
5. Șoitu, L. Prefață, la vol. H. Siebert, Pedagogie constructivistă, Institutul European, Iași, 2001.

Gamificarea: Teorii, Modele și Cercetări Comparative asupra Impactului în Diverse Domenii

Prof. Dolcescu Bogdan Daniel
Sc. Gimnaziala Aninoasa

1. Introducere

În ultimele două decenii, gamificarea a evoluat dintr-un concept emergent într-o strategie larg implementată în medii variate. Termenul a fost popularizat după 2010 și se referă la integrarea mecanismelor de joc — puncte, insigne, clasamente, provocări în activități ne-ludice pentru a stimula implicarea și motivația. Acest articol își propune să revizuiască teoriile de bază, să compare modele de gamificare și să evalueze rezultatele empirice din literatura științifică.

2. Teorii Fundamentale în Gamificare

2.1 Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory, SDT)

Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) este una dintre cele mai influente în înțelegerea motivației în contextul gamificării. SDT postulează că motivația intrinsecă este susținută de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale:

Autonomie: libertatea de a alege și controla acțiunile.

Competență: sentimentul de eficiență și progres.

Relaționare: conexiunea cu alți indivizi.

Gamificarea eficientă se bazează pe proiectarea de activități care sprijină aceste nevoi, nu doar pe recompense externe.

2.2 Teoria fluxului (Flow Theory)

Mihaly Csikszentmihalyi a introdus conceptul de *flow* ca o stare de implicare totală într-o activitate. Gamificarea caută să creeze condiții optime pentru flow prin echilibrarea provocărilor cu abilitățile utilizatorului și prin oferirea unui feedback constant.

2.3 Teoria condiționării operante (Behaviorism)

B.F. Skinner și alți behavioriști au explorat rolul recompenselor în întărirea comportamentului. Mecanismele de tip *reward-based* (insigne, puncte, niveluri) se bazează adesea pe întărirea pozitivă, dar riscă să genereze o motivație extrinsecă fragilă.

3. Modele de Gamificare

3.1 Modelul Octalysis (Yukai Chou, 2014)

Octalysis este un cadru de analiză a motivației care identifică opt factori principali, dintre care patru sunt orientați către motivația intrinsecă (ex: sensul, creativitatea, socializarea) și patru către cea extrinsecă (ex: recompense, evitare a pierderii, influență). Modelul permite evaluarea holistică a unei aplicații gamificate.

3.2 Gamification Frameworks în Educație

În educație, modele precum MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) sau RECIPE (Rules, Engagement, Challenges, Identity, Progression, Emotion) sunt frecvent utilizate pentru a structura intervențiile educaționale gamificate.

4. Cercetări Comparative: Rezultate și Concluzii

4.1 Educație

Studiile arată rezultate mixte. De exemplu, Hamari et al. (2014) au descoperit că gamificarea poate crește implicarea, dar efectele asupra performanței academice sunt inconsistente. Un studiu comparativ realizat de Seaborn & Fels (2015) a arătat că gamificarea funcționează mai bine în medii informale sau autodirijate.

4.2 Sănătate

Gamificarea este utilizată în aplicații de fitness (ex: Fitbit, Zombies Run!) și programe de sănătate publică. Studiile arată că poate crește activitatea fizică (Ahtinen et al., 2013), dar menținerea efectelor pe termen lung rămâne problematică.

4.3 Afaceri și resurse umane

În mediul organizațional, gamificarea este aplicată în training, onboarding și creșterea productivității. Totuși, un review sistematic (Koivisto & Hamari, 2019) a sugerat că eficiența depinde de alinierea cu cultura organizațională și de relevanța feedbackului.

5. Critici și Limitări

Criticile principale la adresa gamificării includ:

Supradozarea recompenselor: poate inhiba motivația intrinsecă.

Design superficial: multe implementări se bazează doar pe punctaje și clasamente fără o fundație teoretică solidă.

Efecte pe termen scurt: multe intervenții gamificate funcționează doar în fazele incipiente ale implicării.

6. Concluzii și Direcții Viitoare

Gamificarea este un domeniu interdisciplinar promițător, dar care necesită mai multă rigoare teoretică și evaluare empirică riguroasă. Viitorul cercetării ar trebui să exploreze:

Gamificarea personalizată pe profiluri de motivație.

Integrarea inteligenței artificiale în designul adaptiv al experiențelor.

Evaluarea impactului pe termen lung asupra comportamentului și învățării.

Bibliografie (selectivă)

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies. *Hawaii International Conference on System Sciences*.

Chou, Y. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*.

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31.

Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL:

Inovație și Eficiență în Predare la Disciplina Educație Fizică

Profesor Daniela Manuela Drăgan

Colegiul Național „Nicolae Iorga”, Brăila

În epoca actuală, datorită faptului că tehnologia și interactivitatea modelează profund comportamentul tuturor tinerilor, este necesar ca sistemul educațional să se adapteze constant pentru a menține și a crește interesul și motivația elevilor. Printre metodele moderne care pot fi folosite cu un mare succes este gamificarea, adică utilizarea elemente de joc într-un cadru non-ludic — în acest caz, procesul de învățare. Pentru aceasta educația fizică oferă un cadru ideal pentru integrarea principiilor gamificării, datorită caracterului dinamic, competitiv și orientat spre acțiune al disciplinei.

Această metodă presupune integrarea mecanismelor de joc (de exemplu punctajul, recompensele, provocările, clasamentele sau nivelurile) într-un context educațional pentru stimularea motivației și a implicării elevilor. Spre deosebire de învățarea prin jocuri (game-based learning), gamificarea înseamnă mai degrabă aplicarea unor *strategii motivaționale specifice jocurilor* în timpul procesului de predare.

Prin gamificare este stimulată **motivația intrinsecă** — dorința de a participa activ, de a progresa și de a câștiga nu doar recompense, ci și satisfacție personală. Elevii devin astfel mai activi, mai responsabili și mai deschiși la colaborare și competiție sănătoasă, astfel încât chiar și cei mai puțin dotori să facă efort să poată fi cooptați și atrași în activitate.

În contextul orelor de educație fizică, care prin natura sa se bazează pe activitate, mișcare, interacțiune și competiție, introducerea gamificării în acest cadru aduce multiple beneficii, ca de exemplu-

- **Creșterea participării și implicării:** elevii sunt mai dornici să participe când activitățile includ provocări, misiuni sau punctaje.
- **Stimularea colaborării și a fair-play-ului:** structurile de joc pot încuraja lucrul în echipă și respectul față de reguli și colegi.
- **Formarea de obiceiuri sănătoase:** gamificarea poate transforma exercițiile fizice într-o activitate plăcută și așteptată.

Iată câteva exemple concrete de aplicare-

1. **Un sistem de punctaj personalizat**

Elevii pot primi puncte pentru participare activă, îmbunătățirea performanțelor sau comportament exemplar. La finalul unei perioade (săptămână/lună), punctele se pot transforma în insigne sau premii simbolice.

2. **Badge-uri și niveluri**

Pe modelul jocurilor video, se pot crea niveluri de progres („Începător al mișcării”, „Atlet în devenire”, „Maestru al echilibrului”) care să reflecte evoluția fiecărui elev.

3. **Provocări și misiuni**

Fiecare lecție poate începe cu o „misiune” de echipă sau individuală, care trebuie rezolvată prin activitate fizică: un traseu aplicativ, o probă de viteză, o activitate de coordonare etc.

4. **Competiții sănătoase cu clasamente dinamice**

Clasele pot fi împărțite în echipe cu nume proprii și se pot desfășura turnee tematice (ex. „Cupa rezistenței”, „Campionatul agilității”) cu evidențierea progresului pe un panou motivațional în sala de sport.

5. **Integrarea tehnologiei**

Se pot folosi aplicații mobile de tip pedometru, realitate augmentată (AR) sau coduri QR ascunse în teren, pentru provocări digitale în aer liber.

Rezultatele observate în practică confirmă că elevii se arată mai implicați, mai dornici să participe și mai deschiși să-și depășească limitele atunci când educația fizică este livrată prin metode gamificate. S-a remarcat scăderea absenteismului, creșterea spiritului de echipă, dar și îmbunătățirea performanțelor fizice și a dispoziției generale.

Pentru aplicarea gamificării este necesară o planificare atentă și o bună cunoaștere a clasei. Printre provocări se numără-

- **Resursele materiale limitate** (echipamente, spațiu, tehnologie).
- **Timpul necesar pentru conceperea activităților.**
- **Evitarea suprasolicitării prin competiție:** este esențial ca accentul să cadă pe progres și colaborare, nu pe rivalitate excesivă.

În concluzie metoda gamificării este o unealtă valoroasă în arsenalul profesorului de educație fizică. Implementată corect, ea poate transforma complet dinamica orei: de la simplă participare, la implicare entuziastă. Prin joc, provocare și recunoaștere, elevii nu doar că își dezvoltă abilități motrice, ci învață valori importante: perseverența, colaborarea, respectul și bucuria de a fi active..

Într-o lume în continuă schimbare, profesorul care inovează rămâne profesorul care inspiră.

. Bibliografie / Resurse Recomandate

- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.
- Resurse online: Edutopia, TeachThought, Classcraft, PE Central .

”GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL; INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE”

Gamificarea educației este o abordare inovatoare care integrează elemente specifice jocurilor în contextul învățării, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanța copiilor.

Modelele de gamificare sunt structuri și abordări care te ghidează în procesul educațional de implementare a elementelor de joc în contexte non-ludice ,cum ar fi educația. Acestea te ajută să decizi ce elemente să folosești (puncte, provocări, recompense), unde să le plasezi (în sesiuni de studiu) și când să le introduci. Un design eficient al gamificării implică o combinație de design de joc , psihologie motivațională, economie comportamentală și înțelegerea și analizarea utilizatorilor site-urilor de joc.

Elemente cheie în gamificarea educației:

Pentru a înțelege modelele de gamificare este important să cunoaștem elementele de bază care sunt utilizate frecvent:

- **Puncte** : Copii acumulează puncte prin îndeplinirea sarcinilor și participarea activă;
- **Insigne/realizări**: Recompense vizuale care marchează atingerea unor etape;
- **Clasamente**: Afășează progresul și realizările elevilor stimulând o competiție sănătoasă;
- **Misiuni/Provocări**: Sarcini structurate sub formă de obiective, care ghidează copilul în procesul de învățare;

- **Niveluri:** Progresia prin etape de dificultate crescândă, oferind un sentiment de avansare;
- **Recompense:** Pot fi virtuale (avataruri) sau reale (smiley face);
- **Poveste:** Crearea unui context narativ care motivează și implică copiii;
- **Avataruri:** Reprezentări personalizabile ale elevilor în mediul de învățare gamificat;
- **Feed-back imediat:** Informații rapide despre performanță.

Modele și exemple de gamificare în educație:

- **Modelul bazat pe puncte, insigne și clasamente:**
 1. Copiii primesc puncte pentru participare la discuții sau răspunsuri corecte la jocuri.
 2. Insigne: Copiii primesc insigne pentru atingerea unor praguri la jocurile interactive;
 3. Clasamente: Afișează progresul copiilor creând o competiție prietenoasă.
- **Modelul bazat pe misiuni și provocări:**
 1. Escape room-uri educaționale: Copiii rezolvă puzzle-uri și sarcini ca să ajungă la final să înțeleagă probleme matematice;
- **Modelul bazat pe narațiune și roluri:**
 1. Acest model creează un context narativ imersiv care transformă învățarea într-o aventură: de exemplu la o lecție de cunoașterea mediului copiii pot fi exploratori care vor descoperii planete rezolvând chestionare și ghicitori;

- **Modelul colaborativ;** Acest model se concentrează pe elemente care încurajează interacțiunea și munca în echipa.

Beneficiile gamificării în educație:

- Creșterea motivației și a angajamentului: elementele ludice transformă învățarea într-o experiență mai plăcută, stimulând interesul intrinsec;
- Îmbunătățirea abilităților cognitive: Copiii își dezvoltă gândirea critică, rezolvarea de probleme și creativitatea;
- Dezvoltarea abilităților sociale: Colaborarea în misiuni și competiția sănătoasă contribuie la dezvoltarea comunicării și a lucrului în echipă;
- Responsabilizare și perseverență: Obiectivele clare și sistemele de recompense îi încurajează pe copii să își asume responsabilitatea pentru propria învățare și să nu renunțe ușor în fața dificultăților.
- Reducerea fricii de eșec: Greșelile sunt văzute în joc ca oportunități de învățare nu ca eșecuri.

Pentru a implementa cu succes gamificarea este important să luăm în considerare următoarele aspecte:

- **Definirea obiectivelor de învățare:** ceea ce urmărești ca copiii să învețe prin joc;
- Cunoașterea publicului țintă: adică adaptez elementele de joc la vârsta și stilul de învățare a copiilor;
- Alegerea elementelor de gamificare potrivite: trebuie folosite doar elementele care se potrivesc obiectivelor și contextului;
- Integrarea naturală în curriculum: gamificarea ar trebui să completeze, nu să înlocuiască conținutul educațional;
- Oferirea de feed-back constant: copiii trebuie să știe să cum progresează și ce mai au de făcut;

- Echilibrul între competiție și colaborare:încurajează spiritul competitiv cât și munca în echipă;
- Flexibilitate și adaptabilitate:adică fii deschis la ajustări în funcție de reacțiile copiilor și de rezultatele obținute.

Gamificarea reprezintă o modalitate eficientă de a transforma procesul educațional într-o experiență mai captivantă și mai productivă ,adaptată nevoilor și preferințelor copiilor și deci a noii generații.

Bibliografie:

Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 1–4.

- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
- **GEMINI**-a fost o sursă de inspirație

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE – STRATEGIE MODERNĂ PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI ȘI EFICIENȚEI ÎNVĂȚĂRII

GAMIFICATION IN EDUCATION - A MODERN STRATEGY FOR ENHANCING MOTIVATION AND LEARNING EFFICIENCY

*PROF. ÎNV. PRIMAR: DRĂGOI MĂDĂLINA - NICOLETA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „SIMION BALINT” ROȘIA MONTANĂ*

Rezumat: *Gamificarea, ca strategie educațională inovatoare, presupune integrarea elementelor și mecanicilor specifice jocurilor în procesul de predare–învățare–evaluare. Articolul de față îmbină perspective psihopedagogice, neurobiologice și digitale, oferind o analiză unitară asupra modului în care jocul didactic și digitalizarea transformă mediul educațional într-un spațiu motivant, personalizat și eficient. Se evidențiază beneficiile utilizării platformelor interactive, realității augmentate, inteligenței artificiale și resurselor educaționale digitale în dezvoltarea motivației intrinseci și formarea competențelor-cheie ale elevilor.*

Cuvinte-cheie: *gamificare, motivație, digitalizare, joc didactic, învățare activă, neuroeducație, platforme educaționale.*

Abstract: *Gamification, as an innovative educational strategy, involves integrating elements and mechanics specific to games into the teaching–learning–assessment process. This article brings together psychopedagogical, neurobiological, and digital perspectives, offering a unified analysis of how didactic play and digitalization transform the educational environment into a motivating, personalized, and efficient space. It highlights the benefits of using interactive platforms, augmented reality, artificial intelligence, and digital educational resources in developing intrinsic motivation and key student competencies.*

Keywords: *gamification, motivation, digitalization, didactic games, active learning, neuroeducation, educational platforms.*

Introducere

Educația contemporană este profund influențată de transformările digitale și de nevoia tot mai accentuată de a motiva elevii într-un mod autentic, captivant și personalizat. În acest context, gamificarea – utilizarea mecanicilor de joc în contexte non-ludice – devine o strategie necesară. Aceasta transformă procesul de învățare într-o experiență dinamică, în care elevii sunt implicați activ, învață prin explorare și cooperare, fiind motivați de recompense, competiție și progres (Vygotsky, 1978).

Jocul didactic – fundamentul gamificării educaționale

Jocul didactic are un rol important în formarea personalității elevilor, dezvoltând spiritul de observație, gândirea logică și creativă, dar și deprinderile de colaborare (Grigoreanu, 2024). Este o metodă cu valențe formative și afective, ideală în special pentru învățământul primar, acolo unde învățarea prin joc este naturală și eficientă. Procesul de gamificare are la bază aceleași mecanisme ale jocului didactic: interacțiunea, participarea voluntară, motivația intrinsecă, descoperirea și recompensarea progresului. În plus, jocul didactic poate fi susținut de tehnologiile moderne, prin integrarea platformelor digitale educaționale (Wordwall, Kahoot, LearningApps), ceea ce contribuie la creșterea atractivității și a implicării elevilor (Bîrnaz, 2013).

Ce este gamificarea și de ce funcționează?

Gamificarea este definită de Karl Kapp ca „utilizarea elementelor jocurilor video, esteticii și tehnicilor specifice lor pentru a crește implicarea, a motiva acțiunea, a promova învățarea și a rezolva probleme” (Kapp, 2012). Această metodă aplică în educație structura jocurilor video – puncte, insigne, niveluri, avatare, clasamente – stimulând motivația prin recompense și provocări graduale.

Gamificarea și motivația – o relație sinergică

Gamificarea stimulează în mod direct motivația intrinsecă a elevilor. Aceștia sunt încurajați să continue procesul de învățare prin sentimentul progresului vizibil și al recompenselor. Modelul propus de Lewin (1951) privind forțele motivaționale explică cum recompensa declanșează o reacție pozitivă, activând dopamina – un neuromediator al plăcerii și succesului. În gamificare, eșecul este reinterpretat: nu este o pedeapsă, ci o oportunitate de învățare. Prin reluarea imediată

a sarcinii și prin feedback rapid, elevii își dezvoltă reziliența și înțeleg că procesul de învățare include încercare, greșeală, reflecție și reușită (Schell, 2008).

Digitalizarea și mediul educațional gamificat

Transformările digitale au adus în educație un set nou de instrumente, printre care se numără platformele interactive, aplicațiile educaționale, realitatea virtuală (VR), realitatea augmentată (AR) și algoritmi de inteligență artificială. Elevii pot învăța în ritmul propriu, pot explora concepte prin simulări interactive și pot primi feedback imediat (Dîrlău & Dragomir, 2024). Platformele precum Moodle, Google Classroom, Edmodo, Duolingo, GeoGebra sau ClassDojo facilitează comunicarea, colaborarea și învățarea personalizată. Ele sprijină elevii să-și dezvolte gândirea critică, autonomia și motivația, având în același timp un caracter ludic și captivant.

Exemple de aplicare a gamificării în educație

Gamificarea poate fi implementată în orice moment al lecției, indiferent de disciplină sau nivel: Kahoot / Quizizz – teste interactive cu clasament în timp real; Wordwall – rebusuri, puzzle-uri, jocuri de asociere; ClassDojo – recompensarea comportamentului prin puncte și avataruri; MinecraftEdu – învățare exploratorie și creativă; Classcraft – RPG educațional cu avataruri și mecanisme de echipă; GoalBook, CourseHero – personalizarea traseului educațional și partajarea resurselor; Twinkl, Edpuzzle, LearningApps – platforme de creare de materiale gamificate și lecții interactive.

Integrarea gamificării în procesul educațional nu se limitează la aspecte ludice, ci se bazează pe teorii psihologice și pedagogice solide, care oferă un cadru științific coerent pentru proiectarea unor experiențe de învățare captivante și eficiente.

1. Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – Deci & Ryan) - Una dintre cele mai importante teorii care fundamentează gamificarea este Teoria autodeterminării, elaborată de Deci și Ryan (1985), care susține că motivația umană este determinată de trei nevoi psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. În context educațional, gamificarea contribuie la satisfacerea acestor nevoi prin: oferirea posibilității elevilor de a alege trasee de învățare (autonomie); feedback constant și provocări graduale (competență); elemente sociale precum echipe, clasamente sau parteneriate (relaționare).

2. Teoria fluxului (Flow Theory – Csíkszentmihályi) - Mihály Csíkszentmihályi (1990) descrie starea de *flow* ca o implicare profundă, pozitivă, care apare atunci când provocările sunt echilibrate cu nivelul de competență al individului. În educație, gamificarea facilitează intrarea elevilor în această stare de flux prin: obiective clare; activități adaptate nivelului elevilor; feedback imediat asupra progresului.

3. Teoria învățării sociale (Albert Bandura) - Gamificarea se bazează și pe teoria învățării sociale formulată de Albert Bandura (1977), potrivit căreia oamenii învață observând comportamentul altora și consecințele acestora. Într-un mediu gamificat: elevii își pot modela comportamentele prin exemplele oferite de colegi sau de avataruri virtuale; clasamentele și premiile vizibile acționează ca întăritori externi ai învățării prin observație și imitare. Astfel, comportamentele pozitive (efort, perseverență, cooperare) pot fi încurajate prin recunoaștere publică și recompense simbolice (Bandura, 1986).

4. Teoria întăririi (Reinforcement Theory – B.F. Skinner)- Gamificarea utilizează în mod explicit principiile behavioriste formulate de B.F. Skinner (1953), conform cărora comportamentele sunt consolidate prin întăriri pozitive sau negative. Exemple din mediul educațional includ: acordarea de puncte, insigne sau trofee pentru activități finalizate; pierderea de vieți sau scăderea în clasament ca formă de întărire negativă. Aceste mecanisme stimulează comportamentele dorite, cresc frecvența participării la activități și oferă motivație extrinsecă în special pentru elevii cu dificultăți de angajare cognitivă.

Concluzii

Gamificarea este o strategie complexă și eficientă, cu beneficii evidente asupra motivației, implicării și performanței școlare. Aceasta validează motivația intrinsecă, încurajează învățarea activă și reduce frica de eșec. Elevii devin actori activi ai propriei învățări, experimentând succesul într-un cadru sigur și stimulat. Prin integrarea tehnologiilor educaționale și a mecanismilor de joc, gamificarea contribuie la transformarea educației într-un proces viu, adaptat nevoilor actuale ale elevilor.

Gamificarea în educație nu este un simplu artificiu tehnologic sau ludic, ci o strategie cu baze teoretice consistente, capabilă să transforme profund procesul de învățare. Prin aplicarea teoriilor motivaționale și de învățare precum cele ale lui Deci & Ryan, Csíkszentmihályi, Bandura sau

Skinner, gamificarea poate: stimula participarea activă; crește motivația și performanțele; susține dezvoltarea socială și emoțională a elevilor. Într-un sistem educațional aflat în transformare, gamificarea oferă un cadru atractiv, adaptabil și eficient pentru a modela comportamente educaționale pozitive.

Bibliografie

1. Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. Prentice-Hall.
2. Bîrnaz, N. (2013). *Didactica biologiei*. Chișinău: CEP USM.
3. Chou, Y.-K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Group.
4. Codreanu, A. D. (2021). *Gamificarea ca strategie de stimulare a motivației*. Chișinău: CEP UPS.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15).
6. Dîrlău, O. & Dragomir, D. (2024). *Digitalizarea în educație – Parte integrantă a procesului de predare–învățare–evaluare*. București.
7. Grigoreanu, S. (2024). *Utilizarea jocurilor didactice în predarea biologiei*.
8. Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
9. Lewin, K. & Cartwright, D. (1951). *Field theory in social science*. New York: Harper and Row.
10. Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Elsevier.
11. Văidăhăzăn, R. (2024). *Introducere în gamificare didactică*. Libris.
12. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Gamificarea învățării – o nouă metodă de învățare

Profesor, Duican Mihaela-Maria
Școala Gimnazială Mădulari, Jud. Vâlcea

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative[1]. Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când aceștia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială. Printre beneficiile gamificării, avem: Implicarea elevilor în sarcinile școlare. Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.

Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.

Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele. Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea. Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Aceste strategii de predare tip gamification pot fi adaptate la dezvoltarea proceselor psihice – atenție, implicare, motivație – la elevii cu ADHD.

Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlarii cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigneri ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferirea elevilor posibilitatea de alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale: solicitarea elevilor de a proiecta un sistem de abilități și obiective la nivel de clasă, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, îmbrățișarea eșecului-oferind elevilor un mediu fluid de învățare auto-dirijată, gamificare în notare abandonând notele și implementând un sistem de „puncte de experiență”, implementarea unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un sistem de recompense prin care elevii obțin un rezultat semnificativ în echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Utilizarea platformelor și aplicațiilor online:

- Plickers (plickers.com/) este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor- folosind liste de întrebări- și să genereze statisticile aferente pe clasă și pe elev cantitativ, nu nominal. Întrebările sunt „citite” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefonul ce conține variantele de răspuns corecte. Jocul mut este agreat de către elevi datorită elementului de surpriză, dar și de către profesori pentru că elevii nu se pot inspira unii de la ceilalți.
- AnswerGarden (answergarden.ch/) este o platformă online de colectare frontală, anonimă, a răspunsurilor la întrebări deschise, scurte, propuse pentru dezbatere, fără a se ști cine este autorul unuia sau altuia dintre răspunsurile pe care elevii le introduc de pe telefoanele lor mobile și care apar în timp real în fața ochilor tuturor pe ecranul din fața clasei, prin intermediul computerului conectat la internet. Se dezbate răspunsurile, se oferă feedback. Este agreat de elevi pentru că se implică și cei timizi, întrucât nu au cum să se rușineze de greșeală, necunoscându-se cine a răspuns. Dezbaterile nu vor mai fi „personale”, ci axate pe conținut.
- Socrative (www.socrative.com/) este o platformă foarte folosită, care poate înlocui testele clasice, pe suport de hârtie, la orice disciplină.
- Classcraft (classcraft.com/) este o platformă de management al clasei la absolut orice disciplină de studiu, care permite recompensarea rezultatelor la învățătură, dar și comportamentele dezirabile. Elevii trebuie să-și creeze conturi, în care trăiesc învățarea ca pe o aventură, pentru că îndeplinesc diferite roluri în microgrupuri și au diferite „puteri”, pe care le obțin trecând de la un nivel la altul, pe bază de puncte. Această platformă poate înlocui într-o bună măsură catalogul electronic, deoarece părinții își pot crea conturi care le permit accesul la clasa virtuală și observa evoluția copiilor.
- ClassDojo este o aplicație de comunicare atractivă, sigură, ușor de utilizat de către cadrele didactice, părinți și elevi. Cadrele didactice îi pot încuraja pe elevi prin diferite mesaje, cum ar fi „Este harnic” și „Muncește în echipă”. Cadrele didactice pot împărtăși cu părinții experiența din clasă, postând fotografii, videoclipuri și anunțuri în cadrul aplicației, cu întregul grup de părinți, sau doar cu un singur părinte. Părinții văd actualizările privind activitatea copilului lor

acasă, fotografiile precum și videoclipurile de la școală. Elevii urmăresc atent punctele acumulate și își doresc să obțină diferite trofee. Aplicația ClassDojo poate fi utilizată și de către specialiștii în terapia tulburărilor de limbaj atât pentru a oferi feedback despre comportamentul copilului din timpul programului școlar cât și pentru a monitoriza evoluția copilului pe baza obiectivelor stabilite. Ajută cadrele didactice și terapeuții să construiască o cultură pozitivă în clasă sau cabinet, încurajând elevii și să comunice cu părinții despre comportamentele manifestate la școală sau cabinet. Părinții pot să discute cu copiii despre sarcinile de lucru pe care trebuie să le rezolve. Fiecare cadru didactic își creează propriul cont pe aplicație, unde introduce toți elevii din clasă sau doar anumiți elevi ce prezintă comportamente indezirabile, iar elevii pot primi un cod cu ajutorul căruia să își acceseze propriul cont. Fiecare părinte este invitat în clasa virtuală și poate vizualiza informațiile despre propriul copil sau informațiile generale pe care le postează cadrul didactic. Aplicația permite stocarea punctajelor obținute, monitorizarea progresului fiecărui elev iar părintele poate vizualiza punctajul pe care l-a obținut copilul la sfârșitul săptămânii.

- „Write. Fold. Pass” (foldingstory.com/) este o platformă pentru cultivarea creativității și co-creației. Un exemplu clasic îl reprezintă compunerile cu început dat. Poate fi utilizată la limbile moderne, dar și la limba română, pentru că se pot introduce sarcini în limba română, deși limba utilizată pe platformă este limba engleză.

Există critici privind tehnica gamificării, dar este de netăgăduit faptul că aceasta oferă elevilor și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea întrucât are capacitatea de a transforma ora de curs în sarcini cu elemente de joc, dezvoltând la elevi abilități practice, încurajează colaborarea și creativitatea, precum și motivația să-și îmbunătățească propria învățare prin instruire auto-ghidată.

Bibliografie

- [1] aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- [2] gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
- [3] www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/
- [4] www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

GAMIFICAREA ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Enea Daniela, Colegiul Național „Vasile Alecsandri” din Bacău

„Gamificare” este un termen care a apărut în 2007-2010, care înseamnă „a adăuga elemente majore sau minore de design de joc la un context, industrie sau mediu care nu este un joc”. Învățarea bazată pe joc și gamificare dintr-o privire imediată pot părea termeni similari și interschimbabili. În timp ce ambii termeni combină jocurile și învățarea, diferența constă în modul în care elementele de joc sunt integrate în experiența de învățare. Această distincție duce la o diferență mai mare în rezultatele învățării atunci când se compară.

Gamificarea, ca metodă modernă de predare, reprezintă integrarea elementelor specifice jocurilor: cum ar fi punctaje, badge-uri, clasamente, provocări și povești captivante în contexte non-joc, cu scopul de a crește motivația, implicarea și învățarea. Această abordare transformă procesul educațional într-o experiență interactivă și plăcută, valorificând dorința intrinsecă a elevilor de a se juca și de a obține recompense.

Procese gamificate corect folosite contribuie la creșterea motivației intrinseci prin împlinirea a patru nevoi esențiale pentru fiecare din noi, dar mai ales pentru elevi:

- Nevoia de conexiune- în gamificare această nevoie este împlinită prin faptul că elevul devine parte dintr-o comunitate și capătă un statut social în cadrul acesteia. La un moment dat, motivațiile extrinseci (puncte, buline), s-ar putea să nu mai prezinte interes; de aceea este important ca elevul să știe că face parte dintr-o comunitate cu care poate interacționa ușor; dincolo de motivația extrinsecă, rămâne implicarea activă și loialitatea față de grup.
- Nevoia de autonomie- În gamificare, autonomie înseamnă libertate și putere de decizie; elevii decid dacă mai continuă un nivel, aleg tipul de joc, aleg o recompense, aleg să repete activitatea dacă au greșit, lucruri care educă la responsabilizare. Fără această autonomie nu se poate vorbi despre creativitate și inovație în sala de clasă.
- Nevoia de competență la nivel înalt (progress, dezvoltare personală, învățare)- nevoia aceasta este în strânsă legătură cu generarea fluxului potrivit (FLOW). Pe măsură ce provocările sunt mai grele, elevul simte cum progresează. Procesul de împlinire a acestei nevoi seamănă cu un joc video - elevul nu primește un manual cu instrucțiuni ci treptat este antrenat și joacă nivele diferite de provocare în timp ce el devine din ce în ce mai bun.

- Nevoia de a avea un scop bine stabilit și clar – elevul trebuie să știe că trebuie să facă activitatea X pentru că îl ajută în activitatea Y. Scopul implică aici și altruism- gamificarea trebuie să ofere ocazia de a oferi ajutor celorlalți din jur pentru ca elevii să simtă că pot contribui la bunăstarea planetei (exemplul „Free rice”).

Copiii cu dizabilități se confruntă cu dificultăți semnificative în înțelegerea conținutului verbal abstract, procesarea informațiilor complexe sau menținerea atenției pe perioade lungi. Pentru acești elevi, metodele tradiționale de predare bazate exclusiv pe explicații verbale pot fi ineficiente și frustrante.

În acest context, jocul digital se dovedește a fi un mediu de învățare extrem de valoros. Prin natura sa interactivă, vizuală și adesea multisenzorială, jocul digital poate facilita înțelegerea conceptelor, poate stimula implicarea și poate oferi oportunități de învățare într-un mod adaptat nevoilor individuale. Aplicarea principiilor gamificării în educația copiilor cu dizabilități poate aduce beneficii semnificative. Transformarea sarcinilor de învățare în jocuri atractive poate spori considerabil motivația intrinsecă a acestor elevi. Sistemele de recompensare, cum ar fi acordarea de puncte sau badge-uri pentru finalizarea sarcinilor sau pentru progres, pot oferi un feedback pozitiv imediat și pot încuraja perseverența. Competiția (adaptată și opțională) și colaborarea în cadrul jocurilor pot stimula interacțiunea socială și dezvoltarea abilităților de lucru în echipă. Mai mult, elementele narrative și provocările bine structurate pot menține atenția elevilor și pot facilita înțelegerea conceptelor într-un mod mai intuitiv și memorabil.

Pentru copiii cu dificultăți de înțelegere a conținutului verbal, jocurile digitale oferă un mediu bogat în stimuli vizuali și auditivi, care pot completa sau chiar înlocui explicațiile verbale complexe. Interacțiunea directă cu elementele jocului, rezolvarea de puzzle-uri vizuale sau manipularea de obiecte virtuale pot facilita înțelegerea conceptelor abstracte într-un mod concret și practic. Feedback-ul imediat oferit de joc permite elevilor să înțeleagă rapid consecințele acțiunilor lor și să învețe din greșeli într-un mediu sigur și fără teama de judecată.

Există numeroase exemple de site-uri și aplicații care utilizează principiile gamificării și care pot fi adaptate pentru copiii cu dizabilități intelectuale sau întârzieri în dezvoltare. Este important ca profesorii să selecteze acele resurse care sunt adecvate nivelului de dezvoltare și nevoilor specifice ale fiecărui elev. Câteva exemple includ:

- ABCya (www.abcya.com): Oferă o gamă largă de jocuri educaționale interactive pentru diferite vârste și domenii, inclusiv litere, numere, forme și culori. Multe dintre jocuri au

instrucțiuni vizuale clare și un nivel de dificultate adaptabil.

- Starfall (www.starfall.com): Se concentrează pe învățarea cititului și a matematicii prin intermediul unor animații interactive și jocuri simple. Interfața este intuitivă și ușor de navigat.
- PBS Kids Games (pbskids.org/games/): Oferă jocuri bazate pe personajele populare ale canalului PBS Kids, acoperind diverse domenii educaționale și având un design atractiv și accesibil.
- Learning Games for Kids (www.learninggamesforkids.com): Include o varietate de jocuri educaționale grupate pe categorii, cum ar fi matematică, limbă, științe și geografie, cu opțiuni pentru diferite niveluri de dificultate.

Profesorii să integreze aceste instrumente digitale în mod strategic în planurile lor de lecție, adaptând activitățile la obiectivele de învățare specifice și monitorizând progresul elevilor. Gamificarea nu trebuie să fie o activitate izolată, ci mai degrabă o componentă integrată a unui demers pedagogic bine structurat. Profesorii pot utiliza jocurile pentru a introduce concepte noi, pentru a consolida cunoștințele, pentru a evalua înțelegerea sau pur și simplu pentru a face învățarea mai captivantă.

În concluzie, metoda gamificării aplicată la copiii cu dizabilități reprezintă o abordare promițătoare și eficientă pentru a depăși dificultățile de înțelegere a conținutului verbal și pentru a stimula implicarea și învățarea. Prin transformarea procesului educațional într-o experiență ludică și interactivă, profesorii pot crea un mediu de învățare mai accesibil, motivant și personalizat pentru acești elevi. Utilizarea inteligentă a jocurilor digitale, adaptate nevoilor individuale și integrate strategic în activitățile de predare, poate deschide noi orizonturi în procesul de învățare și poate contribui semnificativ la dezvoltarea potențialului fiecărui copil. Profesorii sunt încurajați să exploreze și să implementeze aceste metode moderne, valorificând puterea jocului pentru a construi o educație mai incluzivă și mai eficientă.

Bibliografie:

- Prensky, M., Digital Game-Based Learning. Computers in Entertainment (CIE), 2001;
- Kapp, K. M., The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012;
- Werbach, K., & Hunter, D., For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012.

THE POWER OF GAMIFICATION IN EDUCATION

ERCSE ANDREA-IZABELLA

ȘCOALA GIMANZIALĂ “PETRE N. POPESCU”

First of all, this gamification of the Educational Process is literally transforming education into an engaging experience through technology and play.

As technology progresses and the needs of the classroom change, traditional teaching techniques are being more creatively reinvented to enhance students' engagement and improve diverse learning objectives. Gamification, the use of game-design elements and principles into non-game practices, is one of the outstanding innovations that modern education adopts. With gamification in the classroom, the learning process can be enhanced through the use of simulations, games, and other interactive technologies. Gamification in education does not only add entertainment to the process, but also it harnesses the natural human need for success, rivalry and rewards. This makes learning more efficient, participatory, and flexible.

There are several advantages of using interactive approaches. The use of interactive techniques is the cornerstone of gamified learning. These methods focus on student participation as opposed to information absorption. Project-based learning, peer teaching, role play, collaborative problem solving and the list goes on. These techniques enable students to “own” their learning. For example, students can “become” scientists or historical figures and partake in guided simulations. In these scenarios, learners are drawn into the narratives.

Using Kahoot! or Mentimeter to conduct quizzes and polls allows teachers to gauge understanding while fostering light-hearted competition titled formative assessment. Incorporating elements like leaderboards, point scoring, and merit badges serves to deepen the students' interaction with the content by actively work towards bettering their results. As with all interactive approaches, these techniques cater to different abilities and encourage varied levels of

ability. In this way, supporting differentiated instruction within a single classroom as a teacher can design experiences tailored to many different learning styles.

Educational games sit at the center of gamification. They can be as simple as flashcard apps or as complex as strategy and simulation games. Their main strength lies in teaching concepts through experiencing them and challenging the set objectives.

Games like Minecraft: Education Edition, Prodigy Math, and Duolingo exemplify how play can serve as a medium for learning. Minecraft, for instance, allows students to explore historical worlds, build geometric structures, or simulate environmental changes. Duolingo uses a combination of streaks, experience points, and progress bars to encourage daily language learning. These games blend curriculum objectives with reward systems that increase motivation, persistence, and engagement.

Moreover, serious games, those designed specifically for education or training, offer valuable opportunities for skill development in areas such as critical thinking, collaboration, and digital literacy. For example, games that simulate real-world scenarios, such as business management or scientific experimentation, help students apply theoretical knowledge in practical ways. The digital age has brought a wealth of technological applications that support gamification in education. From mobile apps to virtual reality, these tools make learning more accessible, personalized, and impactful.

Learning management systems (LMS) like Moodle, Google Classroom, and Classcraft often integrate gamified elements such as progress tracking, achievements, and customizable avatars. These systems not only manage course content but also encourage students to engage through visual feedback and interactive challenges.

The integration of immersive technologies such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) is still in its infancy. Google Expeditions, for instance, lets students „travel” to places like the Great Barrier Reef or Mars right from their classrooms. These virtual experiences can also be transformed into games with treasure hunts, quizzes, or narrated adventures.

Intelligent adaptive learning systems like DreamBox Learning and Smart Sparrow modify the content of a lesson in real-time based on a student’s performance. By incorporating game-like progression systems, AI provides instant feedback tailored to the student while keeping them sufficiently challenged without leading to frustration. These tools are invaluable for educators since they address varying student needs through engaging, customized content.

The application of gamification in education has its merits. It significantly boosts motivation since tasks become enjoyable and rewarding. Additionally, it encourages active learning which helps improve retention and knowledge application. Moreover, gamification nurtures soft skills like collaboration, creativity, and resilience which equip learners with the necessary skills to navigate real-world problems.

However, gamification comes with its challenges. To begin with, the game elements have to drive educational goals, not distract from those goals. This means that students will not put greater emphasis on winning points than understanding the content. A balance, therefore, between entertainment and instruction with the game mechanics attached to clear learning outcomes, needs to be struck.

Access to technology is another possible barrier. Not all schools or students have equal access to digital tools and broadband Internet. Hence, planned gamified strategies should be inclusive and contain offline or low-tech alternatives where necessary.

Finally, teachers should be adequately trained and supported in order to correctly apply gamification into their pedagogy. So much effort will go to waste, and students will adopt very unhelpful views of gamified or gamified aspects of learning, unless teachers understand their pedagogy principles and some of the principles of game design.

In conclusion, the most transforming element of education at the moment is gamification, and learning becomes more interesting, interactive, and pertinent to students' lives through gamification. This involves the use of educational games, interactive methods, and innovative technology applications to provide an environment full of curiosities, perseverance, and happy learning. When gamification is applied thoughtfully, it can enhance academic performance and create learners who are lifelong equipped for a rapidly changing world. Thus, as we move into the future in education, so too with this potential from gamification-creating meaningful and modern learning experiences.

Bibliography

- Gejandran, P., & Abdullah, N. (2024). Gamification in e-learning: A systematic review of benefits, challenges and future possibilities. *Journal of Logistics, Informatics and Service Science*, ResearchGate
- Sailer, M., & Homner, L. (2019). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, SpringerLink
- Ghahramani, S., & Ali, M. (2025). A systematic review of the effects of gamification in online learning environments on learning outcomes. *Open Praxis*
- Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, ResearchGate

Îmbunătățirea motivației și implicării elevilor din ciclul primar prin metode active și învățarea experiențială

Ciclul primar este o perioadă fundamentală în dezvoltarea copiilor, o etapă în care se pun bazele nu doar ale cunoștințelor, ci și ale curiozității, motivației intrinseci și plăcerii de a învăța. Metodele active și învățarea experiențială sunt instrumente de neprețuit în acest context, transformând sala de clasă într-un laborator de descoperire și joacă, unde fiecare lecție devine o aventură captivantă. Prin implicarea directă în activități practice și semnificative, elevii din ciclul primar își dezvoltă abilitățile, își consolidează încrederea în sine și, cel mai important, rămân motivați și implicați în procesul educațional.

Copiii de vârstă școlară mică învață cel mai bine prin acțiune, explorare și interacțiune. Ei nu sunt recipiente goale ce așteaptă să fie umplute cu informații, ci mici exploratori dornici să descopere lumea. Metodele active răspund acestei nevoi naturale:

- Jocul este limbajul universal al copiilor. Integrarea elementelor ludice face învățarea distractivă și reduce presiunea, încurajând participarea.
- Pe lângă aspectele cognitive, aceste metode stimulează dezvoltarea fizică, emoțională (gestionarea frustrării, bucuria succesului) și socială (colaborare, comunicare).
- Când elevii pot explora și descoperi singuri, curiozitatea lor este hrănită, iar sentimentul de autonomie crește, transformându-i în învățăcei proactivi.
- Experiențele directe solidifică înțelegerea conceptelor abstracte. E mult mai ușor să înțelegi un ciclu de viață văzând o omidă transformându-se în fluture decât citind despre asta.
- Experiențele senzoriale și emoționale sunt reținute mult mai bine decât informațiile prezentate pasiv.

Integrarea metodelor active la ciclul primar se bazează pe creativitate, flexibilitate și o înțelegere profundă a nevoilor copiilor.

1. Învățarea prin joc

Aceasta este, probabil, cea mai naturală metodă pentru această vârstă. Nu este vorba doar de a folosi jocuri educaționale preexistente, ci de a transforma lecțiile în jocuri:

- Jocuri de rol: Dramatizarea poveștilor, a evenimentelor istorice simple sau simularea unor situații din viața reală (ex: "De-a magazinul" pentru matematică, "De-a medicul" pentru științe).
- Jocuri de masă și de logică: Conceperea sau utilizarea jocurilor de masă pentru a consolida concepte (ex: un joc cu "șerpi și scări" pentru tabla înmulțirii).
- Vânătoare de comori: Ascunderea de indicii și sarcini prin clasă sau școală, cu scopul de a descoperi o "comoară" (o informație nouă, un obiect didactic).

2. Proiecte tematice scurte și concrete

Proiectele pot fi adaptate duratei de atenție specifice ciclului primar, fiind scurte, concrete și cu rezultate vizibile rapid.

- "Grădina clasei" – Elevii plantează semințe, le udă, observă creșterea și învață despre plante, cicluri de viață, responsabilitate.
- "Cartea mea preferată" – Elevii își aleg o carte, creează o ilustrație, scriu câteva propoziții despre ea și o prezintă colegilor.
- Îmbunătățesc abilitățile motorii fine, creativitatea, colaborarea și responsabilitatea.

3. Experimente practice și descoperiri științifice simple

Chimia și fizica pot fi accesibile chiar și pentru cei mici prin experimente sigure și interactive.

- "Vulcanul care erupe" (bicarbonat de sodiu și oțet), "Ploaia în borcan", "Plutire și scufundare".
- Observarea ciclului de viață al unei insecte (fluture, gărgăriță)
- Stimulează gândirea științifică, observarea, formularea de ipoteze simple și înțelegerea cauză-efect.

4. Atelierul de creație

Activitățile practice care implică manipularea materialelor stimulează creativitatea și motricitatea.

- Construirea de modele din plastilină, Lego, hârtie sau materiale reciclabile pentru a reprezenta concepte (ex: un sistem solar, o celulă, un sat).
- Realizarea de colaje, desene sau picturi inspirate de povești, poezii sau fenomene naturale.
- Dezvoltă coordonarea ochi-mână, creativitatea, abilitățile de rezolvare a problemelor și exprimarea artistică.

5. Excursii didactice și vizite tematice

Vizitele în afara școlii oferă contexte autentice de învățare și experiențe memorabile.

- Vizite la ferme, grădini zoologice, parcuri naturale, muzee sau chiar la o piață locală.
- Conectează cunoștințele cu realitatea, extind orizontul de cunoaștere și stimulează curiozitatea.

6. Tehnologia ca facilitator al experiențelor

Tehnologia poate amplifica învățarea experiențială, dar trebuie folosită inteligent.

- Folosirea aplicațiilor simple care permit elevilor să exploreze concepte (ex: construcția virtuală de forme geometrice).
- Aplicații care aduc obiecte 3D în clasă (ex: un dinozaur, un sistem solar) pentru o explorare interactivă.
- Elevii pot crea scurte prezentări, animații sau povești digitale.
- Oferă experiențe, vizualizări dinamice și dezvoltă competențele digitale timpurii.

Profesorul devine un ghid și un facilitator, care creează un cadru sigur și stimulat, oferă resurse, observă și oferă feedback personalizat. El încurajează întrebările, experimentarea și greșelile ca oportunități de învățare.

Părinții pot sprijini această abordare prin încurajarea explorării acasă, prin jocuri educative, vizite la muzee sau implicarea în activități practice (gătit, grădinărit).

Îmbunătățirea motivației și implicării elevilor din ciclul primar prin metode active și învățare experiențială este o investiție strategică în viitorul lor. Prin transformarea învățării într-o experiență plină

de sens, bucurie și descoperire, nu doar că le oferim cunoștințe, dar le cultivăm și o dragoste de-a lungul vieții pentru învățare, esențială într-o lume în permanentă schimbare.

Bibliografie:

1. Cucuș C. (coord.), Psihopedagogie, Editura Polirom, 2005
2. Ilie M.D. coord., Teoria și metodologia instruirii, Ediția a II-a, Editura Eikon, Timișoara, 2012
3. Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. Psychological Review
4. Negreș-Dobrișor I., Pânișoară I. O., Știința învățării – de la teorie la practică, Editura Polirom, 2008.
5. Pânișoară G., Psihologia învățării, Editura Polirom, 2019.
6. Williams, K., & Williams, C. (2011). Five key ingredients for improving motivation. Research in Higher Education Journal

INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

PROF.ÎNV.PRIMAR FÁKÓ HAJNAL

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ELEKES VENCEL” SUSENI

Inovația și eficiența în predare sunt două concepte esențiale care transformă modul în care educăm și învățăm. Într-o lume în continuă schimbare, în care tehnologia avansează rapid, este important ca metodele de predare să se adapteze la nevoile elevilor și ale societății.

Inovația în predare

Inovația în predare se referă la introducerea de noi metode, tehnici și resurse didactice, care pot îmbunătăți procesul educațional. O parte importantă a inovației este utilizarea tehnologiei.

1. Utilizarea tehnologiei în sălile de clasă a revoluționat modul în care se desfășoară predarea. Platformele online de e-learning, aplicațiile educaționale și instrumentele de colaborare facilitează o experiență de învățare interactivă și adaptată nevoilor elevului. De exemplu, utilizarea tablelor interactive contribuie la stimularea interesului elevilor și la crearea unei atmosfere prietenoase în sala de clasă. Tehnologia are un rol esențial în facilitarea inovației în educație. Printre modurile în care tehnologia îmbunătățește eficiența predării se numără:

- **Accesibilitate:** resursele online permit elevilor să învețe în ritmul lor, să reviziteze materialele și să acceseze informații suplimentare.
- **Colaborare:** platformele de învățare online încurajează colaborarea între elevi, chiar și atunci când nu se află în aceeași locație.
- **Evaluare în timp real:** tehnologiile de evaluare permit pedagogilor să obțină feedback imediat despre progresul elevilor, facilitând ajustarea strategiilor didactice în timp real.

2. Metodele active de învățare

Metodele active de învățare, cum ar fi învățarea prin proiecte sau studiul de caz, utilizarea jocurilor educaționale, a dezbaterilor încurajează implicarea activă a elevilor în procesul educațional. Aceste metode îi învață pe școlari să colaboreze, să comunice și să rezolve

probleme, abilități esențiale în lumea modernă. De asemenea, acestea sprijină dezvoltarea gândirii critice și a creativității.

3. Personalizarea învățării

Personalizarea învățării se referă la adaptarea procesului educațional la nevoile și abilitățile fiecărui student. Aceasta poate fi realizată prin evaluări formative, feedback constant și unor resurse educaționale adaptate. Prin personalizarea învățării, pedagogii pot răspunde diversității fondului educațional al elevilor, asigurându-se că toți au șanse egale la succes. Adaptarea materialelor și abordărilor didactice la nevoile individuale ale fiecărui elev, contribuie la maximizarea potențialului fiecăruia.

Eficiența în predare

Eficiența în predare se referă la maximizarea rezultatelor educaționale prin utilizarea optimă a resurselor disponibile. O predare eficientă înseamnă nu doar transmiterea cunoștințelor, ci și formarea abilităților de gândire critică, colaborare și soluționare de probleme.

O predare eficientă presupune:

1. **Planificare atentă:** stabilirea unor obiective clare de învățare, astfel încât elevii să știe ce se așteaptă de la ei.
2. **Evaluare adecvată și feedback constructiv:** feedback-ul constructiv este un element cheie în procesul de învățare. Acesta trebuie să fie continuu și adaptat la nevoile fiecărui elev, contribuind astfel la o învățare personalizată.

Evaluarea este un aspect esențial al predării eficiente. O evaluare bine structurată nu numai că măsoară progresul elevilor, dar oferă informații valoroase profesorilor cu privire la eficiența metodelor de predare utilizate. Utilizarea unor metode variate de evaluare reflectă cu adevărat cunoștințele și abilitățile elevilor. Evaluările formative, precum testele sau proiectele, pot oferi feedback în timp util și pot ajuta la ajustarea strategiei educaționale.

3. **Adaptabilitate la diversitatea elevilor:** o predare eficientă trebuie să țină cont de diversitatea stilurilor de învățare. Inovațiile din educație trebuie să fie inclusiv orientate spre elevii cu nevoi speciale, asigurându-le accesul la o educație de calitate.

Personalizarea învățării prin planuri de studiu adaptate poate crește semnificativ eficiența predării.

4. Implicarea comunității în educație: implicarea părinților și a comunității în procesul educațional poate îmbunătăți semnificativ eficiența predării. Colaborarea între școală și comunitate asigură resurse suplimentare și suport pentru elevi. Evenimentele școlare, întâlnirile cu părinții, cu organizațiile locale pot crea un mediu de învățare mai robust și mai motivant.

5. Profesionalizarea cadrelor didactice:

Într-o lume în care inovația este constantă, formarea continuă a cadrelor didactice este esențială. Profesorii trebuie să fie la curent cu cele mai recente metode de predare și tehnologii educaționale pentru a rămâne relevanți și eficienți. Participarea la cursuri de formare, conferințe și seminarii contribuie la dezvoltarea profesională a pedagogilor.

Inovația și eficiența în predare sunt interconectate și esențiale pentru succesul educațional. Implementarea de noi metode și tehnici, adaptarea proceselor la nevoile elevilor și implicarea comunității sunt doar câteva strategii care pot transforma educația. Prin adoptarea acestor practici inovatoare, cadrele didactice pot crea un mediu de învățare stimulat și eficient care să pregătească elevii pentru provocările viitorului.

Bibliografie:

1. Căliman, D. *Inovația în educație: Tehnologii și metode noi de predare*, Editura Didactică și Pedagogică, 2020
2. Pricăjan, D. *Metode active de învățare: Teorii și practici*, Editura Universității din București, 2021
3. Panait, D. *Evaluarea în educație: strategii și instrumente*, Editura Pleyada, 2019
4. Vișan, S. & Petrescu, D. *Educația în era digitală: Provocări și oportunități*, Editura Tehnică, 2022

GAMIFICAREA ÎN SISTEMUL EDUCAȚIONAL

Prof. înv. primar Fancă Maria Laura
Școala Gimnazială Brezoaia-Brezoale, com. Brezoale, jud. Dâmbovița

Gamificarea sistemului educațional presupune integrarea elementelor de joc în procesul de învățare, pentru a crește angajamentul și motivația elevilor. Prin utilizarea mecanismelor de joc, cum ar fi puncte, recompense, clasamente, și povestiri, se dorește transformarea învățării într-o experiență mai atractivă și captivantă.

Ce este gamificarea în educație?

Gamificarea, în context educațional, nu înseamnă transformarea școlii într-un joc video, ci utilizarea elementelor de design de joc în activități non-joc, cum ar fi lecțiile sau temele. Aceste elemente sunt folosite pentru a motiva elevii, a-i implica mai activ în procesul de învățare și a-i ajuta să dobândească cunoștințe și abilități într-un mod mai plăcut și eficient. Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când aceștia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială.

Cum funcționează gamificarea în educație?

Gamificarea poate include diverse tehnici și strategii, cum ar fi:

- **Puncte și recompense:**

Elevii primesc puncte pentru participare, realizări sau progresul în învățare, care pot fi apoi răscumpărate pentru diverse recompense, fie ele virtuale sau materiale.

- **Clasamente:**

Clasamentele pot fi folosite pentru a crea o competiție sănătoasă între elevi, stimulând dorința de a învăța mai mult și de a obține rezultate mai bune.

- **Povestiri (storytelling):**

Integrează lecțiile într-o poveste captivantă, care să motiveze elevii să afle ce se întâmplă mai departe și să descopere noi informații.

- **Niveluri și progresie:**

Să le permită elevilor să avanseze prin diverse niveluri de dificultate, în funcție de cunoștințele și abilitățile lor, oferindu-le un sentiment de realizare și progres.

- **Feedback:**

Oferirea de feedback imediat și personalizat, atât pozitiv, cât și constructiv, ajută elevii să-și înțeleagă punctele forte și zonele în care pot îmbunătăți.

- **Misiuni și provocări:**

Propunerea de misiuni și provocări individuale sau de grup, cu obiective clare și termene limită, pentru a-i încuraja să lucreze împreună și să-și dezvolte spiritul de echipă.

Avantajele gamificării în educație:

- **Creșterea motivației și angajamentului:**

Gamificarea poate face învățarea mai atractivă și mai distractivă, ceea ce poate duce la o creștere a motivației și a angajamentului elevilor.

- **Îmbunătățirea performanței academice:**

Prin implicarea activă și prin feedback constant, gamificarea poate contribui la o mai bună înțelegere a conceptelor și la îmbunătățirea performanței academice.

- **Dezvoltarea de abilități:**

Prin joc și colaborare, elevii pot dezvolta abilități importante, cum ar fi rezolvarea de probleme, lucrul în echipă, creativitatea și gândirea critică.

- **Reducerea stresului și a anxietății:**

Un mediu de învățare mai relaxat și mai plăcut poate reduce stresul și anxietatea asociate cu învățarea tradițională.

- **Îmbunătățirea relațiilor sociale:**

Prin activități de grup și colaborare, elevii pot dezvolta relații mai puternice cu colegii lor.

- **Inovații aduse de gamificare:**

- **Învățare personalizată:**

Gamificarea poate permite profesorilor să adapteze conținutul și activitățile la nevoile și interesele fiecărui elev, oferind o experiență de învățare personalizată.

- **Evaluare formativă:**

Cu ajutorul mecanismelor de joc, se poate realiza o evaluare formativă mai eficientă, care să ofere feedback constant și să sprijine progresul elevilor.

Există critici privind tehnica gamificării, dar este de netăgăduit faptul că aceasta oferă elevilor și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea întrucât are capacitatea de a transforma ora de curs în sarcini cu elemente de joc, dezvoltând la elevi abilități practice, încurajează colaborarea și creativitatea, precum și motivația să-și îmbunătățească propria învățare prin instruire auto-ghidată.

Bibliografie:

- 1.DETERDING S., DIXON D., KHALED R. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.
- 2.DICHEVA D., DICHEV C., AGRE G., ANGELOVA G. Gamification in education: A systematic mapping study, 2015.
- 3.aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- 4.gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

Ales cu responsabilitate, jocul didactic constituie o excelentă școală a educației, a conduitei, fanteziei și imaginației, toate acestea datorându-se valorilor instructiv-educative. Așadar, ne jucăm, iar prin joc învățăm!

În literatura de specialitate, jocul didactic este desemnat ca cel mai eficient mijloc de instruire și educare a copiilor, fiind folosit pentru a forma sau consolida anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi, având drept scop, pe de o parte instruirea copiilor într-un domeniu, pe de altă parte sporirea interesului pentru activitatea respectivă prin utilizarea unor elemente distractive, caracteristice jocului, facilitând atingerea scopului formativ-educativ urmărit și, împreună cu celelalte activități frontale, exercită o puternică influență a copilului în vederea pregătirii sale pentru școală. Jocul apare ca mijloc principal de fundamentare a activității copilului preșcolar, influențând întreaga conduită a activității acestuia, îl ajută să socializeze în mod progresiv, să se inițieze în cunoașterea lumii fizice a mediului social și cultural căruia aparține, a comunicării orale și a limbajului citit-scris.

Prin caracter și conținut, jocurile sunt foarte numeroase și variate și se clasifică astfel: jocuri libere, spontane, inițiate de copii și jocurile didactice sau dirijate.

Jocurile didactice sau jocurile dirijate contribuie la realizarea sarcinilor instructiv educative în grădiniță. Ele facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor, iar caracterul formativ influențează dezvoltarea copilului. Ceea ce caracterizează în esență jocul didactic este că el îmbină într-un tot unitar și armonios, atât sarcini specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării. Jocul este activitatea care dă specific preșcolarității. El își găsește motivarea și împlinirea în sine însuși. Spre deosebire de învățare, nu țintește în mod explicit obținerea de noi cunoștințe sau alte produse ale învățării, iar în comparație cu munca, jocul nu are ca finalitate obținerea unor bunuri materiale.

Jocul apare la toți copiii și, cu o frecvență mai mică și o semnificație întrucâtva diferită, este prezent și la adulți. Dar, dacă pentru aceștia din urmă jocul constituie cel mai adesea o formă de divertisment, pentru copil el nu este nicidecum distracție. El este în esență o modalitate de investigație și de cunoaștere a lumii reale, o pre-învățare (Vâgotski, Piaget, Wallon), un spațiu de satisfacere a dorinței firești de manifestare a independenței (Freud), un mijloc de comunicare (Bateson). Implicarea copilului în joc este deplină; el își antrenează spontan și voluntar toate potențialitățile fizice, intelectuale, afective, jocul reprezentând astfel un mijloc de realizare a sinelui (Claparede) și de formare a eu-lui (Chateau). Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare a preșcolarilor și a cărei eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate, este jocul didactic.

Rolul și importanța jocului didactic constă în faptul că el

facilitează procesul de asimilare, fixare, consolidare și verificare a cunoștințelor, iar, datorită caracterului său formativ, influențează dezvoltarea personalității copilului.

Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitatea care se desfășoară; cei timizi devin cu timpul mai volubili, mai activi, mai curajoși și primesc mai multă încredere în propriile capacități, mai multă siguranță și rapiditate în răspunsurile pe care le elaborează.

Datorită conținutului și a modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al grupei, dezvoltând spiritual de echipă, de înțajutorare; de asemenea, se formează și se dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de muncă organizată. Fiind o metodă activă de învățare, prin joc copiii reușesc să se integreze în climatul socio-afectiv al mediului în care se desfășoară procesul de învățare. Faptul că între ei se creează o stare de competiție îi determină să-și amplifice dorința de cunoaștere. Jocul didactic îl conduce pe copil la descoperirea unor adevăruri printr-un efort care, datorită formei atractive, pare mult mai mic, are rolul de a dinamiza gândirea, imaginația, creativitatea copiilor, precum și viața afectivă, oferindu-le un randament sporit de învățare. Copilul participă activ la propria formare, achiziționând cunoștințe, formându-și aptitudini și comportamente. Copiii învață să utilizeze bine informațiile, timpul, spațiul și materialele puse la dispoziție, li se dezvoltă capacitatea anticipativ-predictivă, divergența și convergența gândirii.

Jocul didactic trebuie să aibă un conținut și o structură bine organizate, subordonate particularităților de vârstă și sarcinii didactice, să se desfășoare după anumite reguli sub directă supraveghere a cadrului didactic, rol important căpătând latura instructivă, elementele de distracție nefiind decât mediatorii ai stimulării capacităților creatoare. El poate fi folosit și ca moment pentru fixarea cunoștințelor la sfârșitul unei lecții. În acest caz, problema care se ridică este aceea a timpului dedicat efectiv dimensiunii ludice a activității, dat fiind faptul că accentul cade adesea pe secvența de dobândire nemijlocită a noilor cunoștințe. Deseori, jocul didactic este folosit cu succes în acele tipuri de activități care sunt dedicate recapitulării, constituind și un reper de evaluare pentru cadrul didactic, evaluare pe care preșcolarii o conștientizează mai puțin decât în cazurile stricte de evaluare anunțată. Practic, în toate situațiile, pentru ca jocul didactic să dea rezultate optime, una dintre condițiile esențiale este buna pregătire a lui. Oricare ar fi tipul de joc, acesta impune cadrului didactic respectarea anumitor etape și cerințe metodice. Prioritar, este vorba despre exigențele legate de proiectarea și organizarea jocului, despre explicarea și fixarea regulilor de joc, precum și despre desfășurarea propriu-zisă a jocului didactic.

O problemă mult discutată în literatura de specialitate este aceea a finalizării acțiunilor instructiv-educative care sunt focalizate structural pe ideea de joc didactic, respectiv problematica recompenselor oferite copiilor ca participanți la joc. În unele situații se obișnuiește să se condiționeze primirea unor recompense de obținere a unor rezultate bune în joc. Acest fapt însă, poate duce la modificarea caracterului jocului didactic, deoarece o mare parte dintre copii vor urmări obținerea recompensei, fapt ce influențează negativ scopul pentru care a fost creat și facilitează apariția unor interese momentane, înguste din punct de vedere valoric.

Utilizarea unei game variate de jocuri, alese cu responsabilitate, în funcție de condițiile concrete ale fiecărei grupe de copii, în funcție de scopul și sarcina propusă, duce cu siguranța la formarea unor deprinderi trainice, proprii învățării și, implicit la un progres evident al proceselor psihice, al nivelului intelectual al copiilor.

Așadar, jocurile didactice desfășurate în perioada preșcolarității constituie o excelentă școală a educației, a conduitei, fanteziei și imaginației, toate acestea datorându-se valorilor instructiv-educative, posibilității de a întredeschide, prin intermediul lor, porți spre viitoarea treaptă- școlaritatea.

Bibliografie:

- Radu T.Ion , „Evaluare a în procesul didactic București, E.D.P.,1996
- Metodica activității instructiv-educative în învățământul preșcolar, Ed.Didactica Nova, Craiova, 2007

GAMIFICAREA ÎNVĂȚĂRII – O NOUĂ METODĂ DE ÎNVĂȚARE

Prof. Fănică Daniel
Școala Gimnazială Căndești
Loc. Căndești, jud. Buzău

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative[1]. Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când aceștia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficiile ale încorporării gamificării în clasă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială. Printre beneficiile gamificării, avem:

Implicarea elevilor în sarcinile școlare. Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.

Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul

de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant.

Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.

Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele. Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Aceste strategii de predare tip gamification pot fi adaptate la dezvoltarea proceselor psihice – atenție, implicare, motivație – la elevii cu ADHD.

Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlarii cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigneri ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferirea elevilor posibilitatea de alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale: solicitarea elevilor de a proiecta un sistem de abilități și obiective la nivel de clasă, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, îmbrățișarea eșecului-oferind elevilor un mediu fluid de învățare auto-dirijată, gamificare în notare abandonând notele și implementând un sistem de „puncte de experiență”, implementarea unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un

sistem de recompense prin care elevii obțin un rezultat semnificativ în echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Utilizarea platformelor și aplicațiilor online:

- Plickers (plickers.com/) este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor- folosind liste de întrebări- și să genereze statisticile aferente pe clasă și pe elev cantitativ, nu nominal. Întrebările sunt „citite” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefonul ce conține variantele de răspuns corecte. Jocul mut este agreat de către elevi datorită elementului de surpriză, dar și de către profesori pentru că elevii nu se pot inspira unii de la ceilalți.
- AnswerGarden (answergarden.ch/) este o platformă online de colectare frontală, anonimă, a răspunsurilor la întrebări deschise, scurte, propuse pentru dezbateri, fără a se ști cine este autorul unui sau altuia dintre răspunsurile pe care elevii le introduc de pe telefoanele lor mobile și care apar în timp real în fața ochilor tuturor pe ecranul din fața clasei, prin intermediul computerului conectat la internet. Se dezbate răspunsurile, se oferă feedback. Este agreat de elevi pentru că se implică și cei timizi, întrucât nu au cum să se rușineze de greșală, necunoscându-se cine a răspuns. Dezbaterile nu vor mai fi „personale”, ci axate pe conținut.
- Socrative (www.socrative.com/) este o platformă foarte folosită, care poate înlocui testele clasice, pe suport de hârtie, la orice disciplină.
- Classcraft (classcraft.com/) este o platformă de management al clasei la absolut orice disciplină de studiu, care permite recompensarea rezultatelor la învățătură, dar și comportamentele dezirabile. Elevii trebuie să-și creeze conturi, în care trăiesc învățarea ca pe o aventură, pentru că îndeplinesc diferite roluri în microgrupuri și au diferite „puteri”, pe care le obțin trecând de la un nivel la altul, pe bază de puncte. Această platformă poate înlocui într-o bună măsură catalogul electronic, deoarece părinții își pot crea conturi care le permit accesul la clasa virtuală și observa evoluția copiilor.
- ClassDojo este o aplicație de comunicare atractivă, sigură, ușor de utilizat de către cadrele didactice, părinți și elevi. Cadrele didactice îi pot încuraja pe elevi prin diferite mesaje, cum ar fi „Este harnic” și „Muncește în echipă”. Cadrele didactice pot împărtăși cu părinții experiența din clasă, postând fotografii, videoclipuri și anunțuri în cadrul aplicației, cu întregul grup de părinți, sau doar cu un singur părinte. Părinții văd actualizările privind activitatea copilului lor acasă, fotografiile precum și videoclipurile de la școală. Elevii urmăresc atent punctele acumulate și își doresc să obțină diferite trofee. Aplicația ClassDojo poate fi utilizată și de către specialiștii în terapia tulburărilor de limbaj atât pentru a oferi feedback despre

comportamentul copilului din timpul programului școlar cât și pentru a monitoriza evoluția copilului pe baza obiectivelor stabilite. Ajută cadrele didactice și terapeuții să construiască o cultură pozitivă în clasă sau cabinet, încurajând elevii și să comunice cu părinții despre comportamentele manifestate la școală sau cabinet. Părinții pot să discute cu copiii despre sarcinile de lucru pe care trebuie să le rezolve. Fiecare cadru didactic își creează propriul cont pe aplicație, unde introduce toți elevii din clasă sau doar anumiți elevi ce prezintă comportamente indezirabile, iar elevii pot primi un cod cu ajutorul căruia să își acceseze propriul cont. Fiecare părinte este invitat în clasa virtuală și poate vizualiza informațiile despre propriul copil sau informațiile generale pe care le postează cadrul didactic. Aplicația permite stocarea punctajelor obținute, monitorizarea progresului fiecărui elev iar părintele poate vizualiza punctajul pe care l-a obținut copilul la sfârșitul săptămânii.

- „Write. Fold. Pass” (foldingstory.com/) este o platformă pentru cultivarea creativității și co-creației. Un exemplu clasic îl reprezintă compunerile cu început dat. Poate fi utilizată la limbile moderne, dar și la limba română, pentru că se pot introduce sarcini în limba română, deși limba utilizată pe platformă este limba engleză.

Există critici privind tehnica gamificării, dar este de netăgăduit faptul că aceasta oferă elevilor și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea întrucât are capacitatea de a transforma ora de curs în sarcini cu elemente de joc, dezvoltând la elevi abilități practice, încurajează colaborarea și creativitatea, precum și motivația să-și îmbunătățească propria învățare prin instruire auto-ghidată.

Bibliografie:

- [1] alethea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- [2] gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
- [3] www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/
- [4] www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

JOCUL ȘI GAMIFICAREA ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

Prof. Fănică Daniel

Școala Gimnazială Cândești

Loc. Cândești, jud. Buzău

Jocurile scot în evidență rolul central al copilului ca persoană activă în actul învățării și nu ca cineva care primește informații de la un adult.

Prezentul material a fost realizat în urma participării la cursul „Games based learning and gamification in the classroom” (susținut de Europass Teachers Academy), din cadrul proiectului ERASMUS+, Suporting teachers in implementing leadership (STIL), Mobilități în domeniul educației școlare, cod actiune : K121SCH, Număr: 2021-1-ro01-K121-SCH-000007287. Conținutul reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care s-au folosit informațiile.

„Jocul reprezintă o serie de alegeri interesante și provocatoare”, (Sid Meier)

Conform dicționarului Webster Merrill, jocul reprezintă

- 1.o activitate competițională sau de sport, funcționând după anumite reguli (sinonime: meci, competiție, întâlnire sportivă);
- 2.o activitate în care ne implicăm cu scopul de a ne distra (sinonime:distracție, amuzament, recreație).

Jocul este una dintre cele mai iubite activități de către copii însă importanța lui în actul învățării crește cu atât mai mult cu cât profesorul integrează elemente ludice în centrul activității de învățare.

„Spune-mi și voi uita, învață-mă și s-ar putea să-mi amintesc, implică-mă și voi învăța.” (Xun Kuang- filozof chinez)

Jocurile scot în evidență rolul central al copilului ca persoană activă în actul învățării și nu ca cineva care primește informații de la un adult. Copiii învață prin explorare, depășind limite, făcând greșeli, construind propriile lor interpretări și semnificații din orice învață.

În activitatea de predare-învățare, mai ales la clasele mici, jocul constituie o activitate principală.

Jocul didactic

Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

În practica învățământului școlar, jocurile didactice fac parte integrantă din activitățile obligatorii și la liberă alegere. Astfel jocul didactic poate fi folosit pentru a forma copilului o pronunțare sau o exprimare corectă sau pentru formarea reprezentărilor aritmetice.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. Folosirea jocului didactic ca activități obligatorii aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv.

De pildă, prin jocul didactic „Găsește aceste culori” se precizează și se verifică învățarea denumirii diferitelor culori.

Jocul „Cu ce construim” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție. Prin jocul „Cine are aceeași figură?” se fixează, se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, patrat, oval, triunghi etc.

Jocul didactic contribuie și la dezvoltarea proceselor psihice. Aceste jocuri didactice influențează în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor.

Jocurile „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului.

În jocul „Ghicește ce ai gustat” accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

Gamificarea

„Gamificare” este un termen care a apărut în 2007-2010, care înseamnă „a adăuga elemente majore sau minore de design de joc la un context, industrie sau mediu care nu este un joc”.

Acest lucru este important de înțeles: este un proces de proiectare, de „gamificare”, ceea ce înseamnă să te întorci la planșa de desen și să regândești cum este un proces.

Gamificarea este „folosirea mecanicii bazate pe joc, estetica și gândirea jocului pentru a implica oamenii, a motiva acțiunea, a promova învățarea și a rezolva problemele”; este integrarea elementelor de joc și a gândirii din cadrul unui joc în activități care nu sunt jocuri.

Procesul de predare-învățare poate fi gamificat, mai ales pe termen lung și poate include sau nu jocul și învățarea bazată pe joc. Jocul în sala de clasă are multiple beneficii dar aceasta nu înseamnă gamificare. Învățarea bazată pe TIC creează condiții optime pentru implementarea gamificării. O activitate gamificată presupune cunoașterea elevilor și stabilirea unor obiective clare. Conținutul educativ trebuie să fie interactiv și antrenant.

Iată câteva sugestii pentru o gamificare corectă și antrenantă:

- Crează o poveste și adaugă mister
- Stabilește reguli și aplică-le
- Sărbătorește Victoria dar mai ales eșecul;
- Oferă și primește feedback clar și mult;
- Crează oportunități de socializare și conectare
- Dă elevilor șansa să aleagă sau măcar crează iluzia că pot alege;
- Stabilește provocări în funcție de competențele elevilor la nivel diferit;
- Folosește recompense și diferite modalități de răsplată;
- Fă-I pe jucători să simtă că au controlul; ei au cheia de la casa ta;
- Cunoaște-ți jucătorii (elevii) și construiește-le identitățile;

Gamificarea și motivația intrinsecă:

Procesele gamificate corecte contribuie la creșterea motivației intrinseci prin împlinirea a patru nevoi esențiale pentru fiecare din noi dar mai ales pentru elevi:

— Nevoia de conexiune- în gamificare această nevoie este împlinită prin faptul că elevul devine parte dintr-o comunitate și capătă un statut social în cadrul acesteia. La un moment dat, motivațiile extrinseci (puncta, buline), s-ar putea să nu mai prezinte interes; de aceea este important ca elevul să știe că face parte dintr-o comunitate cu care poate interacționa ușor; dincolo de motivația extrinsecă, rămâne implicarea activă și loialitatea față de grup.

— Nevoia de autonomie- În gamificare, autonomie înseamnă libertate și putere de decizie; elevii decid dacă mai continuă un nivel, aleg tipul de joc, aleg o recompensă, aleg să repete activitatea dacă au greșit, lucruri care educă la responsabilizare. Fără această autonomie nu se poate vorbi despre creativitate și inovație în sala de clasă.

— Nevoia de competență la nivel înalt (progress, dezvoltare personală, învățare)- nevoia aceasta este în strânsă legătură cu generarea fluxului potrivit (FLOW). Pe măsură ce provocările sunt mai grele, elevul simte cum progresează. Procesul de împlinire a acestei nevoi seamănă cu un joc video - elevul nu primește un manual cu instrucțiuni ci treptat este antrenat și joacă nivele diferite de provocare în timp ce el devine din ce în ce mai bun.

— Nevoia de a avea un scop bine stabilit și clar – elevul trebuie să știe că trebuie să facă activitatea X pentru că îl ajută în activitatea Y. Scopul implică aici și altruism- gamificarea trebuie să ofere ocazia de a oferi ajutor celorlalți din jur pentru ca elevii să simtă că pot contribui la bunăstarea planetei (exemplul „Free rice”).

Jocul video și educația

Jocul video apare ca element de noutate, experiment, ulterior fiind transformat în hobby. Conceptul de joc video așa cum îl cunoaștem astăzi este considerat chiar o formă de artă. Cercetările în domeniu recunosc influența pozitivă asupra procesului educational, bazându-se pe motivația copiilor în învățare și potențialul cognitive. În afară de a crește motivația, jocurile video sunt recunoscute ca fiind utile în obținerea de abilități practice, creșterea percepției unei persoane, precum și dezvoltarea și încurajarea abilităților în rezolvarea problemelor, organizarea mijloacelor și a instrumentelor, evaluarea strategiei și recuperarea răspunsurilor inteligente. (de Aguilera & Mendiz, 2003)

Învățarea unei abilități în jocurile video și aplicarea acesteia, mai târziu, la o altă provocare, poate ajuta în procesul educational. Acest lucru este semnificativ pentru dezvoltarea învățării individualizate- un proces de predare în care totul (conținut, ritm, tehnologie de instruire) se bazează pe interesul și abilitatea elevului. Jocul video reduce stresul și ajută la calmarea unui individ intens din punct de vedere emotional. Experiența eșecului pregătește elevii pentru viața reală, dezvoltând capacitatea de a găsi noi strategii de a reflecta, de a face noi planuri și a depăși noi obstacole; oferă învățare experiențială; stimulează curiozitatea și interesul unei persoane în domenii precum STEAM, dezvoltă încrederea în sine și colaborarea.

Concluzii

Game based learning (învățarea bazată pe joc) versus Gamificare

Învățarea bazată pe joc și gamification dintr-o privire imediată pot părea termeni similari și interschimbabili. În timp ce ambii termeni combină jocurile și învățarea, diferența constă în modul în care elementele de joc sunt integrate în experiența de învățare. Această distincție duce la o diferență mai mare în rezultatele învățării atunci când se compară.

Bibliografie:

<https://blog.mindresearch.org/blog/game-based-learning-vs-gamification>

https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world

<https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>

B.Cristina – Revista „SINTEZA”-revistă de cultură și gândire strategică-

Suport curs: „Game-Based Learning and Gamification in the Classroom”, Europass Teacher Academy, 11-16 aprilie 2022, Praga

Utilizarea tehnologiei digitale și jocurilor în recuperarea elevilor cu CES

Farzikhosroushahi Cristina, profesor psihopedagog, Școala Gimnazială Specială "Constantin Păunescu" Iași

Procesul de intervenție și recuperare a elevilor cu cerințe educaționale speciale devine mai atractiv și mai eficient prin utilizarea *resurselor educaționale deschise (RED)* create cu ajutorul unor instrumente authoring (Livresq, Articulate Storyline, Adobe Captivate sau iSpring Suite) și a jocurilor prin colaborare. Crearea unei resurse educaționale digitale presupune conceperea scenariului pedagogic, a scenariului digital și a instrumentelor digitale, care vor fi integrate într-un format interactiv, conținând butoane de navigare și elemente multimedia. Tehnologiile digitale sunt esențiale pentru facilitarea procesului predare-învățare-evaluare, iar cadrele didactice pot utiliza o gamă largă de platforme (Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams, Edpuzzle, KhanAcademy) și instrumente digitale (Padlet, Canva, Livresq) pentru a sprijini elevii în demersul educațional, fiind accesibile și pentru elevii cu cerințe educaționale speciale. Folosirea metodelor și instrumentelor digitale pentru predare ajută la personalizarea învățării, creșterea angajamentului elevilor și asigurarea unui proces educațional incluziv. Personalizarea învățării presupune adaptarea procesului educațional pentru a răspunde nevoilor individuale ale elevilor, bazându-se pe analiza progresului înregistrat și stilul de învățare adoptat de fiecare beneficiar. Pentru a răspunde diferitelor stiluri de învățare ale elevilor (auditiv, vizual, kinestezic), resursele digitale sunt prezentate în multiple forme (texte, video, audio).

Exemplificăm o resursă educațională deschisă, centrată pe tema emoțiilor, având în vedere că elevii cu dizabilități intelectuale au ca și caracteristică psihopedagogică, labilitatea emoțională, care le influențează gândirea, comportamentul și relațiile cu cei din jur. Copiii cu dizabilități intelectuale pot simți emoții diferite în același context, pot plânge de bucurie, pot să apară probleme digestive, dureri de cap, tremurături, transpirație abundentă, înroșirea tegumentelor, tendința de a se izola de ceilalți, o stare de anxietate generalizată.

Resursa creată despre emoții respectă programa școlară pentru disciplina Terapii și programe de intervenție pentru elevii cu dizabilități intelectuale moderate și poate fi utilizată de profesorii de psihopedagogie specială la orele de Consiliere și orientare școlară în unitatea de învățare "*Dezvoltarea personală*", dar și de profesorii educatori în cadrul orelor de Terapie educațională complexă și integrată la disciplina Socializare, de profesorii itineranți și de sprijin care desfășoară activități individuale cu elevi cu cerințe educaționale speciale integrați în învățământul de masă. Deasemenea, resursa contribuie la formarea cadrelor didactice din învățământul special și special integrat privind formarea competențelor digitale la elevii cu dizabilități intelectuale moderate și cu sprijin la cei cu tulburări din spectrul autist care au abilități de comunicare orală și în scris.

Activitatea terapeutică care include resursa educațională deschisă prezentată are ca temă "*Călătorie în lumea emoțiilor*" și este destinată elevilor de clasa a VI a cu dizabilități intelectuale moderate, în cadrul disciplinei Terapii și programe de intervenție. Această activitate terapeutică se va desfășura în grup de 3 elevi pe parcursul a 45 minute. Scopul terapiei de grup este conștientizarea cauzelor emoțiilor și a situațiilor declanșatoare de emoții negative, precum și gestionarea acestora. Resursa educațională deschisă include experiențe de învățare interactive în legătură cu principalele emoții (bucurie, tristețe, furie, frică) oferind și soluții pentru managementul emoțiilor negative.

Competențele specifice vizate prin parcurgerea conținutului digital sunt:

- dezvoltarea capacității de inter-cunoaștere și inter-relaționare în medii variate de viață,

- identificarea emoțiilor diverse în context sociale,
- autocontrolul emoțiilor,
- răspunde adecvat emoțiilor altora.

Obiectivele operaționale sunt:

- să identifice emoțiile proprii și ale celorlalți, prezentate prin imagini/ materialul video suport;
- să asocieze emoția cu evenimentele care o declanșează;
- să aleagă soluția de gestionare a emoțiilor negative potrivită propriei persoane;
- să utilizeze resursa digitală cu sprijinul profesorului psihopedagog.

Intervenția terapeutică va include resursa educațională digitală creată după ce elevii au fost familiarizați cu emoțiile în activități anterioare. Aceasta are ca scop fixarea și sistematizarea cunoștințelor elevilor în diverse contexte de învățare, care să permită generalizarea conceptelor despre emoții printr-o învățare interactivă și plăcută:

- Activități de observare:
 - Film educativ "Emoțiile pe înțelesul copiilor, gestionarea emoțiilor"
 - Galerie imagini creată în Livresq "Ca să mă calmez aleg să"
- Activități de învățare prin experimentare digitală:
 - Jocul WordWall "Asociază emoția cu situația care o produce"
 - Asociere emoție-eveniment. Completare propoziții lacunare / rebus create în Livresq
 - Galerie imagini "Ca să mă calmez aleg să"
 - Fișe de lucru digitale create în Canva
 - Reflexie ghidată prin completarea Padlet-ului cu aspectele care au fost plăcute/dificile în activitate

Pentru a parcurge RED-ul, elevii trebuie să dețină competențe digitale generale, dar și competențe pedagogice din domeniul socio-afectiv.

1. Competențe digitale generale:

- Navigarea de bază pe platforma Livresq,
- Abilitatea de a utiliza butoanele funcționale (click, butoane de navigare),

2. Competențe pedagogice:

- capacitatea de a asculta mesaje audio-video
- capacitatea de exprimare orală și în scris și de înțelegere a unui mesaj verbal simplu
- capacitatea de a citi cuvinte/mesaje simple
- dezvoltarea capacității de intercunoaștere și interrelaționare în medii variate de viață,
- identificarea emoțiilor diverse în context sociale,

Înainte de a lucra pe resursa educațională digitală, elevii vor lucra pe o aplicații de tip WordWall pentru a exersa cum se dă click sau drag and drop, se completează un quiz. Totodată, elevii ar trebui să fie familiarizați cu emoțiile de bază (bucurie, tristețe, furie, frică), cum se manifestă emoțiile în diferite situații și să fie capabili să le recunoască la propria persoană și la ceilalți.

Prin parcurgerea RED-ului, elevii își vor dezvolta următoarele competențe:

1. Competențe digitale dezvoltate:

- Utilizarea unor aplicații digitale simple (WordWall, Padlet)
- Dezvoltarea capacității de învățare prin utilizarea resurselor digitale

2. Competențe pedagogice dezvoltate:

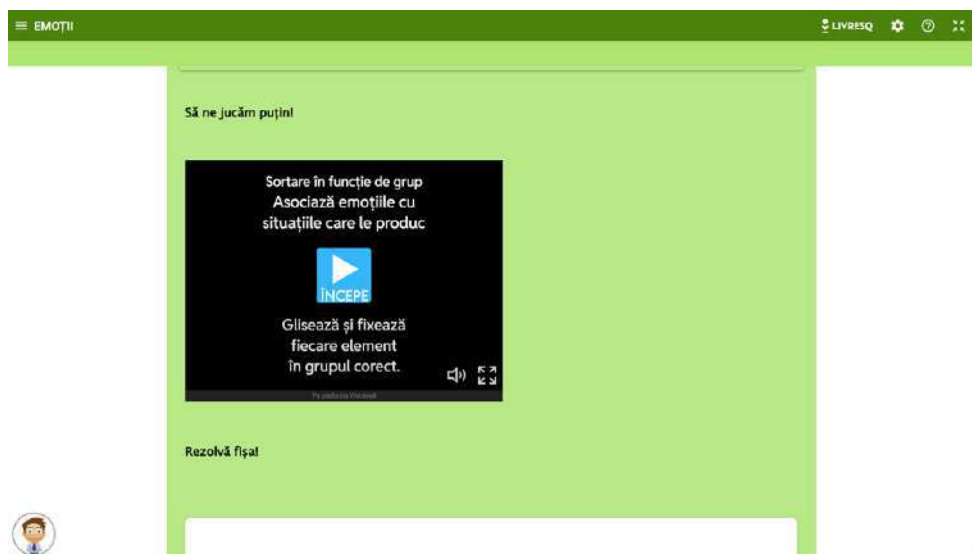
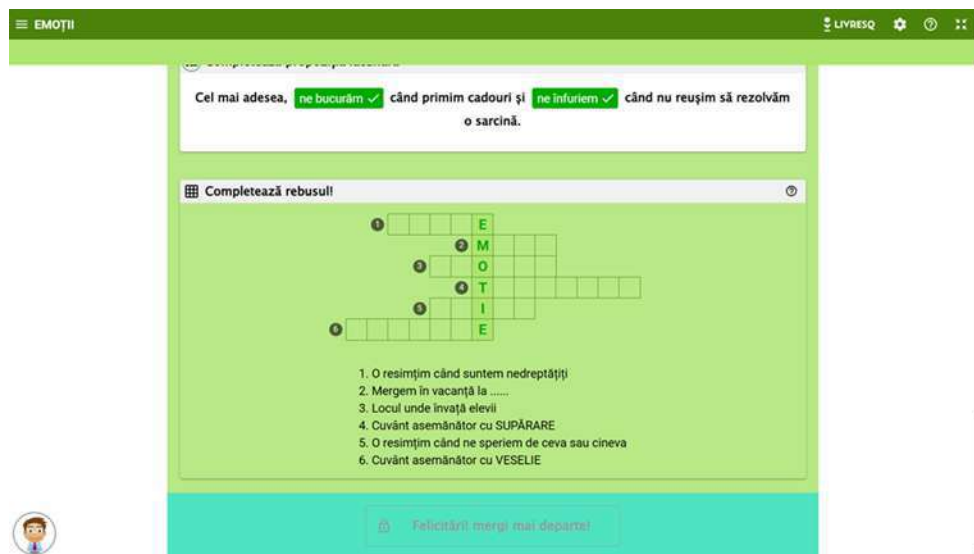
- Dezvoltare abilităților de comunicare nonverbală (mimică și gestică)
- Formarea și dezvoltarea abilităților de receptare, structurare și emiteră a mesajului oral

- Conștientizarea propriilor nevoi, dorințe și emoții
- Dezvoltarea capacității de autocontrol a emoțiilor
- 3. Competențe transversale:
 - Manifestarea interesului pentru joc și inter relaționare
 - Dezvoltarea capacității de reflecție asupra propriei învățări și de exprimare a propriilor idei

După parcurgerii resursei digitale, este firesc să se continue cu alte resurse digitale pentru recunoașterea altor emoții (de exemplu: dezgust, vinovăție, rușine, invidie, încredere). Învățarea va fi consolidată prin accesarea unor aplicații digitale adaptate elevilor cu cerințe educaționale speciale.

Resursa educațională deschisă cu tema „Călătorie în lumea emoțiilor” poate fi accesată la adresa <https://library.livresq.com/details/68299d1ecc30eb000a3decfa>





Ca și profesor psihopedagog în cadrul Școlii Gimnaziale Speciale „Constantin Păunescu” Iași, zi de zi mă confrunt cu copii care manifestă emoții negative sau care prezintă foarte multe frici nejustificate și temeri însoțite de comportamente inadecvate care le perturbă activitatea. Acestea s-ar explica prin imposibilitatea copilului de a diferenția situația dată de o alta în care a avut o experiență neplăcută. Din experiența practică la catedră, am observat că acești copii sunt cei mai predispuși să dezvolte tulburări de anxietate, întrucât gândirea lor inertă nu le permite să se adapteze la cerințele mediului și să găsească modalități de satisfacere a nevoilor și dorințelor conform cu regulile de conduită, ceea ce le creează o stare de tensiune și nesiguranță. În general, copiii cu deficiență mintală au nevoie de multă simpatie și căldură sufletească din partea educatorilor, mai ales că mulți dintre ei au în familie un climat nefavorabil din acest punct de vedere. Pentru ca activitatea didactică să se desfășoare în condiții optime, elevii trebuie să aibă sentimentul securității, al încrederii în propriile forțe, al valorii personale. Când tensiunea afectivă devine deosebit de puternică, este recomandată descărcarea ei prin activități motrice. În acest fel, munca însoțită de succes este cea mai adecvată cale pentru stabilizarea stării afective a copiilor cu dizabilități intelectuale. Majoritatea programelor de intervenție educațional-terapeutică specifice deficiențelor mintale prevăd și activități pentru stimularea socio-afectivă și eliminarea tulburărilor afective a acestor copii întrucât dezvoltarea lor afectivă este la fel de importantă ca și dezvoltarea lor intelectuală.

O modalitate de intervenție pentru diminuarea conduitelor de neadaptare este *utilizarea poveștilor*, fie ele evenimente reale sau imaginare. Motivul este acela că poveștile și basmele se nasc din adâncurile umanității și cuprind toate luptele, conflictele, durerile și bucuriile cu care s-au confruntat oamenii de-a lungul vieții. Poveștile au la bază emoții universale, cum ar fi: dragostea, ura, teama, singurătatea, furia (Bettleheim, în Dwivedi, 1997). Poveștile sunt cadrul folosit pentru a relata ce au făcut în timpul unei vacanțe, la sfârșitul de săptămână, un eveniment în familie sau la școală. Poveștile descriu atât evenimente actuale cât și fictive și pot fi sub forma unei legende, a unui mit, a unei anecdote sau a unei știri. Prin modul cum interpretează poveștile, copiii își dezvoltă sentimentele interioare fiind o modalitate de manifestare a funcției proiective a personalității copilului. Utilizarea poveștilor are un efect de catharsis oferind copiilor posibilitatea de a conferi mesajului trăirile lor interioare, poveștile fiind modele de comportament, transmit sentimente și gânduri. Valorile și conduitele morale sunt implementate în poveste, sunt mai ușor de auzit, asimilat și amintit decât un set de reguli și comportamente dezirabile social. Prin identificarea cu personajele din poveste, copilul are ocazia de a învăța la nivel subconștient diferite abordări și soluții alternative de comportament ce pot fi implementate în viața reală.

Un efect terapeutic îl au și *poveștile cu conținut religios* prin care se transmit valori ce se referă la relațiile omului cu semenii săi: respectul față de părinți, iubirea de aproape, respectul față de muncă, despre virtuțile umane (bunătate, modestie, răbdare). Poveștile pot fi utilizate atât în cadrul activităților terapeutice din cadrul programelor de intervenție ale profesorului psihopedagog, cât și a activităților didactice în parteneriat cu profesorul de psihopedagogie specială sau profesorul educator. Din povestea „*Măinile mamei*” elevii au înțeles sacrificiul mamei pentru a-și salva copilul din flăcările ce i-au cuprins casa și că valoarea unui om este dată de frumusețea sufletului și nu a trupului. Orice copil greșește și este iertat de părinți pentru neascultare sau faptele sale. Utilizând povestea „*Cuiele din ușă*”, elevii s-au identificat cu băiatul din poveste și au înțeles că și atunci când sunt iertați pentru faptele lor și le regretă, greșelile lor lasă urme adânci în sufletul părinților. Pentru pregătirea elevilor cu deficiență mintală ușoară și moderată în vederea profesionalizării, esențială este formarea unei atitudini pozitive față de muncă, pe care o putem cultiva prin exemplul personal sau utilizând poveștile, cum ar fi „*Plugul de foc*”, al cărei mesaj este că omul care nu muncește este ca o apă, nu este plăcut mirositoare. Proprie deficientului mintal este și marea risipă de energie în activități nefinalizate și cu eficiență scăzută, acesta sustrăgându-se în mod repetat de la sarcinile care i se par solicitante. Cultivarea încrederii în forțele proprii și a perseverenței le putem realiza prin includerea

elevilor în activități care să le asigure succesul, dar și prin intermediul metaforelor terapeutice, de exemplu „*Cele două broaște*”, din care elevii vor înțelege că în viață învinge cel care înfruntă greutățile și nu cel care fuge de ele.

O altă modalitate de intervenție pentru dezvoltarea personalității copilului cu dizabilități intelectuale este *transpunerea scenică a poveștilor* cunoscute sau textelor cu conținut religios. Am utilizat de-a lungul anilor această metodă cu succes, cu elevii cu deficiență mintală moderată și ușoară punând în scenă „*Căsuța din oală*”, „*Povestea bradului de Crăciun*”, „*Nașterea Domnului Iisus Hristos*”. Folosirea teatrului în activități ce au ca obiectiv central echilibrarea afectiv – motivațională și comportamentală reprezintă o abordare terapeutică diferită de cea în care teatrul este utilizat ca o formă de artă utilizată ca mijloc didactic. Teatrul terapeutic, cu actori sau cu păpuși, este un traseu metaforic la capătul căruia obținem un produs artistic (un spectacol prezentat în fața unui public), important nefiind spectacolul în sine, ci travaliul de modelare al persoanei prin intermediul actului artistic. Deși copiii sunt anunțați că scopul muncii lor este realizarea unui spectacol, obiectivul educatorului este de a-i pune în fața unor situații provocatoare care să le permită eliberarea de sentimentele negative (teamă, vinovăție, furie, tristețe) și însușirea unor modalități eficiente de comunicare și înțelegere a altei ființe prin intermediul empatiei favorizând adaptarea la mediul social. Actul educațional terapeutic presupune parcurgerea *algoritmului de la idee la spectacol* în mai multe etape. Implicarea elevilor în activitățile de confecționare a decorurilor, recuzitei, păpușilor este un mod relaxant de educație, întrucât aceștia își vor folosi abilitățile manuale și capacitățile cognitive. De asemenea, este un prilej pentru elevi de a-și demonstra că pot realiza ceva util, de a-și antrena perseverența și voința. Teatrul presupune lucrul în echipă favorizând relațiile de colaborare, solidaritate, sentimentul de apartenență la grup, dar și capacitatea de asumare a unui rol de care depinde actul artistic final, ceea ce conduce la responsabilizarea fiecărui copil participant.

În concluzie, poveștile metaforice sunt mai atrăgătoare pentru copii, transmit mesaje importante și modele de comportament pentru diferite situații problematice. Ca și în cazul copilului cu o dezvoltare normală, copilul cu deficiență mintală încearcă să se adapteze diverselor situații anxiogene apelând la o serie de conduite care pot fi considerate reacții de apărare: încercarea de a controla o situație neplăcută prin punerea întrebărilor sau de a evita sarcinile școlare prea grele invocând oboseala, prin supunerea pasivă investind adultul cu responsabilitatea faptelor sau retragerea în sine pentru a scăpa de situația care-i produce neplăcere. Deficitele în competența socială și instrumentală ale deficientului mintal derivă din deficitele de inteligență socială, practică și conceptuală, din procesarea necorespunzătoare a informației, astfel că domeniul comportamentului de adaptare, al abilităților sociale și cel al inteligenței pot fi considerate interdependente. Școala, alături de familie este cea care modelează personalități și formează caractere. Școala își dorește să formeze tineri care să-și asume responsabilități în viitor, să practice o meserie utilizând deprinderile și cunoștințele însușite în școală, să se adapteze cerințelor mediului social.

Bibliografie:

1. Asociația Proeuro-Cons, (2025), Suport de curs Provocări și soluții de implementare a tehnologiei digitale în educație, Slatina, Olt
2. Costescu, C., (2021), *Abilitățile sociale în tulburarea din spectrul autismului. Evaluare și intervenții psihopedagogice*, Editura Polirom;
3. Dwievedi, K.N., 1997, *The therapeutic use of Stories*, Great Britain: Routledge;
4. Preston, L. (2001). *Storytellers Plays*. 61 (1), 3;
5. Enescu, G, Enescu, N. V. (prelucrare Vrâncanu, D, Vrâncanu, M, Balan, D.,I.), 2004, *Flori în calea tineretului*, Editura „Sf. Mina”, Iași;

6. Ciobotaru, A., D., Mihailovici, E., 2002, *Teatrul și comunicarea didactică*, Editura Spiru Haret, Iași;

Educație cu sens și zâmbet: Gamificarea lecțiilor de engleză în mediul rural

Prof. Fășie Andreea Ioana, Școala Gimnazială Nr. 1 Finiș

În ultimii ani, educația a trecut printr-un proces accelerat de transformare. Digitalizarea, schimbările în stilul de învățare al elevilor și nevoia de a păstra motivația și implicarea acestora ne-au determinat, ca profesori, să căutăm metode mai eficiente, mai atractive și mai adaptate generației actuale. În acest context, **gamificarea** s-a dovedit a fi una dintre cele mai promițătoare abordări.

Predau limba engleză în mediul rural, la clasele primare și gimnaziale. Aici, provocările nu lipsesc: resursele sunt adesea limitate, conectivitatea nu este întotdeauna stabilă, iar accesul la tehnologii moderne nu este egal pentru toți elevii. Cu toate acestea, copiii sunt curioși, jucăuși și entuziaști. Iar tocmai aceste calități pot fi valorificate prin gamificare – adică prin introducerea mecanismelor de joc în activitatea educațională.

Ce înseamnă gamificarea în educație?

Gamificarea nu înseamnă doar „a transforma lecția într-un joc”. Este o metodă pedagogică ce presupune folosirea elementelor specifice jocurilor (puncte, niveluri, insigne, clasamente, provocări, feedback imediat) pentru a stimula motivația, implicarea activă și spiritul de competiție pozitivă al elevilor.

În cazul meu, utilizarea acestei metode s-a dovedit extrem de eficientă mai ales în predarea vocabularului, a structurilor gramaticale și în dezvoltarea competențelor de comunicare orală.

Cum am aplicat gamificarea la clasă

La clasele primare, am început cu activități simple, precum „**Word Bingo**”, în care elevii asociază imagini cu cuvinte în limba engleză și marchează pe fișe cuvântul potrivit. Sau jocuri de memorie („**Memory Game**”) cu perechi de cuvinte și imagini. La fiecare activitate, elevii primesc „puncte” sau „stelute”, iar la final de săptămână cei mai activi primesc o diplomă simbolică („**Star of the Week**”).

Pentru ciclul gimnazial, am introdus **quiz-uri interactive** pe platforme gratuite precum *Kahoot*, *Wordwall* sau *Quizizz*. Deși nu toți elevii au acces constant la dispozitive mobile sau internet acasă, în timpul orelor am folosit aceste aplicații pe laptopul personal și cu ajutorul tablelor smart din școală. Elevii au fost entuziasmați, implicați și au manifestat dorința de a participa chiar și în afara orelor.

Am creat și „**misiuni lingvistice**”: sarcini săptămânale precum „Fă o fotografie cu un obiect albastru și spune ce este în engleză” sau „Scrie 5 cuvinte noi pe care le-ai întâlnit într-un joc sau film în engleză”. Elevii câștigă puncte pentru creativitate, corectitudine și participare, iar acest sistem le oferă un cadru clar, motivant și clar reglementat.

Impactul observat

Gamificarea a adus multiple beneficii în activitatea mea didactică:

- **Creșterea motivației:** elevii așteaptă cu nerăbdare jocurile și activitățile interactive. Chiar și cei mai timizi sau mai puțin activi s-au implicat.
- **Consolidarea învățării:** noțiunile sunt reținute mai ușor atunci când sunt integrate în contexte ludice.
- **Dezvoltarea spiritului de echipă:** activitățile de grup sau pe echipe stimulează colaborarea și comunicarea.
- **Autoreglarea comportamentului:** sistemele de punctaj și feedback pozitiv îi determină pe elevi să își gestioneze mai bine reacțiile și efortul.

De asemenea, din perspectivă pedagogică, gamificarea m-a ajutat să evaluez progresul elevilor într-un mod mai natural, să adaptez nivelul de dificultate în funcție de răspunsuri și să construiesc o relație mai apropiată și mai deschisă cu elevii.

Provocări și soluții

În mediul rural, lipsa de echipamente și conectivitate rămâne o problemă reală. Cu toate acestea, gamificarea nu presupune neapărat tehnologie sofisticată. Jocurile pe hârtie, activitățile de mișcare, scenariile creative sau role-play-urile pot fi la fel de eficiente. Important este ca structura lecției să integreze scopul didactic într-un format atractiv și interactiv.

Un alt obstacol poate fi percepția că „elevii doar se joacă și nu învață”. Din acest motiv, este esențial ca profesorul să le explice clar elevilor, dar și părinților sau colegilor, că activitățile de tip joc au obiective clare și roluri formative bine definite.

Concluzii

Gamificarea nu este o modă trecătoare, ci o strategie modernă, eficientă și adaptabilă care răspunde nevoilor reale ale elevilor. În contextul rural, unde accesul la motivație extrinsecă (concursuri, resurse, sprijin familial) este limitat, această metodă poate deveni un catalizator pentru învățare, implicare și progres personal.

În calitate de profesor de limba engleză, am constatat că prin joc, creativitate și provocări pozitive, lecțiile devin mai vii, iar elevii mai încrezători în propriile forțe. Inovația nu presupune mereu tehnologie de ultimă oră, ci curajul de a transforma rutina în oportunitate. Iar gamificarea este, fără îndoială, un pas în această direcție.

Bibliografie

1. Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* Palgrave Macmillan, 2003
2. Kapp, Karl M.. *The Gamification of Learning and Instruction: Game- based Methods and Strategies for Training and Education*, Wiley, 2012
3. Rocca, Elena. *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, 2016

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LITERATURII ROMÂNE
PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚEI DE LECTURĂ
LA NIVELUL CICLULUI GIMNAZIAL

Ferar Anca Ana, Școala Gimnazială Racșa, Racșa,
SM

Rezumat

Articolul explorează integrarea strategiilor moderne de gamificare în predarea literaturii române la nivel gimnazial, cu scopul dezvoltării competenței de lectură. Sunt analizate modele educaționale precum **Octalysis** (Chou, 2015), **SAMR** (Puentedura, 2006) și sunt introduse surse recente ce descriu și prezintă conceptul gamificării în context educațional (Bickerstaff, 2021; Kapp et al., 2020; North, 2021; Torres, 2021) care susțin impactul pozitiv al jocurilor educaționale asupra motivației, implicării și performanței elevilor în înțelegerea textului literar.

Articolul include și propuneri de activități concrete pentru învățarea literaturii într-un mod interactiv, flexibil, adaptat nevoilor elevilor de gimnaziu.

1. Elemente introductive

Una dintre marile provocări ale profesorului de literatură din prezent este stimularea interesului față de lectură într-o era excesiv tehnologizată, în care atenția și energia elevilor sunt captate și distribuite inegal și ineficient dezvoltării competențelor de lectură. Prin intermediul gamificării, concept ce face referire la **aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc pentru a angaja utilizatorii și a rezolva probleme** (Karl Kapp, 2020), în contexte de învățare experiențială, tehnologia poate deveni o resursă valoroasă care să potențeze metodele și strategiile didactice de dezvoltare a gândirii critice și de structurare a competențelor.

Amanda Bickerstaff (2021) susține că utilizarea de **mecanisme ludice, cum ar fi niveluri, insigne, misiuni și feedback vizual**, stimulează motivația intrinsecă a elevilor și îmbunătățește semnificativ participarea acestora la lecții, contribuind astfel la structurarea graduală a competenței de lectură. Gamificarea poate transforma un text literar într-o aventură interactivă și particularizată.

2. Cadru teoretic. Modele educaționale moderne

Modelul **Octalysis** (Yu-kai Chou, 2015)

Acest model prezintă **opt factori motivaționali**, de la care vine și numele acestuia, printre care se regăsesc **realizarea, creativitatea și influența socială**. Utilizați în demersurile didactice, acești factori pot fi transpuși în punctaje, competiții în grupuri mici de lucru, în sarcini creative ce se pot aplica în abordarea textelor literare.

Modelul **SAMR** (dr. Ruben Puentedura, 2006)

Modelul **SAMR** evidențiază patru niveluri de integrare digitală în activitățile de învățare:

- ✓ Substituție (de ex. fișa de lucru digitală);
- ✓ Augmentare (feedback instant);
- ✓ Modificare (de ex. jocuri literare interactive);
- ✓ Redefinire (escape room narativ).

Teoria învățării experiențiale (David Kolb, 1984)

Gamificarea permite aplicarea celor patru faze ale învățării experiențiale: **experiență concretă, observație, abstractizare, experimentare activă**.

Literatura de specialitate, de dată recentă, prin cercetători precum North (2021), Torres (2021), Smith & Tran (2023) consemnează și confirmă efectele pozitive ale gamificării în dezvoltarea lecturii și creșterea nivelului de implicare al elevilor în activitățile de învățare.

3. Competența de lectură și rolul gamificării

Cadrul European Comun de Referință pentru limbi (CECRL) conturează competența de lectură ca reprezentând **abilitatea de a înțelege, interpreta și utiliza texte scrise în contexte variate**, în funcție de nivelul de competență lingvistică, de la A1 La C2. Aceasta este una din cele patru competențe fundamentale, alături de ascultare, vorbire și scriere.

Componentele competenței de lectură, conform **CECRL**, sunt următoarele:

- ✓ înțelegerea globală (extragerea ideilor principale);
- ✓ înțelegerea detaliată (identificarea informațiilor explicite);
- ✓ înțelegerea inferențială (realizarea deducțiilor/ deducerea sensurilor implicite);
- ✓ analiza și interpretarea (evaluarea tonului, a stilului și a intenției autorului);

- ✓ adaptarea la scopul lecturii (tipuri de lectură: de informare și studiu, de plăcere etc.);

Actuala programa școlară la disciplina Limba și literatura română (2017) specifică, referitor la receptarea textelor scrise, că **accentele formative vizează semnificații și implică explorarea acestora la nivelul textului literar/nonliterar. Conform Curriculumului Național și CECRL, competența de lectură este fundamentul gândirii critice, autonomiei.**

De asemenea, documentele curriculare oficiale din 2017 notează că **structurarea competenței de lectură se raportează la procesul lecturii din cadrul de referință al evaluărilor internaționale, la cadrul european de formare a competenței de lectură LiFT. Din perspectiva PIRLS și PISA, lectura, în scop informativ sau în scop estetic, înseamnă *comprehensiune și interpretare*, competențe ce se construiesc treptat de la simplu la complex, prin antrenarea a patru procese cognitive esențiale.**

Cele patru *processe mentale ale lecturii* sunt:

- ✓ *extragerea și identificarea informațiilor explicit formulate în text - EIEF;*
- ✓ *realizarea/formularea de concluzii/deducții simple - FCD;*
- ✓ *integrarea și interpretarea ideilor și a informațiilor - IIII;*
- ✓ *evaluarea critică a elementelor de conținut și a elementelor textuale -ECLET;*

Competența de lectură presupune, așadar, înțelegerea literală și inferențială a textului, identificarea ideilor principale, analiza personajelor și exprimarea unei opinii argumentate.

Gamificarea poate stimula aceste abilități prin scenarii interactive, feedback automat și concursuri de lectură, sarcini relevante pentru elevi care să îi ajute să extragă informația semnificativă dintr-un text, să o identifice cu universul său, să compare lumea reală cu cea ficțională și să-și argumenteze ideile solid, iar, pe de altă parte, să trezească interesul elevilor față de lectură și să contribuie la formarea unei atitudini pozitive pentru cunoașterea lumii prin actul lecturii.

4. Propuneri de ctivități gamificate

- ✓ Detectivii literari – analiză de text cu recompense și puncte, prin misiuni;
- ✓ Călătoria personajului – elevii trasează harta narativă, traseu, popasuri, momentele cheie, cu simboluri, desene, citate etc.;

- ✓ Jurnalul eroului – jurnal digital din perspectiva personajului cu consemnarea emoțiilor și a trăirilor în diversele situații și experiențe, tehnică îndeamnă la reflecție și înțelegere profundă a mesajului, a deciziilor personajelor, a semnificațiilor;
- ✓ Escape room literar – rezolvarea unor enigme legate de textul citit.
- ✓ Roata provocărilor – întrebări cu puncte, misiuni rapide de lectură.
- ✓ Email unui personaj- scrisoare electronică adresată personajelor, activitate aplicabilă în etapa de postlectură, încurajând reflecțiile, interpretarea, gândirea critică;

5. Aplicarea unei activități gamificate

DETECTIVUL LITERAR

Cls. a V-a

Text literar: *Prietenul meu*, Ioana Pârvulescu

Clasa este împărțită în patru echipe, fiecare echipă primind o misiune pentru:

- ✓ extragerea din textul-suport a termenilor și structurilor ce denumesc timpul și locul acțiunii;
- ✓ împărțirea textului în paragrafe logice și identificarea cuvintelor-cheie;
- ✓ marcarea citatelor de caracterizare a personajului principal și identificarea trăsăturilor acestuia;
- ✓ identificarea temei principale și a celor asociate;
- ✓ identificarea valorilor promovate în text prin scurte prezentări ale situațiilor, ale experiențelor sau ale personajelor care oglindesc valorile;

Reușitele copiilor se pot răsplăti cu insigne sau trofee literare.

6. Reflecții personale

Integrarea elementelor ludice în scenariile didactice aduc o serie de beneficii precum creșterea gradului de motivație și de colaborare, dezvoltarea creativității și a gândirii critice, dar numai odată ce sunt depășite limitele sau provocările materiale și tehnologice.

Gamificarea este o metodă modernă eficientă, însă presupune formarea inițială și adaptarea constantă a noastră, a cadrelor didactice, ieșirea din zona de confort.

Utilizarea gamificării în predarea literaturii poate susține dezvoltarea competențelor de lectură prin implicare activă și creativă, scoțând învățarea din rutina zilnică.

Bibliografie

- Bickerstaff, Amanda (2021). *Gamification in Education: A Framework for Learning*, articol științific.
- Chou, Y.-K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badge and Leaderboard*, Ed. Octalysis Media, New York, SUA.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2020). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook, Ideas into Practice*, Ed. Wiley and Sons, San Francisco, CA, SUA.
- North, M. (2021). *Narrative Games in the Classroom*, IGI Global
- Programe școlare Limba și literatura română pentru clasele V-VIII*, aprobate OMEN nr. 3393/28.02.2017.
- Provocarea lecturii. Ghid metodologic pentru dezvoltarea competenței de receptare a mesajului scris*, Ed. Didactică și Pedagogică, 2013, p. 3-6.
- Puentedura, R. (2006). *Transformationa, Technology and Education: The SAMR Model*, articol științific prezentat la Conferința educațională.
- Smith, J., & Tran, L. (2023). *Enhancing Reading through Gamification.*, articol științific publicat în revista *Educational Research Quarterly*, vol. 45(2), p. 22-35.
- Torres, R. (2021). *Applying Digital Bloom's Taxonomy in Literature Teaching.*, revista *Journal of Digital Learning*, vol. 12 (1), p. 10-25.

Surse sitografice

[cop-provoc-lectura.pdf](#)
www.programe.ise.ro

PLATFORME INTERACTIVE ȘI ELEMENTE LUDICE ÎN PREDARE: IMPACTUL ASUPRA ÎNVĂȚĂRII EXPERIENȚIALE

Feraru Petronela Daniela, Profesor, Doctor în sociologie, Colegiul Național Iași

REZUMAT

Articolul analizează impactul platformelor interactive și al elementelor ludice asupra învățării experiențiale, în contextul utilizării tot mai frecvente a strategiilor de gamificare în educația preuniversitară. Cercetarea are un caracter transversal și adoptă o abordare mixtă, integrând metode cantitative și calitative. Componenta cantitativă s-a bazat pe aplicarea unui chestionar structurat unui eșantion de 100 de elevi din trei licee din județul Iași, urmărind percepțiile acestora asupra motivației, implicării și eficienței învățării prin mijloace digitale gamificate. Pe de altă parte, analiza calitativă s-a realizat pe baza răspunsurilor oferite de elevi în cadrul activităților didactice desfășurate cu ajutorul platformelor interactive (Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Blooket, Classcraft etc.), explorând modul în care aceste instrumente facilitează învățarea activă și experiențială. Rezultatele cercetării indică o creștere semnificativă a motivației și participării elevilor în activitățile de învățare care includ elemente ludice și tehnologice, precum și o percepție pozitivă privind utilitatea acestor metode în înțelegerea și reținerea conținuturilor. De asemenea, se remarcă dezvoltarea unor competențe transversale, precum gândirea critică, colaborarea, autonomia și utilizarea responsabilă a resurselor digitale. Concluziile susțin integrarea gamificării ca strategie didactică eficientă în sprijinul unei educații moderne, interactive și centrate pe elev.

Cuvinte-cheie: *gamificare, platforme interactive, învățare experiențială, motivație educațională, competențe digitale*

ABSTARCT

This article analyzes the impact of interactive platforms and ludic elements on experiential learning, in the context of the increasing use of gamification strategies in pre-university education. The research is cross-sectional and adopts a mixed-method approach, combining both quantitative and qualitative methods. The quantitative component involved the administration of a structured questionnaire to a sample of 100 high school students from three schools in Iași County, aiming to capture their perceptions regarding motivation, engagement, and the effectiveness of learning through gamified digital tools. The qualitative analysis was based on students' responses within classroom activities that utilized interactive platforms (Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Blooket, Classcraft, etc.), exploring how these tools facilitate

active and experiential learning. The findings indicate a significant increase in students' motivation and participation in learning activities that incorporate ludic and technological elements, as well as a positive perception of the usefulness of these methods for understanding and retaining content. Additionally, the study highlights the development of transversal competencies such as critical thinking, collaboration, autonomy, and the responsible use of digital resources. The conclusions support the integration of gamification as an effective instructional strategy for promoting a modern, interactive, and student-centered education.

Keywords: *gamification, interactive platforms, experiential learning, educational motivation, digital skills*

I. Introducere

În ultimii ani, educația s-a confruntat cu provocări semnificative generate de transformările tehnologice accelerate, schimbările în stilurile de învățare ale noii generații și nevoia de adaptare la contexte digitale. În acest cadru, **gamificarea** a apărut ca o strategie inovatoare de predare, capabilă să transforme procesul educațional într-o experiență interactivă, motivantă și personalizată (Deterding et al., 2011).

Gamificarea, definită ca utilizarea elementelor specifice jocurilor (scoruri, provocări, recompense, feedback imediat etc.) în contexte non-joc, oferă oportunități multiple pentru stimularea participării și dezvoltarea competențelor elevilor. În mediul educațional, integrarea platformelor interactive precum Kahoot!, Quizizz, Wordwall sau Blooket favorizează **învățarea experiențială**, susținând implicarea activă a elevilor și procesul de construire a sensului (Gee, 2007).

Numeroase studii arată că aplicarea principiilor ludice în clasă are un impact pozitiv asupra **motivației intrinseci**, asupra retenției informației și asupra formării unor **competențe transversale** esențiale în secolul XXI (Caponetto et al., 2014; Domínguez et al., 2013). În plus, contextul post-pandemic a accelerat adoptarea platformelor digitale și a reconfirmat nevoia de metodologii flexibile, adaptate profilului digital al elevului.

Lucrarea de față își propune să investigheze impactul platformelor interactive și al elementelor ludice asupra învățării experiențiale în rândul elevilor de liceu, printr-o cercetare mixtă desfășurată în trei unități de învățământ din județul Iași. Accentul cade pe analiza modului în care gamificarea susține motivația, participarea și dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare.

II. Cadrul metodologic

2.1. Analiza conceptelor-cheie

Integrarea tehnologiilor educaționale și a jocurilor digitale în procesul instructiv-educativ a generat apariția unui nou set de concepte intercorelate care susțin reconfigurarea demersului didactic: **gamificarea, platformele interactive, elementele ludice și învățarea experiențială.**

Gamificarea (gamification) este definită de Deterding și colaboratorii (2011) ca „utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc”. În educație, gamificarea implică implementarea unor mecanisme precum punctajele, nivelurile, misiunile, feedbackul instant sau clasamentele, cu scopul de a stimula motivația elevilor și de a crea o experiență de învățare mai captivantă. Acest proces nu presupune transformarea lecției într-un joc propriu-zis, ci folosirea unor **principii ludice** pentru a spori angajamentul și performanța educabililor (Kapp, 2012).

Platformele interactive reprezintă aplicații digitale care permit desfășurarea unor activități de învățare dinamice, bazate pe interacțiune în timp real, feedback imediat și implicare activă. Exemple relevante includ Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Blooket sau Classcraft, fiecare cu caracteristici specifice ce permit personalizarea conținutului și evaluarea rapidă a progresului.

Elementele ludice (game elements) sunt componente precum avataruri, puncte, insigne, cronometre, nivele de dificultate, narativă și recompense, care transferă mecanismele atractive ale jocului în procesul de învățare (Werbach & Hunter, 2012). Ele joacă un rol important în menținerea atenției și în stimularea comportamentului autoreglat al elevilor.

Învățarea experiențială (experiential learning) presupune un proces activ, în care învățarea se realizează prin implicarea directă a subiectului într-o activitate semnificativă, urmată de reflecție și aplicare (Kolb, 1984). Gamificarea, prin natura sa interactivă și contextualizată, oferă un teren fertil pentru dezvoltarea acestei forme de învățare.

2.2. Teorii relevante – motivație, flow, învățare experiențială și elemente ludice

Un cadru teoretic solid al gamificării în educație presupune integrarea mai multor teorii psihologice și pedagogice care explică **motivația, implicarea activă și construirea sensului** în procesul de învățare.

Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory) este fundamentală în înțelegerea motivației în contexte educaționale. Aceasta susține că oamenii sunt motivați intrinsec atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice de bază: **autonomie, competență**

și **relaționare** (Deci & Ryan, 1985). Gamificarea poate contribui la îndeplinirea acestor nevoi prin activități în care elevii aleg, progresează și colaborează într-un mediu stimulat.

Teoria stării de flow descrie starea mentală de imersiune totală într-o activitate, caracterizată de concentrare maximă, pierderea noțiunii timpului și satisfacție profundă. Activitățile gamificate, bine calibrate, pot induce starea de flow dacă se află la intersecția între nivelul de provocare și nivelul de competență al elevului (Csikszentmihalyi, 1990).

Modelul învățării experiențiale propune o succesiune ciclică formată din patru etape: experiență concretă, reflecție, conceptualizare și aplicare activă. Platformele interactive facilitează acest ciclu prin activități care provoacă elevii să exploreze, să greșească, să primească feedback și să reformuleze strategii (Kolb, 1984).

Teoria învățării prin joc subliniază faptul că jocurile digitale oferă contexte bogate în care elevii pot învăța în mod autentic prin rezolvarea de probleme, luarea deciziilor și adaptarea la reguli. Aceste caracteristici sunt transferabile activităților de predare-învățare structurate în mod gamificat (Gee, 2003).

Unele studii arată că percepțiile față de platformele educaționale interactive pot varia în funcție de gen, în special în raport cu tipul de conținut și designul jocului digital. Papastergiou (2009) a evidențiat diferențe între băieți și fete în ceea ce privește preferințele pentru competiție, conținut vizual și implicare în învățarea bazată pe jocuri digitale în contextul informaticii.

III. Metodologia cercetării

3.1. Designul cercetării

Studiul de față a fost conceput ca o **cercetare transversală** cu caracter exploratoriu, desfășurată într-un interval de timp delimitat, având ca scop analiza impactului platformelor interactive și al elementelor ludice asupra învățării experiențiale în rândul elevilor de liceu. Abordarea metodologică este **mixtă**, îmbinând metode **cantitative** (prin aplicarea unui chestionar standardizat) și **calitative** (prin analiza conținutului generat de elevi în activități didactice gamificate).

3.2. Eșantionul

Participanții la cercetare au fost **100 de elevi** din **trei licee** situate în județul **Iași**, selectați pe baza unui **eșantion neprobabilistic de conveniență**, din clase de nivel liceal (IX–XI). S-a urmărit diversitatea profilurilor școlare (uman, real, tehnologic), precum și accesul elevilor la resurse digitale și experiența lor anterioară cu platforme educaționale interactive.

3.3. Instrumentele de cercetare

Instrumentul cantitativ a fost un **chestionar online**, aplicat prin intermediul platformei Google Forms, structurat în trei secțiuni: **date socio-demografice** (gen, vârstă, profilul clasei); **experiența cu platformele gamificate** (frecvența utilizării, tipuri de aplicații cunoscute, contextul utilizării); **percepții privind impactul** asupra motivației, implicării și eficienței învățării (itemi închiși pe scală Likert, de la 1 = total dezacord la 5 = total acord). Colectarea datelor a fost realizată în perioada 13 iunie - 15 iulie 2025. Chestionarul este accesat la următorul link: <https://forms.gle/9DLg6XRfnpamGmPE8>.

Instrumentul calitativ a constat în **colectarea și analiza produselor elevilor** (răspunsuri deschise, reflecții scrise și contribuții generate în timpul activităților ludice, precum quiz-uri, jocuri de tip escape room educațional, simulări etc.), având ca scop identificarea tiparelor de percepție, a limbajului reflexiv și a semnificațiilor atribuite învățării prin joc.

3.4. Etica cercetării

Participarea la studiu a fost **voluntară**, iar elevii au fost informați cu privire la scopul cercetării și la caracterul confidențial al datelor. Consimțământul informat a fost obținut atât verbal, cât și în format electronic. Datele au fost procesate cu respectarea principiilor **anonimatului și protecției datelor cu caracter personal**, în conformitate cu reglementările GDPR aplicabile în mediul educațional.

IV. Analiza și interpretarea datelor

Analiza datelor socio-demografice evidențiază o distribuție inegală a *genului* în rândul participanților la chestionar, cu o majoritate semnificativă feminină (65%), urmată de 30% elevi de gen masculin, iar un procent marginal (5%) a preferat să nu își declare genul. Această repartitie reflectă fie structura reală a claselor participante, fie o disponibilitate mai mare din partea fetelor de a răspunde la un chestionar despre activități didactice și platforme educaționale.

Distribuția *vârstei* indică o concentrare semnificativă în rândul elevilor de 17 și peste 18 ani (cumulat, 80%). Elevii de 15 și 16 ani sunt prezenți într-o proporție redusă (20%), iar categoria de 14 ani este inexistentă în acest eșantion. Aceste date sugerează că majoritatea respondenților sunt în clasele superioare de liceu (XI–XII), ceea ce poate influența atât nivelul de maturitate în răspunsuri, cât și familiaritatea cu platformele educaționale.

Analiză descriptivă a graficului privind repartizarea respondenților în funcție de *clasa școlară* indică o preponderență clară a elevilor din clasa a XI-a (45%), urmați de cei din clasele a X-a (25%) și a XII-a (20%). Elevii din clasa a IX-a sunt reprezentați într-o proporție redusă

(10%). Această distribuție corespunde, în general, cu distribuția vârstelor analizată anterior și sugerează o focalizare a eșantionului pe anii centrali și terminali de liceu.

Prezența majoritară a elevilor din clasa a XI-a poate reflecta o etapă educațională în care metodele de predare devin mai variate, iar implicarea în activități interactive este mai frecventă, inclusiv în vederea pregătirii pentru examenele naționale. Clasele a XI-a și a XII-a implică, de asemenea, o mai bună capacitate de reflecție asupra eficienței strategiilor didactice, inclusiv gamificarea.

Pe de altă parte, participarea mai redusă a elevilor de clasa a IX-a poate indica fie o lipsă de expunere la metode gamificate (fiind abia integrați în ciclul liceal), fie o rezervă mai mare în exprimarea opiniilor în cadrul unui chestionar.

Din punctul de vedere al distribuției pe *ani de studiu*, 45% dintre respondenți sunt elevi din clasa a XI-a, urmați de cei din clasele a X-a (25%) și a XII-a (20%). Doar 10% dintre respondenți provin din clasa a IX-a. Această distribuție oferă un avantaj în interpretarea datelor, întrucât elevii din clasele superioare (XI–XII) sunt mai familiarizați cu metodele de predare moderne și mai capabili să formuleze opinii argumentate cu privire la impactul platformelor ludice asupra învățării. Totodată, se poate remarca un interes educațional crescut în rândul elevilor din clasele medii și terminale pentru metode didactice inovatoare.

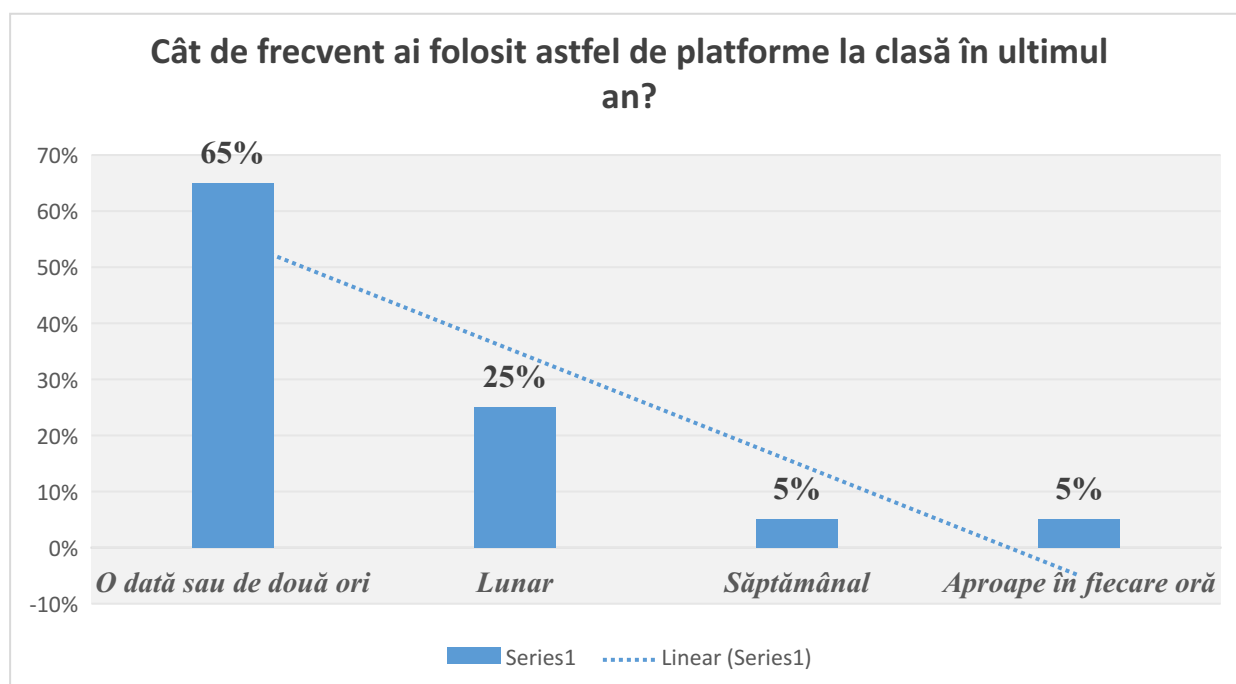
În ceea ce privește *profilul clasei* graficul relevă o repartitie extrem de dezechilibrată, cu o majoritate covârșitoare de elevi provenind din profilul uman (90%). Celelalte profiluri sunt aproape inexistente în eșantion: doar 1 răspuns pentru profil real și 1 pentru categoria „altul”, iar profilurile tehnologic și vocațional nu sunt reprezentate deloc.

Această predominanță a elevilor de la profilul umanist influențează direct tonul general al percepțiilor colectate privind utilizarea platformelor interactive și activităților ludice. Elevii de la profilul uman pot manifesta o deschidere mai mare spre metode pedagogice centrate pe interacțiune, reflecție și exprimare verbală, caracteristici favorabile abordărilor gamificate.

Pe de altă parte, lipsa reprezentării profilurilor tehnologic și vocațional limitează generalizarea rezultatelor, în special în raport cu disciplinele STEM sau cu învățarea aplicativă, practică. În ceea ce privește *profilul clasei*, majoritatea respondenților (90%) provin din clase cu profil umanist, în timp ce celelalte profiluri sunt foarte slab reprezentate sau absente. Acest dezechilibru poate influența tipologia răspunsurilor, întrucât elevii de la profilul umanist sunt, de regulă, mai receptivi la activități centrate pe interacțiune verbală, creativitate și reflecție – trăsături frecvent întâlnite în strategiile gamificate. Totodată, se impune precauție în generalizarea concluziilor către învățământul vocațional sau tehnic, unde dinamica învățării poate diferi considerabil.

La itemul “*Ai utilizat vreodată platforme interactive în activități școlare (ex: Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Blooket, etc.)?*” rezultatele indică o majoritate clară (85%) a elevilor care declară că au utilizat platforme interactive în cadrul activităților școlare. Procentul elevilor care nu au folosit deloc aceste platforme este foarte redus (5%), iar 10% nu își amintesc sau nu sunt siguri. Acest fapt arată o difuzare extinsă a instrumentelor gamificate în practici educaționale curente. Proporția ridicată a celor care au interacționat cu platforme precum Kahoot!, Wordwall sau Quizizz confirmă integrarea acestor instrumente în demersul didactic actual, cel puțin în unele licee. Familiaritatea cu platformele interactive susține valabilitatea percepțiilor analizate ulterior în chestionar și demonstrează că elevii au o experiență directă cu metodele gamificate. Prezența a 10% de respondenți care nu își amintesc sau nu sunt siguri poate indica fie o expunere superficială la aceste metode, fie o lipsă de asociere clară între platforme și obiectivele educaționale, ceea ce sugerează nevoia unei mai bune contextualizări didactice a acestor instrumente. Aceste date sugerează o familiaritate crescută cu metodele ludice digitale în rândul elevilor, ceea ce oferă un teren favorabil pentru implementarea și extinderea strategiilor gamificate în învățământul liceal.

La itemul “*Cât de frecvent ai folosit astfel de platforme la clasă în ultimul an?*” Majoritatea respondenților (65%) afirmă că au folosit platforme interactive *o dată sau de două ori* în decursul ultimului an, în timp ce doar 25% le-au utilizat *lunar*, iar doar câte 5% *săptămânal* sau *aproape la fiecare oră*. Aceste rezultate indică o utilizare *ocazională, mai degrabă excepțională decât sistematică* a acestor platforme în cadrul orelor de curs. (Vezi Graficul 1)

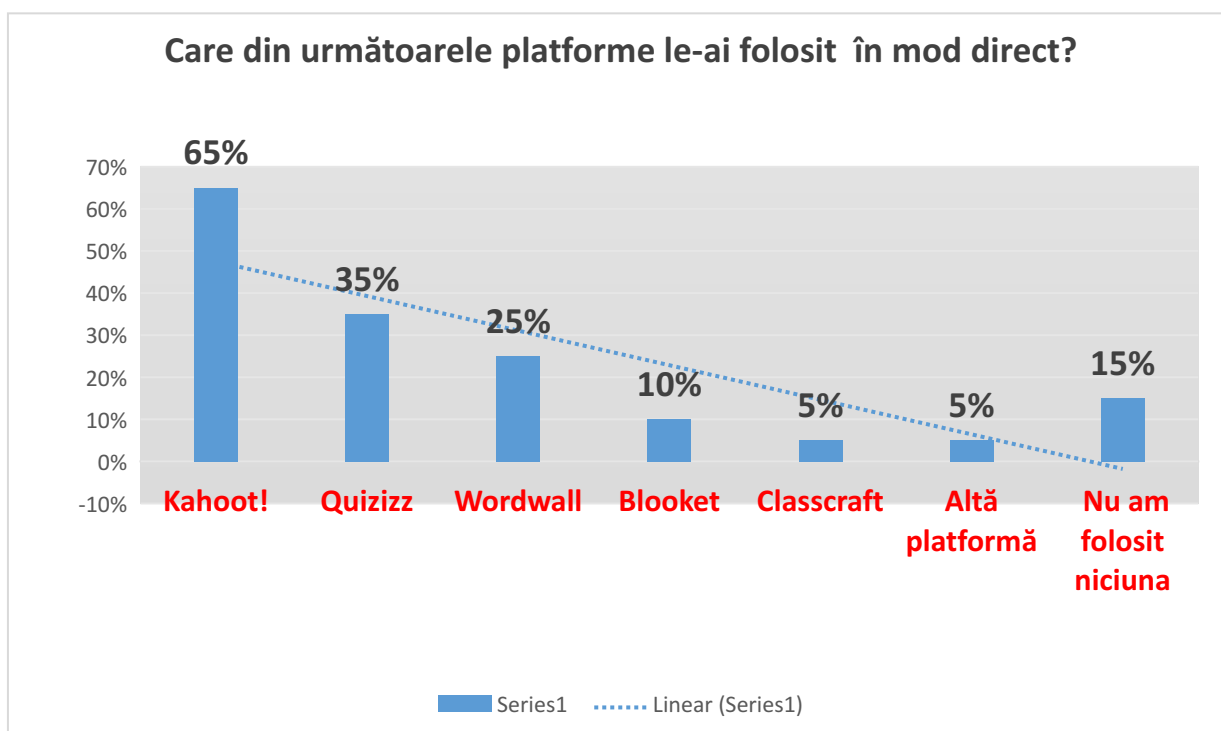


Graficul 1. Cât de frecvent ai folosit astfel de platforme la clasă în ultimul an?
Sursă: Concepție proprie a autoarei

Deși o mare parte dintre elevi au avut *contact cu platformele interactive*, datele arată că acest contact rămâne *sporadic*. Utilizarea rareori (săptămânal sau constant) indică faptul că *gamificarea nu este încă o practică consolidată*, ci mai degrabă o inițiativă punctuală, aplicată în funcție de preferințele sau disponibilitatea unor profesori. Această situație ridică semne de întrebare privind *continuitatea și coerența pedagogică* în integrarea instrumentelor digitale interactive. În ciuda potențialului lor dovedit în creșterea motivației și implicării, platformele interactive nu par a fi încă adoptate pe scară largă ca parte a rutinei educaționale zilnice.

În ceea ce privește frecvența utilizării platformelor interactive la clasă, 65% dintre elevi declară că acestea au fost folosite doar o dată sau de două ori în decursul unui an școlar, iar 25% le-au utilizat lunar. Doar 10% dintre respondenți afirmă că astfel de activități au fost integrate constant, săptămânal sau aproape în fiecare oră. Aceste date evidențiază un *caracter predominant ocazional* al utilizării platformelor interactive, ceea ce limitează impactul educațional pe termen lung și indică *necesitatea extinderii acestor practici* către o aplicare regulată și sistematică.

La itemul “*Care dintre următoarele platforme le-ai folosit în mod direct?*” Datele indică o *dominare clară a platformei Kahoot!*, utilizată de 65% dintre elevi, urmată de Quizizz (35%) și Wordwall (25%). Platformele mai recente sau cu funcționalități avansate (Blooket, Classcraft) au fost folosite rar. De asemenea, 15% dintre respondenți au declarat că *nu au folosit niciuna* dintre aceste platforme (Vezi Graficul 2) .



Graficul 2. Care dintre următoarele platforme le-ai folosit în mod direct?
Sursă: Concepție proprie a autoarei

Rezultatele confirmă că *Kahoot!* rămâne platforma dominantă în peisajul educațional digital, probabil datorită ușurinței de utilizare, interfeței prietenoase și popularității în rândul profesorilor. Quizizz și Wordwall sunt utilizate într-o măsură mai moderată, dar semnificativă.

În schimb, platformele mai puțin cunoscute sau care necesită o integrare pedagogică mai complexă (ex: Classcraft, care combină gamificarea cu elemente de role-playing) nu sunt încă implementate pe scară largă.

Prezența a 15% elevi care nu au folosit niciuna dintre platformele menționate sugerează că există încă decalaje în accesul sau expunerea la metode didactice interactive, fie din cauza lipsei de inițiativă la nivelul profesorilor, fie din cauza infrastructurii sau altor limitări contextuale.

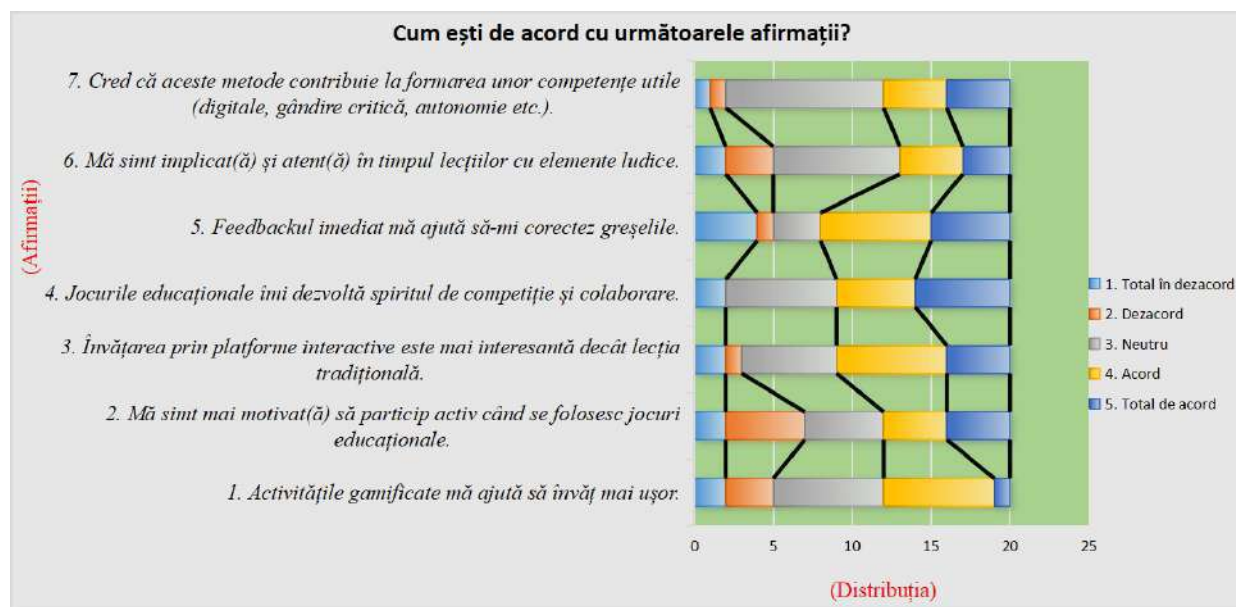
În ceea ce privește tipurile de platforme interactive utilizate, datele arată că *Kahoot!* este cel mai cunoscut și utilizat instrument (65%), urmat de *Quizizz* (35%) și *Wordwall* (25%). Platformele emergente precum Blooket sau Classcraft sunt aproape absente din practica elevilor chestionați. Acest fapt reflectă atât preferințele cadrelor didactice pentru soluții deja consacrate, cât și potențialul nevalorificat al unor instrumente mai complexe, care oferă oportunități educaționale inovatoare. Totodată, 15% dintre elevi afirmă că nu au folosit niciuna dintre platformele propuse, ceea ce evidențiază existența unor diferențe semnificative între clase sau instituții în ceea ce privește accesul la gamificare în educație.

La itemul “Cum ești de acord cu următoarele afirmații? (1 = Total în dezacord, 2 = Dezacord, 3 = Neutru, 4 = Acord, 5 = Total de acord)” itemii evaluați (afirmații) au fost în ordine următorii:

1. Activitățile gamificate mă ajută să învăț mai ușor.
2. Mă simt mai motivat(ă) să particip activ când se folosesc jocuri educaționale.
3. Învățarea prin platforme interactive este mai interesantă decât lecția tradițională.
4. Jocurile educaționale îmi dezvoltă spiritul de competiție și colaborare.
5. Feedbackul imediat mă ajută să-mi corectez greșelile.
6. Mă simt implicat(ă) și atent(ă) în timpul lecțiilor cu elemente ludice.
7. Cred că aceste metode contribuie la formarea unor competențe utile (digitale, gândire critică, autonomie etc.).

Toate afirmațiile au primit răspunsuri distribuite preponderent în categoriile „Acord” și „Total de acord”, ceea ce denotă o percepție clar pozitivă față de utilizarea gamificării. Cele mai multe acorduri ferme (nivel 4 și 5) se regăsesc la itemii: „Învățarea prin platforme interactive este mai interesantă decât lecția tradițională”, „Feedbackul imediat mă ajută să-mi

corectez greșelile”, „Activitățile gamificate mă ajută să învăț mai ușor”. Cele mai multe răspunsuri *neutre* au fost la itemul 7 „Cred că aceste metode contribuie la formarea unor competențe utile”, ceea ce poate indica *incertitudine în legătură cu transferul de competențe*. Itemul despre *implicare și atenție* (6) are o distribuție mai echilibrată, semnalând că nu toți elevii resimt implicarea în același mod. (Vezi Graficul 3)



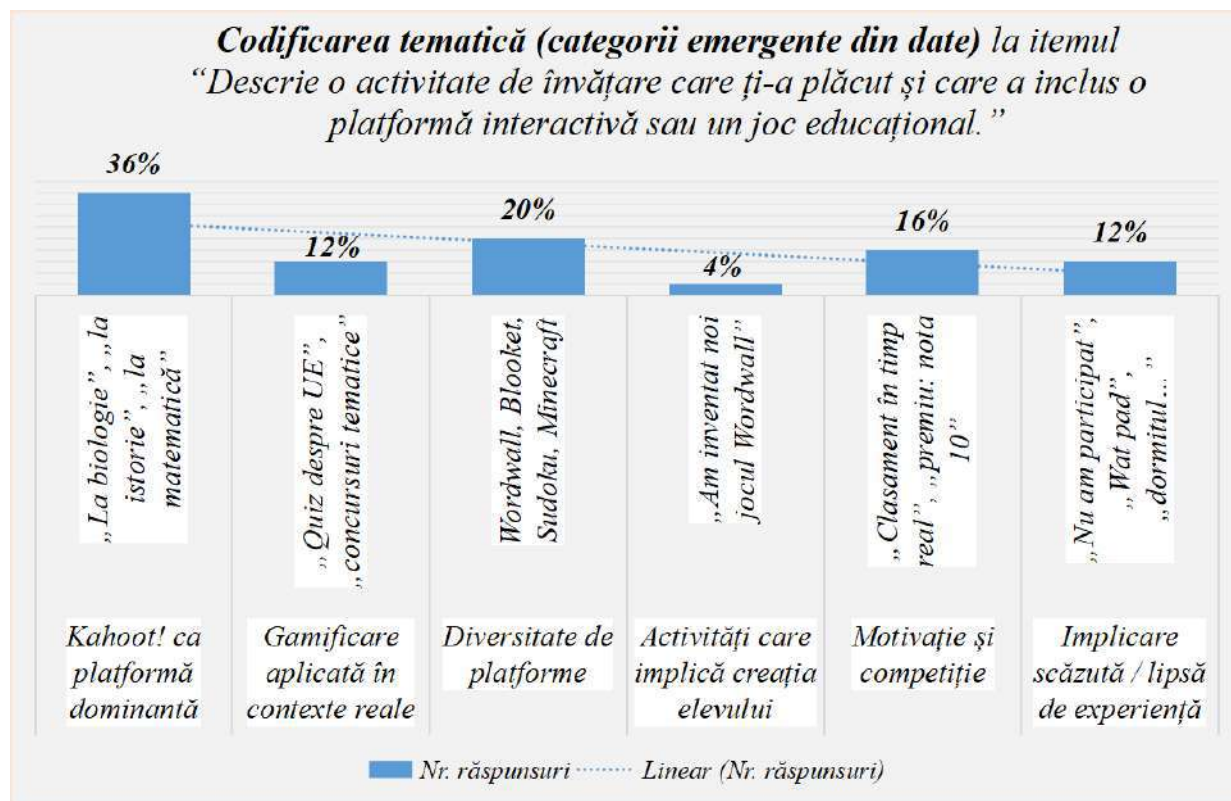
Graficul 3. Cum ești de acord cu următoarele afirmații?
Sursă: Concepție proprie a autoarei

Rezultatele graficului 3 arată că elevii *valorizează pozitiv activitățile gamificate*, în special pentru că le consideră: *mai interesante* decât metodele tradiționale; *motivaționale* și *implicante*; *utile în învățare și corectarea greșelilor*. Totuși, în privința *dezvoltării competențelor (digitale, cognitive, sociale etc.)*, percepțiile nu sunt la fel de ferme, ceea ce poate semnala fie o *lipsă de conștientizare*, fie un *nivel insuficient de profunzime al activităților desfășurate*.

În cadrul secțiunii de evaluare atitudinală prin scală Likert, elevii au exprimat un *nivel ridicat de acord* față de afirmațiile privind beneficiile activităților gamificate. Majoritatea respondenților au considerat că aceste activități îi ajută să învețe mai ușor, le sporesc motivația și implicarea, și contribuie la o învățare mai atractivă comparativ cu metodele tradiționale. De asemenea, feedbackul imediat oferit de platformele digitale este apreciat pentru rolul său corectiv. Cu toate acestea, în ceea ce privește *contribuția la formarea unor competențe utile*, un procent mai mare de răspunsuri neutre indică *necesitatea unor activități mai bine ancorate în obiectivele de formare transversală*.

La itemul deschis „Describe o activitate de învățare care ți-a plăcut și care a inclus o platformă interactivă sau un joc educațional.” în prima etapă a analizei datelor a fost realizată o

codificare tematică (categorii emergente din date) privind *temă identificată*, *exemple din răspunsuri* și *procentele* obținute, iar în etapa a doua este realizată interpretarea datelor din punct de vedere sociologic și educațional (Vezi Graficul 4).



Graficul 4. Codificarea tematică (categorii emergente de date) la itemul „Describe o activitate de învățare care ți-a plăcut și care a inclus o platformă interactivă sau un joc educațional.”

Sursă: Concepție proprie a autoarei

Răspunsurile elevilor evidențiază o *preferință clară pentru platforma Kahoot!*, utilizată frecvent în contexte diverse (biologie, istorie, matematică, limbi clasice). Elevii percep aceste activități ca fiind *distractive, dinamice și competitive*, contribuind la *creșterea motivației* și la *memorarea facilă a conținuturilor*. Se remarcă și aprecieri pozitive față de *formatul interactiv și ritmul alert al lecțiilor*.

Un număr mai mic de elevi menționează platforme alternative (Blooket, Wordwall, Sudoku, Minecraft), ceea ce arată o *deschidere către varietate*, dar și faptul că *aceste platforme sunt mai puțin uzuale în practica de zi cu zi*. Doar un răspuns reflectă o activitate de tip „*learning by doing*” – crearea unui joc propriu – care este o practică cu potențial educativ major, dar rar întâlnită în acest eșantion.

Prezența unor răspunsuri precum „*dormitul în timpul orelor online*” sau „*nu am participat*” indică un grad de *inechitate în accesul la învățarea ludică* sau un posibil dezinteres. Acest aspect poate reflecta atât diferențe metodologice între profesori, cât și lipsa unei culturi școlare centrate pe participare activă și motivație internă.

Analiza răspunsurilor deschise oferite de elevi la întrebarea privind activitățile de învățare preferate care au implicat platforme interactive a relevat o *preferință pronunțată pentru platforma Kahoot!*, menționată în aproape jumătate dintre răspunsuri. Elevii descriu aceste activități ca fiind „*distractive*”, „*competitiv-motivaționale*” și „*utile pentru reținerea informațiilor*”. Activitățile tematice, precum quiz-urile despre Uniunea Europeană sau cele cu conținut disciplinar integrat, sunt apreciate pentru capacitatea lor de a transforma lecția într-un spațiu de învățare activă. De asemenea, sunt semnalate experiențe pozitive cu platforme precum Wordwall sau Blooket, dar cu o frecvență mai redusă.

Este important de remarcat că o mică parte dintre elevi nu au identificat activități ludice semnificative, semnalând fie lipsa expunerii la aceste metode, fie dezinteresul față de ele. Această situație confirmă *necesitatea extinderii și uniformizării implementării activităților gamificate*, precum și *a promovării învățării prin creație și participare activă*.

La ultimul item deschis „*Ce ai îmbunătăți sau adăuga la activitățile ludice din clasă pentru a fi mai eficiente?*” a fost realizată analiza datelor prin codificarea tematică urmată de interpretarea datelor din punct de vedere sociologic și educațional (Vezi Tabelul 1).

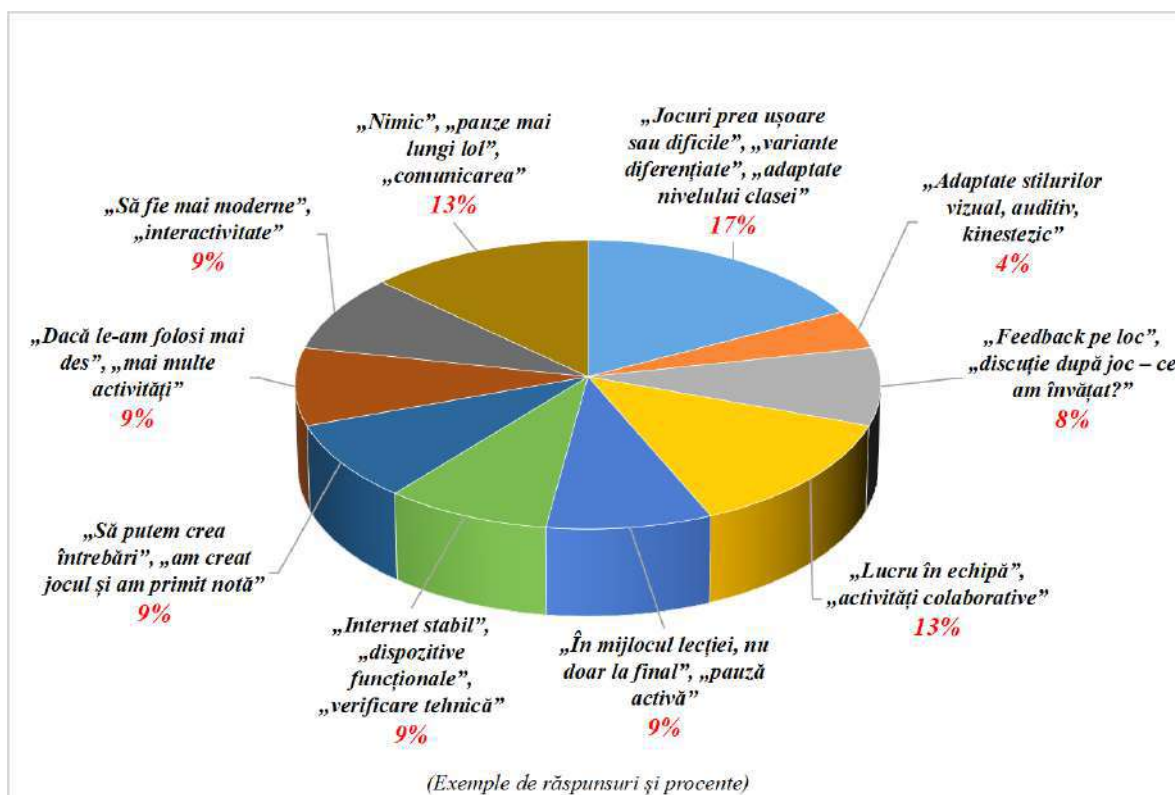
Tabelul 1. Codificarea tematică (categorii emergente de date) la itemul „Ce ai îmbunătăți sau adăuga la activitățile ludice din clasă pentru a fi mai eficiente?”

Temă identificată	Exemple din răspunsuri	Nr. răspunsuri
Adaptarea nivelului jocurilor	„Jocuri prea ușoare sau dificile”, „variante diferențiate”, „adaptate nivelului clasei”	17%
Personalizare și stiluri de învățare	„Adaptate stilurilor vizual, auditiv, kinestezic”	4%
Feedback imediat și reflecție	„Feedback pe loc”, „discuție după joc – ce am învățat?”	8%
Cooperare și echipă	„Lucru în echipă”, „activități colaborative”	13%
Integrarea jocului în lecție (pedagogic)	„În mijlocul lecției, nu doar la final”, „pauză activă”	9%
Accesibilitate și logistică	„Internet stabil”, „dispozitive funcționale”, „verificare tehnică”	9%
Implicarea elevilor în crearea jocurilor	„Să putem crea întrebări”, „am creat jocul și am primit notă”	9%
Cerere de frecvență crescută a jocurilor	„Dacă le-am folosi mai des”, „mai multe activități”	9%
Modernizare și interactivitate crescută	„Să fie mai moderne”, „interactivitate”	9%
Răspunsuri neutre sau necontributive	„Nimic”, „pauze mai lungi lol”, „comunicarea”	13%

Răspunsurile elevilor conturează o viziune clară asupra a ceea ce ar putea face activitățile ludice *mai eficiente și mai incluzive*. Cele mai frecvent întâlnite sugestii vizează *adaptarea jocurilor la nivelul elevilor și diferențierea sarcinilor*, astfel încât niciun elev să nu se simtă exclus sau neprovocat. Elevii manifestă o înțelegere profundă a rolului *feedbackului imediat* și a *reflecției pedagogice*, semnalând nevoia ca jocul să aibă sens și să nu fie doar un divertisment competitiv.

Un alt aspect important este accentul pus pe *activitățile de grup și colaborative*, semn că elevii valorizează interacțiunea colegială în detrimentul exclusivității competiției. Totodată, răspunsurile relevă o dorință de *integrare funcțională și planificată a jocurilor în structura lecției*, nu doar ca activități ocazionale de încheiere.

Se remarcă și conștientizarea unor *probleme tehnice reale* – lipsa infrastructurii (internet, dispozitive), dar și cerințe constructive privind *implicarea elevilor în crearea conținutului ludic* (ex. întrebări de quiz). Prezența unor răspunsuri necontributive („nimic”, „pauze mai lungi”) subliniază diferențele de atitudine și implicare între elevi. (Vezi Graficul 5)



Graficul 5. Exemple de răspunsuri după codificarea tematică la itemul „Ce ai îmbunătăți sau adăuga la activitățile ludice din clasă pentru a fi mai eficiente?”

Sursă: Concepție proprie a autoarei

Răspunsurile obținute privind posibilele îmbunătățiri ale activităților ludice reflectă un set coerent de sugestii, formulate în mod matur și pedagogic de către elevi. Printre cele mai

frecvente propuneri se numără *adaptarea jocurilor la nivelul real al clasei și diferențierea sarcinilor*, dar și integrarea unui *feedback imediat și a unor momente de reflecție post-activitate*. Elevii evidențiază importanța *lucrului în echipă*, a *interactivității crescute*, dar și a *unei frecvențe mai mari* a acestor activități în planificarea didactică. De asemenea, sunt semnalate *probleme logistice* precum conexiunea la internet sau necesitatea testării platformelor înainte de utilizare. O dimensiune interesantă a fost menționată de unii respondenți: *implicarea elevilor în proiectarea jocurilor*, o practică ce ar putea transforma învățarea pasivă într-o experiență activă și constructivă.

În ansamblu, răspunsurile susțin ideea că *gamificarea nu este eficientă prin simpla prezență a jocului, ci prin modul în care acesta este integrat, adaptat și valorificat educațional*.

V. Discuții și implicații educaționale

Rezultatele obținute în urma aplicării chestionarului relevă o *percepție general pozitivă* a elevilor față de utilizarea platformelor interactive și a elementelor ludice în activitățile de predare-învățare. Majoritatea respondenților declară că au avut contact cu astfel de instrumente, în special cu *Kahoot!*, perceput ca fiind o platformă familiară, motivantă și eficientă pentru consolidarea cunoștințelor. De asemenea, activitățile bazate pe quizuri și competiție prietenoasă sunt asociate cu o atmosferă activă și distractivă, care contribuie la creșterea angajamentului în procesul educațional.

Cu toate acestea, datele cantitative și calitative sugerează că *frecvența utilizării acestor platforme rămâne scăzută*, în cele mai multe cazuri activitățile fiind desfășurate doar ocazional, „o dată sau de două ori” pe an școlar. Acest aspect indică faptul că *gamificarea nu este încă integrată sistematic* în practica didactică, ci apare mai degrabă ca o excepție decât ca o regulă.

De asemenea, analiza răspunsurilor deschise evidențiază o serie de *așteptări clare din partea elevilor* în ceea ce privește îmbunătățirea activităților ludice. Printre sugestiile frecvente se regăsesc: *adaptarea jocurilor la nivelul de dificultate al elevilor; integrarea feedbackului imediat și a momentelor de reflecție; creșterea varietății și modernizării jocurilor; favorizarea colaborării și a învățării în echipă*, nu doar a competiției; *implicarea activă a elevilor în crearea conținutului educațional*.

Aceste idei arată că elevii nu doar apreciază activitățile gamificate, ci și înțeleg potențialul lor educațional profund, solicitând o *valorificare pedagogică mai riguroasă și mai echilibrată* a acestora. În mod semnificativ, se conturează nevoia de **coerență metodologică** și de *planificare didactică strategică*, în care jocul să fie integrat nu doar ca instrument de

motivare, ci și ca *mijloc de formare a competențelor*: cognitive, digitale, colaborative și metacognitive.

În plus, răspunsurile elevilor sugerează că *gamificarea eficientă presupune și condiții logistice minime* (acces la internet, dispozitive funcționale), dar și *deschiderea cadrelor didactice către inovație și adaptabilitate*. Aceasta confirmă faptul că implementarea gamificării este nu doar o chestiune de alegere metodologică, ci și una de *formare profesională continuă și de susținere instituțională*.

VI. Concluzii

Studiul realizat evidențiază faptul că *gamificarea reprezintă o strategie educațională cu potențial real de stimulare a învățării experiențiale*, cu un impact pozitiv asupra motivației, implicării și participării active a elevilor. Răspunsurile oferite de elevii din cele trei licee din județul Iași confirmă că platformele interactive (precum Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Blooket) sunt percepute ca instrumente care transformă lecțiile în experiențe dinamice și relevante.

Totuși, *utilizarea acestor instrumente rămâne preponderent ocazională*, iar integrarea lor nu este încă parte dintr-o practică pedagogică sistematică. Elevii semnalează, prin răspunsuri deschise, direcții clare de îmbunătățire: adaptarea la nivelul clasei, varietate, feedback constructiv, activități colaborative și implicarea în procesul de creare a conținutului. Aceste sugestii reflectă o *conștientizare matură* a dimensiunii educative a jocului și subliniază importanța unui demers didactic intenționat și structurat.

În acest context, se impune necesitatea ca profesorii să *valorifice potențialul gamificării într-un mod conștient, planificat și adaptat profilului clasei*, îmbinând elementele ludice cu obiectivele curriculare. De asemenea, dezvoltarea profesională continuă și susținerea instituțională devin esențiale pentru o integrare coerentă a tehnologiilor interactive în practica educațională.

În concluzie, gamificarea, atunci când este aplicată cu discernământ pedagogic, poate deveni *o punte între învățarea tradițională și realitatea digitală a elevilor*, contribuind la formarea unei educații centrate pe competențe, implicare și sens.

Bibliografie

Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. In *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning* (pp. 50–57).

Disponibil la: <https://www.researchgate.net/publication/272488073>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer/Wiley.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Profesor bun ...

prof. Filipescu Elena-Daniela
Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Vaslui

Predarea la catedră poate și trebuie să fie o meserie agreabilă și mulțumitoare, însă, din nefericire, pentru mulți profesori, nu este așa. Mulți au început viața profesională cu speranța că vor avea parte de bucurii și împliniri, însă descoperă că viața școlară este plină de diferende. Trăind această dezamăgire, încearcă să caute explicații, să înțeleagă ceea ce funcționează rău. O definiție a profesorului ideal se bazează pe câteva mituri acceptate unanim:

- Profesorii buni sunt calmi, nu se enervează și sunt mereu temperați. Nu-și pierd cumpătul, nu arată emoții puternice niciodată.
- Profesorii buni nu sunt părtinitori și nu au prejudecăți. Copiii romi, copiii proști, copiii deștepți, fetele, băieții arată la fel pentru un profesor bun. Profesorii buni nu sunt rasiști sau misogini.
- Profesorii buni pot și își ascund adevăratele sentimente față de elevi.
- Profesorii buni au același grad de acceptare față de toți elevii. Ei nu au niciodată elevi preferați.
- Profesorii buni creează un mediu de învățare stimulant, liber și, în același timp, mereu liniștit și ordonat. Profesorii buni, în primul rând, sunt consecvenți. Nu manifestă schimbări bruște, nu sunt părtinitori, nu uită, nu fac greșeli.
- Profesorii buni știu toate răspunsurile. Sunt mai inteligenți decât elevii.
- Profesorii buni se sprijină unii pe ceilalți. Ei fac „front comun” față de elevi indiferent de sentimente personale, de valori sau de convingeri.

Pe scurt, „profesorii buni” trebuie să fie mai buni, mai înțelegători, mai inteligenți, mai capabili decât majoritatea oamenilor. Pentru cei care acceptă aceste mituri, predatul înseamnă că ei trebuie să fie peste condiția umană fragilă și să demonstreze tot timpul imparțialitate, organizare, consecvență, empatie. Doar că nu e simplu: aceste mituri le cer profesorilor să își renege umanitatea. Într-o clasă nu sunt mereu doar elevi harnici, performanți, motivați, bine-crescuți...

Într-o clasă poate să apară *neastâmpăratul*. Acest elev caută negativul în orice situație, vorbește despre reguli, deși nu respectă niciuna. El este acela care dă tonul la proteste, veșnic nemulțumit. Are un respect de sine scăzut și uneori se desconsideră.

Într-o altă clasă poate să apară *plângărețul* care se plânge constant. Când i se cere să facă ceva, are veșnic o scuză și spune automat „nu pot”. Întotdeauna găsește scuze pentru temele nerezolvate. De obicei, este leneș, dar el simte că este defavorizat.

Frecvent găsește în clase *nepregătitul*. Acesta vine la școală nepregătit să învețe sau să lucreze și arată asta în multe feluri: întârzie, uită caietul sau cartea, nu-și amintește care au fost temele pentru acasă. Caută atenția celorlalți, risipește timpul colegilor și are mereu probleme din cauza inabilității sale de a lucra.

Profesorul trebuie să facă față și elevului *răzbunător*, care are mereu un scor de egalat. Este, de obicei, foarte furios. Nu uită să amintească tuturor că undeva, cândva, „le va plăti o poliță”. Lovirea celorlalți este o satisfacție suplimentară...

Un profesor bun știe că răbdarea, toleranța și atitudinea profesională sunt absolut necesare cu aceste tipuri de elevi care trebuie tratate „individualizat”. Soluția nu constă în respingerea lor, ci într-un ajutor permanent. Un învățător/profesor bun va ști cum să înăbușe la elevi revolta arogantă sau brutalitatea.

Deși oamenii nu ating niciodată perfecțiunea în ceea ce fac, orice profesor poate să-și îmbunătățească relația cu elevii, oricum ar fi aceștia. Profesorii buni vor face ca școala să fie un loc (de viață, de lucru) prietenos, un loc primitiv, atrăgător și un timp al autodezvoltării, al exprimării de sine. Aici, copiii trebuie să se simtă în siguranță, protejați, importanți și iubiți.

Într-o școală prietenoasă se creează și se întreține un climat cald, pozitiv, de apropiere și de înțajutorare. Este o școală în care elevii sunt întâmpinați și simt inima primitoare a profesorului. Pe lângă o foarte bună pregătire profesională, profesorul prietenos

- respectă punctele de vedere ale elevilor săi și creează un cadru de discuții/o atmosferă care încurajează exprimarea gândurilor și a preocupărilor acestora;
- nu își etichetează elevii (ca proști sau deștepți);
- valorifică tipurile de inteligență predominante ale elevilor: lingvistică, logico-matematică, muzicală, spațială, naturalistă, kinestezică, interpersonală, intrapersonală etc.;
- nu apreciază doar performanțele școlare, ci și comportamentul de înțajutorare, de cooperare, inițiativele, generozitatea, sacrificiul de sine;
- este o unitate între vorbe/recomandări/propuneri și fapte;
- nu stârnește teamă, ci admirație și respect;
- își manifestă constructiv autoritatea și evită apariția conflictelor cu elevii și între elevi;
- își sprijină mereu elevii și îi încurajează;
- își cere scuze când greșește sau când încalcă ceea ce el însuși a cerut elevilor să respecte;
- nu subminează demnitatea și încrederea în sine a elevilor;
- se simte (foarte) bine în prezența elevilor și elevii simt aceasta;
- este capabil să viseze împreună cu elevii săi și să redescopere lumea prin ochii elevilor lui;
- este onest în aprecieri și își încurajează elevii să se autoevalueze;
- este pasionat de ceea ce face, pune suflet și se dăruiește;
- îi pasă de fiecare elev în parte, se bucură pentru fiecare reușită a lui și este alături de el la depășirea obstacolelor cu care se confruntă;
- este disponibil să discute cu elevii ceea ce îi frământă sau îi preocupă;
- experimentează (cu atenție, cu prudență) lucruri noi și consideră că profesia sa este o provocare;
- este preocupat de propria dezvoltare profesională; învață continuu (nu-l răpune și nu-l descurajează birocrăția), se întreabă; caută să-și deslușească semnificațiile profunde ale profesiei, activităților și vieții sale;
- este comunicativ, sociabil, manifestă răbdare și maturitate emoțională;
- are timp (ori de câte ori este necesar) pentru fiecare elev sau coleg de-al său.

Pe scurt, o școală prietenoasă (cu profesori prietenoși/buni!) va da un elev împlinit, un absolvent bucuros, atașat de colegii lui, alături de ei, pregătit să lucreze individual, dar și în echipă, atent la fragilitatea, dar și la frumusețea mediului natural, o ființă armonioasă, multidimensională, umană ...

JOCUL – CLASIC ȘI MODERN ÎN PREDAREA, CONSOLIDAREA ȘI EVALUAREA CUNOȘTINȚELOR ELEVILOR DIN CLASELE PRIMARE

Prof. învă. primar FLOREA RODICA

Școala Gimnazială Nr. 280, București

Jocul reprezintă una dintre cele mai eficiente și atractive metode didactice utilizate în învățământul primar. Prin caracterul său interactiv, ludic și motivant, jocul contribuie la formarea și consolidarea cunoștințelor, la dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a colaborării între elevi. În contextul educației moderne, jocul capătă noi valențe prin integrarea tehnologiei și a resurselor digitale, alături de formele tradiționale deja consacrate.

Jocul clasic, folosit frecvent în învățământul tradițional, are la bază materiale simple, precum cartonașe, cuburi, planșe, tabele, fișe de lucru sau obiecte din mediul înconjurător. Acestea sunt utilizate pentru activități de învățare prin descoperire, exercițiu sau simulare. Exemple relevante sunt: jocurile de rol, jocurile de asociere, rebusurile educative, jocurile de memorie sau concursurile cu întrebări și răspunsuri. Prin intermediul acestora, elevii rețin mai ușor informațiile, se implică activ în lecție și manifestă o atitudine pozitivă față de școală.

Jocurile moderne, dezvoltate cu ajutorul tehnologiei, includ aplicații educaționale, jocuri digitale interactive, platforme online și simulări. Acestea oferă feedback instantaneu, adaptabilitate la nivelul de cunoștințe al elevilor și posibilitatea de personalizare a conținutului. În plus, captarea atenției copiilor este mai ușor de realizat, având în vedere atracția naturală a acestora pentru ecrane și animații. Exemple de jocuri moderne pot fi întâlnite pe diverse platforme sau în aplicații de realitate augmentată, folosite pentru învățarea literelor, a operațiilor matematice sau a unor noțiuni științifice. Iată și câteva dintre cele mai des utilizate platforme cu exemple de jocuri aplicate la clasă :

Wordwall- platformă digitală unde cadrele didactice pot crea jocuri personalizate.

- Tipuri de jocuri: „Potrivește perechile”, „Roata norocului”, „Completarea spațiilor”, „Labirint”, „Adevărat sau fals”.
- Utilizare la clasă: Perfect pentru consolidarea sunetelor, literelor, noțiunilor matematice, vocabularului.

- Exemplu concret: „Potrivește perechile” cu adunări și rezultatele lor sau cuvinte și imagini asociate.

Kahoot!- platformă de tip quiz, în format de concurs, foarte interactivă.

- Profesorul lansează jocul pe un ecran, iar elevii răspund de pe tablete, telefoane sau laptopuri.
- Utilizare la clasă: Evaluare formativă rapidă sau recapitulări jucăușe.
- Exemplu concret: Joc cu întrebări despre părțile de vorbire sau exerciții cu „calculare rapide”.

Quizziz- Platformă interactivă similară cu Kahoot, dar cu posibilitatea de a juca individual, în ritm propriu.

- Feedback imediat, explicarea răspunsului corect, salvarea rezultatelor.
- Exemplu concret: Quiz despre regulile ortografice sau formele geometrice.

LearningApps- colecție de exerciții interactive pentru toate disciplinele.

- Elevii pot exersa individual sau în grupuri.
- Exemplu concret: „Completează propozițiile cu formele corecte ale verbului” sau „Așează în ordine cronologică imaginile dintr-o poveste”.

Genially / Canva (cu funcții interactive)- Platforme vizuale care permit crearea de jocuri educative digitale, hărți interactive, escape room-uri digitale.

- Exemplu concret: „Escape room literar” în care elevii găsesc indicii pentru a descoperi litera ascunsă sau „cuvântul misterios”.

Realitate augmentată (AR) – aplicații educaționale

- Exemplu: Quiver sau Merge Cube – permit vizualizarea 3D a obiectelor (animale, planete, forme geometrice).
- Utilizare: La lecțiile de științe, explorarea mediului sau matematică, pentru o învățare senzorială și captivantă

Există însă și platforme mai puțin utilizate la ciclul primar unde îți poți crea propriul joc sau poți utiliza unele deja prestabilite, jocuri educaționale moderne, valoroase și iată câteva exemple:

Blooket – Platformă interactivă tip quiz care transformă evaluarea într-o competiție între elevi. Fiecare răspuns corect le oferă puncte, iar unele jocuri permit 'atacarea' sau 'protejarea' altor jucători, adăugând un plus de distracție și strategie.

EduCandy – Oferă jocuri educaționale rapide, precum puzzle-uri, anagrame și jocuri de asociere, create ușor de către profesori. Este ideal pentru învățarea vocabularului, literelor și operațiilor simple.

TinyTap – Permite crearea de jocuri vizuale și audio, ideale pentru clasele mici. Elevii pot învăța litere, numere sau forme jucându-se cu activități personalizate, care pot include și vocea profesorului.

GooseChase EDU – Un joc de tip vânătoare de comori digitală, în care elevii trebuie să îndeplinească misiuni (ex: fotografii, răspunsuri, descoperiri). Este perfect pentru lecții în aer liber sau teme interactive.

Baamboozle – Platformă distractivă cu întrebări ascunse în cutii virtuale. Se joacă pe echipe și este ideal pentru recapitulare, stimulând participarea activă și colaborarea.

În predare, jocul este utilizat pentru introducerea unor noțiuni noi, facilitând înțelegerea și captarea atenției. În etapa de consolidare, jocurile permit repetarea conținutului într-o manieră plăcută și activă. În evaluare, jocul devine un instrument eficient, neintruziv și motivant, care oferă profesorului informații valoroase despre nivelul de înțelegere și aplicare a cunoștințelor de către elevi. Evaluarea prin joc este deosebit de utilă în rândul copiilor timizi sau anxioși, care se simt astfel mai încrezători în exprimarea cunoștințelor lor.

De asemenea, jocul încurajează învățarea colaborativă și dezvoltarea competențelor sociale. Prin participarea la jocuri de echipă, elevii își dezvoltă capacitatea de a comunica, de a respecta reguli, de a coopera și de a-și asuma roluri. Aceste abilități sunt esențiale nu doar pentru succesul școlar, ci și pentru viața de zi cu zi. De aceea, integrarea jocului în toate etapele procesului didactic nu este doar utilă, ci și necesară.

În concluzie, atât jocul clasic, cât și cel modern au un rol major în procesul educațional din ciclul primar. Complementaritatea lor oferă un cadru variat, dinamic și adaptabil nevoilor elevilor, susținând învățarea activă și durabilă. Profesorii sunt încurajați să îmbine în mod creativ metodele tradiționale cu resursele digitale, asigurând astfel un demers educațional relevant și motivant.

Bibliografie:

1. Cerghit, I *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică, București, 2006.
2. Cucoș, C. *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2014.
3. Ionescu, M., & Bocoș, M, *Strategii didactice interactive*. Cluj-Napoca, Ed.Presa Universitară Clujeană, 2009.

4. Preda, V. *Jocul didactic în activitatea de predare-învățare-evaluaire*. Revista Învățământului Primar, 2019.
5. www.kahoot.com, www.wordwall.net, www.quizizz.com – platforme educaționale interactive.

GAMIFICAREA: TEORIE, APLICAȚII ȘI IMPACT ÎN SOCIETATE

*Florescu Irena Mihaela
Liceul Tehnologic "Anghel Saligny" Bacău*

Gamificarea, un concept relativ nou, a devenit din ce în ce mai prezent în diverse domenii, de la educație și marketing, până la resurse umane și sănătate. Definirea gamificării presupune aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc pentru a crește angajamentul, motivația și performanța utilizatorilor. Utilizând mecanisme precum punctele, nivelurile, clasamentele și recompensele, gamificarea transformă activitățile de rutină în experiențe mai atractive și mai interactive. Gamificarea funcționează prin stimularea motivației intrinseci și extrinseci. Motivația extrinsecă apare atunci când utilizatorul este recompensat (de exemplu, cu puncte sau insigne), iar motivația intrinsecă derivă din dorința de a învăța sau a progresa. Principalele componente ale gamificării includ sistemul de punctaj (recompensează acțiunile utilizatorilor), niveluri și progres (reflectă evoluția și oferă o senzație de realizare), clasamente (introduc un element competitiv), recompense (recunosc performanțele și comportamentele dorite), narațiunea (adaugă context și semnificație acțiunilor).

În educație, gamificarea s-a dovedit a fi un instrument eficient în creșterea motivației elevilor și a implicării în procesul de învățare. Platforme precum Kahoot!, Duolingo sau Classcraft oferă experiențe educaționale ludice, stimulând participarea activă. Studiile arată că elevii implicați în activități gamificate sunt mai predispuși să colaboreze, să-și rezolve problemele și să își îmbunătățească performanțele academice.

În România, platforma Brio, care oferă teste standardizate pentru elevi, a introdus elemente gamificate pentru a menține interesul elevilor. De asemenea, unele licee utilizează platforme gamificate pentru notare și prezență unde elevii primesc "recompense" digitale pentru activitate și implicare.

În mediul de afaceri, gamificarea este folosită pentru a fideliza clienții, a crește vânzările sau a motiva angajații. Un exemplu bine cunoscut este programul de loialitate al Starbucks, unde clienții acumulează stele pentru fiecare achiziție care pot fi apoi convertite în produse gratuite. Acest sistem stimulează comportamente de consum repetitive.

În România, aplicația Pago care permite plata facturilor folosește gamificarea pentru a recompensa utilizatorii activi cu puncte și tombale.

Aplicațiile mobile de sănătate, cum ar fi Fitbit sau Zombies, Run! folosesc gamificarea pentru a încuraja mișcarea, alimentația sănătoasă sau reducerea stresului. Prin setarea de obiective zilnice, oferirea de insigne pentru realizări sau crearea unei povești captivante, utilizatorii devin mai implicați în propriul proces de îmbunătățire a stilului de viață.

Deși gamificarea are numeroase beneficii, există și limite. Dacă este aplicată superficial, se poate transforma într-o simplă manipulare a utilizatorului, fără impact real pe termen lung. Gamificarea excesivă poate deveni obositoare sau lipsită de sens în absența unui scop educativ sau profesional bine definit.

Gamificarea este un instrument puternic ce poate aduce valoare în multe domenii, dacă este implementată corect și etic. Este important ca designerii de experiențe gamificate să ia în considerare motivațiile reale ale utilizatorilor și să construiască sisteme care să favorizeze învățarea, colaborarea și progresul personal. În viitor, se așteaptă ca gamificarea să devină tot mai integrată în viața noastră digitală și profesională.

BIBLIOGRAFIE

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Popescu, E. (2020). Gamificarea în educație: între teorie și practică. *Revista de Pedagogie*, 68(1), 112–126.
- Brio.ro – platformă educațională românească cu gamificare (<https://www.brio.ro>).
- Pago – Aplicație românească de plăți cu elemente gamificate (<https://www.pago.ro>).

APLICAȚIILE EDUCATIONALE ÎN ORELE DE LIMBA ENGLEZĂ

GAGIU LAURA ANDREEA

COLEGIUL NAȚIONAL „NICOLAE TITULESCU” DIN PUCIOASA

Odată cu pandemia, profesorii de limbi străine au început să introducă platformele și aplicațiile online și de atunci acestea sunt din ce în ce mai diverse și mai atractive. Elevii sunt mult mai receptivi la aceste activități și este o modalitate destul de bună de a intra în lumea lor.

Wayground (fostul Quizizz), Kahoot, Blooket, Padlet, Wordwall și Duolingo sunt unele dintre aplicațiile pe care eu le folosesc la clasă și de care elevii mei sunt încântați.

Wayground (fostul Quizizz) <https://wayground.com/admin/my-library/allActivities>

Folosesc Quizizz pentru teste, poți încărca propriul document, îl poți face cu ajutorul inteligenței artificiale sau îl poți prelua de pe anumite site-uri autorizate. Este foarte utilă aplicația datorită raportului detaliat pe care îl poți vedea la final, întrebările la care au avut dificultăți elevii, dar și celeunde s-au descurcat bine. Platforma a fost îmbunătățită și a fost dezvoltată o aplicație pentru telefon, care generează fișe pe baza textelor din manuale/culegeri.

Kahoot <https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/favorites>

Această platformă este foarte ideală pentru a exersa materialul învățat la clasă, poți crea exerciții cu alegere multiplă, de completat spații libere sau puzzle. Poți utiliza un astfel de joc și la începutul orei pentru a repeta vocabularul sau structurile gramaticale din ora precedentă sau pentru feedback-ul de la final.

Blooket <https://dashboard.blooket.com/my-sets>

Elevii sunt foarte atrași de această platformă, se găsesc jocuri variate, precum „Gold Quest, Fishing Frenzy, Crypto hack” și multe altele, acestea sunt cele mai îndrăgite. Poți crea teste și exerciții de diferite tipuri.

Padlet https://padlet.com/dashboard?filter=combined_recents&mobile_page=Collection

Această aplicație este foarte bună pentru lucrul pe grupe, dar și individual. Este necesar ca profesorul să aibă cont, să deschidă o pagină nouă, face setările necesare și le trimite elevilor link-ul, aceștia accesează link-ul și pot rezolva diferite sarcini cerute de cadrul didactic.

Wordwall <https://wordwall.net/myactivities>

Este foarte interactivă, poți crea diferite tipuri de exerciții, de potrivit imaginea cu anumite cuvinte, spânzurătoarea, de trasat săgeți, poți folosi „spinning wheel” sau cărțile de joc pentru dezvoltarea competențelor de comunicare. Este ideală mai ales atunci când ai o tablă interactivă la clasă pentru a putea lucra, poți folosi aplicația pentru a capta atenția, pentru a exersa vocabularul nou învățat sau pentru feedback-ul final.

Duolingo <https://ro.duolingo.com/>

Această aplicație este foarte bună pentru studiul individual, pentru cei care vor să-și îmbunătățească abilitățile de comunicare și de scriere într-o limbă străină.

Este evident că tehnologia informațiilor și a comunicării se bucură în acest moment de un mare succes datorită digitalizării existente. Chiar dacă pregătirea acestor activități poate necesita mai mult timp, acestea sunt indicate datorită interesului elevilor pentru acest domeniu.

Bibliografie:

Coordonatori: Ion Albulescu, Horațiu Catalano; Sinteze de pedagogie generală, Editura DPH; București, 2020.

Gamificarea procesului educațional a devenit un subiect central în cercetarea pedagogică și în dezvoltarea strategiilor didactice moderne. Articolul de față explorează principalele teorii motivaționale care fundamentează utilizarea gamificării în educație, modele conceptuale relevante și cercetări comparative recente care investighează eficiența acestora în contexte educaționale variate. Scopul este de a oferi un cadru analitic pentru profesori, cercetători și factori de decizie interesați de integrarea elementelor de joc în procesul de predare-învățare.

Transformările digitale și nevoia de metode educaționale centrate pe student au stimulat interesul pentru gamificare – aplicarea elementelor de joc în contexte educaționale formale și nonformale. De la platforme educaționale interactive până la activități gamificate în clasă, scopul este clar: creșterea motivației, a implicării și a performanței academice.

Fundamentele teoretice ale gamificării în educație sunt

1. Teoria autodeterminării (SDT)

Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) este esențială pentru înțelegerea modului în care gamificarea poate susține motivația intrinsecă a elevilor. Gamificarea bine concepută sprijină:

- **Autonomia** – oferind libertate de alegere în activități.
- **Competența** – prin feedback clar și provocări echilibrate.
- **Relaționarea** – prin colaborare, clasamente de echipă și interacțiuni sociale.

2. Teoria Flow (Csikszentmihalyi)

Gamificarea are potențialul de a induce „starea de flow” – o implicare totală în sarcină, favorizată de echilibrul dintre dificultatea activității și nivelul de abilități al elevului.

3. Teoria învățării prin recompensă (Behaviorism)

Recompensele extrinseci (insigne, puncte, trofee) au fost des criticate, dar în contexte educaționale pot acționa ca declanșatori ai motivației inițiale, mai ales în rândul elevilor cu implicare scăzută.

Modelele de gamificare aplicabile în educație sunt descrise mai jos

1. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)

Aplicabil în educație prin:

- **Epic Meaning** – conectarea învățării la un scop mai mare (ex: protejarea mediului într-un joc educațional).
- **Accomplishment** – badge-uri pentru obiective atinse.

- **Social Influence** – proiecte colaborative și clasamente.

2. Gamification Design Framework (Werbach & Hunter)

Acest model presupune:

1. Stabilirea obiectivelor educaționale.
2. Identificarea comportamentelor dorite ale elevilor.
3. Selectarea mecanicilor de joc (misiuni, nivele, feedback, narativă).
4. Testare și ajustare în funcție de rezultate.

3. MDA Framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

Folositor în proiectarea lecțiilor gamificate. Exemplu:

- **Mechanics:** puncte, niveluri, insigne.
- **Dynamics:** competiție, cooperare, explorare.
- **Aesthetics:** satisfacție, provocare, descoperire.

Cercetări comparative privind eficiența gamificării în educație

1. Studii în învățământul primar vs. universitar

- **În învățământul primar**, gamificarea a fost asociată cu o creștere semnificativă a implicării și participării (Domínguez et al., 2013).
- **În mediul universitar**, rezultatele sunt mai nuanțate: implicarea crește, dar efectul asupra performanței academice este variabil și depinde de design (Hanus & Fox, 2015).

2. Gamificare digitală vs. analogică

- **Digitală (platforme LMS cu elemente de joc)** – permite monitorizare și personalizare.
- **Analogică (jocuri în clasă, role-play)** – favorizează interacțiunea umană, dar este mai dificil de standardizat și evaluat.

3. Context cultural și socio-economic

Studiile arată că elevii din medii defavorizate răspund pozitiv la elemente ludice, dar lipsa resurselor tehnologice poate limita implementarea (Kuo & Chuang, 2016).

5. Provocări în aplicarea gamificării în educație

- **Superficialitatea designului** – elementele de joc aplicate mecanic pot deveni demotivante.
- **Dependența de recompense extrinseci** – risc de scădere a motivației intrinseci.
- **Accesul inegal la tehnologie** – barieră în școli cu infrastructură slabă.
- **Formarea profesorilor** – lipsa de competențe digitale și pedagogice în gamificare.

Gamificarea are un potențial considerabil de a transforma procesul educațional, dar necesită o implementare atentă, bazată pe teorii validate și modele coerente. Cercetarea viitoare ar trebui să vizeze:

- Evaluarea longitudinală a impactului asupra performanței academice.
- Personalizarea experienței gamificate în funcție de stilurile de învățare.
- Integrarea gamificării în curriculum național.
- Explorarea rolului inteligenței artificiale în gamificare adaptivă.

Bibliografie selectivă

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom. *Computers & Education*.
- Domínguez, A. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*.
- Kuo, Y.-C., & Chuang, H.-H. (2016). Incorporating gamification into e-learning. *Educational Technology & Society*.

UTILIZAREA JOCULUI ÎN ÎNVĂȚARE

Gașpar Otilia, Școala Gimnazială „Sorin Leia” Tomești

Abordările și modalitățile inovatoare pentru un parcurs educațional sănătos sunt în mod constant căutate, pentru a îmbunătăți predarea și învățarea și nu în cele din urmă rezultatele elevilor. Într-o manieră digitală educația poate fi o astfel de inovație, mai ales prin abordarea jocurilor în învățare și gamification. Conceptul de „gamificare” poate fi definit ca aplicarea caracteristicilor și beneficiilor jocurilor în procese sau probleme din lumea reală. Gamificarea diferă de jocuri în ceea ce privește intenția de design cu intervenții de gamificare care implică aplicarea jocului cu scop utilitar, iar jocurile în învățare sunt „jocurile serioase” concepute ca jocuri cu drepturi depline care îndeplinesc alte scopuri decât doar divertismentul. Acestea pot fi experimentate de elevi ca jocuri complete, deși de obicei, gamificarea implică utilizarea componentelor de joc în afara unui cadru de joc, cum ar fi recompensarea copiilor care finalizează o etapă din învățarea electronică. Gamificarea are potențialul pentru a permite o mai mare implicare a elevului în setarea propriilor obiective, personalizarea intervenției și eficiența costurilor.

Jocurile în învățare/gamificarea au potențialul de a oferi elevilor oportunități de a face parte din învățarea activă, rezolvarea problemelor și dobândirea de experiență în medii fără riscuri. Elevii pot avea oportunitatea de a dezvolta abilități analitice, gândire strategică, cunoștințe, multitasking, luare de decizii, dar și în privința comunicării și abilităților psihomotorii, cu funcții multiplayer furnizate de oportunitățile învățării colaborative.

Aspectul motivațional al jocului valorifică potențialul îndeplinirii scopurilor educaționale. Jocurile în învățare pot fi utilizate într-un moment și într-un loc care se potrivește elevului și care permit interacțiuni mai lungi. Cu toate acestea, acest lucru ar putea duce la reducerea oportunităților de a pune întrebări și a purta discuții, așadar, utilizarea jocurilor în învățare este potrivită a se realiza în grupuri mici astfel încât să poată fi prezent sprijinul profesorului și totodată posibilitatea inițierii discuțiilor și

interacțiunilor, dar care ar crește probabil timpul necesar desfășurării activității în comparație cu învățarea tradițională.

Jocurile în învățare și gamificarea, ca alte tipuri de e-learning, pot ușura procesul de actualizare a materialelor, deoarece modificările conținuturilor pot fi făcute continuu, spre deosebire de o carte cu text. Deși jocurile în învățare par să aibă mult potențial, este necesară o evaluare riguroasă care să certifice faptul că poate duce la o învățare eficientă pentru că potențialul cu jocul sau elementele de joc să devină o distragere a atenției decât un facilitator al învățării poate fi mult mai memorabil decât mesajul. Prin urmare este importantă urmărirea calității învățării care este necesar a fi în centrul atenției, spre deosebire de capacitățile tehnologiei folosite.

Scopul învățării prin jocuri și gamificare trebuie urmărit prin prisma dorinței de creștere a motivației elevilor incorporând dezvoltarea procesului educațional în ordinea valorificării avantajelor și a punctelor tari, crescând marja de succes a elevilor și a atitudinii pozitive față de actul instructiv educativ. Crearea din grădiniță și școala primară a unui mediu plăcut pentru copii prin intermediul gamificării, de asemenea va îmbunătăți atitudinile către activitățile educaționale într-un mod pozitiv și vor creiona o imagine de ansamblu captivantă asupra acestora. Cu privire la mediul educațional, profesorii sunt responsabili pentru a oferi un model copiilor, a-i ghida și a trage concluzii asupra gândurilor și dilemelor acestora, așadar, atunci când un copil face parte din acest mediu, în special prin joc, cunoștințele devin mult mai permanente. Un exemplu în acest sens poate fi educarea despre mediu și problemele acestuia, care îi poate face mai preocupat în legătura cu acesta, astfel încât pot fi ușor motivați să se implice în comportamentul pro-mediu.

Jocul în învățare, cât și gamificarea reprezintă procese îndreptate către asigurarea motivației externe și interne și nu în ultimul rând asupra implicării elevilor în sarcini recreative. Sarcina revine practicanților gamificării care prezintă instrumentele ce permit elevilor participarea efectivă la cooperarea unu cu celălalt, selectarea conținuturilor fiind un pas foarte important în pregătirea proceselor de gamification.

Bibliografie

Gentry, Sarah Victoria , BMBS, MPhil, Serious Gaming and Gamification Education in Health Professions: Systematic Review, J Med Internet Res, 2019

Zhakupova, Altynay, Improvement of soft skills in preschool teachers through gamification, Cypriot Journal of Educational Sciences, 2022

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Inovație și eficiență în predare

Proiecte didactice/educaționale inovatoare bazate pe joc și cooperare

*Prof. pentru învățământ primar: Gáspor Melinda
Colegiul Național „Székely Mikó”*

Proiectele educaționale inovatoare au ca scop stimularea învățării active prin metode care pun accent pe cooperare, motivație intrinsecă și implicare emoțională. Jocul, în toate formele sale, devine un instrument esențial în procesul de predare-învățare, mai ales la nivelul învățământului primar, unde copiii învață cel mai bine prin experiențe concrete, ludice.

Obiective generale ale proiectelor:

- Dezvoltarea competențelor cheie prin metode interactive;
- Creșterea motivației pentru învățare prin gamificare;
- Exersarea cooperării și a comunicării între elevi;
- Integrarea tehnologiei în mod creativ și eficient.

Exemple de proiecte inovatoare:

1. „Detectivii cunoașterii” – proiect interdisciplinar bazat pe misiuni

- **Descriere:** Elevii sunt împărțiți în echipe de „detectivi” care trebuie să rezolve diverse sarcini/misiuni din diferite domenii (matematică, științe, comunicare etc.) pentru a descoperi o „comoară” finală.
- **Metode utilizate:** jocuri de rol, puzzle-uri logice, escape room educațional, învățare prin descoperire.
- **Aplicații digitale:** Wordwall, LearningApps, Kahoot, Quiver (realitate augmentată).

2. „Campionatul clasei – Învățăm prin joc”

- **Descriere:** Pe parcursul unui semestru, elevii acumulează „puncte de cunoaștere” prin participarea activă la lecții-joc și activități de grup.
- **Metode:** gamificare, jocuri didactice, concursuri pe echipe, provocări săptămânale.
- **Elemente de gamificare:** badge-uri, niveluri, clasamente, recompense simbolice.

3. „Școala Prieteniei – Învățare prin cooperare”

- **Descriere:** Proiect educațional axat pe dezvoltarea competențelor sociale, învățarea în perechi și în echipe mici.
- **Activități:** jocuri de rol, sarcini de grup (colaje, povești colective, proiecte tematice), activități outdoor (vânătoare de comori, ștafete de cunoștințe).
- **Scop:** Învățarea prin sprijin reciproc, exersarea empatiei și a comunicării.

4. „Matematica în mișcare”

- **Descriere:** Activități matematice dinamice și interactive care implică mișcare, joc și colaborare.
- **Exemple:** bingo matematic, ștafete cu exerciții, vânătoare de operații, labirinturi de calcul, sarcini în aer liber.
- **Instrumente:** cuburi matematice, flashcarduri, aplicații mobile pentru exersare.

Impactul acestor proiecte:

- Creșterea participării active și a implicării elevilor;
- Dezvoltarea gândirii critice și a spiritului de echipă;
- Îmbunătățirea performanțelor școlare prin metode atractive;
- Formarea unei atmosfere de învățare pozitivă și colaborativă.

Bibliografie: Crenguța Oprea, Strategii didactice interactive, Editura didactică și pedagogică, București, 2007.

Breben S., Gognea E., Metode interactive de grup, Editura, Arves, 2007.

GAMIFICAREA ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

Gamificarea a devenit un instrument pedagogic tot mai popular în ultimele decenii, având un impact semnificativ asupra modului în care elevii și studenții se raportează la procesul educațional. Acest articol explorează principalele teorii educaționale care susțin gamificarea, modelele aplicate în contextul didactic și rezultatele cercetărilor comparative care au evaluat eficiența acestora în predare, învățare și evaluare. Sunt analizate atât beneficiile, cât și limitele acestei abordări, cu un accent special pe aplicabilitatea sa în cadrul orelor de limbă franceză.

Gamificarea, definită ca aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, a fost adoptată pe scară largă în educație pentru a stimula motivația, implicarea și retenția informațiilor. În contextul predării, învățării și evaluării, gamificarea poate transforma sarcinile educaționale tradiționale în experiențe interactive, oferind feedback instant și recompense simbolice pentru progresul realizat.

În continuare, voi prezenta câteva modele de gamificare în educație:

- Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics): Propus de Hunicke et al. (2004), acest model distinge între mecanici (reguli), dinamici (interacțiuni) și estetică (experiență emoțională).
- Octalysis Framework (Chou, 2015): Se bazează pe 8 factori de motivație umană, cum ar fi realizarea, influența socială și curiozitatea.
- Gamification Design Framework (Werbach & Hunter, 2012): Include elemente precum obiectivele jocului, dinamica participării și buclele de feedback.

Cercetările comparative privind eficiența gamificării sunt numeroase:

- Hamari et al. (2014): Gamificarea are efecte pozitive asupra motivației și implicării, dar eficiența depinde de context și design.
- Domínguez et al. (2013): Grupul gamificat a arătat un nivel mai ridicat de angajament, însă performanțele academice nu au diferit semnificativ.
- Su & Cheng (2015): Platformele educaționale gamificate au crescut satisfacția și dorința de a învăța.

În continuare, voi da câteva exemple de activități gamificate în predarea limbii franceze:

- Escape room lingvistic
- Quiz-uri digitale
- Misiuni tematice
- Role-play gamificat

Platformele pe care profesorii le pot utiliza sunt numeroase si extrem de utile:

- Classcraft
- Duolingo for Schools
- Flip (fost Flipgrid)

Efecte observate: Elevii devin mai implicați, mai activi și mai puțin temători în utilizarea limbii franceze. În schimb, trebuie să fim atenți deoarece există și anumite limite, gamificarea poate deveni superficială dacă nu este integrată pedagogic. Excesul de recompense poate reduce motivația intrinsecă, iar competiția poate descuraja unii elevi.

În concluzie, –gamificarea este un instrument eficient dacă este utilizat cu discernământ. În predarea limbii franceze, contribuie la dezvoltarea competențelor lingvistice într-un mod motivant și interactiv.

Bibliografie selectivă:

1. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Plenum.
2. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies. HICSS.
3. Domínguez, A., et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63.
4. Chou, Y. K. (2015). Actionable Gamification.
5. Mihalache, A. (2022). Gamificarea în predarea limbilor străine – studiu de caz. Revista Română de Didactică.

ROLUL GAMIFICĂRII ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Georgescu Adrian, Liceul Teoretic Videle
Georgescu Marinela, Liceul teoretic Videle

Astăzi, poate mai mult ca oricând, educația trebuie să se adapteze la schimbările din societate și, mai ales, să răspundă la nevoile acestora: implicare activă în procesul de învățare, acces la tehnologii moderne, un mediu sigur și prietenos, interactivitate și colaborare.

Termenul „gamificare” a apărut pentru prima dată în anul 2002, când a fost inventat de către dezvoltatorul de jocuri Nick Pelling, dar a început să fie utilizat la scară largă începând cu 2010. Inițial, gamificarea se referea la „accelerarea instrumentelor electronice utilizând interfețe grafice din zona jocurilor”.

Odată cu trecerea timpului, sensul termenului s-a schimbat și acum face referire la prezența sau adăugarea unor caracteristici ale jocurilor în activități care nu sunt considerate în mod obișnuit „jocuri”. Este vorba în primul rând de jocurile pe calculator și realizări în mediul online, care pot fi aplicate în diverse domenii de activitate: educație, training – uri, etc.

Gamificarea este una dintre cele mai recente tendințe în educație, prin care elevii și studenții dobândesc cunoștințe prin joc. Această metodă presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare – învățare – evaluare .

Sunt implicate caracteristici ale jocurilor – cum ar fi stabilirea de obiective, reguli, elemente de distracție, feedback, recompense și promoții – pentru a transmite informații din diferite domenii.

Jocul didactic versus gamificare.

Învățarea bazată pe jocuri este o strategie educațională sau de instruire care folosește jocurile ca mijloc de predare a unei competențe sau pentru atingerea unui obiectiv de învățare. Această metodă transformă conținutul educațional într-o activitate plăcută, stimulând interesul și implicarea elevilor. Prin integrarea jocului direct în procesul de predare, materialul devine mai atractiv, iar învățarea – mai eficientă și mai captivantă.

Gamificarea în procesul didactic reprezintă aplicarea elementelor caracteristice jocurilor – precum punctajele, nivelurile, insigne, provocările sau clasamentele – în activitățile de predare și învățare, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanța elevilor. Această metodă nu presupune doar utilizarea jocurilor, ci transformarea lecțiilor într-o experiență interactivă, care stimulează învățarea activă, colaborativă și plăcută.

Beneficiile pe care gamificarea le aduce în procesul educativ:

Crește motivația și implicarea elevilor – Gamificarea introduce elemente de joc – puncte, niveluri, insigne, clasamente – care transformă învățarea într-o experiență mai plăcută și competitivă. Astfel, elevii devin mai interesați și mai implicați în activitățile educaționale.

Accelerează procesul de învățare - Atunci când oamenii sunt recompensați pentru eforturile lor, au tendința de a învăța mai repede și sunt mai dornici să facă acest lucru. Gamificarea te poate ajuta să descoperi că învățarea este accelerată, iar persoanele pot reține informațiile mult mai bine decât dacă ar face-o printr-o metodă tradițională de instruire.

Oferă feedback imediat – Elevii primesc feedback rapid în urma acțiunilor lor (corect sau greșit), ceea ce îi ajută să înțeleagă mai repede ce au învățat corect și ce mai trebuie exersat : prin punctaje, bare de progres, niveluri, etc., elevii știu **imediat** dacă au înțeles sau nu un concept. Astfel, pot corecta greșelile pe loc și reușesc să **învețe mai repede**, fără să aștepte corecturi sau evaluări întârziate.

Promovează învățarea prin recompensă - Recompensele simbolice (ex. puncte, insigne, „achievements”) îi motivează pe elevi să depună efort susținut, fără ca accentul să cadă exclusiv pe note sau evaluări tradiționale

Reduce teama de eșec – Pentru că elevii pot „reîncerca” sarcinile sau nivelurile, ei percep greșeala ca o oportunitate de învățare, nu ca un eșec definitiv.

Învățarea devine atractivă și distractivă – elevii percep învățarea ca pe o aventură, nu ca pe o obligație.

Limite ale gamificării:

Poate dezvolta motivația extrinsecă pentru învățare în detrimentul motivației intrinseci – elevii pot fi în situația de a învăța doar pentru a câștiga puncte și premii iar în cazul unora, mai ales a celor de vârstă mică, poate apărea frustrarea în cazul în care nu câștigă;

Adesea conținutul este pe locul doi perceput de către elevi – există riscul ca partea de joc să devină mai importantă pentru elevi decât conținutul în sine.

Dependența de tehnologie – nu toți elevii/clasele/școlile au acces la tehnologie, internet - în acest unii elevi pot fi dezavantajați față de colegii lor;

Necesită timp și resurse pentru pregătire – activitatea profesorului presupune crearea sau adaptarea unor jocuri educaționale, stabilirea regulilor, a recompenselor. Este nevoie de creativitate și în același timp profesorul să dețină cunoștințe și competențe digitale, gestionarea diverselor platforme educaționale.

Dezavantajarea elevilor cărora nu le place competiția – Gamificarea pune adesea accent pe competiție, iar elevii care nu se simt confortabil cu acest tip de interacțiune sau care au dificultăți în a ține pasul cu colegii mai rapizi pot fi excluși sau demotivați, afectând și stima de sine.

Concluzii.

Gamificarea este un pas către învățarea personalizată, educația trebuie să fie personalizată și nu standardizată, deoarece elevii nu sunt toți la fel, fiecare elev învață în stilul său și în ritmul său. Platformele gamificate permit elevilor să progreseze în funcție de propriul ritm. Astfel, elevii pot relua nivelurile (lecțiile) ori de câte ori au nevoie, fără să se simtă judecați, ceea ce îi ajută pe cei mai lenți să înțeleagă temeinic conținutul, iar pe cei mai rapizi să avanseze mai repede. Gamificarea poate include sarcini cu niveluri diferite de dificultate, permițând elevului să înceapă de la nivelul său real și să avanseze treptat. Acest lucru reduce frustrarea și crește încrederea în sine.

Bibliografie :

- Educause Review. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- <https://ro.scribd.com/document/666303132/Ghid-metodologic-pentru-folosirea-gamificarii-in-invatarea-digitala>

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LITERATURII: ÎNTRE JOC, CREATIVITATE ȘI ÎNVĂȚARE ACTIVĂ

Gergeli Adriana Gabriela – Liceul Tehnologic „Transilvania”, Baia Mare

În cadrul pedagogiei literaturii, metode ludice precum jocurile de rol, dramatizările, tehnica „cadavrului rafinat”, precum și alte forme diverse de jocuri educaționale, au fost utilizate tradițional pentru a facilita o înțelegere aprofundată a textului literar și pentru a stimula creativitatea și imaginația elevilor. Aceste practici se axează pe dimensiunea recreativă și plăcerea intrinsecă a jocului, favorizând o abordare didactică mai interactivă și mai dinamică a conținuturilor literare și transformând lectura și analiza textelor literare într-un proces interactiv și colaborativ. Aceste strategii didactice au anticipat ceea ce astăzi este cunoscut sub conceptul de *gamificare*. (Conform teoriei învățării gamificate, formulată de R.N. Landers (2015), „gamificarea este definită ca utilizarea atributelor jocului, în afara contextului unui joc, cu scopul de a influența comportamentele sau atitudinile legate de învățare”)

Scopul acestor abordări a fost nu doar stimularea creativității elevilor, ci și sporirea implicării lor afective și cognitive, facilitând o înțelegere mai profundă și personalizată a conținutului literar.

În contextul actual al educației digitale și al noilor paradigme pedagogice centrate pe elev, gamificarea devine o strategie tot mai relevantă pentru revitalizarea predării literaturii, oferind un cadru atractiv și dinamic de învățare.

Având în vedere specificul disciplinei – în care interpretarea hermeneutică, empatia față de personaje și reflecția critică asupra temelor sunt indispensabile – jocurile literare au rolul de a funcționa ca adevărați catalizatori ai gândirii critice și ai implicării afective în universul ficțional. Printre aceste metode se numără, pe lângă jocurile de rol și dramatizări, exerciții ludice precum dezbateri tematice interactive, jocuri de asociere a citatelor și simbolurilor, puzzle-uri narrative sau „storytelling” colaborativ, care stimulează atât raționamentul logic, cât și intuiția artistică a elevilor.

Astfel, integrarea jocului în procesul didactic nu doar că facilitează accesul la înțelesuri complexe ale textului literar, ci și dezvoltă competențe esențiale ale secolului al XXI-lea, precum creativitatea, colaborarea și gândirea reflexivă, transformând învățarea literaturii într-un demers activ, plăcut și profund.

Totuși, odată cu avansul tehnologic și, mai ales, în contextul accelerării digitalizării procesului educațional în perioada pandemică, utilizarea jocului în predare a cunoscut o rafinare semnificativă. Tehnologiile digitale au oferit instrumente noi și dinamice care permit o integrare

mai sofisticată a elementelor ludice în activitățile educaționale, transformând jocurile într-un vector esențial al motivării și al învățării active. Astfel, gamificarea nu doar că intensifică atractivitatea și accesibilitatea procesului educațional, dar îi crește și eficacitatea prin personalizarea experiențelor de învățare, monitorizarea progresului și adaptarea la nevoile individuale ale elevilor.

Această evoluție tehnologică marchează o etapă nouă în pedagogie, în care jocul, prin intermediul gamificării digitale, devine un instrument integrat strategic, susținând atât obiectivele educaționale, cât și dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și emoționale ale elevilor. Tehnologiile digitale au introdus instrumente inovatoare – de la platforme de tip quiz interactive și escape rooms literare, la aplicații de storytelling digital și jocuri narrative – care permit o integrare mai sofisticată și mai personalizată a elementelor ludice în activitatea didactică. Astfel, lectura literară poate fi transformată într-o experiență participativă, în care elevii devin nu doar receptori, ci creatori de sens, explorând textele prin misiuni, provocări sau scenarii fictive care le valorifică competențele și intuițiile interpretative.

Gamificarea aduce un plus de atractivitate și accesibilitate procesului de predare a literaturii, dar și o eficiență crescută, prin adaptarea la stilurile de învățare ale elevilor și prin monitorizarea progresului în timp real. Mai mult, acest tip de abordare susține dezvoltarea unor competențe transversale esențiale: gândirea critică, colaborarea, empatia, capacitatea de argumentare și creativitatea expresivă.

În acest sens, gamificarea digitală nu reprezintă doar un mijloc tehnologic de modernizare a predării, ci o veritabilă schimbare de paradigmă: literatura devine un spațiu de joc serios, în care învățarea se produce prin implicare autentică, curiozitate și explorare, iar textul literar își păstrează complexitatea, dar o revelează elevilor prin forme accesibile, motivante și provocatoare. Această evoluție tehnologică marchează o etapă nouă în pedagogie, în care jocul, prin intermediul gamificării digitale, devine un instrument integrat strategic, susținând atât obiectivele educaționale, cât și dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și emoționale ale elevilor.

În contextul predării literaturii, gamificarea presupune o reconfigurare a relației dintre elev și text, în care lectura nu mai este doar un act pasiv de receptare, ci o aventură intelectuală, însoțită de provocări, alegeri și mize narrative. Utilizarea tehnicilor ludice stimulează implicarea afectivă și cognitivă a elevilor, încurajează colaborarea și dezvoltă competențele de analiză, interpretare și argumentare. Integrarea platformelor digitale interactive s-a dovedit a fi o strategie eficientă pentru creșterea atractivității orelor și pentru stimularea participării active a elevilor. Platforme precum Wordwall, Kahoot! sau Mentimeter permit realizarea unor activități

ludice – quiz-uri, sondaje, jocuri de asociere sau roți ale norocului – prin care elevii interacționează cu textul literar într-un mod dinamic și motivant. De asemenea, aplicații precum Quizizz, Blooket, Educaplay sau Gimkit oferă variante suplimentare de gamificare, adaptabile diverselor niveluri de dificultate și obiectivelor didactice specifice. Pentru activități de tip storytelling sau creație narativă colaborativă, platforme precum Storybird, Book Creator, Padlet sau Jamboard stimulează exprimarea creativă, reflecția personală și conexiunile între temele literare și experiențele elevilor. În plus, aplicațiile de tip Genially sau Thinglink permit construirea unor materiale vizuale interactive (hărți literare, prezentări multimedia, escape room-uri educaționale) care pot transforma lectura clasică într-o experiență multisenzorială și imersivă.

Astfel, literatura nu este doar citită, ci trăită și reimaginată, iar actul pedagogic devine o punte între tradiție și inovație, între canonul literar și noile forme de învățare activă. Gamificarea, în acest cadru, nu e doar o metodă modernă de captare a atenției, ci un mod profund de reconectare a elevului cu textul literar, într-o manieră personalizată, relevantă și stimulativă.

Un exemplu relevant de aplicare a principiilor gamificării în predarea literaturii poate fi construit în jurul romanului *Ion* de Liviu Rebreanu, utilizând activități care valorifică potențialul educațional al jocului. Activități precum realizarea unui „dosar al personajului” – în care elevii investighează motivațiile, deciziile și evoluția lui Ion sau a altor personaje-cheie ori construirea unui escape room educațional bazat pe capitolele romanului, facilitează o înțelegere mai profundă a temelor, simbolurilor și contextului narativ. Aceste metode stimulează nu doar gândirea critică, ci și capacitatea elevilor de a face inferențe, de a lucra colaborativ și de a interpreta nuanțat comportamentele personajelor.

Un scenariu de lecție gamificată ar putea debuta cu o activitate introductivă intitulată „Provocarea Pripas”, în care elevii sunt invitați să pătrundă într-un univers ficțional. Introduși în atmosfera satului transilvănean de la începutul secolului al XX-lea, aceștia primesc rolul de „investigatori literari” trimiși înapoi în timp pentru a înțelege resorturile interne ale personajului Ion și pentru a reflecta asupra posibilității (sau imposibilității) de a-i schimba destinul:

„Suntem în anul 1910. Satul Pripas este dominat de conflicte puternice. Un tânăr, Ion, pare condus de o pasiune puternică. Misiunea voastră: să înțelegeți alegerile lui și să-i schimbați – sau nu – destinul.”

Ulterior, lecția poate continua cu un quiz interactiv, intitulat sugestiv „Cine știe, câștigă pământ”, realizat cu ajutorul platformelor Kahoot sau Quizizz. Acest joc de evaluare rapidă include întrebări referitoare la personajele-cheie, simboluri literare, citate semnificative sau

elemente de compoziție narativă. Răspunsurile corecte pot fi recompensate simbolic cu „terenuri” virtuale, stimulând competiția constructivă între echipe și consolidând totodată cunoștințele acumulate.

În ansamblu, un astfel de demers gamificat îmbină rigorile interpretării literare cu dinamismul tehnologiei digitale, oferind elevilor o experiență educațională captivantă. Gamificarea, în acest context, nu înlocuiește metodele tradiționale de predare, ci le îmbogățește, transformând lectura unui roman canonic într-o explorare activă și relevantă a valorilor, conflictelor și simbolurilor pe care literatura le propune.

Un alt exemplu de activitate colaborativă este un *Escape Room digital* – „Alegerile lui Ion” Platforme recomandate: Genially, Google Forms. Activitatea propune o abordare interactivă și reflexivă a romanului prin intermediul unui escape room digital structurat în trei camere tematice, fiecare corespunzând unei dimensiuni esențiale din universul narativ al operei:

1. Pământul – obsesie sau necesitate?
2. Iubirea – sentiment sau calcul pragmatic?
3. Destinul – liber arbitru sau fatalitate?

Elevii sunt invitați să rezolve o serie de provocări, precum: asocierea citatelor cu personajele sau contextul narativ; luarea unor decizii morale în locul personajului principal („Ce ai face dacă ai fi Ion?”); justificarea alegerilor făcute, prin argumentare scrisă sau orală.

Evaluarea se realizează prin acordarea de puncte bonus pentru coerență, originalitate și calitatea argumentării, stimulând astfel dezvoltarea gândirii critice și a empatiei literare.

Se mai poate folosi ca strategie didactică și scriere creativă – Finalul rescris, fie individual, fie în echipă. Elevii sunt provocați să redacteze un jurnal în care protagonistul reflectează asupra propriilor decizii. Textul poate explora două direcții: Ion își exprimă regretul față de alegerile făcute sau Ion adoptă o decizie diferită (de exemplu, alege dragostea în locul pământului). Această activitate stimulează creativitatea, introspecția și capacitatea de transpunere în perspectiva personajului. În plus, pentru a spori motivația, se pot acorda badge-uri literare simbolice, în funcție de natura reinterpretării. Pentru etapa finală a demersului didactic - Feedback și reflecție finală - elevii sunt invitați să răspundă la întrebarea: *Ion este un personaj negativ sau un produs al epocii sale?* Răspunsurile pot fi afișate pe o platformă colaborativă: *Padlet, Jamboard, Mentimeter*, unde colegii pot oferi reacții sau voturi, stimulând astfel dialogul argumentativ și validarea ideilor într-un cadru colaborativ.

Această abordare gamificată a predării romanului *Ion* demonstrează cum elementele ludice, combinate cu instrumente digitale moderne, pot contribui la o experiență educațională complexă, centrată pe competențele secolului al XXI-lea: gândire critică, colaborare,

comunicare și creativitate. În același timp, lectura și analiza literară își păstrează profunzimea și rigurozitatea, dar sunt recontextualizate într-un cadru atractiv și relevant pentru elevii contemporani. Aș aminti care sunt factorii esențiali pentru o gamificare eficientă în predarea literaturii: 1. formularea unor obiective literare clare, deoarece activitățile gamificate trebuie construite în jurul unor obiective bine definite, precum dezvoltarea competențelor de interpretare, înțelegerea temelor sau analiza personajelor. 2. Alegerea adecvată a elementelor de joc, căci lementele ludice (badge-uri, puncte, provocări) trebuie să sprijine lectura și analiza textului, nu să le substituie. Alegerea lor depinde de nivelul de vârstă și de complexitatea operei literare studiate. 3. Adaptare la profilul elevilor - Provocările trebuie calibrate în funcție de nivelul de lectură și gândire critică al elevilor, oferind sarcini stimulante, dar accesibile, pentru a încuraja progresul individual și reflecția personală asupra textului. 4. Monitorizare și adaptare didactică - eficiența gamificării trebuie evaluată constant, prin observație, feedback și analiza răspunsurilor elevilor, pentru a ajusta strategiile în funcție de impactul real asupra înțelegerii literare. Ce provocări putem întâmpina în derularea scenariului didactic? Gamificarea aplicată superficial poate duce la distragerea de la conținutul literar sau la accentuarea competitivității în detrimentul reflecției. Este esențial un echilibru între joc și lectură aprofundată.

Gamificarea poate transforma ora de literatură într-un spațiu interactiv și motivant, favorizând interpretarea, creativitatea și angajarea autentică cu textul. Succesul acestei metode depinde însă de o aplicare pedagogică atentă, centrată pe valoarea formativă a literaturii.

Bibliografie

1. Huizinga, Johann – Homo Ludens, Editura Humanitas, București, 2003.
2. Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768.
3. Landers, R. N. (2015). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation & Gaming*.
4. Mitchell, A., Webber, S., & Seagull, C. (2018). *Playful Learning: Developing the Pedagogy of Play*.4,
5. Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265.

Jocul reprezintă o temă recurentă în istoria culturii umane, fiind abordat din multiple perspective filosofice, antropologice și pedagogice. În secolul al XX-lea, teoria jocului ca fundament al culturii capătă o atenție deosebită, fiind dezvoltată simultan de doi gânditori radical diferiți: Ludwig Wittgenstein, în contextul filosofiei limbajului, și Johan Huizinga, din perspectiva antropologiei și a istoriei culturii. În mod special, Huizinga formulează o teză provocatoare și influentă: jocul nu este doar o activitate derivată din cultură, ci chiar o condiție originară a acesteia. În lucrarea sa fundamentală *Homo Ludens* (1938), Huizinga afirmă că „există un element ludic în faptele de cultură”, considerând că toate domeniile expresiei umane – literatura, artele, filosofia, dreptul sau religia – își trag seva dintr-o matrice ludică originară. Jocul, astfel, nu este doar un accesoriu al vieții culturale, ci o formă primară de expresie a spiritului uman. Mai mult decât atât, autorul afirmă că „viața socială își capătă veșmântul cu forme superbilogice, care îi conferă o valoare superioară, în chip de jocuri (...) Această aserțiune nu trebuie înțeleasă așadar în sensul că jocul se permută sau se preface în cultură, ci mai degrabă în sensul că, în fazele ei originare, cultura are caracterul unui joc” (*Homo Ludens*, p. 99).

Această concepție deschide calea unor interpretări profunde asupra modului în care ființa umană structurează realitatea prin mecanisme ludice. Dacă jocul este o formă esențială de organizare a culturii, atunci fenomene contemporane precum gamificarea – aplicarea principiilor jocului în contexte non-ludice – pot fi văzute nu doar ca instrumente pedagogice sau motivaționale, ci ca extensii naturale ale unei logici culturale fundamentale.

Studiul de față își propune să analizeze modul în care această dimensiune ludică, regândită în termeni de gamificare, poate influența învățarea, motivația și dinamica socială în Caracterul medial al jocului, așa cum este interpretat de Hans-Georg Gadamer în *Adevăr și metodă*, presupune că jocul absoarbe participanții în propria lui logică internă. Astfel, fiecare jucător se înțelege pe sine din perspectiva jocului însuși, iar jocul devine un prilej de cunoaștere de sine, gândită ca „reprezentare de sine însuși” (Gadamer, 2001, p. 89). În acest sens, jocul capătă o dimensiune formativă, fiind asociat cu dezvoltarea interiorității, autocunoașterii și chiar cu exercițiul stăpânirii de sine.

Chiar dacă jocurile digitale sunt o inovație relativ recentă, natura ludică a ființei umane precede cu mult epoca modernă. Studiile timpurii asupra comportamentului ludic și viziunile

integratoare asupra celor trei dimensiuni ale omului – *homo sapiens*, *homo faber* și *homo ludens* (Huizinga, 1944; Mitchell, Webber & Seagull, 2018) – subliniază faptul că jocul a fost dintotdeauna un pilon al comunității și culturii: sub forma distracției, educației, competiției sau a interacțiunii sociale (Lastowka, 2009).

Jocul este asociat în mod tradițional cu copilăria – o vârstă a creativității și descoperirii spontane –, însă fascinația și funcționalitatea sa persistă și în viața adultă. Prin potențialul său de a stimula imaginația, gândirea simbolică, empatia și înțelegerea mecanismelor sociale, jocul devine un instrument valoros nu doar pentru divertisment, ci și pentru învățare, formare personală și dezvoltare a capitalului social și cognitiv.

În mod deosebit, gamificarea – aplicarea conștientă a principiilor jocului în contexte educaționale reiterează ideea conform căreia ludicul este o dimensiune esențială a condiției umane.

Lucrarea de față pornește de la această tradiție teoretică pentru a investiga potențialul jocului și al gamificării în procesele de învățare și în dezvoltarea personală, cu accent pe rolul mediilor digitale ca spațiu al noilor forme de interacțiune ludică, reprezentare de sine și construcție socială.

Huizinga susține că majoritatea preocupărilor considerate „serioase” – inclusiv religia, dreptul, politica, arta sau știința – poartă urme vizibile ale originilor lor ludice. Acestea funcționează, adesea, în interiorul unor structuri simbolice, ritualice și performative specifice jocului. De exemplu, tehnica artistică suprarealistă *Cadavrul rafinat* este derivată dintr-un joc de societate numit „Consecință”, în care participanții contribuiau succesiv, dar fără cunoașterea completă a intervențiilor anterioare. Rezultatul era o creație spontană, colectivă, fără un plan prestabilit – un exemplu elocvent al modului în care jocul devine un mecanism al creației artistice „automate” și al eliberării imaginației.

Această înrădăcinare ludică a culturii deschide o perspectivă provocatoare asupra învățării. Dacă, așa cum afirmă Huizinga, multe dintre realizările valoroase ale umanității își au originea nu în raționalitate, ci într-o dorință profundă de experiență ludică, atunci jocul nu este doar un vehicul pentru predare, ci o componentă esențială a actului de cunoaștere.

În contextul educației contemporane, relația dintre joc și învățare este adesea privită din două perspective. Pe de o parte, jocurile sunt văzute ca instrumente de predare (*edutainment*) menite să crească atractivitatea conținutului, fără ca materia în sine să fie considerată ludică. În acest caz, jocul este un mijloc auxiliar, exterior conținutului. Pe de altă parte, o abordare mai profundă și mai radicală – pe care o susținem în acest studiu – afirmă că învățarea este, în mod

fundamental, un proces ludic, în măsura în care implică curiozitate, descoperire, explorare și participare activă.

Astfel, argumentul central al acestui demers este că jocul nu este doar un instrument pentru învățare, ci un cadru ontologic al cunoașterii. Materia însăși, în anumite privințe, poate fi considerată ludică. Prin urmare, gamificarea – aplicarea structurilor și mecanismelor ludice în contexte educaționale – nu este doar o tehnică didactică, ci o formă de reconectare cu natura profundă a procesului de învățare.

Gamificarea, în sensul său modern și aplicat în educație, se referă la utilizarea atributelor și mecanismelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, cu scopul de a influența pozitiv comportamentele și atitudinile legate de învățare. Conform teoriei învățării gamificate, formulată de R.N. Landers (2015), „gamificarea este definită ca utilizarea atributelor jocului, așa cum sunt definite de taxonomia Bedwell, în afara contextului unui joc, cu scopul de a influența comportamentele sau atitudinile legate de învățare”. Această teorie identifică patru componente-cheie: conținutul educațional, comportamentele și atitudinile cursanților, caracteristicile jocului (de ex. feedback, obiective, provocări, progres) și rezultatele învățării. Landers (2015) subliniază că gamificarea nu are scopul de a înlocui procesul educațional tradițional, ci de a-l potența, făcându-l mai atractiv și mai eficient. Prin urmare, un conținut educațional bine structurat rămâne o condiție necesară pentru o gamificare eficientă. Atributele jocului pot funcționa ca mediere între conținutul predat și motivația/apropierea cursantului față de acel conținut.

Gamificarea are potențialul de a influența variabile motivaționale, cognitive și comportamentale. Mai multe studii (Wouters et al., 2013; Clark et al., 2016) indică rezultate pozitive în ceea ce privește angajamentul, reținerea informației și colaborarea în medii gamificate.

Un aspect central este modul în care gamificarea interacționează cu motivația intrinsecă. Potrivit teoriei autodeterminării (Ryan & Deci), motivația intrinsecă este susținută de trei nevoi psihologice fundamentale: autonomie, competență și relaționare. Mecanismele ludice – cum ar fi obiectivele clare, feedbackul imediat și sentimentul de progres – pot satisface aceste nevoi, dacă sunt concepute într-un cadru echilibrat și non-manipulativ.

Un exemplu relevant este competiția constructivă, care, conform lui Rigby și Ryan (2011), poate stimula relaționarea și motivația intrinsecă, atunci când scopul competiției nu este înfrângerea celuilalt, ci îmbunătățirea colectivă a performanțelor. Acest tip de competiție poate favoriza colaborarea, empatia și sprijinul reciproc în rândul cursanților.

De altfel, metaanalize recente (Clark et al., 2016) au arătat că jocul colaborativ este adesea mai eficient decât cel individual, în special în contexte educaționale. Termenul „colaborare” include atât învățarea colaborativă (grupuri care rezolvă împreună o sarcină), cât și învățarea cooperativă (împărțirea sarcinilor individuale într-un proiect comun), demonstrând că interacțiunea socială în cadrul jocului adaugă o valoare educativă suplimentară.

Gamificarea în educație reprezintă procesul de aplicare a elementelor și mecanismelor din designul jocurilor în contexte non-ludice, cu scopul de a spori implicarea, motivația și eficiența învățării. Acest concept, denumit uneori și *învățare gamificată*, presupune integrarea unor componente precum: puncte, insigne, clasamente, niveluri, misiuni și bare de progres în activități educaționale. Scopul principal este acela de a crea o experiență de învățare captivantă și plăcută, care să încurajeze participarea activă și progresul constant al elevului.

Gamificarea valorifică natura captivantă a jocurilor pentru a adăuga valoare în afara domeniului pur recreativ, orientând acest potențial spre atingerea unor obiective educaționale clare. Ea își are originea în primele decenii ale secolului al-XXI-lea, când cercetătorii au început să observe impactul pozitiv al mecanismelor ludice – precum punctajele sau medaliile – asupra motivației și comportamentului cursanților.

În cadrul unui act didactic, scopul nu este simpla distracție, ci formarea unor deprinderi durabile, prin asocierea pozitivă dintre învățare și experiența jocului. Astfel, tehnicile gamificate pot transforma învățarea dintr-un proces perceput ca obligatoriu într-o activitate dorită, centrată pe participare voluntară, autonomie și feedback constant.

Gamificarea promite creșterea motivației extrinseci (prin recompense simbolice) și poate contribui la trezirea motivației intrinseci, în măsura în care provoacă, implică și creează sentimentul de progres. Studiile arată că atunci când este folosită echilibrat, gamificarea stimulează învățarea colaborativă, crește perseverența în sarcină și îmbunătățește retenția cunoștințelor (Wouters et al., 2013; Landers, 2015).

Totuși, cercetările atrag atenția și asupra unor riscuri. Unul dintre ele este dependența exclusivă de recompense externe: elevii pot ajunge să învețe doar atunci când există o gratificare imediată, ceea ce limitează dezvoltarea motivației intrinseci și a autodisciplinei. De asemenea, aplicarea superficială a unor elemente de joc – fără corelare reală cu obiectivele educaționale – poate duce la o gamificare decorativă, fără efecte reale asupra învățării.

Tehnologia digitală joacă un rol esențial în amplificarea potențialului gamificării. Ea permite monitorizarea progresului, personalizarea experienței și adoptarea unor forme variate de feedback, adaptate nevoilor și ritmului fiecărui elev. Astfel, gamificarea digitală cere nu doar

înțelegerea designului de joc, ci și o bună cunoaștere pedagogică: cum să structurezi sarcini, cum să încurajezi efortul și cum să echilibrezi competiția cu colaborarea.

Aplicarea eficientă a gamificării în educație nu presupune doar introducerea unor elemente ludice în conținutul curricular, ci necesită o aliniere strategică la obiectivele pedagogice și o înțelegere profundă a modului în care aceste mecanisme interacționează cu procesele cognitive, afective și sociale ale elevilor. Astfel, succesul unei intervenții gamificate depinde în mare măsură de coerența dintre designul activității și intențiile educaționale urmărite.

O primă condiție esențială este corelarea elementelor gamificate cu rezultatele așteptate ale învățării. Orice mecanism de joc introdus – fie el un sistem de punctaj sau o structură narativă – trebuie să sprijine dezvoltarea competențelor vizate și să fie integrat armonios în logica didactică. O gamificare care rămâne superficială sau decorativă riscă să distragă atenția de la conținut și să reducă complexitatea intelectuală a sarcinilor.

De asemenea, este importantă gestionarea echilibrată a competiției. În timp ce unele forme de competiție pot stimula performanța și implicarea, o accentuare excesivă a ierarhizării sau a recompenselor extrinseci poate genera anxietate, excludere sau dezangajare în rândul unor elevi. Promovarea unei competiții constructive, axată pe progres individual și învățare colaborativă, contribuie la menținerea unui climat educațional echitabil și incluziv.

În plus, gamificarea oferă oportunitatea de a consolida rolul feedbackului formativ. Indicatorii vizuali ai progresului, alături de recunoașterea simbolică a efortului, pot ghida elevii în autoevaluare și reglare a învățării. Acest tip de feedback imediat și contextualizat stimulează autonomia și încurajează responsabilizarea elevilor în raport cu propria formare. Colectarea feedbackului din partea cursanților nu doar că permite ajustarea intervențiilor pentru o mai mare eficiență, dar contribuie și la consolidarea sentimentului de apartenență și a motivației intrinseci. Elevii nu sunt doar beneficiari pasivi ai unui sistem gamificat, ci pot deveni cocreatori ai propriei experiențe educaționale.

Nu în ultimul rând, orice inițiativă gamificată trebuie să țină cont de implicațiile etice ale utilizării recompenselor și ale modelării comportamentelor. Este necesară o reflecție atentă asupra echilibrului dintre motivație și manipulare, dintre progres și presiune, astfel încât gamificarea să rămână un instrument de dezvoltare, nu de control.

Bibliografie

1. Gadamer, H.-G. (2005). *Adevăr și metodă*. Editura Humanitas.
2. Huizinga, J. (1944). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.

3. Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768.
4. Mitchell, A., Webber, S., & Seagull, C. (2018). *Playful Learning: Developing the Pedagogy of Play*.
5. Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*.
6. Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265.
7. Clark, D., Tanner-Smith, E., & Killingsworth, S. (2016). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122.

Utilizarea jocului și a elementelor ludice în educație

În contextul unei societăți aflate într-o continuă transformare digitală, procesul educațional trebuie să se adapteze noilor cerințe ale elevilor și ale pieței muncii. Una dintre cele mai promițătoare metode moderne de predare este **gamificarea** – integrarea elementelor de joc în activitățile educaționale. Această abordare crește motivația, implicarea și eficiența învățării, transformând educația tradițională într-o experiență interactivă și captivantă.

Gamificarea presupune aplicarea mecanismelor specifice jocurilor – precum punctajele, nivelurile, recompensele, competițiile sau misiunile – în contexte non-joc, cum este cel educațional. Scopul nu este de a „juca jocuri” în școală, ci de a folosi dinamica jocurilor pentru a stimula curiozitatea, cooperarea și perseverența elevilor.

Beneficiile sunt semnificative: creșterea motivației intrinseci, adaptarea conținutului în funcție de nivelul fiecărui elev, îmbunătățirea abilităților de comunicare și cooperare, precum și reducerea anxietății față de eșec, deoarece greșelile devin oportunități de învățare. În plus, gamificarea sprijină dezvoltarea unor competențe esențiale pentru secolul XXI, precum gândirea critică, rezolvarea de probleme și alfabetizarea digitală.

Pentru a asigura un impact real și de durată, este esențial ca practicile eficiente de gamificare și utilizare a jocurilor în educație să fie diseminate și replicate în contexte variate. Diseminarea presupune împărtășirea ideilor inovatoare, a strategiilor didactice și a instrumentelor eficiente în cadrul comunităților profesionale, prin ateliere, conferințe, platforme online, publicații și proiecte educaționale colaborative.

Această diseminare contribuie la construirea unei culturi educaționale deschise către inovație, în care cadrele didactice sunt sprijinite să experimenteze, să reflecteze critic asupra propriilor practici și să valorifice metode ludice pentru a stimula învățarea activă și plăcută. În plus,

schimbul de bune practici sprijină dezvoltarea profesională continuă, promovează echitatea digitală și încurajează crearea de rețele educaționale în care colaborarea și sprijinul reciproc devin factori esențiali ai reușitei.

Proiectele didactice care integrează **metode interactive** și **instrumente digitale** au la bază un principiu esențial: învățarea este mai eficientă atunci când este implicativă, personalizată și contextualizată. Prin combinarea activităților ludice cu obiectivele curriculare, profesorii pot stimula atât dezvoltarea cognitivă, cât și cea socio-emoțională a elevilor.

Exemple de componente integrate în astfel de proiecte:

- **Metode interactive:** învățare prin descoperire, învățare prin cooperare (jigsaw, brainstorming, dezbateri, studiul de caz), învățarea bazată pe proiecte sau probleme (PBL).
- **Jocuri educaționale:** boardgames adaptate, escape room didactic, jocuri de rol, simulări și competiții tematice.
- **Aplicații digitale:** Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Padlet, Genially, Classcraft, Socrative – toate contribuie la crearea unui mediu de învățare dinamic și atrăgător.
- **Gamificare:** utilizarea elementelor de joc (insigne, punctaje, niveluri, misiuni, clasamente) pentru a încuraja progresul, efortul și participarea.

Exemple concrete de proiecte:

1. **„Școala ca o aventură”** – un proiect pe parcursul unui semestru, în care fiecare unitate de învățare este transformată într-o „misiune”, cu personaje, provocări și recompense simbolice.
2. **„Ora de Matematică în Minecraft”** – elevii rezolvă probleme și construiesc structuri geometrice în jocul Minecraft Education Edition.
3. **„Escape Room pentru istorie”** – lecțiile de recapitulare sunt organizate sub formă de provocări cu indicii și coduri ce trebuie descoperite cooperativ.
4. **„Aventura eco-digitală”** – proiect transdisciplinar cu tematică ecologică, care combină creația digitală (postere interactive, clipuri), activități ludice și sarcini de cercetare.

Proiectele didactice bazate pe joc, cooperare și tehnologie oferă un cadru educațional modern, adaptat nevoilor și specificului noii generații de elevi. Acestea valorifică potențialul educativ al jocului și al interacțiunii, dezvoltă competențele digitale și sociale, și contribuie la construirea unui proces educațional relevant, atractiv și eficient. În plus, ele sprijină dezvoltarea

profesională a cadrelor didactice, oferind oportunități de inovare pedagogică și colaborare interdisciplinară.

În ciuda beneficiilor evidente, gamificarea prezintă și limitări, printre care se numără riscul de superficializare a învățării, accentuarea competiției în detrimentul colaborării sau dependența excesivă de recompense externe. Prin urmare, este esențial ca utilizarea acestei metode să fie fundamentată pedagogic și aplicată cu discernământ, astfel încât să sprijine dezvoltarea autonomiei și a gândirii critice a cursanților.

În concluzie, gamificarea nu trebuie percepută ca o soluție universală, ci ca un instrument pedagogic complementar, cu potențial semnificativ de transformare a procesului educațional atunci când este integrată strategic, într-un cadru didactic coerent și centrat pe student.

Bibliografie:

- European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan 2021–2027. Resetting education and training for the digital age.* <https://education.ec.europa.eu>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* Pfeiffer.
- Ministerul Educației. (2022). Strategia privind digitalizarea educației din România 2021–2027 – SMART-Edu. <https://www.edu.ro>

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Inovație și Eficiență în Predare

Prof. Ed.Timpurie Gheorghe Aureliana Dana

Grădinița cu P.N. Nr. 24, Ploiești, Prahova

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative.

Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când aceștia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială.

Printre beneficiile gamificării, avem:

- *Implicarea elevilor în sarcinile școlare.* Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.
- *Procesul de învățare devine distractiv și interactiv.* Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.
- *Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală.* Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.
- *Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele.* Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Aceste strategii de predare tip gamification pot fi adaptate la dezvoltarea proceselor psihice – atenție, implicare, motivație – la elevii cu ADHD.

Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlari cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigneri ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferirea elevilor posibilitatea de alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale: solicitarea elevilor de a proiecta un sistem de abilități și obiective la nivel de clasă, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, îmbrățișarea eșecului-oferind elevilor un mediu fluid de învățare auto-dirijată, gamificare în notare abandonând notele și implementând un sistem de „puncte de experiență”, implementarea unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un sistem de recompense prin care elevii obțin un rezultat semnificativ în echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Bibliografie:

1. Aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
2. Gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
3. www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/
4. www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

Jocurile educaționale și aplicațiile digitale – un real ajutor pentru procesul de predare-învățare

Autor : prof. Gheorghițoiu Virgiliu, Școala Gimnazială Nr. 20, București

Trăim într-o eră digitală în care tehnologia influențează profund toate aspectele vieții, inclusiv educația. Metodele tradiționale de predare sunt tot mai des completate sau chiar înlocuite de instrumente moderne, adaptate nevoilor și intereselor noilor generații de elevi. În acest context, jocurile educaționale și aplicațiile digitale s-au impus ca resurse valoroase în procesul de predare-învățare, reușind să transforme activitățile școlare în experiențe interactive, atractive și eficiente. Acest referat își propune să evidențieze importanța acestor instrumente digitale, beneficiile pe care le aduc și modul în care pot fi integrate în actul educațional.

Rolul jocurilor educaționale în învățare

Jocul a fost dintotdeauna un mijloc natural prin care copiii învață și se dezvoltă. Introducerea jocurilor educaționale în activitățile școlare are rolul de a stimula motivația, gândirea critică, creativitatea și colaborarea între elevi. Acestea pot lua forma unor puzzle-uri, simulări, concursuri sau aventuri interactive și sunt concepute pentru a transmite conținut educativ într-un mod plăcut și atractiv.

De exemplu, jocurile de tip „quiz” ajută la fixarea cunoștințelor, în timp ce simulările virtuale permit elevilor să experimenteze fenomene științifice sau să exploreze concepte abstracte într-un mod concret și vizual. În plus, jocurile oferă feedback instant, ceea ce permite elevilor să-și evalueze în timp real nivelul de înțelegere.

Aplicațiile digitale – instrumente moderne pentru predare

Aplicațiile educaționale vin în sprijinul profesorilor și elevilor prin varietatea și accesibilitatea lor. Există aplicații special concepute pentru predarea limbilor străine (ex: Duolingo), pentru dezvoltarea competențelor matematice (ex: Photomath, GeoGebra), pentru învățarea istoriei sau geografiei (ex: Google Earth, TimeMaps), dar și pentru organizarea clasei (ex: Kahoot!, Padlet, Edmodo, ClassDojo).

Un avantaj major al acestor aplicații este posibilitatea de personalizare a conținutului în funcție de nivelul și ritmul fiecărui elev. De asemenea, ele încurajează învățarea autonomă și responsabilizarea elevului în propriul său parcurs educațional.

Beneficiile folosirii tehnologiei în procesul educațional

Integrarea jocurilor și aplicațiilor digitale în procesul didactic aduce o serie de beneficii:

- Creșterea motivației pentru învățare – Elevii sunt mai interesați și implicați atunci când învățarea se desfășoară într-un mod interactiv și familiar.
- Adaptarea învățării la nevoile individuale – Aplicațiile permit adaptarea lecțiilor în funcție de nivelul fiecărui elev.
- Feedback rapid și eficient – Corectarea automată și imediată ajută la identificarea greșelilor și la corectarea acestora.
- Stimularea colaborării – Multe jocuri și aplicații promovează lucrul în echipă și dezvoltarea abilităților sociale.
- Accesibilitate crescută – Elevii pot accesa resurse educaționale oricând și oriunde, extinzând procesul de învățare dincolo de limitele clasei.

Provocări și limite

Cu toate avantajele prezentate, folosirea acestor instrumente nu este lipsită de provocări. Unele aplicații pot crea dependență sau pot distra elevii de la scopul educativ. De asemenea, inegalitatea accesului la tehnologie rămâne o problemă reală în multe comunități, ceea ce poate accentua discrepanțele dintre elevi. Este esențial ca profesorii să fie formați în utilizarea eficientă a tehnologiei și să știe să integreze aceste instrumente într-un mod echilibrat și pedagogic corect.

Exemple de bune practici

În România și în lume, tot mai multe școli integrează cu succes jocurile și aplicațiile educaționale. Proiecte precum Școala Altfel, EduApps, sau platforme precum Livresq, Brio.ro sau Khan Academy oferă exemple concrete despre cum tehnologia poate deveni un partener de încredere în educație. De asemenea, inițiative precum „SMART Lab”-urile sau lecțiile de realitate augmentată sunt dovezi clare că viitorul educației este profund legat de inovație.

Concluzie

Jocurile educaționale și aplicațiile digitale reprezintă un real ajutor în procesul de predare-învățare, contribuind la formarea unor elevi activi, curioși și mai bine pregătiți pentru societatea digitală în care trăim. Totuși, succesul acestora depinde de modul în care sunt integrate și de echilibrul între inovație și pedagogie. Educația modernă nu mai poate ignora aceste resurse, ci trebuie să le valorifice inteligent, în beneficiul elevilor și al întregului sistem educațional.

Bibliografie

1. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.
2. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
3. Papert, S. (1993). The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer. Basic Books.
4. <https://www.khanacademy.org/>
5. <https://www.edmodo.com/>
6. <https://www.geogebra.org/>
7. Ministerul Educației – Programe și ghiduri metodologice (<https://www.edu.ro>)

GAMIFICAREA ÎN FORMAREA CONTINUĂ A CADRELOR DIDACTICE: STRATEGII DIGITALE ȘI IMPACTUL ASUPRA SCRIERII CREATIVE

Ioana Cristina Ghinea

Atplay, marcă a Școlii Gimnaziale „Matei International School”, București

Rezumat

Lucrarea analizează impactul gamificării în contextul formării continue a cadrelor didactice din învățământul primar. Studiul de caz se bazează pe un training digital desfășurat în cadrul Atplay, unde profesorii au explorat aplicațiile Flippity, MadLibs și Book Creator pentru dezvoltarea scrierii creative la clasele a III-a și a IV-a. Lucrarea oferă o perspectivă integrativă asupra felului în care metodele ludice și principiile neuroplasticității pot stimula motivația, gândirea critică și implicarea emoțională a profesorilor, cu impact direct asupra activității didactice.

Abstract

This paper explores the impact of gamification in the continuing professional development of primary school teachers. It presents a case study from Atplay, where educators participated in a digital training session using Flippity, MadLibs, and Book Creator to enhance creative writing in grades 3 and 4. The study integrates theoretical perspectives from neuroscience—particularly neuroplasticity and priming—to highlight how playful strategies can improve motivation, cognitive engagement, and emotional involvement, with direct effects on classroom practices.

Cuvinte cheie

gamificare, formare continuă, scriere creativă, instrumente digitale

Keywords

gamification, teacher training, creative writing, digital tools

Studiu de caz – Trainingul Atplay

Activitatea de formare s-a desfășurat în cadrul programului „Instrumente digitale în predarea integrată în învățământul primar”, adresat cadrelor didactice de la clasele a III-a și a IV-a din Atplay, marcă a Școlii Gimnaziale „Matei International School”, București. Trainingul, conceput în format online, a avut o durată de două ore și a integrat strategii gamificate, tehnici de priming, precum și metode bazate pe neuroplasticitate.

Obiectivele vizate:

- facilitarea unei înțelegeri practice a predării integrate conform metodologiei Atplay;
- dezvoltarea competențelor de utilizare a resurselor digitale pentru stimularea scrierii creative;
- experimentarea unor contexte de învățare active, colaborative și ludice, în oglindă cu experiența elevilor.

Activități desfășurate:

1. Activitate de priming tactil și spațial: participanții au primit anterior un kit LEGO cu 15 piese și au fost provocați să construiască o structură pe o temă dată. Acest exercițiu a activat zone asociative din cortexul parietal și a pregătit terenul pentru exprimarea verbală și creativă ulterioară.
2. Exersare cu MadLibs și Flippity.net:
 - Participanții au completat individual o poveste cu spații lipsă, generată aleatoriu de MadLibs.
 - A urmat construirea unui nou formular MadLibs personalizat, adaptat la o temă curriculară.
3. Etapa de aprofundare cu Book Creator:
 - Profesorii au construit o poveste digitală, pornind de la propria construcție LEGO.
 - Au explorat funcțiile aplicației și aplicabilitatea ei didactică.

Evaluarea s-a realizat prin:

- punctaj obținut în timpul activităților interactive;
- completarea unui test online;
- proiectarea unei lecții proprii;
- feedback reflexiv asupra formării.

Reacții ale participanților: Profesorii au apreciat caracterul inovator, aplicabilitatea imediată și utilitatea instrumentelor. Activitatea a generat o stare de „flow”, evidențiată de implicarea voluntară și dorința de continuare în comunitate de practică.

Rezultate și discuții

Activitățile ludice și gradate ca dificultate au generat un climat pozitiv, orientat spre reușită și participare activă. Utilizarea elementelor de joc a determinat implicare voluntară și motivație internă. Mai mulți profesori au început să folosească aplicațiile prezentate în practica de la clasă. Chiar și cadrele mai puțin familiarizate cu digitalul au simțit că instrumentele sunt intuitive și prietenoase.

Exercițiile de priming au activat starea de prezență, iar în calitate de facilitator, am observat că atunci când profesorii sunt tratați cu empatie și autonomie, devin autentici,

curajoși și creativi în explorare. Gamificarea nu este doar un decor, ci un vehicul al reconectării cu motivația internă a educatorului.

Concluzii și recomandări

Gamificarea, susținută de principiile neuroplasticității și de tehnici de priming, reprezintă o direcție eficientă în formarea continuă a cadrelor didactice. Experiența Atplay a demonstrat că integrarea elementelor ludice și digitale poate stimula gândirea critică și creativitatea, generând un impact direct asupra elevilor.

Se recomandă:

- includerea modulelor gamificate în formarea continuă;
- crearea de comunități de practică;
- aplicarea deliberată a principiilor neuroștiințifice în designul programelor de formare.

Bibliografie

1. Alexiou, A. , Schippers, M. and Oshri, I. (2012). Positive Psychology and Digital Games: The Role of Emotions and Psychological Flow in Serious Games Development. *Psychology*, **3**, 1243-1247. doi: [10.4236/psych.2012.312A184](https://doi.org/10.4236/psych.2012.312A184).
2. Bargh, J. A., Chen, M., & Burrows, L. (1996). Automaticity of social behavior: Direct effects of trait construct and stereotype activation on action. *Journal of Personality and Social Psychology*, **71**(2), 230-244. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.230>
3. Csikszentmihalyi, M. (2016). Flow and the foundations of positive psychology. (SOFTCOVER reprint OF). SPRINGER.
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15)*. ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.21810404>.
5. Siegel, D. J., & Bryson, T. P. (2013). The Whole-Brain Child. *Delacorte Press New York*.
6. Spitzer, M. (1999). The mind within the net: models of learning, thinking, and acting. The MIT Press.
7. James, J. J. (2009). Zull, J. E. (2002). The Art of Changing The Brain: Enriching The Practice of Teaching by Exploring The Biology of Learning. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, **24**(1), 181. <https://doi.org/10.1080/1937156X.2009.119496447> .
8. Candeias, A. A., Cruz, M., Lima, S. A., Tomás, C., & others. (2025). Enhancing socio-emotional learning and mental health through computational thinking: A

- cross-cultural analysis of the COMPUSEL programme. *Frontiers in Psychology*, 16, 1480731. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1480731>.
9. Ghinea, I.C., (2025). Activitate de formare „Instrumente digitale în predarea integrată în învățământul primar”, *Atplay – marca a Școlii Gimnaziale „Matei International School”*, București.

Gestionarea și inventarierea bunurilor materiale și mijloacelor fixe într-un liceu

Administrator de patrimoniu, Giurescu Ion Valentin
Liceul Tehnologic „Nicolae Bălcescu” Balș, Olt

Patrimoniul unei unități de învățământ reprezintă ansamblul bunurilor mobile și imobile destinate activităților educaționale și administrative. Gestionarea eficientă și responsabilă a acestor resurse este esențială pentru funcționarea corectă a liceului, pentru respectarea legalității, dar și pentru asigurarea unui climat educațional de calitate.

Gestionarea bunurilor și mijloacelor fixe nu presupune doar evidența cantitativă și valorică a acestora, ci și întreținerea, protejarea și utilizarea lor în conformitate cu destinația. Inventarierea periodică este un instrument fundamental în verificarea integrității patrimoniului și în responsabilizarea personalului didactic și administrativ.

Gestionarea bunurilor și mijloacelor fixe în învățământ este reglementată de un set de acte normative ce definesc atribuții, proceduri și responsabilități:

Legea Educației Naționale nr. 1/2011: stipulează autonomia instituțională a unităților de învățământ și obligativitatea unei gestiuni transparente și eficiente.

Legea contabilității nr. 82/1991: impune unităților publice să țină evidența patrimoniului prin mijloace contabile specifice.

OMFP nr. 2861/2009: reglementează inventarierea elementelor de activ și pasiv.

HG nr. 2139/2004: privind catalogul bunurilor fixe.

Codul administrativ (OUG nr. 57/2019): definește obligațiile autorităților publice locale și ale conducătorilor instituțiilor în raport cu patrimoniul gestionat.

Autoritățile locale, în calitate de ordonatori principali de credite, au un rol-cheie în stabilirea modului de achiziționare, alocare și evidențiere a bunurilor către licee. Directorul unității, împreună cu administratorul de patrimoniu, este responsabil pentru respectarea cadrului legal și realizarea gestiunii operative.

Gestionarea bunurilor materiale în unitățile de învățământ preuniversitar

Gestionarea bunurilor materiale în unitățile de învățământ preuniversitar este o componentă esențială a activității administrative și economice a acestora, cu impact direct asupra calității procesului educațional, asupra climatului instituțional și asupra siguranței și confortului elevilor și cadrelor didactice. Într-un context marcat de limitări bugetare și nevoi educaționale în continuă evoluție, o gestiune eficientă a patrimoniului școlar presupune rigoare, transparență și adaptabilitate.

În accepțiunea juridico-economică, **bunurile materiale** reprezintă totalitatea obiectelor fizice – mobile sau imobile – care intră în patrimoniul unității de învățământ și care servesc, direct sau indirect, procesului de educație. Acestea includ:

- mobilierul didactic (bănci, catedre, dulapuri);
- echipamentele IT și electronice;
- materialele didactice auxiliare (planșe, materiale pentru laboratoare);
- obiectele de inventar (aparatură audio-video, consumabile durabile);
- clădirile și terenurile, în cazul în care acestea se află în gestiunea directă a instituției.

Bunurile sunt clasificate, din punct de vedere contabil, în mijloace fixe și obiecte de inventar, în funcție de valoarea lor de achiziție și de durata de utilizare.

Gestionarea bunurilor materiale în licee și alte unități de învățământ preuniversitar trebuie să respecte o serie de principii fundamentale:

- Legalitatea – orice bun intrat sau ieșit din gestiune trebuie să fie înregistrat conform prevederilor legale;
- Transparența – activitatea de gestionare trebuie să fie documentată, verificabilă și accesibilă pentru audit intern sau extern;
- Responsabilitatea individuală – fiecare persoană care are bunuri în gestiune semnează un angajament de răspundere și are obligații concrete;
- Eficiența utilizării – bunurile trebuie folosite conform destinației, în mod economic și durabil;
- Integritatea patrimoniului – protejarea bunurilor împotriva deteriorării, sustragerii sau utilizării abuzive.

În cadrul unei unități școlare, gestionarea bunurilor materiale este rezultatul unei colaborări între mai multe funcții și niveluri instituționale:

a) Directorul liceului

Este ordonator terțiar de credite și are responsabilitate generală asupra patrimoniului școlii. Semnează documentele oficiale legate de achiziții, casări, transferuri de bunuri, încheie contracte și aprobă inventarierea anuală.

b) Administratorul de patrimoniu

Este funcționarul tehnic responsabil cu evidența, circulația și păstrarea bunurilor materiale. Are atribuții esențiale:

- primirea bunurilor achiziționate;
- completarea fișelor de magazie și de mijloace fixe;
- întocmirea necesarului anual de consumabile și dotări;
- participarea la comisii de inventariere și casare;
- raportarea lipsurilor sau degradărilor.

c) Gestionarii (magazineri, responsabili de sală/laborator)

Persoanele care au în gestiune directă bunuri pentru uzul didactic. Fiecare dintre ei semnează un proces-verbal de primire în gestiune și răspunde de integritatea bunurilor pe perioada utilizării.

d) Contabilul liceului

Asigură evidența valorică și scriptică a tuturor bunurilor, întocmește rapoarte contabile, centralizează documentele și reflectă modificările în bilanțul anual.

Gestionarea corectă a bunurilor materiale presupune un flux logic și cronologic de operațiuni și acte justificative. Acesta poate fi sintetizat astfel:

a) Achiziția bunurilor

Realizată prin proceduri specifice (licitație, cerere de ofertă, achiziție directă), în conformitate cu Legea achizițiilor publice nr. 98/2016.

b) Recepția și înregistrarea

Bunurile sunt recepționate de comisia desemnată, apoi înscrise în:

- registrul de mijloace fixe (dacă valoarea este ≥ 2.500 lei și durata de viață > 1 an);
- registrul de obiecte de inventar (pentru cele sub pragul valoric);

- fișele individuale de magazie.

c) Distribuția în gestiuni individuale

Bunurile sunt predate cadrelor didactice sau personalului auxiliar (laborant, bibliotecar, profesor etc.), în baza unui proces-verbal de predare-primire, prin care se angajează răspunderea materială.

d) Utilizarea și întreținerea

Folosirea bunurilor trebuie să respecte instrucțiunile tehnice și regulamentele interne. Este interzisă înstrăinarea, împrumutul sau folosirea în scopuri personale.

e) Casarea și scoaterea din funcțiune

Bunurile degradate sau depășite moral sunt casate prin hotărârea unei comisii, în baza unei note de constatare și cu aprobarea conducerii. Casarea este însoțită de scăderea valorii din contabilitate.

Digitalizarea gestiunii – o tendință necesară

Într-un context educațional modern, tot mai multe unități școlare încep să implementeze **softuri informatice** pentru gestiunea patrimoniului. Acestea permit:

- evidența automată a stocurilor;
- generarea de rapoarte și liste de inventar;
- codificarea prin coduri QR a obiectelor și scanarea rapidă în timpul inventarierii;
- trasabilitatea mișcărilor de bunuri între compartimente.

Aceste soluții cresc eficiența și reduc riscul erorilor umane, dar necesită formarea personalului și investiții inițiale din partea autorității locale.

Inventarierea bunurilor: metode, etape și responsabilități

Inventarierea este o obligație legală anuală și o condiție a bunei gestiuni. Ea permite verificarea existenței fizice și a concordanței între evidența scriptică și cea faptică.

1. Tipuri de inventariere

Anuală, obligatorie conform OMFP nr. 2861/2009;

Ocazională – la schimbarea gestionarului, la predare-primire, la sesizarea unor lipsuri sau deteriorări;

Extraordinară – în caz de forță majoră (inundații, incendii).

2. Etapele inventarierii

Emiterea deciziei de constituire a comisiei de inventariere;

Pregătirea documentelor și spațiilor;

Inventarierea efectivă (prin numărare, măsurare, cântărire);

Întocmirea listelor de inventar și a procesului-verbal;

Compararea datelor cu evidențele contabile;

Dispunerea de măsuri (corecturi, ajustări, sesizări).

3. Responsabilități

Directorul aprobă comisia și răspunde de rezultatul inventarului;

Administratorul pregătește baza de date;

Comisia de inventariere desfășoară procesul fizic;

Contabilul actualizează evidențele scriptice.

Probleme și soluții în gestionarea patrimoniului liceal

Gestionarea patrimoniului în cadrul unităților de învățământ preuniversitar, în special în licee, ridică o serie de dificultăți structurale și operaționale, ce derivă atât din carențele sistemice ale administrației publice, cât și din constrângerile interne ale școlii. De la personal insuficient sau necalificat, până la lipsa unor sisteme digitale integrate, numeroase obstacole afectează buna gestiune a bunurilor materiale. În această secțiune, vor fi identificate principalele probleme întâmpinate în gestionarea patrimoniului liceal și vor fi propuse soluții concrete, inspirate din bune practici și din normele administrative actuale.

Probleme frecvente în administrarea patrimoniului școlar

a) Subdimensionarea și suprasolicitarea personalului administrativ

În multe licee, administratorul de patrimoniu este singura persoană responsabilă nu doar cu gestiunea bunurilor materiale, ci și cu achizițiile, evidența tehnică, supravegherea întreținerii clădirilor, participarea în comisii, organizarea inventarului etc. Această suprasolicitare generează riscuri privind erorile de evidență, lipsa de actualizare a fișelor sau întârzieri în raportări. De asemenea, absența unui magaziner, a unui tehnician de întreținere sau a unui inginer de sistem afectează gestiunea operativă a bunurilor complexe (ex. servere, imprimante, sisteme de supraveghere).

b) Lipsa unui sistem informatic de gestiune a patrimoniului

Majoritatea liceelor din România funcționează încă pe baza evidențelor scrise de mână sau în simple fișiere Excel, care nu sunt conectate cu sistemele contabile sau cu aplicațiile de management bugetar. Această practică:

- favorizează erorile de calcul sau dublarea înregistrărilor;
- îngreunează urmărirea duratei de viață a mijloacelor fixe;
- face dificilă recuperarea informațiilor în cazul unor inspecții sau inventarii.

c) Inventariere formală sau incompletă

În multe situații, inventarierea anuală este tratată ca o obligație birocratică, fiind realizată în grabă sau superficial. Acest lucru poate conduce la:

- discrepanțe între evidența scriptică și cea faptică;
- lipsuri nerecunoscute;
- bunuri degradate care nu sunt identificate la timp pentru reparație sau înlocuire.

d) Starea precară a unor bunuri și lipsa resurselor pentru întreținere

Clădirile vechi, mobilierul învechit și echipamentele uzate sunt o realitate în multe licee, în special din mediul rural. Lipsa fondurilor pentru mentenanță și reparații duce la folosirea necorespunzătoare a bunurilor, generând un cerc vicios în care degradarea se accelerează, iar siguranța elevilor poate fi pusă în pericol.

e) Confuzia privind regimul juridic al unor bunuri

O problemă des întâlnită este cea a bunurilor a căror **proprietate legală** nu este clar stabilită. Unele clădiri sau terenuri aparțin formal autorității locale, altele sunt înregistrate pe numele unei alte instituții (ex. inspectorat, minister), ceea ce complică procedurile de reabilitare, accesare de fonduri europene sau includerea lor în inventarul propriu al școlii.

f) Responsabilizarea formală a cadrelor didactice

În multe cazuri, profesorii primesc în gestiune echipamente sau materiale didactice fără o instruire adecvată sau fără o înțelegere reală a responsabilităților ce le revin. Această formalism duce la situații în care bunurile se pierd, se deteriorează sau nu sunt raportate corect la inventar.

Soluții propuse pentru îmbunătățirea gestiunii patrimoniului liceal

a) Profesionalizarea resursei umane

Este esențial ca personalul administrativ din licee să beneficieze de:

- **cursuri periodice de formare profesională**, organizate de Ministerul Educației sau autoritățile locale;
- **fișe de post clare**, cu atribuții delimitate și indicatori de performanță;
- **suport metodologic** actualizat privind gestionarea patrimoniului, achizițiile și inventarierea.

De asemenea, angajarea unor persoane dedicate pe posturi-cheie (magaziner, tehnician, contabil adjunct) ar contribui semnificativ la optimizarea gestiunii.

b) Implementarea unui sistem informatic integrat de gestiune

Digitalizarea gestiunii bunurilor reprezintă o măsură strategică. Un software specializat pentru școli ar trebui să permită:

- introducerea și urmărirea bunurilor pe bază de cod QR sau RFID;
- conectarea cu platforma de contabilitate și cu aplicațiile de raportare financiară;
- generarea automată a listelor de inventar;
- notificări privind termene de reparație, casare sau reevaluare.

Un astfel de sistem ar reduce semnificativ timpul de muncă administrativă și ar îmbunătăți acuratețea datelor.

c) Planificarea anuală a întreținerii și înnoirii patrimoniului

Este necesară elaborarea unui **plan anual de întreținere și reînnoire** a bunurilor, aprobat de consiliul de administrație, care să includă:

- evaluarea stării bunurilor și prioritizarea intervențiilor;
- bugetarea fondurilor pentru reparații sau achiziții;
- implicarea cadrelor didactice și a părinților în evaluarea nevoilor reale.

Acest demers transformă gestiunea dintr-o reacție la urgențe într-un proces planificat și predictibil.

d) Clarificarea regimului juridic al patrimoniului

Unitățile de învățământ ar trebui sprijinite de autoritățile locale pentru **clarificarea regimului de proprietate asupra bunurilor**, prin:

- intabularea clădirilor și terenurilor;
- înscrierea în Registrul Național al Patrimoniului Educațional;
- colaborare cu notari, juriști și specialiști în drept administrativ.

O bună delimitare juridică facilitează accesul la fonduri externe și la programe de reabilitare (ex. PNRR, POR).

e) Responsabilizarea efectivă a utilizatorilor bunurilor

Introducerea unei culturi organizaționale bazate pe **răspundere individuală și colectivă** este crucială. Aceasta presupune:

- informarea clară a profesorilor despre bunurile aflate în gestiune;
- includerea în contractele de muncă a obligației de a proteja patrimoniul;
- evaluarea periodică a respectării acestei obligații;
- stimulente morale și materiale pentru gestionări eficiente (ex. recunoaștere la nivelul CA sau ISJ).

Gestionarea patrimoniului liceal nu este doar o sarcină tehnică sau contabilă, ci o activitate strategică ce influențează direct calitatea educației, siguranța elevilor și încrederea comunității

în școală. Recunoașterea și remedierea problemelor semnalate trebuie să fie asumate atât de conducerea unităților școlare, cât și de autoritățile locale și centrale. Profesionalizarea, digitalizarea, planificarea și responsabilizarea sunt pilonii pe care se poate construi o gestiune modernă, eficientă și durabilă a bunurilor educaționale.

Concluzii

Gestionarea și inventarierea mijloacelor fixe într-un liceu este o activitate complexă, esențială pentru buna funcționare a procesului educațional. Ea presupune respectarea normelor legale, o evidență riguroasă și o colaborare eficientă între toți actorii implicați. Profesionalizarea administratorilor de patrimoniu, digitalizarea gestiunii și implicarea managerială activă sunt direcții esențiale pentru îmbunătățirea calității administrării bunurilor publice din educație.

Bibliografie

1. Legea Educației Naționale nr. 1/2011, cu modificările și completările ulterioare
2. Legea contabilității nr. 82/1991
3. OMFP nr. 2861/2009 privind inventarierea elementelor de activ și pasiv
4. HG nr. 2139/2004 pentru aprobarea catalogului mijloacelor fixe
5. Codul administrativ – OUG nr. 57/2019
6. Manual de contabilitate pentru instituții publice, Editura CECCAR
7. Ghid practic pentru administratorii de patrimoniu, Ministerul Educației, 2022
8. Site-ul oficial al Ministerului Educației: www.edu.ro
9. Site-ul Curții de Conturi a României: www.curteadeconturi.ro

Rolul și importanța administratorului de patrimoniu în instituțiile liceale din România

Administrator de patrimoniu, Giurescu Ion Valentin
Liceul Tehnologic „Nicolae Bălcescu” Balș, Olt

În contextul actual al modernizării sistemului educațional românesc, administrarea eficientă a patrimoniului instituțional devine o componentă esențială a funcționării liceelor. Administratorul de patrimoniu nu este doar un gestionar de bunuri, ci și un actor-cheie în asigurarea infrastructurii optime pentru desfășurarea procesului educațional. Această lucrare își propune să evidențieze complexitatea și importanța rolului pe care îl deține administratorul de patrimoniu în cadrul unui liceu, din perspectiva responsabilităților profesionale, a relațiilor interinstituționale și a impactului asupra calității actului educațional.

Funcția de administrator de patrimoniu este reglementată prin acte normative care definesc obligațiile, drepturile și limitele atribuțiilor. Potrivit Legii educației naționale nr. 1/2011, administratorii de patrimoniu fac parte din personalul administrativ al unităților de învățământ. Regulamentele Ministerului Educației și Codul Muncii completează acest cadru, stabilind sarcinile specifice: evidența mijloacelor fixe, gestionarea clădirilor, supravegherea lucrărilor de reparații, respectarea normelor de protecție a muncii etc. De asemenea, contractul colectiv de muncă la nivel de sector bugetar detaliază raporturile dintre administrator și restul personalului didactic și nedidactic.

Administratorul de patrimoniu are sarcini multiple care implică o cunoaștere detaliată a bunurilor instituției, capacitatea de planificare, spirit organizatoric și abilități de comunicare. Printre responsabilitățile-cheie se numără:

- inventarierea periodică a patrimoniului (mobilier, echipamente IT, laboratoare);
- organizarea spațiilor de învățământ și a celor auxiliare (săli, arhive, bibliotecă, ateliere);
- participarea la comisiile de recepție a bunurilor sau lucrărilor;
- întocmirea fișelor de magazie, proceselor-verbale și rapoartelor periodice;
- coordonarea personalului de întreținere și a muncitorilor de deservire.

Un liceu funcțional, bine dotat și sigur presupune o administrare coerentă a patrimoniului. Administratorul de patrimoniu contribuie indirect, dar esențial, la desfășurarea procesului didactic. Prin asigurarea condițiilor optime – curățenie, iluminat, mobilier adecvat, rețele funcționale –, acesta sprijină cadrele didactice și elevii în atingerea performanței educaționale. În plus, este un factor decisiv în gestionarea situațiilor de criză: avarii, incendii, evenimente neprevăzute.

Administratorul de patrimoniu colaborează strâns cu conducerea liceului, în special cu directorul și contabilul șef. Între acești actori există o relație de interdependență, fiecare contribuind la funcționarea instituției conform obiectivelor educaționale și financiare. Administratorul oferă date precise privind valoarea patrimoniului, necesarul de reparații, investiții sau cheltuieli curente. De asemenea, menține legătura cu îngrijitorii, fochiștii, paznicii, contribuind la buna gestionare a resurselor umane și materiale.

Gestionarea resurselor logistice – de la cretă și hârtie la echipamente IT sau centrale termice – este vitală într-o instituție educațională. Administratorul este responsabil de:

- realizarea comenzilor pentru materiale;

- recepția și distribuirea acestora;
- prevenirea pierderilor și deteriorărilor;
- asigurarea stocurilor minime de funcționare.

Această muncă presupune un echilibru între planificare, control și adaptabilitate, într-un context în care resursele sunt, adesea, limitate.

Implicații etice și de responsabilitate financiară

Funcția de administrator de patrimoniu într-un liceu presupune nu doar competențe tehnice și organizatorice, ci și o profundă dimensiune etică și juridică, dată de natura bunurilor gestionate: proprietate publică, achiziționată sau întreținută din fonduri ale statului, provenite din contribuțiile cetățenilor. În această logică, administratorul de patrimoniu nu este doar un „custode” al infrastructurii școlare, ci un garant al integrității gestionării resurselor materiale, financiare și logistice ale instituției. Orice decizie luată, orice omisiune sau eroare, are consecințe directe asupra climatului educațional și asupra încrederii publice în instituția de învățământ.

Etica profesională a administratorului de patrimoniu se fundamentează pe principii generale precum corectitudinea, transparența, responsabilitatea și diligența, dar și pe norme de conduită specifice funcției publice. Chiar dacă poziția nu este una didactică sau decizională în sens pedagogic, administratorul are o influență reală asupra calității vieții școlare, prin modul în care gestionează spațiile, echipamentele și resursele.

Un administrator etic trebuie:

- să trateze cu obiectivitate și imparțialitate toate solicitările de la personalul didactic sau auxiliar;
- să evite orice formă de favoritism, mită sau conflict de interese în relațiile cu furnizorii sau firmele de întreținere;
- să își asume responsabilitatea pentru deciziile privind alocarea și întreținerea bunurilor;
- să comunice corect și transparent către conducerea liceului despre necesități, probleme, deficiențe sau riscuri.

În acest sens, conduita administratorului reflectă nu doar profesionalismul individual, ci și cultura organizațională a instituției.

Gestiunea financiară: o obligație legală și morală

Administratorul de patrimoniu este, în multe situații, persoana desemnată ca gestionar al bunurilor materiale ale liceului, conform prevederilor din Codul Muncii și legislația specifică privind contabilitatea în instituțiile publice. Aceasta presupune o răspundere patrimonială și disciplinară în cazul în care se constată lipsuri, deteriorări, utilizare necorespunzătoare sau pierderi.

Obligațiile includ:

- ținerea unei evidențe exacte a tuturor bunurilor mobile și imobile din patrimoniul liceului;
- întocmirea și actualizarea fișelor de inventar, proceselor-verbale și notelor justificative;
- participarea la operațiuni de achiziție publică (în limita atribuțiilor), asigurând conformitatea livrărilor și recepțiilor;
- colaborarea cu compartimentul financiar-contabil pentru audituri interne sau externe.

Din punct de vedere legal, administratorul poate fi tras la răspundere pentru prejudicii produse prin neglijență, omisiune, nerespectarea procedurilor sau abuz de funcție, în conformitate cu prevederile OG nr. 119/1999 privind controlul intern și controlul financiar preventiv. Mai mult, în cazul în care administratorul refuză sau întârzie în mod nejustificat remedierea unor deficiențe identificate (ex: instalații defecte, mobilier periculos, lipsuri de gestiune), se poate considera că a încălcat obligația de diligență, cu consecințe administrative sau penale.

Integritatea ca valoare instituțională

Într-un context marcat de tendințe de corupție, subfinanțare cronică și birocrație excesivă, administratorul de patrimoniu trebuie să fie un pilon al integrității. Aceasta presupune mai mult decât respectarea legii: implică o conduită activă în prevenirea riscurilor, o deschidere către soluții corecte și eficiente, precum și o colaborare loială cu toate structurile interne ale liceului (director, consiliu de administrație, contabilitate, comisia de inventariere).

Un exemplu de integritate este refuzul de a accepta materiale neconforme din partea furnizorilor, chiar și în condiții de presiune administrativă. Sau semnalarea către conducere a unor nereguli descoperite în procesele de achiziție sau în utilizarea bunurilor. În acest sens, administratorul devine un gardian al legalității, dar și un actor moral în cadrul instituției.

Un aspect esențial al responsabilității administratorului de patrimoniu este asigurarea transparenței tuturor acțiunilor care implică bunuri sau resurse. Aceasta nu înseamnă doar păstrarea unei documentații corecte, ci și deschiderea către evaluări externe, controale și audituri. Administratorul trebuie să fie capabil să demonstreze, în orice moment, că:

- a respectat procedurile legale și regulamentare;
- a înregistrat fidel și la timp toate operațiunile materiale;
- a avut o conduită obiectivă și justificabilă în toate deciziile luate;
- a semnalat la timp problemele și a propus soluții viabile.

Această atitudine consolidează credibilitatea instituției, reduce riscurile financiare și permite o mai bună utilizare a resurselor în beneficiul elevilor.

Rolul formării continue în consolidarea conduitei etice

Pentru a face față noilor cerințe în materie de etică și responsabilitate financiară, administratorul de patrimoniu trebuie să beneficieze de formare profesională continuă, nu doar în plan tehnic (gestiune, inventariere, achiziții), ci și în domeniul eticii administrative, controlului intern și responsabilității financiare.

Se recomandă participarea la:

- cursuri acreditate organizate de Casa Corpului Didactic sau alte instituții autorizate;
- ateliere de bune practici în administrarea patrimoniului școlar;
- sesiuni de instruire privind integritatea și conformitatea în instituțiile publice;
- colaborări interdisciplinare cu personalul financiar și directorii pentru crearea unui cadru coerent de gestiune și control.

Rolul administratorului de patrimoniu dintr-un liceu depășește cu mult simpla „păstrare a inventarului”. Este un rol cu profundă miză etică și juridică, cu o responsabilitate extinsă asupra resurselor publice, calității mediului educațional și imaginii instituției în ansamblu. Consolidarea acestei funcții – prin norme clare, formare continuă și recunoaștere socială – este o necesitate pentru orice sistem educațional care aspiră la eficiență, transparență și integritate.

Provocări contemporane în exercitarea funcției

În contextul transformărilor accelerate din domeniul educației și al administrației publice, funcția de administrator de patrimoniu din învățământul preuniversitar se confruntă cu o serie de provocări complexe și interconectate, care reflectă atât disfuncționalități sistemice, cât și tensiuni generate de noile cerințe ale societății contemporane. Deși acest rol este esențial pentru buna funcționare a unităților școlare, realitatea arată că administratorii de patrimoniu sunt adesea puși în situația de a acționa într-un cadru birocratic rigid, subfinanțat, cu responsabilități extinse, dar fără sprijin adecvat.

Una dintre cele mai mari dificultăți întâmpinate de administratorii de patrimoniu este legată de lipsa resurselor financiare adecvate pentru întreținerea și dezvoltarea patrimoniului. Multe licee din România funcționează în clădiri vechi, slab izolate termic, cu infrastructuri depășite (sisteme de încălzire, rețele electrice, instalații sanitare), care necesită investiții constante pentru a asigura un standard minim de funcționare.

În acest context, administratorul este obligat să opereze permanent cu un buget limitat, în care se prioritizează urgențele și se amână investițiile importante. Această gestionare a crizei devine o practică curentă, punând presiune pe administrator, care trebuie să găsească soluții adesea improvizate și să negocieze cu furnizori sau prestatori în condiții dificile.

Deși fișa postului ar trebui să definească clar responsabilitățile, în practică, administratorii sunt adesea nevoiți să preia sarcini care exced competențele lor formale. Aceștia sunt solicitați să rezolve probleme de contabilitate, să intervină în relațiile cu părinții, să asigure suport logistic pentru activități extrașcolare sau să înlocuiască temporar personalul de întreținere.

Această suprapunere de roluri generează oboseală profesională, sentimentul de subevaluare și, uneori, conflict cu alte categorii de personal. În plus, lipsa unei delimitări clare între funcțiile de gestiune, supervizare și execuție creează o zonă de incertitudine care poate duce la erori administrative sau chiar abateri involuntare.

Deși se vorbește tot mai des despre digitalizarea sistemului educațional, în multe instituții de învățământ, gestiunea patrimoniului se face manual sau cu instrumente rudimentare, pe hârtie sau în tabele Excel nesecurizate. Lipsa unor sisteme informatice unitare, interconectate cu contabilitatea și cu registrul de inventar, îngreunează munca administratorului, care este nevoit să actualizeze date redundante, să realizeze rapoarte laborioase și să gestioneze un volum mare de documente fizice.

De asemenea, lipsa formării în domeniul IT, a echipamentelor adecvate sau a sprijinului tehnic din partea autorităților contribuie la întârzierea proceselor de modernizare. Digitalizarea nu ar trebui să însemne doar simplificarea muncii de birou, ci și creșterea transparenței și a controlului intern.

Presiunea controalelor și responsabilitatea juridică

Administratorul de patrimoniu se află permanent sub presiunea controalelor administrative și financiare, realizate de instituții precum Curtea de Conturi, Inspectoratele Școlare Județene, Direcțiile Economice ale primăriilor sau autorități de audit. Deși aceste controale sunt necesare pentru buna funcționare a sistemului, ele sunt percepute adesea ca forme de supraveghere sancționatorie, mai degrabă decât ca mecanisme de sprijin și consiliere.

În lipsa unei instruirii sistematice și actualizate, administratorul poate deveni vulnerabil la erori formale sau interpretări rigide ale legislației. De asemenea, răspunderea materială pentru prejudicii este o sursă constantă de stres și incertitudine, mai ales în situațiile în care

administratorul gestionează un volum mare de bunuri fără a avea control efectiv asupra tuturor utilizatorilor acestora.

Un alt aspect problematic este legat de resursa umană disponibilă pentru activitatea de întreținere și administrare. În multe cazuri, administratorul trebuie să coordoneze o echipă redusă (un paznic, un fochist, un îngrijitor), adesea subcalificată și cu o motivație scăzută. Lipsa unui personal auxiliar stabil, fluctuația angajaților sau relațiile tensionate între categorii profesionale din școală influențează negativ eficiența activității administrative.

Pe de altă parte, administratorul trebuie să întrețină relații de colaborare constantă cu conducerea liceului, cu contabilitatea, cu dirigenții, profesorii și elevii, fiecare având așteptări și nevoi diverse. Capacitatea de a media aceste raporturi, de a gestiona solicitări multiple și de a răspunde prompt solicitărilor devine un factor-cheie al succesului profesional.

O provocare adesea invizibilă, dar profundă, este subevaluarea socială și profesională a funcției de administrator de patrimoniu. Deși activitatea sa este vitală pentru funcționarea unei școli, administratorul nu beneficiază de un statut comparabil cu cel al cadrelor didactice sau al personalului de conducere. Salariile sunt modeste, posibilitățile de avansare sunt limitate, iar oportunitățile de formare continuă sunt rare și nesistematizate.

Această lipsă de valorizare profesională afectează motivația și poate duce, în timp, la demobilizare, stagnare sau chiar la părăsirea sistemului. O reformă coerentă a funcției ar presupune nu doar clarificarea rolului, ci și investiții în formare, consiliere, promovare și dezvoltare a carierei.

Provocările cu care se confruntă administratorul de patrimoniu în contemporaneitate reflectă tensiunile dintre exigențele unei școli moderne și realitățile unui sistem public încă rigid, birocratic și insuficient susținut. Pentru ca această funcție să își atingă potențialul real, este nevoie de măsuri sistemice: digitalizare, formare profesională, recunoaștere salarială, echipă auxiliară stabilă și un cadru de lucru predictibil și clar reglementat. Numai astfel, administratorul va putea deveni un partener activ în construcția unei școli eficiente, sigure și orientate către performanță.

Exemple de bună practică și soluții pentru eficientizarea activității

Există licee care au reușit, prin implicarea administratorului, să devină exemple de eficiență administrativă. Astfel, implementarea unor soluții digitale pentru gestiunea inventarului, crearea unor proceduri clare de lucru și colaborarea cu autoritățile locale pentru atragerea de fonduri sunt doar câteva exemple. De asemenea, organizarea de cursuri de formare și schimburi de bune practici între administratori contribuie la creșterea profesionalismului în domeniu.

Concluzii

Administratorul de patrimoniu ocupă un loc esențial în arhitectura funcțională a unui liceu. Deși adesea invizibil în comparație cu rolul profesorului, contribuția sa este indispensabilă pentru ca procesul educațional să se desfășoare în condiții optime. Este nevoie de o mai mare valorizare a acestei funcții, de profesionalizare continuă și de clarificarea rolului său în raport cu celelalte structuri ale instituției. Recunoașterea socială și instituțională a muncii depuse de administratorii de patrimoniu este nu doar un act de justiție, ci și o condiție pentru dezvoltarea sănătoasă a sistemului educațional românesc.

Bibliografie

1. Legea educației naționale nr. 1/2011, cu modificările și completările ulterioare
Codul Muncii – Legea nr. 53/2003
2. Ordinul MEN nr. 5555/2011 privind aprobarea Regulamentului-cadru de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar
3. Manualul administratorului de patrimoniu – Ghid practic, Editura Tribuna Didactică, 2022
4. Popescu, Andreea. „Managementul resurselor materiale în școlile publice.” Revista de Administrație Educațională, nr. 2/2021
5. Voicu, Elena. „Etica în administrarea patrimoniului instituțiilor publice.” Studii și Cercetări de Administrație Publică, 2020

Casarea bunurilor – aspecte teoretice, procedurale și implicații practice în instituțiile publice

**Administrator de patrimoniu, Giurescu Ion Valentin
Liceul Tehnologic „Nicolae Bălcescu” Balș, Olt**

Casarea bunurilor reprezintă un proces administrativ și contabil esențial pentru menținerea unei gestiuni corecte și eficiente a patrimoniului instituțiilor publice. Ea are ca scop scoaterea din evidență a acelor bunuri care nu mai pot fi utilizate, care și-au pierdut valoarea economică sau care nu mai corespund din punct de vedere tehnic, funcțional sau moral.

Într-un context în care transparența și eficiența gestionării fondurilor publice sunt imperative, casarea nu este doar o formalitate, ci o etapă firească în ciclul de viață al unui bun. De asemenea, casarea are implicații asupra evidenței contabile, asupra inventarului anual și asupra responsabilității personalului care a avut bunurile în gestiune.

Conceptul de casare: definiție și justificare juridico-economică

Casarea reprezintă o activitate esențială în cadrul procesului de gestiune a patrimoniului oricărei instituții publice sau private, asigurând actualizarea evidențelor contabile, eliminarea activelor nefuncționale și menținerea unei imagini fidele a realității economice. Departate de a fi un simplu demers administrativ, casarea este o componentă fundamentală a managementului responsabil al resurselor materiale, contribuind la eficientizarea utilizării fondurilor publice și la reducerea risipei instituționale.

Din perspectivă juridico-economică, casarea este procesul formal de scoatere definitivă din uz și din evidența contabilă a bunurilor materiale (mobile sau imobile), ca urmare a constatării imposibilității valorificării funcționale sau economice a acestora. Casarea are loc atunci când bunul și-a încheiat ciclul de viață din punct de vedere fizic (prin uzură), moral (prin învechire tehnologică), funcțional (prin pierderea utilității) sau legal (prin neconformitate cu normele în vigoare).

Potrivit OMFP nr. 2861/2009, casarea este parte a activității de inventariere și trebuie să reflecte situația reală a bunurilor instituției. În același sens, legislația financiar-contabilă (Legea contabilității nr. 82/1991) prevede că activele trebuie evaluate și recunoscute doar dacă oferă beneficii economice și sunt controlate de entitate. În lipsa acestor condiții, bunurile devin pasive și trebuie eliminate prin casare.

Distincția între casare, amortizare și declasare

În analiza teoretică, casarea este adesea confundată cu alte concepte adiacente:

- Amortizarea reprezintă diminuarea treptată a valorii unui mijloc fix, înregistrată contabil ca urmare a utilizării sau trecerii timpului, dar nu presupune în mod automat scoaterea din funcțiune;
- Declasarea implică modificarea statutului unui bun (ex. de la mijloc fix la obiect de inventar) datorită pierderii unor calități esențiale, dar nu presupune eliminarea lui completă;
- Casarea presupune ieșirea definitivă din patrimoniu, urmată de scoaterea din evidența scriptică, fizică și contabilă.

Astfel, casarea este ultima etapă din ciclul de viață al unui bun, precedată de amortizare și, uneori, de declasare, și marchează momentul în care bunul nu mai generează valoare sau utilitate.

Justificarea economică a casării

Din punct de vedere economic, casarea este un instrument de raționalizare a patrimoniului, având mai multe funcții strategice:

- Optimizarea costurilor: menținerea în gestiune a bunurilor nefuncționale generează costuri de depozitare, întreținere și supraveghere inutile;
- Eliminarea risipei: bunurile degradate ocupă spațiu și pot împiedica desfășurarea activităților curente;
- Îmbunătățirea eficienței administrative: actualizarea stocurilor și evidențelor permite luarea de decizii informate în privința achizițiilor sau redistribuirilor;
- Reflectarea fidelă a patrimoniului: din perspectivă contabilă, casarea asigură concordanța între situațiile financiare și realitatea economică a instituției.

Totodată, prin scoaterea bunurilor vechi și învechite din evidență, instituțiile își pot planifica mai corect investițiile viitoare, identificând necesarul real de echipamente, mobilier sau infrastructură.

Justificarea juridică și administrativă a casării

Din punct de vedere juridic, casarea este reglementată în legislația contabilă, administrativă și fiscală, fiind o obligație legală a ordonatorilor de credite și a conducătorilor de instituții publice. Lipsa casării în termenul legal atrage riscuri semnificative:

- atribuirea eronată a răspunderii gestionare (bunuri lipsă sau deteriorate nejustificate);
- denaturarea bilanțului instituției;
- sancțiuni din partea Curții de Conturi sau a altor organisme de control.

Legea contabilității prevede în mod expres că toate elementele patrimoniale trebuie să fie evaluate și menținute în evidență doar atâta timp cât îndeplinesc condițiile de recunoaștere. În caz contrar, acestea trebuie scoase din gestiune prin procedura de casare, cu respectarea documentației specifice.

Casarea are, de asemenea, o dimensiune administrativă importantă: ea contribuie la igienizarea patrimoniului public, la eliberarea spațiilor de depozitare și la creșterea transparenței în utilizarea bunurilor publice.

În instituțiile publice, în special în cele din domeniul educației, sănătății sau culturii, casarea devine un instrument managerial, menit să garanteze că resursele materiale disponibile sunt actuale, sigure și conforme cu cerințele legale și profesionale.

Casarea – parte a ciclului de viață al unui bun public

În teoria economică a patrimoniului, orice activ material trece printr-un ciclu de viață instituțional, compus din următoarele etape:

1. Achiziția – intrarea bunului în gestiunea instituției;
2. Utilizarea – perioada în care bunul generează valoare prin funcționalitatea sa;
3. Întreținerea și amortizarea – adaptarea continuă a bunului la cerințele activității;
4. Evaluarea stării – identificarea uzurii fizice sau morale;
5. Casarea – scoaterea definitivă din funcțiune și evidență.

Această perspectivă subliniază faptul că casarea nu este o excepție, ci o etapă firească și necesară, fără de care patrimoniul instituției ar deveni în timp un conglomerat de bunuri inutile, imposibil de gestionat eficient.

Casarea este un act administrativ și contabil fundamental, cu implicații majore asupra gestiunii și responsabilității instituționale. Deși adesea privită ca un simplu demers formal, ea presupune un proces riguros, documentat și justificat, prin care se asigură atât legalitatea, cât și eficiența utilizării resurselor. În contextul actual, marcat de cerințe sporite de transparență, responsabilitate și digitalizare, casarea capătă o importanță strategică în arhitectura managerială a oricărei instituții publice.

Cadrul legislativ privind casarea bunurilor

Casarea în instituțiile publice este reglementată de un ansamblu de acte normative care stabilesc condițiile, documentele și responsabilitățile implicate:

Legea contabilității nr. 82/1991, care impune reflectarea reală a patrimoniului în evidența contabilă;

OMFP nr. 2861/2009 privind inventarierea elementelor de activ și pasiv, ce include prevederi despre scoaterea din evidență a bunurilor casate;

HG nr. 2139/2004 privind clasificarea mijloacelor fixe;

HG nr. 841/1995 privind procedurile de scoatere din funcțiune și valorificare a bunurilor uzate;

Legea nr. 500/2002 privind finanțele publice;

Ordonanța de Urgență nr. 57/2019 (Codul administrativ) – reglementează atribuțiile ordonatorilor de credite în gestionarea patrimoniului public.

În practică, casarea este permisă doar în urma constatării stării fizice și tehnice a bunului de către o comisie desemnată și cu aprobarea conducerii instituției.

Criterii și cauze ale casării bunurilor în instituțiile publice

În cadrul unei gestiuni eficiente a patrimoniului public, instituțiile au obligația nu doar de a înregistra și păstra bunurile în evidență, ci și de a le evalua periodic din punct de vedere funcțional, economic și juridic. Atunci când un bun nu mai poate fi utilizat în mod rezonabil și justificat, devine necesară scoaterea lui din uz prin casare. Pentru ca acest proces să fie legal, transparent și responsabil, el trebuie să fie fundamentat pe criterii obiective, stabilite prin legislație și bune practici administrative.

1. Clasificarea criteriilor de casare

Criteriile ce justifică propunerea și aprobarea casării unui bun pot fi grupate în funcție de natura cauzei care a condus la pierderea valorii de întrebuințare a activului:

a) Criterii tehnice

Acestea se referă la starea fizică a bunului și la imposibilitatea continuării utilizării lui în parametri normali. Printre cele mai frecvente situații:

- Uzură fizică avansată: bunul prezintă defecte structurale (fisuri, rugină, deformări), fiind periculos sau imposibil de utilizat;
- Defecțiuni ireversibile: echipamentele sau aparatele nu mai pot fi reparate, iar piesele de schimb nu mai sunt disponibile pe piață;
- Depășirea duratei normale de viață: conform Catalogului mijloacelor fixe (HG nr. 2139/2004), bunurile au o durată de utilizare standard, iar la expirarea acesteia ele pot fi propuse spre casare, mai ales dacă au fost amortizate complet;

- Costuri nejustificate de mari pentru reparație: dacă reparația unui bun ar presupune un efort financiar mai mare decât înlocuirea acestuia cu unul nou, se justifică economic casarea.

b) Criterii funcționale

Uneori, un bun este în stare fizică acceptabilă, dar nu mai corespunde nevoilor operaționale ale instituției. Aceste cazuri intră în sfera criteriilor funcționale, și pot include:

- Inadecvare la noile cerințe tehnologice (ex. echipamente IT care nu mai suportă actualizările de software);
- Incompatibilitate cu infrastructura existentă (ex. mobilier care nu se potrivește cu noile standarde ergonomice);
- Eficiență redusă: utilajele sau echipamentele consumă mai multe resurse decât unele moderne și sunt ineficiente energetic sau operațional.

c) Criterii morale și de uzură morală

Uzura morală presupune că bunul nu mai este adecvat din punct de vedere estetic, tehnologic sau instituțional. Aceste criterii sunt tot mai frecvente în instituțiile care gestionează echipamente electronice sau materiale didactice. Exemple relevante:

- Echipamente informatice depășite (ex. calculatoare vechi, sisteme de operare neactualizabile);
- Aparatură audio-video incompatibilă cu formatele moderne;
- Materiale didactice învechite sau neactualizate științific;
- Elemente de mobilier care nu mai respectă normele actuale de siguranță sau ergonomie.

d) Criterii juridice și reglementări legale

Casarea unui bun poate fi determinată și de factori legali sau normativi, precum:

- Interdicții sanitare sau de securitate (ex. aparatură electrică fără protecții, mobilier cu colțuri ascuțite în școli, substanțe expirate în laboratoare);
- Hotărâri ale autorităților publice (ex. decizii privind modernizarea clădirilor, reconversii funcționale, schimbări de regim juridic);
- Pierderi de drept de folosință: în cazuri în care bunul a fost restituit, expropriat sau mutat din proprietatea publică;
- Prevederi ale altor norme speciale – de exemplu, normele din domeniul medical, educațional sau energetic care impun eliminarea unor echipamente vechi sau periculoase.

e) Criterii contabile și economice

Legislația contabilă impune ca bunurile care nu mai generează beneficii economice viitoare să fie eliminate din evidențele contabile. Aceste criterii se referă la:

- Amortizarea completă a bunului: dacă bunul a fost complet amortizat și nu mai este utilizabil, se justifică scoaterea sa din patrimoniu;
- Valoare de piață nulă sau negativă: un bun nu mai poate fi vândut, donat sau reutilizat în mod eficient;
- Blocarea fondurilor în active inutile: păstrarea în gestiune a unor bunuri care nu mai au nicio utilitate reprezintă o utilizare ineficientă a resurselor.

2. Cauze frecvente ale casării în instituțiile publice

Pe baza criteriilor de mai sus, putem identifica și cauze uzuale ale casării, înregistrate constant în rapoartele Curții de Conturi și ale altor organisme de control:

1. Îmbătrânirea echipamentelor în instituțiile de învățământ, sănătate sau administrație;
2. Modernizarea infrastructurii (clădiri reabilite, laboratoare refăcute), care impune eliminarea dotărilor vechi;
3. Schimbări în structura organizatorică (desființarea unor servicii sau compartimente);
4. Calamități sau accidente care deteriorează bunuri (incendii, inundații, cutremure);
5. Neutilizarea prelungită, care conduce la degradare fizică lentă;
6. Recomandări ale auditului financiar de curățare a evidențelor și actualizare a valorilor din bilanț.

3. Precauții și limite în aplicarea criteriilor de casare

Aplicarea criteriilor de casare trebuie să respecte următoarele principii de prudență și legalitate:

- Casarea nu poate fi făcută arbitrar, ci doar în urma unei evaluări obiective realizate de o comisie desemnată;
- Justificarea tehnică trebuie să fie clar documentată, cu fotografii, fișe tehnice, rapoarte de service sau devize de reparații;
- Trebuie exclusă orice formă de înstrăinare ilicită sau de scoatere „mascată” a bunurilor din gestiune;
- Procesul trebuie să respecte principiile transparenței și trasabilității, fiind verificabil la orice control extern (Curtea de Conturi, audit intern, autoritate tutelară).

Criteriile și cauzele casării bunurilor într-o instituție publică reflectă nu doar o nevoie tehnică sau contabilă, ci și o decizie managerială de a elimina ineficiența și de a asigura conformitatea cu cerințele legale. Aplicarea riguroasă a acestor criterii permite instituțiilor să mențină un patrimoniu actualizat, funcțional și justificabil, evitând blocarea fondurilor publice în active inutile sau nefuncționale. Casarea, astfel înțeleasă, devine un instrument esențial de optimizare a resurselor și de promovare a unei culturi instituționale bazate pe responsabilitate, legalitate și eficiență.

Procedura casării: etape, documente și actori implicați

casarea bunurilor este un proces administrativ și contabil care presupune respectarea unor pași clar reglementați de legislație și practici instituționale. Procesul este riguros tocmai pentru că are implicații multiple: asupra evidenței contabile, asupra gestiunii patrimoniului, asupra responsabilității personale și asupra integrității fondurilor publice.

În contextul instituțiilor publice, unde bunurile aparțin domeniului public sau privat al statului ori al autorităților locale, casarea nu poate fi realizată arbitrar. Ea necesită o succesiune de etape formale, asumarea răspunderii de către mai multe persoane și întocmirea unei documentații justificative complete.

Etapele procedurale ale casării

Procesul de casare se desfășoară, în mod standard, în următoarele etape:

1. Inițierea propunerii de casare

Procesul începe cu constatarea faptului că anumite bunuri:

- nu mai sunt funcționale;
- sunt deteriorate iremediabil;
- nu mai corespund din punct de vedere tehnic, estetic sau moral.

Inițiativa poate veni de la:

- administratorul de patrimoniu;
- gestionar;

- responsabil de laborator, sală, birou etc.

Această etapă presupune redactarea unei Note de fundamentare a casării sau a unei Cereri interne, în care se justifică propunerea.

2. Constituirea comisiei de casare

Conducerea instituției (director, ordonator de credite, primar, manager etc.) emite o decizie administrativă prin care desemnează comisia de casare. Comisia este, de regulă, compusă din:

- un președinte (de obicei, directorul adjunct);
- un reprezentant al compartimentului tehnic sau economic;
- administratorul de patrimoniu;
- responsabilul compartimentului în care se află bunul.

Comisia trebuie să aibă o componență imparțială și să includă persoane cu experiență tehnică sau administrativă.

3. Constatarea stării fizice a bunurilor

Comisia se deplasează în teren și examinează fiecare bun propus pentru casare. Verificarea se face prin:

- observație directă;
- teste funcționale;
- consultarea documentației tehnice (manuale, fișe de reparație);
- evaluarea gradului de uzură.

Rezultatul se consemnează într-o Notă de constatare, în care se menționează starea obiectivă a fiecărui bun.

4. Întocmirea listei de bunuri propuse spre casare

Pe baza constatărilor, comisia întocmește Lista bunurilor propuse spre casare, care conține:

- denumirea bunului;
- codul de inventar;
- valoarea de achiziție/amortizare;
- starea bunului;
- motivul casării;
- observații suplimentare (ex. „imposibil de reparat”, „piese lipsă”).

5. Întocmirea procesului-verbal de casare

După examinarea bunurilor, comisia redactează un Proces-verbal de casare, care:

- consemnează întreaga procedură;
- cuprinde opinia membrilor comisiei;
- propune soluția privind fiecare bun (casare, valorificare, donație, reciclare).

Procesul-verbal este semnat de toți membrii comisiei și însoțit de lista detaliată a bunurilor.

6. Aprobarea casării de către ordonatorul de credite

Documentația este transmisă conducerii instituției, care aprobă casarea printr-o rezoluție scrisă pe procesul-verbal. În cazul instituțiilor subordonate autorităților locale (ex. școli, biblioteci, muzee), aprobarea finală poate necesita acordul primăriei sau consiliului local.

7. Scoaterea din evidența contabilă și din gestiune

Contabilul instituției:

- radiază bunurile din registrul mijloacelor fixe și fișele contabile;
- emite Note contabile de scoatere din evidență;
- actualizează situațiile financiare lunare sau anuale.

Administratorul de patrimoniu:

- scoate bunurile din evidența operativă (magazie, fișe de inventar);
- consemnează în registrul de mișcare a bunurilor scoaterea acestora.

8. Valorificarea sau distrugerea bunurilor casate

În funcție de starea lor, bunurile casate pot fi:

- valorificate prin vânzare la licitație;
- donate (cu avizul autorității tutelare);
- reciclate (ex. DEEE – deșeuri electrice);
- distruse sub control, dacă prezintă pericol.

În toate cazurile se întocmesc acte justificative: proces-verbal de valorificare, bonuri de predare, declarație de distrugere etc.

2. Documentele implicate în procesul de casare

Documentația întocmită trebuie să fie completă, coerentă și arhivată conform legislației arhivistice. Cele mai importante documente sunt:

Nr. Document	Emitent/responsabil
1 Cerere/Notă de fundamentare	Gestionar/Administrator
2 Decizie de constituire a comisiei	Director/Ordonator credite
3 Notă de constatare tehnică	Comisia de casare
4 Lista bunurilor propuse pentru casare	Comisia
5 Proces-verbal de casare	Comisia
6 Aprobare/resoluție	Ordonatorul de credite
7 Note contabile de scoatere	Contabil
8 Acte de valorificare/donare/distrugere	Compartiment tehnic

Toate documentele trebuie păstrate minimum 10 ani conform normelor în vigoare privind arhivarea în instituțiile publice.

3. Actorii implicați în procesul de casare

Un proces corect de casare presupune o colaborare între mai multe compartimente ale instituției:

a) Ordonatorul de credite

- aprobă casarea;
- răspunde legal de patrimoniu;
- poate solicita justificări sau respinge propunerile comisiei.

b) Comisia de casare

- analizează obiectiv bunurile;
- stabilește necesitatea scoaterii din uz;
- întocmește documentele principale.

c) Administratorul de patrimoniu

- propune bunurile pentru casare;
- ține evidența fizică și scriptică;
- organizează și arhivează documentele.

d) Contabilul instituției

- efectuează înregistrările contabile;
- actualizează registrele de mijloace fixe;

- raportează modificările în bilanț.

e) Gestionarii

- predau bunurile către comisie;
- semnează scoaterea din gestiune;
- pot fi trași la răspundere pentru lipsuri nejustificate.

Procedura de casare nu este un simplu act administrativ, ci un proces complex, reglementat și verificabil, care implică o succesiune clară de acțiuni și acte. Ea are rolul de a asigura:

- corectitudinea evidenței patrimoniului;
- responsabilizarea gestionarilor;
- respectarea cadrului legal;
- prevenirea abuzurilor sau a pierderilor nejustificate.

În lipsa unei aplicări riguroase a acestei proceduri, instituțiile riscă sancțiuni din partea organelor de control (ex. Curtea de Conturi) și afectarea credibilității lor administrative.

Casarea bunurilor în învățământ și alte instituții bugetare: studii de caz și exemple

1. În unitățile de învățământ preuniversitar

Casarea este frecvent aplicată în cazul:

mobilierului școlar deteriorat;
 echipamentelor IT depășite (calculatoare, videoproiectoare);
 materialelor didactice fizic degradate (tablouri, planșe, materiale de laborator);
 aparaturii audio-video nefuncționale.

De obicei, școlile propun casarea în urma inventarierii anuale, dar și în situații punctuale (ex. avarii, incendii, inundații). Decizia trebuie aprobată de autoritatea locală, mai ales dacă bunul este în proprietatea primăriei.

2. În biblioteci și muzee

Casarea se aplică pentru publicații deteriorate, duplicate, cărți învechite sau fără valoare științifică. În muzee, casarea are reguli mai stricte, fiind admisă doar cu avizul Ministerului Culturii și dacă obiectul nu are valoare patrimonială.

Probleme frecvente și soluții în procesul de casare

1. Probleme identificate

Lipsa unei baze de date informatizate privind starea bunurilor;
 Inventariere formală care nu conduce la propuneri de casare;
 Teama de răspundere a comisiei și tergiversarea deciziilor;
 Neclarități privind proprietatea juridică a bunurilor;
 Spații de depozitare blocate cu bunuri nefuncționale.

2. Soluții propuse

Implementarea unui sistem digital de gestiune a patrimoniului;
 Stabilirea unui calendar anual pentru casare;
 Instruirea comisiilor privind responsabilitățile legale;
 Cooperare între școli, primării și ISJ-uri pentru cazurile cu regim mixt de proprietate;
 Introducerea unor proceduri clare de valorificare (donație, reciclare, vânzare).

Concluzii

Casarea bunurilor este o operațiune necesară pentru o gestiune publică eficientă, legală și realistă. Ea permite actualizarea evidenței patrimoniului, degrevarea spațiilor, reducerea cheltuielilor inutile și îmbunătățirea climatului instituțional. Deși adesea tratată ca o sarcină secundară, casarea presupune rigoare procedurală, implicare managerială și asumare de responsabilitate.

În instituțiile publice, în special în educație, este nevoie de o reformă a mentalităților și de digitalizare pentru ca acest proces să devină o practică sistematică și eficientă, nu o obligație formală.

Bibliografie

1. Legea contabilității nr. 82/1991, republicată
2. OMFP nr. 2861/2009 – privind inventarierea activelor și pasivelor
3. HG nr. 841/1995 – privind procedurile de scoatere din funcțiune a bunurilor
4. HG nr. 2139/2004 – Catalogul mijloacelor fixe
5. Legea nr. 500/2002 – privind finanțele publice
6. OUG nr. 57/2019 – Codul administrativ
7. CECCAR – Ghid practic de contabilitate pentru instituții publice
8. Curtea de Conturi – Rapoarte privind gestiunea patrimoniului public (edițiile 2020–2023)
9. Ministerul Educației – Instrucțiuni privind gestiunea patrimoniului în școli
10. Site-ul www.curteadeconturi.ro – secțiunea „Rapoarte și recomandări”

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof.ed.timpurie -Giușcă Maria Loredana-GPP Muntenii de Jos ,Județul Vaslui

În grădiniță, jocul este limbajul natural al copilului. De aceea, integrarea elementelor de joc în activitățile educaționale nu este doar firească, ci și esențială. În ultimii ani, conceptul de **gamificare** — adică folosirea mecanismelor din jocuri în contexte de învățare a câștigat tot mai multă atenție și în rândul cadrelor didactice din învățământul preșcolar.

Ce înseamnă gamificarea în grădiniță?

Gamificarea nu înseamnă doar „a te juca” la grădiniță, ci **a structura învățarea prin elemente inspirate din jocuri**: puncte, recompense, provocări, personaje, misiuni sau trasee.

Spre exemplu:

- Copiii pot deveni „eroi” care trebuie să salveze o poveste, rezolvând sarcini educative.
- Pot primi „stele” sau „insigne” pentru comportamente pozitive sau participare activă.
- Pot lucra în „echipe de aventurieri” care colaborează pentru a construi, sorta, număra sau recunoaște culori și forme.

De ce funcționează gamificarea la vârsta preșcolară?

Pentru copii, **joaca este învățare**, iar învățarea prin joc:

- Stârnește **curiozitatea** și dorința de explorare;
- Creează **emoții pozitive**, care ajută la memorare și la formarea deprinderilor;
- Oferă **structură** și **recompense imediate**, care susțin disciplina interioară și motivația;

- Încurajează **colaborarea** și dezvoltarea limbajului, prin interacțiune cu colegii.

Exemple de gamificare în grădiniță

1. **Calendarul stelelor** – Copiii primesc câte o stea lipită pe un panou atunci când participă activ sau se comportă frumos. La final de săptămână, se face o mică festivitate de premiere simbolică.
2. **Trasee cu provocări** – Activitățile se transformă în „misiuni” (ex: „Ajută-l pe Ursuleț să găsească fructele potrivite”).
3. **Cutia surpriză** – Un joc educativ este ascuns într-o cutie decorată. Copiii trebuie să rezolve o ghicitoare sau o sarcină pentru a descoperi „jocul zilei”.
4. **Clasamente simbolice** – Fiecare copil are un avatar pe un panou tematic (ex: puișori, roboței, fluturași), care „urcă” în funcție de activitățile realizate.

Instrumente digitale (cu moderație)

Chiar și la grădiniță, pot fi introduse **aplicații interactive** simple, cu jocuri educative audio-vizuale (ex: puzzle-uri, jocuri de potrivire, recunoaștere sunete sau litere), dar **sub supravegherea educatoarei** și în sesiuni scurte.

Beneficii observate

Educatoarele care folosesc gamificarea raportează:

- Copii **mai implicați** în activități;
- Un **climat pozitiv** în grupă;
- **Creșterea încrederii în sine** a copiilor prin recunoaștere și recompensă;
- Dezvoltarea **atenției, perseverenței și spiritului de echipă**.

Concluzii

Gamificarea nu este un moft modern, ci o adaptare firească a învățării la nevoile copilului preșcolar. Atunci când educatoarea devine un ghid în „aventura cunoașterii”, iar activitățile capătă un aer de poveste și joc, copilul învață cu bucurie, fără presiune. Iar aceasta este, de fapt, esența educației timpurii: învățare prin joc, cu sens, cu zâmbet și cu inimă.

BIBLIOGRAFIE

1. **Iosifescu, Ș. (coord.)** (2014). Ghid de bune practici în educația timpurie. *București: Institutul de Științe ale Educației.*
2. **Huizinga, J.** (2002). Homo ludens. Studiu asupra funcției sociale a jocului. *București: Humanitas.*
3. **Zichermann, G. & Cunningham, C.** (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. *Sebastopol: O'Reilly Media.*
4. **Kapp, K. M.** (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. *San Francisco: Pfeiffer.*
5. **Prensky, M.** (2001). Digital Game-Based Learning. *New York: McGraw-Hill.*
6. **Micu, A.** (2021). Jocul didactic în grădiniță. Metode active de predare. *Iași: Polirom.*
7. **NEA (National Education Association).** (2013). Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the Four Cs. [online]
8. **Ministerul Educației** (2019). Curriculum pentru educație timpurie – *Ordin nr. 4.694/02.08.2019, București.*
9. **Ștefan, M.** (2020). Inovație în educație prin gamificare. *Revista „Învățământul preșcolar”, nr. 3, București.*
10. **Comisia Europeană** (2014). Report on Innovation in Education: ICT and Gamification. [online, ec.europa.eu]

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Inovație și Eficiență în Predare

Într-o eră digitală în continuă expansiune, în care atenția elevilor este din ce în ce mai fragmentată și nevoia de stimuli inovatori crește exponențial, **gamificarea procesului educațional** se impune ca o strategie revoluționară. Aceasta implică aplicarea elementelor de design și a principiilor jocurilor în contexte non-ludice, cum ar fi educația, pentru a spori angajamentul, motivația și performanța elevilor. Prin integrarea mecanicilor specifice jocurilor – puncte, insigne, clasamente, provocări și recompense – învățarea devine o experiență interactivă și captivantă, transformând radical percepția tradițională asupra predării.

Principalul motor al eficienței gamificării rezidă în capacitatea sa de a transforma învățarea pasivă într-una activă și participativă. Atunci când elevii sunt confrunțați cu provocări structurate, obiective clare și feedback imediat, așa cum se întâmplă în jocuri, ei sunt mai predispuși să exploreze, să experimenteze și să persevereze. Elementele ludice stimulează eliberarea de dopamină, un neurotransmițător asociat cu plăcerea și motivația, creând astfel o buclă de feedback pozitiv care încurajează repetarea și aprofundarea materiei. Spre exemplu, un sistem de puncte acumulate pentru rezolvarea corectă a exercițiilor sau obținerea de „insigne” pentru stăpânirea anumitor concepte pot transforma temele pentru acasă din sarcini plictisitoare în oportunități de a progresa și de a obține recunoaștere.

Un alt avantaj major al gamificării este potențialul său de a personaliza experiența de învățare. Jocurile sunt prin natura lor adaptive, permițând jucătorilor să progreseze în ritmul propriu și să abordeze provocările la nivelul lor de competență. Similar, în educație, platformele gamificate pot adapta conținutul și dificultatea sarcinilor în funcție de performanțele individuale ale elevilor, oferind sprijin suplimentar acolo unde este necesar și provocări mai mari pentru cei care avansează rapid. Acest lucru contravine modelului tradițional de predare „pentru toți”, care adesea neglijează nevoile specifice ale fiecărui elev. De asemenea, gamificarea încurajează **colaborarea și competiția sănătoasă**. Prin activități de grup în care elevii trebuie să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun sau prin clasamente care încurajează o competiție amicală, se dezvoltă abilități sociale esențiale, precum comunicarea, negocierea și leadershipul.

Pe lângă creșterea motivației și personalizarea învățării, gamificarea contribuie semnificativ la dezvoltarea **abilităților secolului XXI**. Gândirea critică, rezolvarea de probleme, creativitatea și alfabetizarea digitală sunt competențe esențiale în lumea de astăzi. Jocurile, prin complexitatea lor, cer adesea jucătorilor să gândească strategic, să analizeze situații, să ia decizii rapide și să găsească soluții inovatoare. Transpunerea acestor mecanisme în educație pregătește elevii nu doar pentru examene, ci și pentru provocările vieții reale și ale pieței muncii. De exemplu, un joc educațional bazat pe simulări ar putea învăța elevii despre consecințele deciziilor economice într-un mod mult mai interactiv și memorabil decât o lecție teoretică.

Cu toate acestea, implementarea gamificării nu este lipsită de provocări. Un risc este suprasolicitarea elementelor ludice în detrimentul conținutului educațional. Obiectivul principal trebuie să rămână învățarea, iar jocul ar trebui să fie un mijloc, nu scopul în sine. Este crucial ca recompensele și punctele să fie semnificative și să nu devină simple elemente superficiale. De asemenea, designul jocurilor educaționale necesită o înțelegere profundă atât a pedagogiei, cât și a mecanismelor de joc, pentru a asigura o integrare armonioasă și eficientă. O gamificare prost concepută poate demotiva elevii sau poate trivializa procesul de învățare. În plus, accesul inegal la tehnologie și resurse digitale poate crea decalaje între elevi, necesitând strategii de incluziune pentru a asigura echitatea.

În concluzie, gamificarea procesului educațional reprezintă o frontieră promițătoare în inovația pedagogică. Prin valorificarea puterii inerente a jocului de a capta atenția și de a stimula motivația, educatorii pot transforma sala de clasă într-un mediu dinamic, interactiv și extrem de eficient. De la stimularea angajamentului și personalizarea învățării, la dezvoltarea abilităților critice și pregătirea elevilor pentru viitor, beneficiile sunt multiple și profunde. Cu o planificare atentă și o implementare strategică, gamificarea poate nu doar să îmbunătățească rezultatele academice, ci să și cultive o pasiune durabilă pentru învățare, pregătind o generație capabilă să inoveze și să se adapteze într-o lume în continuă schimbare. Este timpul să privim educația nu doar ca o datorie, ci ca o aventură, iar gamificarea este cheia către această transformare.

Webografie

- **Kapp, Karl M.** (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. (Deși o carte, este o referință fundamentală citată frecvent în articole online și resurse academice despre gamificare).
- **Lee, Joey J., & Hammer, Jessica.** (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Academic Exchange Quarterly, 15(2). (Disponibilă online în diverse baze de date academice).

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional

Autor: Diana Gomboș

Școala de proveniență: Colegiul Național “Mihai Viteazul”, București

Cuvinte cheie: gamificare, motivație, tehnologie educațională, învățare activă, participare, evaluare formativă

Rezumat

Articolul explorează aplicabilitatea și eficiența gamificării în procesul educațional, cu accent pe modul în care integrarea elementelor ludice și tehnologice poate stimula motivația intrinsecă, angajamentul elevilor și performanțele academice. Sunt analizate fundamentele teoretice, beneficiile, limitările și condițiile de succes, fiind prezentat și un studiu de caz implementat într-o unitate de învățământ din România.

Introducere

Într-o eră digitală în care atenția elevilor este fragmentată de stimuli multipli, iar învățarea se desfășoară într-un peisaj educațional tot mai complex, strategiile tradiționale de predare se dovedesc adesea insuficiente pentru a menține angajamentul elevilor. Gamificarea, ca strategie pedagogică emergentă, promite să transforme experiența educațională, făcând-o mai atractivă, mai interactivă și, în cele din urmă, mai eficientă.

Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea își are rădăcinile în teoria jocurilor și în psihologia motivației. Spre deosebire de jocurile educaționale, care sunt în esență activități ludice complete, gamificarea înseamnă utilizarea unor elemente de design specifice jocurilor – punctaje, niveluri, clasamente, insigne, feedback instant – în contexte educaționale reale, fără a transforma lecția într-un joc în sine.

Teoria Autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) oferă un cadru explicativ solid pentru eficiența gamificării. Aceasta identifică trei nevoi psihologice fundamentale:

- **Autonomia** – capacitatea elevilor de a lua decizii proprii asupra modului de învățare;
- **Competența** – sentimentul progresului și al eficienței în sarcinile academice;
- **Relaționarea** – conectarea socială și colaborarea cu colegii.

Beneficiile gamificării în educație

1. Creșterea motivației intrinseci

Elevii răspund pozitiv la provocări clare, recompense simbolice și obiective intermediare. Aceste elemente contribuie la formarea unei motivații stabile, orientate spre învățare și nu doar spre notă.

2. Participare activă și colaborare

Platformele digitale (Kahoot!, Quizizz, Classcraft) transformă lecțiile în spații dinamice, în care competiția sănătoasă și lucrul în echipă sporesc interacțiunea.

3. Evaluare formativă și feedback constructiv

Gamificarea oferă instrumente pentru urmărirea progresului individual și intervenția pedagogică personalizată, eliminând eticheta eșecului și înlocuind-o cu o abordare formativă.

Studiu de caz: Gamificarea în cadrul orelor de limba engleză – Clasa a IX-a

Pe parcursul unui modul de patru săptămâni, în cadrul orelor de limba engleză de la clasa a IX-a, s-au aplicat principii de gamificare folosind următoarele componente:

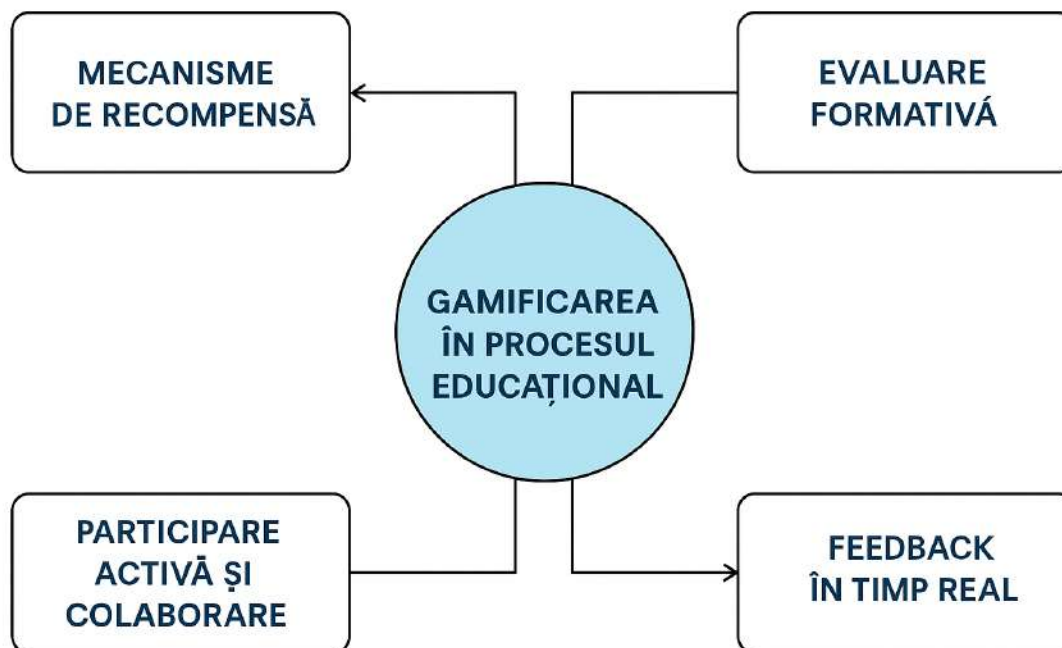
- **Scenarii narative;**
- **Clasamente săptămânale;**
- **Platforme interactive:** Kahoot!, Padlet și Quizizz.

Rezultate:

- Creștere cu 35% a participării active;
- Îmbunătățirea rezultatelor la testele sumative cu 20%;
- Dezvoltarea încrederii în exprimarea orală și scrisă;
- Climat educațional mai deschis și mai colaborativ.

Diagrama: Componentele cheie ale gamificării în educație

Diagrama de mai jos evidențiază cele patru dimensiuni esențiale ale gamificării în procesul educațional: mecanismele de recompensă, participarea activă și colaborarea, feedback-ul în timp real și evaluarea formativă. Acestea interacționează cu nucleul procesului de învățare pentru a susține motivația și progresul elevilor.



Comparații internaționale și bune practici

La nivel internațional, țări precum Finlanda, Coreea de Sud și Estonia integrează gamificarea în politicile educaționale. România dispune de inițiative punctuale, dar implementarea sistemică este încă în fază incipientă.

Limitări și condiții de succes

Riscuri:

- Supra-motivație extrinsecă;
- Inegalități de acces digital;
- Lipsa formării adecvate a cadrelor didactice.

Condiții de succes:

- Corelarea cu obiectivele curriculare;
- Adaptare la vârsta și profilul elevilor;
- Echilibru între metodele tradiționale și gamificate.

Direcții viitoare

Gamificarea poate fi extinsă prin:

- Realitate augmentată și virtuală;
- Platforme adaptive și personalizate;
- Proiecte curriculare naționale cu componentă ludică.

Concluzii

Gamificarea este o strategie educațională complexă, cu potențial real de transformare a învățării. Aplicată judicios și susținută de infrastructură și formare continuă, poate reprezenta o soluție viabilă pentru adaptarea educației la provocările secolului XXI.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry.
- Domínguez, A., et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review*. HICSS.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Wiley.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Press.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Studiu de caz

Grigore Iuliana-Marinela, (profesor învățământ preșcolar, Grădinița cu Program Prolungit „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj)

Gamificarea procesului educațional se referă la integrarea elementelor de joc în activitățile de învățare, având ca scop îmbunătățirea motivației și angajamentului elevilor. Prin utilizarea acestei metode inovatoare, educatorii pot crea un mediu mai interactiv și atractiv care facilitează procesul de învățare.

Gamificarea este strategia de integrare a elementelor de joc în contextele educaționale pentru a spori motivația și implicarea elevilor. Această abordare inovatoare îmbunătățește eficiența predării și permite o învățare mai interactivă. Aici, vom explora conceptele fundamentale ale gamificării, beneficiile sale și modul în care aceasta poate transforma educația timpurie.

Vom încerca să răspundem la câteva întrebări pentru a putea lămurii această nouă tendință a educației prin gamificare.

Ce este gamificarea?

Gamificarea se referă la aplicarea elementelor de design de joc în contexte non-joc, precum educația. Aceasta include utilizarea punctelor, recompenselor și competiției pentru a stimula implicarea și angajamentul participanților.

Gamificarea se referă la utilizarea elementelor de joc, precum puncte, medalii și clasamente, în activități care nu sunt de natură ludică. În educație, aceasta include integrarea acestor tehnici pentru a motiva elevii, a stimula competiția sănătoasă și a crea o atmosferă de învățare mai atrăgătoare.

Care sunt principiile gamificării?

Principiile de bază ale gamificării includ:

- utilizarea feedback-ului imediat pentru a menține interesul elevilor,
- personalizarea experienței de învățare pentru a satisface nevoile individuale
- integrarea obiectivelor clare care ghidează progresul.

Toate aceste elemente asigură un proces educațional structurat, motivant și eficient.

De ce este importantă gamificarea în educație?

Gamificarea are un rol crucial în educație, contribuind la transformarea experienței de învățare pentru elevi. Aceasta sprijină nu doar procesul educațional, ci și dezvoltarea

personalității elevilor, motivându-i să se implice activ în activitățile de învățare. Prin încorporarea jocurilor, educația devine mai dinamică și mai plăcută.

Care sunt beneficiile gamificării în predare?

Îmbunătățirea motivației elevilor - Gamificarea creează un mediu stimulat care îmbunătățește motivația elevilor. Prin recompense și feedback instantaneu, elevii devin mai implicați în procesul de învățare, ceea ce duce la o performanță academică mai bună. Gamificarea crește motivația elevilor, utilizarea recompenselor, competiției și provocărilor, transformă activitatea de învățare într-o experiență interesantă și atractivă.

Creșterea participării active - Implementarea gamificării în educație favorizează participarea activă a elevilor. Aceștia se simt mai atrași de activitățile învățării, având posibilitatea de a interacționa și de a colabora cu colegii, ceea ce amplifică implicarea în procesul educațional. Prin metodele de gamificare, elevii devin participanți activi în procesul de învățare, ceea ce le îmbunătățește retenția informației și dezvoltarea abilităților critice.

Învățare diversificată - Gamificarea oferă oportunități variate pentru învățare, adaptându-se la stilurile diferite de învățare ale elevilor. Prin metode interactive, cum ar fi jocurile sau simulările, elevii pot explora concepte complexe într-un mod mai accesibil și plăcut.

Implementarea gamificării oferă beneficiul suplimentar al adaptabilității personalizate, permițând ajustarea ritmului și dificultății lecțiilor în funcție de nevoile individuale ale elevilor, ceea ce conduce la o înțelegere mai profundă și la o creștere a încrederii în sine în procesul de învățare.

Ce tehnologii putem utiliza în gamificare în educația timpurie?

Pentru a implementa gamificarea eficient, educația timpurie folosește diverse tehnologii, incluzând aplicații mobile, platforme online interactive și software educațional. Aceste instrumente permit crearea de jocuri educaționale, simulări, și evaluări distractive. Tehnologia facilitează feedback-ul instantaneu și încurajează participarea activă a elevilor, contribuind la un proces de învățare mai dinamic. Platforme precum Kahoot, Classcraft și Google Classroom oferă funcționalități care permit integrarea elementelor de gamificare, sporind astfel atractivitatea lecțiilor.

Eficiența gamificării în educație depinde de strategiile de implementare și de evaluarea eficienței gamificării.

Implementarea gamificării în educație necesită o planificare atentă. Strategiile pot include integrarea gradată a elementelor de joc în curricula existentă, formarea cadrelor

didactice în metode inovatoare și adaptarea activităților la nevoile elevilor. Este esențial să se stabilească obiective clare și măsurabile pentru a evalua impactul acestor tehnici.

Pentru a determina efectele gamificării, este crucial să se monitorizeze îmbunătățirile în performanța elevilor. Evaluarea poate include feedback-ul elevilor, analizele rezultatelor academice și observarea participării la activități. Aceste date vor ajuta educatorii să ajusteze strategiile pentru a maximiza impactul gamificării asupra învățării.

Evaluarea eficienței gamificării este esențială pentru a determina impactul asupra procesului educațional. Aceasta se poate realiza prin analize de performanță, feedback de la elevi și observații directe. Este important să se ajusteze strategiile utilizate pe baza rezultatelor obținute, pentru a optimiza rezultatele învățării.

Concluzii

Gamificarea procesului educațional oferă numeroase avantaje ce contribuie la o experiență de învățare mai eficientă și plăcută. Aceasta nu doar că motivează elevii, dar și dezvoltă abilități esențiale pentru succesul lor viitor.

Exemple de succes în gamificare pot fi găsite în diverse instituții educaționale. Studii de caz demonstrează cum utilizarea tehnicilor gamificate a dus la o creștere semnificativă a angajamentului și rezultatelor academice. Analiza acestor exemple oferă informații valoroase pentru implementarea eficientă a gamificării în alte contexte educaționale.

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare cu potențial mare de a transforma educația timpurie. Beneficiile sale includ creșterea motivației elevilor, facilitarea învățării colaborative și crearea unei experiențe educaționale atractive. O implementare bine planificată și evaluarea constantă a eficienței sunt esențiale pentru asigurarea succesului în utilizarea gamificării.

Bibliografie:

1. Bal, C., 2009, *Instruire asistată de calculator, de la teorie la practică*, Editura Alma Mater.
2. Callois, R., 2001, *Man, play and games*, Champaign, University of Illinois Press, Reprint edition.
3. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D., 2011, *Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts*, *Proceedings. CHI EA '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, pp. 2425–2428.
4. *Gamification and the future education*, *Oxford Analytica*, 2016, pp. 1-44.
5. Monica Maier, Alina Boja, Claudia Marian, Triff Zorfica, Iuhos Carmen Ioana, Bal Carmen, 2019, *Sinteze de psihopedagogie universitară*, Editura Alma Mater.

GAMIFICAREA – O STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Grozoiu Ionela Mădălina, Școala Gimnazială *Constantin Brâncuși*

Rezumat

Gamificarea reprezintă o strategie educațională emergentă care implică utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, precum educația, pentru a crește implicarea, motivația și eficiența procesului de învățare. Acest articol explorează potențialul gamificării în cadrul predării-învățării-evaluării, evidențiind beneficiile și provocările integrării elementelor ludice și tehnologice în actul educațional. Analiza se bazează pe cercetări recente, exemple practice și perspective pedagogice moderne.

1. Introducere

Transformările accelerate în domeniul educației, determinate de digitalizare și de schimbările socio-culturale, impun regândirea strategiilor de predare pentru a corespunde nevoilor generațiilor actuale de elevi și studenți. În acest context, gamificarea apare ca o soluție inovatoare, capabilă să transforme procesul educațional într-o experiență atractivă și motivantă.

2. Fundamente Teoretice ale Gamificării în Educație

Gamificarea (sau ludificarea) are la bază teorii motivaționale precum teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000), care subliniază importanța autonomiei, competenței și relaționării în stimularea motivației intrinseci. În educație, gamificarea urmărește să creeze contexte în care elevii se simt provocați, recunoscuți și implicați.

3. Impactul Gamificării asupra Motivației și Participării Elevilor

Gamificarea contribuie la creșterea motivației atât extrinseci, prin recompense și recunoaștere, cât și intrinseci, prin provocări semnificative și progres vizibil. Elevii devin mai activi, cooperează mai bine și dezvoltă o atitudine pozitivă față de învățare.

4. Eficiența Gamificării în Predare-Învățare-Evaluare

Integrarea gamificării în toate etapele procesului educațional presupune o abordare coerentă: predare prin activități interactive și scenarii narative, învățare prin explorare și feedback, evaluare prin teste formative gamificate.

5. Provocări și Limite

Deși promițătoare, gamificarea nu este lipsită de dificultăți: suprasolicitarea recompenselor poate conduce la demotivare, implementarea eficientă necesită formare și resurse tehnologice, iar jocul poate deturna atenția de la conținut.

6. Concluzii

Gamificarea oferă un cadru inovator și eficient pentru revitalizarea procesului educațional. Cu toate acestea, succesul depinde de modul în care este integrată didactic, de pregătirea cadrelor didactice și de echilibrul între componentele ludice și obiectivele de învățare.

7. Exemple practice de aplicare a gamificării în educație

În practică, gamificarea poate fi aplicată într-o varietate de contexte educaționale. De exemplu, în cadrul învățământului primar, profesorii pot utiliza platforma ClassDojo pentru a încuraja comportamente pozitive, atribuind puncte pentru participare activă, cooperare și finalizarea temelor. Elevii își pot personaliza avatarurile, iar părinții pot urmări progresul în timp real.

La nivel gimnazial, aplicații precum Quizizz sau Kahoot! transformă evaluările formative în concursuri interactive, stimulând implicarea elevilor și oferind feedback imediat. În învățământul liceal și universitar, sistemele LMS (Learning Management Systems) precum Moodle pot fi configurate cu elemente de gamificare: insigne digitale pentru atingerea unor obiective, misiuni săptămânale, sau clasamente bazate pe acumularea de puncte.

De asemenea, în cadrul orelor de limbi străine, Duolingo a devenit un exemplu popular de gamificare, folosind vieți, niveluri, recompense vizuale și obiective zilnice pentru a menține motivația cursanților.

8. Recomandări pentru integrarea eficientă a gamificării

Pentru a fi eficientă în educație, este necesară o planificare atentă și o înțelegere profundă a obiectivelor didactice. Se recomandă următoarele:

- Adaptarea elementelor ludice la vârsta și nivelul de dezvoltare al elevilor;
- Utilizarea echilibrată a recompenselor, astfel încât motivația intrinsecă să fie menținută;
- Implicarea elevilor în procesul de proiectare a jocurilor sau a activităților gamificate;
- Formarea continuă a cadrelor didactice în utilizarea platformelor educaționale și a principiilor de gamificare;
- Monitorizarea constantă a impactului asupra învățării și ajustarea strategiilor în funcție de rezultate.

Gamificarea nu trebuie să fie un scop în sine, ci un mijloc prin care se poate stimula interesul pentru învățare și dezvoltarea de competențe cheie precum colaborarea, rezolvarea de probleme și autonomia.

Bibliografie

- Deci, Edward L. & Ryan, Richard M., “Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness”, Guilford Press, New York, 2000.
- Deterding, Sebastian et al., “Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts”, ACM Press, New York, 2011.
- Hamari, Juho; Koivisto, Jonna; Sarsa, Harri, “Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification”, IEEE, Hawaii, 2014.
- Kapp, Karl M., “The Gamification of Learning and Instruction”, Pfeiffer, San Francisco, 2012.
- Werbach, Kevin & Hunter, Dan, “For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business”, Wharton Digital Press, Philadelphia, 2012.

INTEGRAREA JOCULUI MUZICAL CA STRATEGIE INOVATOARE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL CONTEMPORAN

Gurgu Alexandra Georgiana

Liceul de Arte „Hariclea Darclee” Brăila

Educația contemporană se confruntă cu provocări din ce în ce mai complexe în contextul în care profilul elevului este în permanentă transformare sub influența tehnologiei și a culturii digitale. Se impune, astfel, reconfigurarea strategiilor didactice, în sensul adaptării lor la noile realități, prin utilizarea mecanismelor inspirate din universul jocului, tot mai relevante pentru crearea unui mediu de învățare atractiv, eficient și incluziv. Dincolo de simpla recreere, jocul – în special cel muzical – devine un instrument didactic sofisticat, capabil să stimuleze motivația, participarea activă și dezvoltarea integrată a competențelor elevilor.

Educația muzicală, prin natura sa expresivă și afectivă, se pretează în mod deosebit la utilizarea unor metode care implică elemente ludice, favorizând astfel o abordare holistică a procesului de predare-învățare-evaluare. Astfel, integrarea jocului muzical în activitățile didactice reprezintă o întoarcere la o formă naturală și profundă de învățare, specifică universului copilăriei.

Importanța jocului în educație a fost susținută de numeroși teoreticieni, care au argumentat că acesta satisface nevoile psihologice fundamentale ale elevului, cum ar fi autonomia, competența și relaționarea. Ryan și Deci¹, în cadrul teoriei autodeterminării, afirmă că motivația intrinsecă este stimulată atunci când activitățile propuse răspund acestor nevoi. În același sens, Jean Pierre Mialaret subliniază caracterul multidimensional al învățării muzicale, punând accent pe interacțiunile complexe dintre percepția auditivă, semnificațiile simbolice ale muzicii și dimensiunea sa afectivă. În cadrul cercetărilor sale, Mialaret² identifică diverse interacțiuni esențiale pentru înțelegerea jocului muzical, cum ar fi relația dintre analiza formală a muzicii și percepția ei, interacțiunile complexe dintre semnificațiile semiologice și psihologice ale muzicii, precum și interacțiunile dintre diferitele dimensiuni ale limbajului muzical.

¹ Ryan, Richard M. & Deci, Edward L., *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*, American Psychologist, 55(1), 68–78, 2000

² Mialaret, Jean Pierre, *Apropos du jeu sonore et musical de l'enfant*. În *Documents du Centre D'Etudes et de Recherches en Science de l'Education*, Universite de CaAn, juin 86, no. 3, p. 3

Mai mulți cercetători români specializați în metodică educației muzicale au explorat jocul didactic muzical din perspective diverse, oferind soluții și sugestii pentru aplicarea acestor metode în procesul educativ. Un consens general subliniază că jocul muzical contribuie la dezvoltarea unor abilități latente precum auzul muzical, memoria, simțul ritmic și facilitează apropierea copiilor de muzică într-un mod natural, adecvat vârstei lor.

Metodologiile de specialitate clasifică jocurile didactice muzicale în funcție de obiectivul principal urmărit. Astfel, există jocuri dedicate formării unor deprinderi și capacități specifice, precum jocurile melodice, ritmice sau cele pentru recunoașterea nuanțelor, tempoului, armoniilor și polifoniei. De asemenea, există jocuri care au drept scop socializarea prin intermediul muzicii, încurajând cooperarea pentru atingerea unor obiective comune, respectarea regulilor muncii în echipă, cultivarea curajului și integrarea copiilor în viața culturală a școlii și comunității.

În ansamblurile instrumentale, cum ar fi cele de chitară, se pot integra jocuri menite să stimuleze creativitatea și gândirea muzicală. De exemplu, construirea și interpretarea unor formule ritmice sau realizarea unor variațiuni pe teme date constituie exerciții care dezvoltă atât capacitatea de improvizație, cât și simțul estetic.

Deosebit de utile sunt și jocurile de rol, în cadrul cărora elevii cu mai multă experiență pot prelua temporar rolul de dirijor. Acest tip de activitate contribuie la dezvoltarea unei înțelegeri aprofundate a expresivității muzicale, prin raportarea directă la dinamica ansamblului și la controlul interpretării. Un exemplu remarcabil de resursă didactică pentru astfel de activități este culegerea realizată de compozitoarea Debbie Cracknell³, care oferă o varietate de jocuri concepute special pentru clasele de chitară cu niveluri mixte. Aceste exerciții propun o abordare echilibrată, în care rigurozitatea muzicală se îmbină armonios cu caracterul ludic al învățării.

O dimensiune tot mai prezentă în învățarea contemporană este cea digitală. Platformele interactive moderne permit transpunerea jocului muzical într-un mediu virtual, care răspunde așteptărilor generațiilor digitale. Aplicații precum Flat.io⁴ sau Yousician⁵ facilitează exersarea în mod individual sau în grup, oferind feedback în timp real, provocări personalizate și contexte de învățare, fără a impune termeni sau condiționări rigide. Prin utilizarea acestor resurse, profesorii pot adapta conținuturile la ritmul și stilul de învățare al fiecărui elev, creând scenarii didactice

³ Cracknell, Debbie, *Enjoy Playing Guitar: Ensemble Games*, Oxford University Press, 2010

⁴ <https://flat.io/ro>, accesat la data de 21 iunie 2025

⁵ <https://yousician.com/lp/yousician>, accesat la data de 21 iunie 2025

variate, dinamice și relevante. Această formă de învățare autonomă este susținută de un mediu motivant, în care progresul este vizibil și recompensat, iar erorile sunt tratate ca oportunități de învățare, nu ca eșecuri.

În ansamblul său, utilizarea jocului muzical ca strategie didactică reprezintă o soluție viabilă și eficientă pentru revitalizarea procesului educațional, în special în domeniul artelor. Prin natura sa polivalentă, jocul permite învățarea experiențială, accesibilă și profundă, stimulând atât dezvoltarea abilităților muzicale, cât și pe cea a competențelor sociale și cognitive. Integrarea dimensiunii tehnologice consolidează această metodă, conferindu-i flexibilitate, accesibilitate și relevanță pentru generațiile actuale.

BIBLIOGRAFIE:

1. **Cracknell**, Debbie, *Enjoy Playing Guitar: Ensemble Games*, Oxford University Press, 2010
2. **Mialeret**, Jean Pierre, *Apropos du jeu sonore et musical de l'enfant*. În *Documents du Centre D'Etudes et de Recherches en Science de l'Education*, Universite de CaAn, juin 86, no. 3
3. **Ryan**, Richard M. & **Deci**, Edward L., *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*, *American Psychologist*, 55(1), 68–78, 2000

Resurse on-line:

1. <https://flat.io/ro>
2. <https://yousician.com/lp/yousician>

Gamificarea în lecțiile de Limba și literatura română: explorarea personificării și emoțiilor în poezia „O stradă cu sentimente” de Ana Blandiana

Prof. Dr. Hagău Antoaneta-Adela
Școala Gimnazială „Ioan Vlăduțiu” Luduș

Gamification reprezintă un concept educațional inovator care folosește elemente specifice jocurilor pentru a transforma învățarea într-o experiență captivantă și interactivă. În contextul lecțiilor de Limba și literatura română la gimnaziu, această abordare devine un instrument valoros pentru motivarea elevilor și pentru dezvoltarea competențelor orale și scrise, mai ales începând cu clasa a V-a, conform programei școlare în vigoare. Manualul de Limba și literatura română al editurii Art Klett și textul „O stradă cu sentimente” de Ana Blandiana oferă un cadru excelent pentru implementarea gamification, întrucât conținutul lor stimulează atât gândirea critică, cât și exprimarea creativă a elevilor.

Gamification în această disciplină implică integrarea unor elemente precum puncte, provocări, feedback instantaneu sau recompense simbolice în activitățile didactice, cu scopul de a crește implicarea și interesul elevilor. În lecțiile de limba română, unde elevii trebuie să analizeze texte, să exprime opinii, să dezvolte abilități de redactare și să exerseze corectitudinea limbii, jocul devine un mijloc de explorare ludică a cunoștințelor, dar și o modalitate de a cultiva empatia și exprimarea emoțiilor.

Textul „O stradă cu sentimente” oferă un material ideal pentru această metodă deoarece tematica sa încărcată de sentimente și limbajul expresiv facilitează jocurile de rol, dezbaterile și activitățile creative. Pentru a-l aborda eficient prin gamification, un plan de lecție propus pentru 50 de minute include mai multe etape în care elevii sunt stimulați să interacționeze activ cu textul. În prima parte, se organizează o „vânătoare de cuvinte” în care elevii primesc carduri cu termeni din text și trebuie să identifice acele cuvinte care exprimă sentimente, lucru care facilitează extragerea ideilor-cheie și înțelegerea temei. Ulterior, elevii se împart în echipe și fiecare grup citește o secțiune din text, jucând un rol și mimând sentimentele personajelor. Această activitate nu doar că dezvoltă exprimarea orală și limbajul nonverbal, dar oferă și un cadru de evaluare a înțelegerii textului. Apoi, urmează un joc de întrebări și răspunsuri în lanț, în care fiecare elev răspunde punctual la o întrebare despre text și pune o alta unui coleg, stimulând gândirea rapidă și capacitatea de a formula idei clare și argumentate. În partea finală a lecției, elevii scriu o scurtă scrisoare către casa preferată în care exprimă un sentiment inspirat de lectură, astfel exersându-și abilitățile de scriere creativă și empatie.

Pentru dezvoltarea competențelor orale, se pot propune exerciții de identificare a cuvintelor-cheie din text, jocuri de rol în perechi în care elevii mimează emoții diferite, precum și mini-dezbateri în care își exprimă și argumentează punctele de vedere legate de tema textului. În ceea ce privește competențele scrise, exercițiile pot include completarea unor fragmente lacunare din text, redactarea unei scrisori către casa preferată care să exprime emoții proprii inspirate de poveste și alcătuirea unui plan simplu de idei cu introducere, cuprins și încheiere.

În cadrul procesului de evaluare, este recomandat un model care să includă instrumente diverse: fișe de lucru pentru identificarea temei și a ideilor principale, observația și notarea în timpul activităților orale, precum și analiza lucrărilor scrise. Criteriile de evaluare se vor concentra pe corectitudinea răspunsurilor, relevanța ideilor exprimate, claritatea exprimării, respectarea normelor gramaticale și ortografice, dar și pe manifestarea empatiei și a respectului în comunicare. Feedback-ul va fi oferit atât individual, cât și în grup, pentru a încuraja îmbunătățirea continuă și colaborarea.

Astfel, aplicarea gamification în lecțiile de Limba și literatura română, în special prin folosirea textului „O stradă cu sentimente” de Ana Blandiana, face învățarea mai atractivă și eficientă. Elevii devin mai implicați și mai motivați să exploreze textul, să se exprime și să comunice cu colegii, iar profesorii dispun de un arsenal variat de metode și instrumente pentru a răspunde nevoilor diverse ale elevilor. Acest mod de predare respectă cerințele programei școlare actuale și promovează competențele esențiale pentru formarea unor cetățeni creativi, comunicativi și responsabili.

Fișe pentru jocuri și activități interactive pe baza poeziei „O stradă cu sentimente”

A. Vânătoarea de cuvinte – Emoții și trăiri (Durată: 10 minute)

Materiale: carduri cu cuvinte și expresii din poezie (ex: *veselă, tristă, bârfitoare, morocănos, încrezută, invidioasă, perfidă, adânc doarme, râde, visează*). Instrucțiuni: Împărțiți clasa în grupuri mici. Fiecare grup primește un set de carduri. Sarcina lor este să găsească în poezie toate cuvintele și expresiile care exprimă sentimente sau stări sufletești ale caselor și străzii. Grupurile notează pe o fișă lista completă a cuvintelor găsite. Pentru fiecare cuvânt corect identificat primesc un punct. Se discută în plen care sentimente sunt cele mai frecvente și de ce.

B. Joc de rol – „Casele și sentimentele lor” (Durată: 15 minute)

Materiale: fișe cu descrieri scurte ale caselor (ex: casa cu pereții portocalii care „râde toată ziua în hohote”, gardul cu cioburi care este „antipatic, morocănos și perfid”, vila

cu iederă care „doarme adânc și visează”, casa mică cu mușcate care „spune povești”, casa încrezută din colț).

Instrucțiuni: Împărțiți elevii în grupuri de câte 3-4. Fiecărui grup îi este atribuită o casă din poezie. Elevii citesc descrierea și mimează sau exprimă sentimentele casei respective, vorbind despre cum ar fi să fii acea casă și ce emoții ai trăi în vecinătate cu celelalte. Apoi fiecare grup prezintă un scurt dialog sau scenetă în fața clasei, folosind și expresii din poezie.

C. Jocul „Lanțul întrebărilor” – Explorarea poeziei (Durată: 10 minute)

Materiale: lista de întrebări inspirate din poezie:

- Ce fel de sentimente au casele de pe stradă?
- Care casă ți s-a părut cea mai tristă și de ce?
- Cum sunt descrise acoperișurile? Ce impresie îți lasă?
- Ce vrea să spună autorul când afirmă că strada este „cu sentimente”?
- Cum ar fi să locuiești pe o astfel de stradă?

Instrucțiuni: Elevii stau în cerc. Profesorul începe cu o întrebare. Elevul care răspunde corect formulează o întrebare pentru colegul său, și tot așa. Jocul continuă până când toți au răspuns sau a trecut timpul alocat.

D. Scrisoare către casa preferată (Durată: 15 minute)

Materiale: caiete sau foi pentru scris.

Instrucțiuni: Elevii aleg o casă din poezie care le-a plăcut cel mai mult și scriu o scrisoare adresată „casei-personaj”, exprimându-și emoțiile stârnite de descrierea ei (de exemplu, „Dragă casă cu pereții portocalii, m-ai făcut să zâmbesc cu râsul tău...”). Se pune accent pe exprimarea clară a emoțiilor, folosirea unui limbaj descriptiv și respectuos. La final, câțiva elevi pot citi scrisorile în fața clasei.

Pentru exemplul de fixare a **personificării**, putem porni de la strofa:

„Casa din colț, cu etaj și balcon,

E atât de încrezută

Că nu vorbește nici chiar cu blocul de beton

În care se mută

În fiecare zi câte o familie,

Care face gălăgie

Mereu,

În timp ce în fiecare geam infim

Apare câte un bărbat în maieu

Strigând: «Liniște, vrem să dormim!»»

Activitate gamificată: Elevii sunt împărțiți pe echipe și primesc fragmente diferite din text cu descrieri de case. Fiecare echipă trebuie să creeze o scurtă scenetă sau un dialog „în persoana” casei lor, în care să exprime trăsăturile și sentimentele casei (mândrie, încrâncenare, supărare). În plus, pentru a câștiga puncte, echipa trebuie să includă în dialog și o reacție a unei alte case din vecinătate, simulând relațiile interpersonale.

Pentru fixarea **emoțiilor**, folosim fragmentul:

„Uite, casa aceea cu pereții portocalii,

Prin ferestrele căreia se văd

Flori și perdele cu horbote

Și se aud glasuri de copii,

Râde toată ziua în hohote;

În timp ce gardul acela de zid

Cu cioburi de sticlă deasupra

(Să nu-l poată nimeni sări)

E antipatic, morocănos și perfid

Și îi urăște pe copii;”

Activitate gamificată: Elevii primesc fișe cu cuvintele-cheie: „râde”, „hohote”, „antipatic”, „morocănos”, „perfide” și li se cere să le asocieze cu cele două personaje personificate – casa veselă și gardul antipatic. Se organizează un joc tip „adevărat sau fals” în care profesorul spune propoziții (ex: „Casa cu pereții portocalii este tristă” sau „Gardul cu cioburi de sticlă este prietenos cu copiii”) și elevii trebuie să răspundă rapid dacă sunt adevărate sau false, motivându-și răspunsul cu un scurt argument din text. Pentru fiecare răspuns corect echipa primește puncte.

Un alt joc de fixare ar putea fi „Emoții pe bandă rulantă”: profesorul citește versuri, iar elevii trebuie să scrie sau să spună cu ce emoție s-ar putea identifica casa/personajul din fragment (bucurie, invidie, supărare etc.), apoi să motiveze alegerea.

Pentru competențele scrise, o activitate este să scrie un scurt text în care elevii personifică o casă inventată, cu trăsături și sentimente inspirate din poezia Anei Blandiana.

Jocul devine competitiv prin evaluarea textelor în echipe, pe criterii clare: folosirea corectă a personificării, exprimarea clară a emoțiilor, creativitatea și respectarea normelor gramaticale. Aceste activități, bazate pe gamification, transformă procesul de învățare într-un joc interactiv și memorabil, sprijinind înțelegerea profundă a elementelor literare precum personificarea și emoțiile, atât în discursul oral cât și în cel scris.

Iată un **set de 10 itemi de tip obiectiv** (cu răspunsuri unice sau multiple, de tip alegere multiplă, completare, perechi etc.) care pot fi utilizați pentru evaluarea competențelor dobândite în cadrul lecției despre poezia „**O stradă cu sentimente**” de Ana Blandiana. Itemii vizează înțelegerea textului, identificarea figurilor de stil (în special personificarea), recunoașterea emoțiilor și formularea de opinii argumentate.

1. Item cu alegere multiplă (un singur răspuns corect)

Ce figură de stil predomină în poezia „O stradă cu sentimente”?

- A. Epitetul
- B. Repetiția
- C. Personificarea
- D. Comparația

Răspuns corect: C

2. Item cu alegere multiplă (răspunsuri multiple)

Care dintre următoarele case din poezie exprimă trăiri negative?

- A. Casa cu pereții portocalii
- B. Gardul cu cioburi de sticlă
- C. Casa încrezută din colț
- D. Căsuța cu mușcate și pisică

Răspuns corect: B, C

3. Item de completare

Completează spațiile libere:

„Casa cu pereții portocalii, prin ferestrele căreia se văd flori și perdele cu horbote, ... toată ziua în hohote.”

Răspuns corect: râde

4. Item de asociere (perechi)

Potrivește fiecare casă din poezie cu trăsătura sa dominantă:

1. Gardul cu cioburi de sticlă
2. Casa cu mușcate în ferești

- 3. Vila cu iederă
- 4. Casa din colț cu balcon
- a. timidă și visătoare
- b. încrezută
- c. povestitoare
- d. perfidă

Răspuns corect: 1–d, 2–c, 3–a, 4–b

5. Item cu alegere multiplă (un singur răspuns corect)

Ce element definește cel mai bine strada descrisă de autoare?

- A. E o stradă modernă și agitată.
- B. Este o stradă obișnuită, dar imaginată ca având sentimente.
- C. Este o stradă imaginară dintr-un basm.
- D. Este o stradă reală descrisă în stil jurnalistic.

Răspuns corect: B

6. Item de ordonare cronologică

Pune în ordine descrierile următoare, așa cum apar în poezie:

- A. Casa cu mușcate și pisică
- B. Gardul cu cioburi de sticlă
- C. Vila cu iederă
- D. Casa cu pereți portocalii

Răspuns corect: D, B, C, A

7. Item de identificare a intenției autorului

Ce intenție are autoarea atunci când atribuie caselor sentimente?

- A. Să creeze un text științific despre arhitectură.
- B. Să transforme o descriere banală într-o poveste plină de emoție.
- C. Să critice stilul de viață urban.
- D. Să redea o întâmplare reală.

Răspuns corect: B

8. Item cu alegere multiplă (răspunsuri multiple)

Care dintre următoarele elemente sunt folosite pentru a sugera viața interioară a caselor?

- A. Descrieri fizice (forme, culori)
- B. Verbe care indică acțiuni umane (ex: râde, doarme, visează)
- C. Prezența animalelor în case

D. Dialogul direct între personaje

Răspuns corect: A, B

9. Item de completare

Scrie două adjective folosite de autoare pentru a descrie casele: ... , ...

Răspuns corect posibil: ambițioase, încăpățânate (acceptabil: triste, curioase, timide etc.)

10. Item de tip adevărat/fals

Bifează dacă enunțurile sunt adevărate sau false:

- a) Poezia se bazează pe personificarea caselor. – **Adevărat**
- b) Blocul de beton este prezentat ca prietenos. – **Fals**
- c) Casa din colț comunică des cu vecinii. – **Fals**
- d) Strada descrisă este complet imaginară. – **Fals** (este reală, dar poetizată)

Acești itemi pot fi incluși într-o fișă de evaluare sumativă sau formativă. Ei acoperă **competențele generale din programă** pentru clasa a V-a, precum înțelegerea mesajului unui text liric, identificarea figurilor de stil, exprimarea opiniei proprii și recunoașterea emoțiilor sugerate în text. În continuare, voi prezenta și **grila de corectare** corespunzătoare setului de 10 itemi obiectivi pentru poezia „*O stradă cu sentimente*” de Ana Blandiana. Aceasta poate fi utilizată pentru o **evaluare sumativă** la clasa a V-a.

Grilă de corectare – Evaluare sumativă

Nr. item	Tip item	Răspuns corect	Punctaj alocat
1	Alegere multiplă (1 răsp.)	C – Personificarea	1p
2	Alegere multiplă (2 răsp.)	B și C	1p (0,5p/resp.)
3	Completare	„râde”	1p
4	Asociere (perechi)	1–d, 2–c, 3–a, 4–b	1p (0,25p/pereche corectă)
5	Alegere multiplă (1 răsp.)	B – Este o stradă obișnuită, dar cu sentimente	1p
6	Ordine cronologică	D, B, C, A	1p (0,25p/corect)
7	Alegere multiplă (1 răsp.)	B – Să transforme o descriere banală într-o poveste	1p

8	Alegere multiplă (2 răsp.)	A și B	1p (0,5p/resp.)
9	Completare	Adjective posibile: ambițioase, curioase, triste etc.	1p (0,5p/adj.)
10	Adevărat/Fals (4 enunțuri)	a) A, b) F, c) F, d) F	1p (0,25p/enunț)

Total punctaj: 10 puncte. Se poate adăuga 1 punct din oficiu, conform normelor de evaluare.

Un posibil proiect de lecție desfășurat pe durata a două ore de curs, pentru elevii clasei a V-a, conform programei școlare ar putea avea în vedere:

Obiectivele urmărite: să identifice și să înțeleagă personificarea în text, să recunoască și să exprime emoțiile personajelor personificate, să dezvolte competențele orale și scrise prin activități practice, interactive, și să înțeleagă cum se poate folosi limbajul literar pentru a transmite sentimente.

Primul pas constă în lectura colectivă a poeziei „O stradă cu sentimente” cu o discuție inițială despre cum casele și elementele străzii pot avea sentimente, pentru a-i familiariza pe elevi cu conceptul de personificare. Se atrage atenția asupra expresiilor și cuvintelor care dau viață caselor și gardurilor, subliniind contrastele dintre ele.

Următoarea etapă este o activitate gamificată: elevii sunt împărțiți în grupe mici și primesc fiecare câte un fragment diferit al poeziei (de exemplu, descrierea casei cu pereții portocalii care râde, gardul antipatic, vila cu rândunele, casa cu balcon etc.). Sarcina lor este să imagineze o scurtă scenetă în care casa lor „vorbește” sau reacționează la vecini, exprimându-și sentimentele din text. Ei pot scrie replici, pot pregăti un dialog sau o mică povestire în care personificarea este accentuată. Pentru fiecare scenetă bine realizată, echipa primește puncte.

După prezentarea scenetelor, urmează un joc interactiv de tip „adevărat sau fals”, în care profesorul spune afirmații legate de emoțiile și trăsăturile personificate din poezie. Elevii răspund rapid, susținându-și opiniile cu dovezi din text. Astfel se consolidează înțelegerea personificării și a emoțiilor.

Pentru fixarea competențelor scrise, elevii primesc o temă de creație: să inventeze o casă dintr-o stradă imaginară, pe care să o descrie cu trăsături umane și emoții, inspirându-se din stilul poeziei Anei Blandiana. Acest exercițiu stimulează creativitatea și aplicarea cunoștințelor despre personificare și exprimarea emoțiilor.

Pentru dezvoltarea competențelor orale suplimentare, elevii pot organiza o dezbatere pe tema „Care casă este cea mai fericită/tristă/încrezută?”, folosind fragmente din poezie pentru a-și susține punctul de vedere. Această activitate stimulează gândirea critică, argumentarea și exprimarea clară.

Modelul de evaluare se bazează pe trei criterii principale: înțelegerea personificării (capacitatea de a identifica și explica acest procedeu literar în poezie și în propriile texte), exprimarea emoțiilor (corectitudinea și adecvarea emoțiilor atribuite caselor, justificată prin text) și creativitatea/structura exprimării orale și scrise (claritate, coerență, respectarea normelor gramaticale). Fiecare criteriu poate fi notat pe o scară de la 1 la 5, iar nota finală este media acestor punctaje.

În concluzie, integrarea elementelor de gamification în lecțiile de limba și literatura română, mai ales prin activități interactive inspirate din texte precum „O stradă cu sentimente”, oferă un cadru motivant și dinamic pentru aprofundarea literaturii. Elevii nu numai că învață elemente literare esențiale precum personificarea și exprimarea emoțiilor, dar și își dezvoltă competențele orale și scrise prin exerciții creative și jocuri de grup care stimulează implicarea activă și colaborarea. Astfel, lectura devine o experiență vie, iar cunoștințele dobândite sunt consolidate prin practică ludică, crescând atât motivația, cât și performanța școlară.

BIBLIOGRAFIE

1. Florentina Sânmihăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, *Limba și literatura română, Manual pentru clasa a V-a*, Editura Art Klett, București, 2022.
2. Ministerul Educației Naționale, *Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română clasele a V-a – a VIII-a*, București 2017.
3. Kapp, Karl M., *The Gamification of Learning and Instruction*, Wiley, San Francisco, 2012.
4. Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Panisoara, *Educația Digitală*, Editura Polirom, Iași, 2022.
5. Oana-Roxana Sargu, *Jocul didactic. Activitate complexă de învățare*, Editura Pro Universitaria, București, 2024.
6. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning. Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 1–4.
7. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

8. Suport curs: *Game-Based Learning and Gamification in the Classroom*, Europass Teacher Academy, Praga, 2022.
9. Cristopher Papas, *Gamification vs Game-Based eLearning: How To Integrate Them Into Your eLearning Course Design*, la <http://elearningindustry.com/gamification-vs-game-based-elearning-can-you-tell-the-difference>

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL – INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

HĂISAN ELENA – Liceul Tehnologic „Elie Radu” Botoșani

HĂISAN GEORGE CIPRIAN - Școala Gimnazială „Grigore Antipa” Botoșani

Rezumat

Gamificarea reprezintă utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, precum educația, cu scopul de a stimula motivația, angajamentul și eficiența în procesul de învățare. Acest articol explorează modul în care gamificarea poate fi integrată în mediul educațional, beneficiile acesteia asupra elevilor și profesorilor, precum și provocările asociate. Sunt analizate studii de caz și cercetări recente care evidențiază impactul pozitiv al acestei metode inovative asupra procesului educațional.

1. Introducere

Într-o eră digitalizată, în care generațiile de elevi sunt tot mai conectate la tehnologie și interacționează frecvent cu medii ludice, metodele tradiționale de predare nu mai reușesc întotdeauna să capteze atenția și să stimuleze învățarea activă. Gamificarea procesului educațional vine ca un răspuns inovator la această provocare, îmbinând strategiile jocurilor cu obiectivele didactice pentru a transforma învățarea într-o experiență captivantă și eficientă.

2. Definirea și principiile gamificării

Gamificarea constă în utilizarea elementelor de design inspirate din jocuri – precum puncte, badge-uri, clasamente, niveluri, misiuni și recompense – în contexte educaționale pentru a spori implicarea și motivația elevilor (Deterding et al., 2011). Principalele obiective ale

gamificării în educație sunt: creșterea interesului față de conținut, dezvoltarea competențelor prin practică activă, feedback imediat și cultivarea unei atitudini pozitive față de învățare.

3. Aplicabilitate în educație

Gamificarea poate fi aplicată în diferite forme și nivele ale sistemului educațional. Exemple includ platforme precum **Kahoot!**, **Classcraft**, **Duolingo**, dar și activități create de profesori cu elemente ludice personalizate. Elevii pot acumula puncte pentru răspunsuri corecte, pot urca niveluri sau pot debloca conținut nou pe măsură ce progresează. Astfel de metode promovează învățarea activă, colaborarea și perseverența.

4. Beneficii ale gamificării în educație

- **Motivație crescută** – Elevii devin mai implicați și motivați să participe la activități educaționale.
 - **Feedback imediat** – Răspunsurile imediate contribuie la autocorectare și progres constant.
 - **Dezvoltarea competențelor socio-emoționale** – Colaborarea, empatia și fair-play-ul sunt stimulate prin jocuri de echipă.
 - **Personalizarea învățării** – Elevii pot avansa în ritm propriu, lucru util în învățarea diferențiată.
-

5. Provocări și limitări

Gamificarea necesită timp și resurse pentru implementare, precum și competențe digitale din partea cadrelor didactice. De asemenea, este important ca accentul să rămână pe

învățare, nu doar pe recompensă. O gamificare superficială sau forțată poate duce la scăderea eficienței și interesului elevilor.

6. Studii de caz și cercetări recente

Conform unui studiu realizat de Hamari et al. (2014), gamificarea are un impact pozitiv asupra motivației și performanței academice, în special în rândul elevilor din ciclul gimnazial. Alte cercetări, precum cele ale lui Domínguez et al. (2013), arată că studenții implicați în activități gamificate au obținut rezultate mai bune și s-au declarat mai satisfăcuți de procesul de învățare.

7. Concluzii

Gamificarea reprezintă o oportunitate reală de inovare a procesului educațional. Integrată corespunzător, aceasta poate spori motivația, eficiența și satisfacția participanților la actul educațional. Viitorul educației se conturează din ce în ce mai mult în jurul tehnologiei, iar gamificarea este una dintre cele mai promițătoare direcții de urmat.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Sciences.

- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Anderson, C. A., & Rainie, L. (2012). *Gamification and the Internet: The future of the gaming element*. Pew Research Center.

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea procesului educațional

Înv. Halász Dániel

În contextul evoluției rapide a tehnologiei și al transformărilor profunde din sfera educațională, apariția unor strategii inovatoare devine o necesitate pentru a răspunde nevoilor noilor generații de elevi.

Printre aceste strategii, gamificarea, utilizarea elementelor de joc în contexte non-ludice se impune tot mai mult ca o soluție eficientă pentru revitalizarea procesului de predare-învățare-evaluare. Această abordare are potențialul de a crește motivația elevilor, de a spori participarea activă și de a îmbunătăți rezultatele educaționale, prin integrarea tehnologiilor moderne și a unor mecanisme ludice familiare tinerilor.

Gamificarea în educație presupune utilizarea unor elemente precum punctajele, nivelurile, insigne (badges), clasamentele, misiunile și recompensele pentru a stimula interesul și implicarea elevilor. Aceste instrumente, inspirate din jocurile video și adaptate la obiectivele educaționale, favorizează un mediu competitiv sănătos, în care elevii sunt motivați să progreseze, nu doar pentru note, ci pentru satisfacția de a avansa, de a se depăși pe sine și de a primi recunoaștere.

Un alt avantaj al gamificării este capacitatea sa de a crea o experiență de învățare mai captivantă și mai interactivă. Prin utilizarea platformelor digitale, a aplicațiilor educaționale și a jocurilor educative, procesul de învățare devine mai atractiv și mai accesibil pentru elevii nativi digital. Aceștia pot învăța prin explorare, simulări, provocări și scenarii adaptate realităților din viața cotidiană, ceea ce contribuie la o înțelegere mai profundă a conținutului.

Din perspectiva evaluării, gamificarea oferă oportunități de feedback imediat și de monitorizare a progresului într-un mod transparent și motivant. Elevii pot vizualiza în timp real nivelul de competențe dobândite, pot identifica ariile care necesită îmbunătățire și pot primi recompense simbolice care le întăresc încrederea în propriile forțe. Astfel, evaluarea nu mai este percepută doar ca un act de sancționare, ci ca o componentă activă a învățării continue.

Totuși, pentru ca gamificarea să fie eficientă, este esențial ca aceasta să fie integrată în mod coerent și echilibrat în cadrul didactic. Nu este suficient să se adauge elemente ludice fără a avea o strategie pedagogică solidă în spate. Profesorii trebuie să aleagă activități și aplicații care susțin obiectivele curriculare, să personalizeze experiențele de învățare și să evite supraîncărcarea cu recompense artificiale care pot reduce motivația intrinsecă.

În concluzie, gamificarea reprezintă o direcție promițătoare pentru modernizarea educației, într-un mod care valorifică potențialul tehnologic și ludic al epocii actuale. Prin

crearea unui cadru educațional stimulativ și interactiv, aceasta poate contribui la formarea unor elevi motivați, autonomi și implicați, capabili să învețe cu plăcere și eficiență într-o lume aflată în continuă schimbare.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Hângău Daniela Teodora, Centrul Școlar de Educație Incluzivă Alba Iulia

Lumea de azi se confruntă cu numeroase provocări, în special în educație. Noile tehnologii și existența mediului virtual vin cu schimbări ale valorilor, atitudinilor și comportamentelor, alcătuind premise de redefinire a procesului educațional pe de o parte, iar pe de altă parte de creștere a interesului de a utiliza elemente ale jocurilor pe calculator în contexte educative, prin gamificare. Literatura de specialitate susține acest proces, venind cu beneficii dar și probleme care pot fi remediate pentru o mai bună integrare a gamificării în procesul educațional. Cercetătorii susțin că pentru o mai bună eficiență este important să se realizeze adaptarea la cultură, asociată cu rezistența la schimbare, felul motivației și nivelul de aprecieri pentru cooperare, printre alți factori enumerați (Neculăesei (Onea), A., Manolescu, T., 2024). Jocul este o formă de învățare continuă, care capătă diferite forme odată cu vârsta, fiind corelat și cu gradul de motivație pe care îl au persoanele implicate în activitățile pe care le întreprind. Gamificarea este doar o piesă cheie în succesul procesului educativ, fiind important să nu se piardă scopul principal și să fie subordonată învățării. Prin gamificare se înțelege acel joc care susține învățarea pe termen scurt și care antrenează participarea activă a generației actuale prin utilizarea de medalii, puncte sau recompense simbolice (Văidăhăzan, R., 2020).

Conceptul de gamificare nu este încă cunoscut de toată lumea sau nu este suficient de aprofundat având foarte multe mituri. Pentru a putea fi combătute este necesar cunoașterea de către cadrele didactice a acestui proces, pentru a putea fi implementată cu succes. Această metodă captivează tinerii din generația Z (cei născuți între anii 1995-2010) și din generația Alpha (cei născuți după anul 2010) a căror principale activități îl constituie jocul. Cei care privesc jocurile doar ca pe ceva ce este jucat fără rigoare educativă se înșală. Din contră, jocurile au rolul de a antrena tinerii în luarea propriilor decizii, în planificarea pe termen scurt și lung, învățarea din propriile greșeli, precum și în dezvoltarea unor aptitudini de alfabetizare informațională. Acest lucru este posibil datorită faptului că jocurile video sunt mult mai complexe față de ce exista înainte. Tinerilor li se solicită să facă mai multe sarcini simultan, implicând cu succes gândirea critică, intuiția și comunicarea. Preluarea de către profesori a unor elemente provocatoare din jocuri îi ajută să aibă la clasă elevi mult mai implicați, stârnind în ei dorința pentru învățare, asociind procesul instructiv

educativ cu ceva plăcut. În viața de zi cu zi, tinerii se antrenează în jocuri spontan, fiind o activitate care acupă o bună parte a timpului a tinerelor generații. Prin urmare este necesar să se introducă și la clasă experiențe asemănătoare gaming-ului, transformând un caiet cu exerciții, care aparent este asemenător cu playstation-ul, dar care este privit adesea ca fiind lipsit de motivație și neofertant. Dacă urmărim încorporarea în conținutul educațional a opțiunilor de a face alegeri și implementarea unor mecanisme motivaționale precum transpunerea în diferite roluri, se contribuie semnificativ la motivarea elevilor și a studenților și la îmbogățirea cunoștințelor. Este important să se înțeleagă că doar oferirea de insigne și puncte nu înseamnă că ora este gamificată. Este necesar ca elementele introduse să se completeze între ele și să susțină colaborarea elevilor. Gamificarea a ajuns o metodă pedagogică, deoarece ea poate fi folosită la orice materie și la toate grupele de vârstă, cu sau fără tehnologie, realizând o legătură între conținut și modul de a gândi și a acționa. Astfel, gamificarea nu este doar un joc, concentrându-se mai mult pe explorarea conținutului, transformând totul într-o aventură crescând motivația și pasiunea elevilor (Gaiță, R., 2021). Este important, de asemenea să se facă diferența între joc și joacă acesta din urmă fiind un joc fără scop și structură. O condiție importantă pentru joc este aceea de a fi opțională, în care utilizatorul să participe din proprie inițiativă, astfel se diminuează riscul apariției conflictului între gamificare și procesul educațional (Bâru, I.-C, 2019). Procesul de gamificare a orei clasice presupune stabilirea unor reguli și obiective încă de la început, cu niveluri și grade diferite de dificultate, fișe de înregistrare a progresului și existența recompenselor fie ele virtuale sau materiale, individuale sau de grup. Gamificarea poate fi utilizată cu succes și în educația specială, reușind să câștige implicarea activă a copilului fără să simtă învățarea ca o obligație, stimulând motivația intrinsecă (Oancea, M.-A, 2023).

Pentru ca actul educațional să se adapteze cu succes la cerințele actuale este necesar să se învețe tehnici ale industriei jocurilor de către cadrele didactice și să se implementeze aspectele motivaționale ale acestora. Această metodă se bucură de un real succes la clasă, asigurând implicarea activă și creșterea motivației și a colaborării în rândul tinerilor. Gamificarea reprezintă o strategie didactică, care ne permite să dăm sens curriculumu-ului educațional, preluând din atmosfera care ne-o oferă jocul și care facilitează procesul de învățare.

Bibliografie:

1. Bâru, I.-C. (2019). Educație prin gamificare, Smart Cities International Conference (SCIC) Proceedings: Shaping the Cities of Tomorrow, vol VII, Editura Universitară, pag. 67-69.
2. Gaiță, R. (2021). Gamificarea în educație. Definiție, mituri, tipuri de jucători și limite, Societatea de Științe Filologice din România, Filiala Timișoara, Revista Psihologica Banatica, vol. II, Editura Mirton și Editura Amphora, Timișoara, pag. 66-70, 79.
3. Neculăesei (Onea), A. -N, Manolescu, I. -T. (2024). Considering culture in redefining educational experiences through gamification, Management Intercultural, XXVI (52), pag. 37-45.
4. Oancea, M.-A. (2023). Gamificarea învățării – o nouă metodă de învățare, EDICT Revista educației.
5. Văidăhăzan, R. (2020). Introducere în gamificare didactică (învățare continuă prin joacă), Ed. Presa Universitară Clujeană, pag. 1-2, 175-177.

UTILIZAREA PLATFORMEI KAHOOT IN PROCESUL DE EVALUARE

Autor: Hârjete Ema-Diana, Colegiul National “Cuza Voda”, Husi

În contextul noilor abordări pedagogice centrate pe elev, integrarea tehnologiei în procesul de predare-învățare a devenit o necesitate. Platforma Kahoot!, un instrument digital interactiv, se dovedește a fi o resursă extrem de eficientă în procesul de evaluare a elevilor, mai ales la discipline precum limba engleză, unde competențele de receptare și utilizare a limbii pot fi testate în mod atractiv și relevant.

Kahoot! este o platformă online gratuită care permite crearea de quiz-uri interactive, în care elevii răspund în timp real la întrebări, folosindu-și propriile dispozitive (telefoane, tablete, laptopuri). Întrebările pot fi însoțite de imagini, sunete și cronometru, aducând un plus de dinamism și implicare activă.

La clasa a X-a, de exemplu, elevii sunt deja familiarizați cu tehnologia și își manifestă preferința pentru metode moderne, care le valorifică rapiditatea și competitivitatea. Utilizarea Kahoot-ului în procesul de evaluare oferă multiple beneficii:

- Transformă evaluarea într-o activitate atractivă și interactivă;
- Reduce anxietatea asociată testelor scrise tradiționale;
- Oferă feedback imediat atât elevilor, cât și profesorului;
- Permite evaluarea rapidă a unui număr mare de elevi;
- Favorizează participarea activă și cooperarea în clasă.

Profesorul poate utiliza Kahoot! pentru evaluări formative (verificarea înțelegerii la finalul unei lecții sau unități) sau sumative (test de vocabular, gramatică, înțelegerea unui text etc.).

Exemplu 1 – Evaluare formativă:

După o lecție despre „Present Perfect vs. Past Simple”, profesorul creează un Kahoot cu 10 întrebări de tip alegere multiplă. Elevii răspund în timp real, iar profesorul poate observa imediat care itemi au fost dificili și ce concepte trebuie reluate.

Exemplu 2 – Evaluare sumativă:

După parcurgerea unității „Travel and Tourism”, se organizează un test Kahoot cu 20 de întrebări. Structura testului poate include:

- 5 întrebări de vocabular (ex: „What is the English word for 'bilet dus-întors'?”);
- 5 întrebări de gramatică (ex: „Choose the correct form: 'I _____ (travel) to London last summer.'”);
- 5 întrebări de înțelegere a unui text scurt (prezentat anterior);
- 5 întrebări de tip corect sau greșit, bazate pe expresii uzuale din turism.

Rezultatele Kahoot-ului pot fi exportate și analizate, oferind o imagine clară asupra nivelului de performanță al fiecărui elev. Pe baza acestora, profesorul poate acorda note sau poate decide reluarea unor conținuturi neasimilate corespunzător.

Evaluare și notare prin Kahoot – avantaje și limite

Avantaje:

- Încurajează competiția pozitivă;
- Poate fi utilizat și în regim hibrid sau online;
- Îmbunătățește concentrarea și motivația elevilor;
- Este ușor de utilizat și pentru profesor, și pentru elevi.

Limite:

- Necesită conexiune bună la internet și dispozitive disponibile;
- Timpul scurt de răspuns poate dezavantaja elevii anxioși sau cu ritm mai lent de lucru;
- Poate încuraja răspunsurile rapide, dar nu neapărat reflexive.

Utilizarea Kahoot-ului în evaluarea la limba engleză la clasa a X-a aduce un plus de dinamism, interactivitate și eficiență în procesul de învățare. Deși are anumite limite, dacă este utilizat echilibrat, în complementaritate cu alte metode tradiționale și moderne, Kahoot! poate deveni un instrument valoros în sprijinul unei educații de calitate, adaptate nevoilor și profilului digital al generației actuale de elevi.

Bibliografie:

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.
- Curriculum Național pentru disciplina Limba Modernă – Limba Engleză, clasele IX–XII, Ministerul Educației Naționale, România.
- <https://kahoot.com> – Platforma oficială Kahoot!
- David, O. (2022). Utilizarea instrumentelor digitale în evaluarea competențelor lingvistice. Revista Învățământului Modern, nr. 3.

METODE ȘI TEHNICI DE ÎNVĂȚARE EFICIENTĂ

Profesor învățământ primar HOMONEA NICOLETA

Școala Episcop Ioan Mețianu Arad

Învățarea reprezintă o activitate intelectuală și fizică desfășurată, în mod sistematic, în vederea însușirii unor informații și formării de abilități necesare pentru dezvoltarea continuă a personalității.

Învățarea este activitatea elevului care este dirijat de către profesor și presupune dobândirea unor cunoștințe, deprinderi și strategii. Capacitatea de a învăța cât mai repede, de a înțelege cât mai bine și mai rapid, dar și de a reține cât mai mult timp ceea ce ai învățat, este una din abilitățile esențiale ale oricărui om de succes.

Arta de a dobândi noi cunoștințe - de a ți le însuși și de a le „integra” în ansamblul cunoștințelor pe care le posezi deja - este mult mai importantă și mai valoroasă decât cunoștințele în sine.

Motivația învățării reprezintă fundamentul energetic dinamizator și direcțional al întregului proces de învățare. Ea este vitală pentru eficiența învățării, motivația reprezentând motorul întregului nostru comportament, deci și a celui de învățare. Cunoașterea rezultatelor, a erorilor mobilizează și orientează pe cel ce învață ducând la creșterea performanței și a preciziei în asimilarea cunoștințelor.

Unul din factorii importanți care asigură controlul, dinamica și progresul în învățare, influențând direct sistemul motivațional al învățării, îl reprezintă cunoașterea permanentă a rezultatelor învățării. Acest factor acționează ca o sursă motivațională în procesul de învățare determinând sporirea gradului de activism al persoanei în raport cu sarcinile de învățare. Cu cât materialul prezintă interes și are o semnificație mai mare pentru fiecare dintre noi cu atât învățarea și memorarea sunt mai rapide și mai eficiente.

Metodele activ-participative presupun activism, curiozitate intrinsecă, dorința de a observa, a explica, a explora, a descoperi. Sunt considerate activ-participative acele metode care mobilizează energiile elevului, care îl ajută să își concentreze atenția, să-i stârnească curiozitatea. Metodele activ-participative pun accent pe cunoașterea operațională, pe învățarea prin acțiune, aduc elevii în contact nemijlocit cu situațiile de viață reală. Aceste metode au caracter educativ.

Prin urmare, învățarea este o activitate personală, care aparține individului; este un act personal care implică elevul în totalitate. Aceste metode se centrează exclusiv pe elev și sunt decisive în formarea personalității acestuia.

Prin intermediul metodelor activ-participative profesorul trebuie să fie capabil să creeze situații în care elevii să fie obligați să utilizeze o gamă vastă de procese și operații mintale, astfel încât aceștia să aibă posibilitatea de a folosi materialul predat pentru rezolvarea sarcinilor date.

În categoria metodelor activ-participative sunt incluse toate acele metode care provoacă o stare de învățare activă, o învățare care se bazează pe activitatea proprie. Sunt metodele care duc la formele active ale învățării, adică învățarea explorativă, învățare prin rezolvare de probleme, învățare prin acțiune, învățarea creativă. Aceste metode antrenează elevii în efectuarea unor activități de studiu independent, de muncă cu cartea, învățare prin cercetare, realizare de lucruri practice, exerciții de creație.

Învățarea activă angajează capacitățile productive-creative, operațiile de gândire și imaginație, apelează la structurile mintale și la cele cognitive de care elevul dispune și de care se folosește în producerea noii învățări.

Învățământul modern are la bază o metodologie axată pe acțiune. Din acest punct de vedere, metodele activ-participative scot elevul din “încorsetarea” în care este ținut eventual de un învățământ axat pe o rețea de expresii verbale fixe, de genul enunțurilor, definițiilor,

procedeele invariabile, regulilor rigide și de a-i rezerva un rol activ în interacțiunea cu materialul de studiat .

În măsura în care metodele pe care ne bazăm reușesc să mobilizeze efortul psihic și fizic ce provine din interiorul celui care învață, interesele și dorințele de cunoaștere, inițiativă, motivația intrinsecă, atunci într-adevăr ele au dreptul să-și revendice apartenența la ceea ce fac, de obicei, purtând numele de metode activ-participative.

În această categorie intră și metodele euristice și cele bazate pe acțiunea practică. “Activ” este elevul care gândește, care depune un efort de reflecție personală, interioară și abstractă, căruia i se oferă posibilitatea de a afla și singur cunoștințele înțelegându-le, stocându-le și aplicându-le în mod personal, care cercetează și redescoperă adevărurile și nu acela care reproduce mecanic materialul predat de cadrul didactic.

Predarea materiei trebuie privită ca o modalitate de stimulare și dezvoltare a capacităților intelectuale dar și a proceselor și operațiilor ce stau la baza acestor capacități. Comparativ cu metodologia tradițională, pentru care elevul rămâne mai mult un reproducător al informațiilor prezentate de profesor, metodele activ-participative fac din acesta un participant activ în procesul învățării, pregătit să-și însușească cunoștințele prin efort propriu, prin angajarea gândirii și mobilizarea tuturor funcțiilor intelectuale în raport cu sarcina de învățare dată.

În lucrul cu metodele moderne, profesorul joacă un rol esențial. Acesta trebuie să-și pună în joc toate cunoștințele sale și întreaga lui pricepere, nu pentru a transmite pur și simplu cunoștințe care lăsar urmează a fi însușite mecanic, ci pentru a însufla elevilor săi dorința de a le dobândi, prin ei înșiși, printr-un studiu cât mai activ și mai intens.

Rolul profesorului este de a organiza învățarea, de a susține efortul elevilor și de a nu lua asupra lui, integral sau parțial, această strădanie.

Metodele active-participative sunt mai dificil de aplicat în practică și din acest motiv necesită o muncă mai atentă și diferențiată. Astfel promovarea lor necesită o schimbare de atitudine din partea profesorului, și prin ea, o transformare a conduitei, la proprii săi elevi. Metodele activ-participative, prin caracterul lor diferențiat și formativ, ajută la dezvoltarea potențialului intelectual al elevului, la intensificarea proceselor mintale, la ridicarea calității învățării. Sunt metode care țin seama de elev așa cum este el, cu resursele lui intelectuale, fizice dar și afectiv motivaționale. Sunt metode care țin seama de faptul că elevul se dezvoltă și se formează în timp ce învață, dar și asimilează.

Arta de a învăța eficient

Procesul învățării poate fi desfășurat spontan, haotic, la întâmplare și în acest caz, rezultatele sau performanțele învățării vor fi scăzute și de slabă calitate. Învățarea poate fi desfășurată însă și sistematic - adică în baza unei planificări științifice și a unei organizări corespunzătoare - și atunci rezultatele vor fi pe măsura așteptărilor, ba chiar peste așteptări. Când învățarea se desfășoară sistematic, studiul poate fi temeinic, adică cu rezultate sigure: cu informații asimilate precis și capacități de a opera variat cu aceste informații.

De asemenea, când învățarea se desfășoară sistematic studiul poate fi eficient: adică se încheie cu rezultate care coincid cu obiectivele urmărite de către cel care studiază. În același fel, dacă învățarea se desfășoară sistematic, studiul va putea fi economic, în sensul că vor fi obținute rezultatele scontate fără risipă de efort și timp.

Dacă învățarea se desfășoară sistematic, studiul va putea fi de calitate, se va încheia cu cele mai bune rezultate posibile sau cu cele mai înalte performanțe preconizate. Învățarea sistematică este condiția fundamentală a studiului eficient.

Tehnici de învățare eficientă

- Planifică bine timpul - Dacă nu ai o planificare făcută, se pierde timp important ca să te hotărăști ce ai de făcut.

- Stare maximă de receptivitate - Pregătirea minții pentru învățare eficientă, fă câteva minute de relaxare fizică și psihică.

- Învăță în același loc și la ore fixe - Prin condiționare, respectând locul și ora, starea 15 de spirit corespunzătoare se va instala automat.

- Ordine pe masa de lucru - Fă ordine pe masa de lucru - dezordinea contribuie la distragerea atenției.

- Accesibilitatea materialelor pentru studiu - Cărțile, creioanele, caietele trebuie puse la îndemână de la început.

- Poziția corpului - Când înveți poziția corpului are o mare influență asupra concentrării. Învățarea în fotoliu sau în pat nu este eficientă

- Auzul - În afară de auz, urechea are în plus rolul de a energiza creierul. Muzica are un rol foarte important în învățare. Ea sporește receptivitatea, capacitatea de concentrare și elimină stresul.

- Planificarea învățării - Maximul activității intelectuale este între orele 9-13, scade între orele 13-15 și începe să crească după circa o oră și jumătate de la masa de prânz, atingând un nou maxim între 16-20. Memorarea este mai eficientă seara.

- Nu gândește negativ - Minte este nelimitată în capacitatea ei de a învăța, singurele limitări sunt acelea care ne-au fost impuse din exterior sau pe care ni le-am impus singuri.

- Autosugestia și meditația asupra succesului - Te va aduce în cea mai bună stare pentru a ajunge să înveți la nivel de performanță. Autosugestia sau motivația fac diferența dintre persoane, cele care reușesc și cele care nu reușesc. Gânduri ca: „Eu nu voi reuși ” sau „Nu pot mai mult ”, trebuie să dispară din vocabular, ele trebuie înlocuite cu afirmații ca: „Eu sunt cel mai bun” sau „Voi reuși ” sau „Pot mai mult”.

- Creează legături între informații - Atunci când apare o informație, creierul caută mai întâi în baza de date proprie dacă o recunoaște. Dacă este similară cu ceva deja cunoscut, o va lega de aceasta. Când ai de memorat cifre, denumiri, elemente fără legătură între ele, încearcă să le dai o semnificație, chiar artificială.

- Extrage ideile principale, apoi detaliile importante – ele clarifică, lămuresc, întăresc, dezvoltă sau ilustrează ideea principală. Subliniază ideile cu o altă culoare.

- Redare liberă - Ori de câte ori înveți, fă o redare liberă, cu propriile cuvinte, simulând astfel situația reală de recuperare de mai târziu.

- Aspectul notițelor -Trebuie să se fixeze în minte, prin prezentare logică și aranjare în pagină, astfel încât să poți să le revezi mintal ca pe o fotografie. Evită monotonia grafică a textului. Alternează textul cu scheme, grafice, sublinieri, colorări.

BIBLIOGRAFIE

- O. Jitaru, (2018). Suport de curs „Metode interactive pentru stimularea învățării eficiente”
- I. Jinga, I. Negret, (1994). “Învățarea eficientă”, București, Editis
- I. Cerghit, (2006). “Metode de învățământ”, Iași, Polirom

GAMIFICAREA-STRATEGIE INOVATOARE ÎN ACTUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

HORVAT NADIA MIRELA

COLEGIUL TEHNIC "ALEXANDRU PAPIU ILARIAN"-ZALĂU

Gamificarea este utilizarea elementelor și mecanicilor de joc (puncte, niveluri, insigne, recompense) în contexte non-ludice, precum educația, pentru a crește motivația, implicarea și eficiența procesului de învățare. Scopul său este transformarea experienței educaționale într-un proces interactiv și captivant.

Trăim într-o epocă a unor schimbări mari și accelerate, în care transformările atât economice, sociale, tehnologice și culturale se petrec în viteză. Astfel, digitalizarea, schimbările climatice și noile forme de comunicare ne influențează profund modul în care relaționăm, trăim, muncim și învățăm.

Aceste schimbări majore au loc și în domeniul educației, iar noi profesorii trebuie să ne adaptăm și să promovăm strategii inovatoare pentru îmbunătățirea motivației și a eficienței în procesul educational. Gamificarea este o strategie educațională modernă care presupune integrarea unor elemente distractive, ludice și tehnologice în procesul de predare-învățare-evaluare, cu scopul de a stimula implicarea activă a elevilor, de a crește motivația și totodată de a eficientiza procesul educational.

Se pot prezenta câteva obiective importante ale gamificării în procesul de predare-învățare-evaluare:

- participarea activă a elevilor la ore, datorită provocării și sarcinilor dinamice;
- dezvoltarea unor competențe cheie precum colaborarea între elevi și profesor, rezolvarea unor exerciții și probleme, comunicarea;
- motivarea elevilor datorită transformării activităților școlare în experiențe interactive;
- evaluare elevilor prietenoasă și continuă, cu un feedback imediat și orientarea spre progres.

Promovarea acestei strategii inovatoare în procesul de predare-învățare-evaluare are un impact major. Conținuturile vor fi mai ușor de asimilat printr-o asociere cu distracția, iar elevii vor învăța prin descoperire și prin colaborare. Lecțiile devin astfel atractive, interactive și relevante pentru elevi. Profesorul de la clasă nu este doar un furnizor de informații, ci devine facilitator de experiențe. Putem vorbi și de diminuarea stresului și a emoțiilor înaintea unei evaluări, deoarece aceasta se face continuu, printr-un feedback imediat, prin recompense și autorefecție, dar și încurajează învățarea din greșeli.

Pe lângă această promovare putem vorbi și de câteva beneficii ale gamificării în educație. Astfel, aceasta stimulează motivația și interesul elevului pentru învățare, îmbunătățește relația profesor-elev datorită unei abordări pozitive și colaborativă, creșterea responsabilității elevilor.

Gamificarea la orele de limba română are o importanță tot mai mare, deoarece poate transforma procesul de învățare într-o experiență atractivă și motivantă. Iată câteva puncte esențiale:

- Creșterea motivației elevilor – prin utilizarea elementelor ludice (puncte, insigne, misiuni), elevii devin mai implicați și mai interesați de sarcinile de învățare.
- Învățare prin descoperire – jocurile educaționale încurajează explorarea limbii, dezvoltarea vocabularului și înțelegerea structurilor gramaticale într-un mod interactiv.
- Dezvoltarea competențelor lingvistice – activitățile gamificate, cum ar fi quiz-urile, concursurile pe echipe sau aplicațiile digitale, stimulează citirea, scrierea, ascultarea și vorbirea.
- Îmbunătățirea colaborării și spiritului de echipă – jocurile pe echipe îi învață pe elevi să comunice, să se ajute reciproc și să își împartă responsabilitățile.
- Feedback imediat – platformele gamificate oferă evaluări rapide, ajutând elevii să își corecteze greșelile și să își consolideze cunoștințele.
- gamificarea transformă orele de limba română într-un proces plăcut, reducând anxietatea asociată evaluărilor tradiționale.

Iată câteva exemple concrete de gamificare care pot fi aplicate la orele de limba română:

- Quiz-uri interactive pe Kahoot! sau Quizizz – elevii răspund în timp real la întrebări despre gramatică, literatură și vocabular, acumulând puncte și concurând pe clasamente.
- „Vânătoare de cuvinte” – elevii primesc indicii și trebuie să găsească în textele studiate anumite figuri de stil, cuvinte noi sau structuri gramaticale.
- Escape room educațional – pentru a „evada”, elevii trebuie să rezolve enigme bazate pe înțelegerea unui text literar, recunoașterea autorilor și a genurilor literare.
- Badge-uri digitale – elevii primesc insigne pentru realizări precum „Maestru al ortografiei”, „Cititor pasionat” sau „Detectiv literar”.
- Jocuri pe echipe – concursuri de compunere creativă sau „bătălia citatelor”, unde elevii trebuie să identifice sursa unor fragmente literare.
- Platforme de învățare gamificate – aplicații precum Wordwall sau LearningApps pentru exerciții interactive de vocabular și gramatică.

- Sistem de niveluri – elevii avansează pe niveluri („Începător”, „Explorator literar”, „Critic literar”) pe măsură ce rezolvă teme și proiecte.

Putem vorbi de avantaje și dezavantaje ale gamificării la orele de limba și literatura română:

Avantaje

- Crește motivația și implicarea elevilor, făcând învățarea mai atractivă și plăcută.
- Îmbunătățește retenția informațiilor prin repetarea și consolidarea cunoștințelor într-un mod interactiv.
- Stimulează colaborarea și comunicarea în activitățile de grup și jocurile pe echipe.
- Oferă feedback rapid și personalizat, ajutând elevii să corecteze greșelile și să progreseze.

Dezavantaje

- Risc de supra-motivație extrinsecă, când elevii se concentrează mai mult pe puncte și recompense decât pe învățare.
- Posibilă inegalitate în accesul la tehnologie (dispozitive, internet) între elevi.
- Poate distrage atenția de la conținutul profund, dacă elementele ludice nu sunt bine integrate pedagogic.
- Dependența excesivă de feedback instantaneu poate afecta capacitatea de a învăța din greșeli pe termen lung.
- Unele tipuri de jocuri pot să nu se potrivească tuturor stilurilor de învățare sau preferințelor elevilor.

Gamificarea nu înseamnă să transformăm școala într-un joc, ci să folosim mecanisme ludice pentru a stimula motivația intrinsecă. Cu ajutorul implementării echilibrate, se pot obține rezultate educaționale vizibile, într-un climat pozitiv și dinamic al clasei.

Utilizarea excesivă poate duce la un dezechilibru emoțional, chiar frustrare în momentele când se revine la instrumentele tradiționale unde este nevoie de mai multă atenție, de scriere de mână și de lucru individual concret cu mijloace didactice rutiniere.

Astăzi, gamificarea este aplicată în diverse domenii: de la marketing (Lucassen și Jansen, 2014; Hsu și Chen, 2018; Singh, Kumar și Jain, 2021), inovație, sustenabilitate (Douglas și Brauer, 2021; Whittaker, Mulcahy și Russell-Bennett, 2021) în diferite contexte de afaceri (Larson, 2020; Wunderlich et al., 2020) și educație (Dichev și Dicheva, 2017).

În concluzie, gamificarea, este o metodă modernă care răspunde nevoilor noilor generații de elevi și susține învățarea cu plăcere.

Bibliografie:

1. Florin-Iulian Olariu, Gamificarea – motivație și implicare în procesul de învățare, Școala Gimnazială, Filipeni, EDICT, Revista educației, Loc Bacău, România, 11 iulie 2025,
2. Lucassen și Jansen, 2014; Hsu și Chen, 2018; Singh, Kumar și Jain, 2021;
3. Douglas și Brauer, 2021; Whittaker, Mulcahy și Russell-Bennett, 2021;
4. Larson, 2020; Wunderlich et al., 2020

GAMIFICAREA CA STRATEGIE DE CREȘTERE A MOTIVAȚIEI ELEVILOR ÎN CONTEXTE BLENDED LEARNING

PROF. HOTEA CLAUDIA

COLEGIUL NAȚIONAL „DRAGOȘ VODĂ” SIGHETU-MARMAȚIEI

În ultimele decenii, paradigma educațională a fost transformată profund de către progresele tehnologice. Sălile de clasă au cunoscut un interes crescut pentru modele instrucționale care îmbină instruirea față-în-față cu componente online, sub forma a ceea ce este desemnat prin conceptul de *blended learning*. Acest model pedagogic valorifică potențialul ambelor medii, facilitând accesul la resurse educaționale diverse. Această abordare flexibilizează parcursul de învățare și favorizează personalizarea experiențelor educaționale. Cu toate acestea, cercetările recente subliniază o serie de provocări asociate implementării acestuia. Una dintre cele mai îngrijorătoare fiind scăderea implicării și a motivației elevilor în activitățile desfășurate preponderent în mediul online.

În acest context, *gamificarea* a atras o atenție deosebită ca strategie inovatoare menită să sporească motivația și angajamentul elevilor. Spre deosebire de învățarea bazată exclusiv pe jocuri, gamificarea urmărește optimizarea procesului educațional prin stimularea unor comportamente pozitive precum implicarea activă, colaborarea, autonomia și perseverența, fără a transforma complet mediul de învățare într-unul neapărat ludic (Mese & Dursun, 2019).

O mare parte din literatura de specialitate evidențiază rezultate pozitive obținute în urma aplicării gamificării. Totuși o serie de cercetări atrag atenția asupra limitărilor acestor intervenții. Astfel, este esențial ca designul gamificat să fie fundamentat pe obiective educaționale clare și adaptat la particularitățile grupului-țintă. Devine vitală efectuarea unei analize pertinente a principalele mecanisme gamificate implementate. De asemenea este de urmărit a impactul acestora asupra implicării și satisfacției elevilor, precum și a provocărilor și recomandărilor formulate de cercetători pentru o integrare eficientă a gamificării în mediile hibride de învățare.

Blended learning – caracteristici, beneficii și provocări

Conceptul de *blended learning* a apărut ca răspuns la nevoia integrării mediilor tradiționale și digitale de învățare. Acest model educațional presupune o îmbinare echilibrată a instruirii față-în-față cu activități online, ce pot include resurse digitale, platforme educaționale, forumuri de discuții și evaluări formative (Torres-Toukouridis et al., 2018). Acest model de învățare a devenit extrem de popular în sălile de clasă și de aceea este vital să urmărim și potențialele neajunsuri care ar putea afecta procesul instructiv-educativ.

Una dintre cele mai frecvente probleme raportate în utilizarea blended learning vizează scăderea motivației și a atenției elevilor în contexte predominant digitale. Deseori sarcinile online pot fi percepute ca monotone sau izolate. O reală provocare este dată și de gestionarea acestora ce presupune o autonomie ridicată a elevilor care încă nu sunt suficient de maturi din punct de vedere psihologic și comportamental. Aceste observații au condus la explorarea unor metode didactice complementare, menite să sporească participarea activă și angajamentul elevilor.

Gamificarea ca strategie educațională

Gamificarea este definită ca utilizarea elementelor și mecanismelor jocurilor digitale în contexte educaționale. Aceste elemente cuprind puncte, ecusoane, niveluri sau clasamente. Propusă ca o soluție inovatoare, gamificarea este folosită pentru a contracara lipsa de implicare și pentru a stimula motivația elevilor. Spre deosebire de învățarea bazată pe joc, gamificarea nu presupune dezvoltarea unor jocuri complete, ci integrarea selectivă a unor mecanisme stimulative de recompensare. Scopul este de a face activitățile educaționale mai atractive și mai interactive.

Literatura de specialitate evidențiază o varietate de efecte pozitive asociate gamificării. Spre exemplu, Tan și Hew (2016) au demonstrat printr-un studiu experimental că includerea mecanicilor gamificate într-un curs universitar a condus la o percepție mai favorabilă a calității activităților colaborative. În mod similar, Zhang și Huang (2024) au raportat o îmbunătățire a performanțelor elevilor prin aplicarea unui instrument de evaluare adaptativ gamificat în cadrul unui program blended learning.

Totuși, o parte a literaturii avertizează asupra posibilelor efecte negative sau neutre. Hanus și Fox (2015) semnalează că o gamificare bazată exclusiv pe recompense extrinseci poate produce o scădere a motivației intrinseci și a satisfacției față de sarcinile educaționale. În această linie, mecanismele gamificate trebuie integrate cu grijă, într-un mod care să susțină autonomia, competența și sentimentul de relaționare al elevilor.

Impactul gamificării asupra motivației elevilor

Motivația reprezintă un factor esențial al învățării, influențând direct implicarea, perseverența și rezultatele educaționale ale elevilor. În acest sens, gamificarea a fost asociată cu ambele tipuri de motivație – intrinsecă și extrinsecă. Pe de o parte, punctele, nivelurile și clasamentele pot stimula o motivație extrinsecă. Pe de altă parte, o gamificare bine concepută, care oferă feedback pozitiv, autonomie și contexte de cooperare și poate susține dezvoltarea motivației intrinseci.

Astfel, literatura de specialitate sugerează că implementarea gamificării în mediile blended learning are potențialul de a spori implicarea activă a elevilor, de a crește motivația lor intrinsecă și de a îmbunătăți experiența de învățare. Cu toate acestea, efectele gamificării rămân dependente de calitatea designului instrucțional, de personalizarea acestuia și de contextul educațional specific (Torres-Toukourmidis et al., 2018). Prin urmare, este necesară o abordare echilibrată și reflexivă, care să valorifice gamificarea ca instrument pedagogic integrat, mai degrabă decât ca scop în sine.

Impactul asupra implicării și participării elevilor

Majoritatea studiilor actuale de specialitate au raportat o creștere semnificativă a implicării active a elevilor atunci când mecanicile gamificate au fost integrate în cursurile blended. Spre exemplu, Tan și Hew (2016) au observat că participanții din grupul experimental au postat mai multe mesaje în forumurile de discuții și au participat mai activ la sarcinile online comparativ cu grupul de control. Similar, Zhang și Huang (2024) au arătat că aplicarea unui instrument de evaluare gamificat a condus la o reducere a ratei de insatisfacție și la o participare mai susținută în timpul activităților de învățare.

Nu putem să nu menționăm și o serie de provocări și limitări asociate implementării gamificării în contexte blended learning. În primul rând, designul gamificat concentrat excesiv pe recompense extrinseci precum puncte sau clasamente poate conduce la o scădere a motivației intrinseci. Elevii încep să perceapă sarcinile ca fiind superficiale sau forțate (Hanus & Fox, 2015). Ei pur și simplu vor trece prin tot procesul doar pentru a bifa realizarea obiectivelor și fără a intra în profunzimea subiectului propus. Uneori rapiditatea în execuție a unei sarcini nu echivalează și cu calitatea rezultatului final.

De asemenea, lipsa resurselor digitale adecvate și competențe specifice din partea cadrelor didactice poate îngreuna adoptarea eficientă a mecanicilor ludice. Implementarea unui astfel de sistem implică resurse crescut de timp, fără a avea vreo garanție a succesului la grupul de elevi aplicat. De aceea personalizarea a acestor tehnici este necesară pentru a răspunde diversității stilurilor de învățare și nevoilor individuale ale elevilor. Aceste provocări subliniază importanța unei planificări pedagogice riguroase și a unei implementări flexibile și informate de bune practici.

Concluzii

Gamificarea, integrată corespunzător în contexte blended learning, are potențialul de a susține implicarea activă a elevilor și de a le spori motivația intrinsecă. Atunci când gamificarea este percepută ca o experiență semnificativă, elevii devin mai receptivi la sarcinile propuse și manifestă o implicare susținută. Pentru a atinge aceste obiective este necesară o planificare didactică riguroasă și formarea cadrelor didactice în utilizarea eficientă a tehnicilor gamificate.

Efectele gamificării depind de contextul educațional specific. Vârsta, stilurile de învățare, familiaritatea cu tehnologia sau preferințele culturale influențează receptivitatea față de elementele gamificate. Putem afirma cu tărie că gamificarea este o strategie promițătoare pentru a susține motivația elevilor în blended learning, cu condiția ca implementarea să fie ghidată de principii pedagogice solide, sprijinită de formarea profesională adecvată și evaluată prin cercetări riguroase.

Bibliografie

- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Mese, C., & Dursun, Ö. Ö. (2019). Effectiveness of gamification elements in blended learning environments. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(3), 119-139.
- Tan, M., & Hew, K. F. (2016). Incorporating meaningful gamification in a blended learning research methods class: Examining student learning, engagement, and affective outcomes. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(5), 19-34.
- Torres-Toukoumidis, Á., Romero-Rodríguez, L. M., & Pérez-Rodríguez, M. A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: Revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 187-210.
- Zhang, Z., & Huang, X. (2024). Exploring the impact of the adaptive gamified assessment on learners in blended learning. *Education and Information Technologies*, 29(6), 21869–21889.

STIMULAREA CREATIVITĂȚII PRIN GAMIFICARE ȘI ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ ÎN ORELE DE INFORMATICĂ ȘI TIC

Elena Matroana Hreciuc

Scoala Gimnaziala "Ion Creanga Suceava", Romania

ehreciuc@yahoo.com

REZUMAT

Lucrarea explorează stimularea creativității la elevii de gimnaziu în procesul didactic de învățare-evaluare la disciplina Informatică și TIC prin activități didactice interactive și utilizarea tehnologiilor moderne. Sunt prezentate opt exemple concrete care transformă procesul educațional într-o experiență captivantă: Escape Room Digital dezvoltă gândirea logică prin jocuri gamificate, iar Internet Lemonade Club promovează colaborarea și învățarea activă. Activitatea Animații grafice și modele 3D stimulează creativitatea vizuală și aplicarea practică a cunoștințelor. Elevii sunt încurajați să experimenteze și să creeze cu ajutorul inteligenței artificiale în cadrul proiectelor AI'm DEEP Creator și Dream Lab Eminescu, unde combină literatura cu arta digitală. Prin intermediul Informaticii Interactive, Code Game - Play Python și AI Creative Coding – inclusiv AI Scratch și EarSketch Music – elevii își dezvoltă gândirea computațională și abilitățile de programare creativă. Toate activitățile susțin un mediu incluziv, adaptat ritmurilor și stilurilor individuale de învățare, oferind oportunități egale tuturor. Lucrarea oferă modele de activități interactive originale, care, introduse în activitățile din clasă, angajează gândirea creativă a elevilor și stimulează implicarea acestora, contribuind esențial la formarea abilităților creative, dezvoltarea capacităților inovatoare, a abilităților imaginative și a spiritului inventiv, atât de necesare în viața personală și profesională viitoare.

Keywords. Gândire creativă, învățare interactivă, gamificare, competențe digitale, Inteligență Artificială.

INTRODUCERE

Într-o lume în continuă schimbare, educația joacă un rol crucial în pregătirea indivizilor pentru viitor. Dezvoltarea gândirii critice, creative și colaborative este esențială pentru adaptarea la noile provocări și oportunități. Integrarea tehnologiei în educație nu numai că facilitează accesul la informație, dar creează și un mediu de învățare interactiv și dinamic. Metodele inovatoare de predare combină gamificarea, colaborarea și experimentarea, transformând învățarea într-o experiență atractivă și eficientă. Utilizarea resurselor vizuale, a activităților practice și a platformelor digitale permite adaptarea conținutului educațional la diversele nevoi și stiluri de învățare ale elevilor. Acest lucru asigură un cadru incluziv pentru ca fiecare participant să își dezvolte abilitățile și să contribuie activ la formarea educațională personală. Prin promovarea unui mediu accesibil și echitabil, educația modernă susține dezvoltarea abilităților necesare în viitor, oferind elevilor oportunitatea de a explora, colabora și crea inovator. Această abordare îmbunătățește procesul de învățare, dar contribuie și la formarea unor indivizi capabili să se adapteze și să inoveze în diverse domenii ale vieții profesionale și personale.

1. DIGITAL ESCAPE ROOM – ÎNVĂȚARE GAMIFICATĂ

Proiectul Digital ESCAPE ROOM - Evadarea din cameră în format digital - reprezintă o abordare inovatoare ce implică elevii într-o experiență interactivă bazată pe rezolvarea de

puzzle-uri logice și algoritmice. Conceput în două versiuni grafice atractive, folosind Google Slides și respectiv Microsoft PowerPoint, are structura unui joc bazat pe găsirea de indicii pentru a evada dintr-o cameră înainte de expirarea unui timp limitat.



Figuraa 1. camera Călătorului vs Depozitul Piratului

În **Fig. 1**, se poate observa că fiecare cameră are un scenariu tematic - Camera Călătorului Secret, Depozitul Piratului - care stabilește contextul. Jucătorii descoperă indicii ascunse și rezolvă puzzle-uri logice pentru a progresa. Mecanica jocului include deschiderea de noi secțiuni și obținerea de informații prin combinarea indicilor. Timpul este limitat (15 minute), iar jucătorii trebuie să descopere toate indiciile, să rezolve corect provocările și să descopere codul care le permite să evadeze înainte de expirarea timpului. Aplicată în clasele 5-7 ca metodă de consolidare/evaluare formativă a cunoștințelor dobândite în cadrul modului „Componente Hardware și Software”, **Fig. 2**, respectiv ca evaluare inițială sau bonus pentru succesul rapid și corect al unor activități de învățare pentru elevii din clasele următoare de gimnaziu, am constatat că dezvoltă gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor, încurajează autocompetiția, crește motivația elevilor prin elemente de gamificare și stimulează dorința lor de a crea provocări de acest gen.

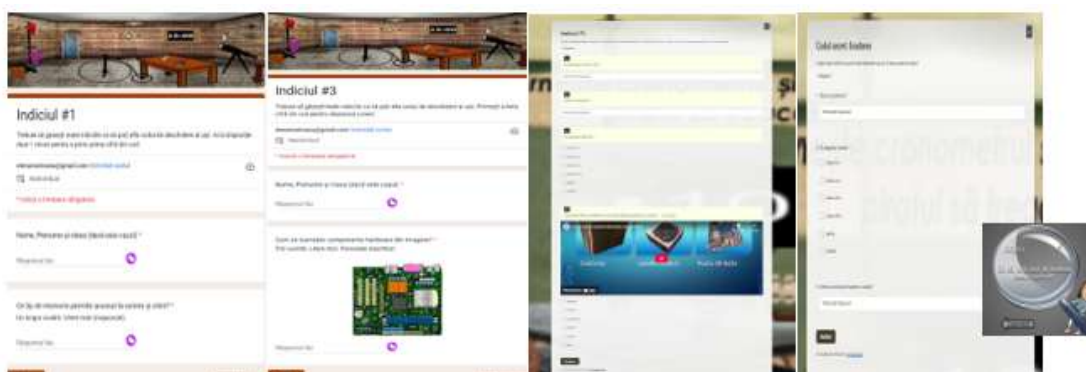


Figura 2. Indicii ascunse și puzzle-uri logice

2. INTERNET LEMONADE CLUB – ÎNVĂȚARE COLABORATIVĂ

Această resursă propune un model educațional interactiv, aplicabil ca instrument pentru dobândirea de noi cunoștințe/recapitulare/evaluare formativă în clasele a V-a și a VI-a, organizat în 6 centre tematice: Internet, Servicii Internet, Serviciu World Wide WEB, Căutarea de informații pe Internet, Siguranța pe Internet și Dependența de Internet. Fiecare provocare este ascunsă într-un pahar de limonadă expus pe raftul cu promoții de luat acasă din Clubul Limonadei pe Internet. **Fig. 3** prezintă clubul ca o construcție Google Slides colorată și interactivă. În fiecare centru tematic, elevii descoperă informații noi prin activități multimedia. Centrele de colaborare asociate centrelor tematice, **Fig. 3**, și elevii sunt instruiți să analizeze diverse provocări și să găsească soluții valoroase. Folosind instrumente digitale simple, cum ar fi Google Document, Padlet, elevii își dezvoltă abilitățile de lucru în echipă, gândirea creativă și aplică noțiuni teoretice în contexte practice.



Figura 3. Interactive Lemonade Club – Centre de Învățare/Colaborative

3. ANIMAȚII GRAFICE ȘI MODELE 3D – UN NOU MODEL DE ÎNVĂȚARE

Materialul „Animații grafice și modele 3D” este o resursă educațională interactivă pentru elevii de clasa a VI-a. Utilizarea animațiilor grafice și a modelelor 3D pentru învățarea conceptelor de informatică aduce o dimensiune vizuală și practică procesului de învățare. Aceste resurse sunt excelente pentru stimularea creativității vizuale a elevilor, ajutându-i să aplice teoriile și conceptele tehnice intuitiv și interactiv. Elevii pot crea și explora modele 3D ale obiectelor sau pot anima diverse scenarii, folosind aplicațiile Toontastic (telefon mobil, i-OS) și Pivot Animator (desktop), învățând astfel despre structuri geometrice, mișcare și algoritmi (**Fig.4.**). Aceste activități ajută la dezvoltarea abilităților digitale esențiale, pregătind elevii pentru provocările tehnologiei moderne. Integrarea vocii naturale a profesorului în materialul educațional crește impactul emoțional al actului educațional. De asemenea, acțiunile de descoperire-verificare-aplicare transformă elevul într-un partener în procesul său de învățare.



Figura 4. Repere ale lecției: Pivot Animator, Toontastic and Noi Provocări

4. ARTĂ ȘI COLABORARE CU INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ – MAGIA CREATIVITĂȚII DIGITALE

4.1. AI'm DEEP Creator

Această activitate îi provoacă pe elevi să exploreze creativitatea prin intermediul inteligenței artificiale (IA), transformând un text descriptiv în imagini generate digital. Scopul este de a înțelege impactul inteligenței artificiale asupra artei și educației. Elevii încep prin a crea un fragment literar, folosindu-și imaginația și cunoștințele de limba română, apoi își imaginează și schițează vizual scena descrisă. Profesorul le oferă un cod QR, **Fig.5**, care dezvăluie o imagine generată de IA, interpretând un text propus de profesor. Următorul pas este ca fiecare elev să utilizeze Generatorul Deep Dream pentru a-și crea imaginea digitală pe baza descrierii sale. În etapa finală, elevii compară rezultatele într-o prezentare Padlet, **Fig.5**, discutând asemănările și diferențele dintre viziunea lor artistică și rezultatele IA. Se analizează dacă IA limitează sau amplifică creativitatea umană și cum poate fi integrată în educație și artă, dezvoltând imaginația, abilitățile digitale și gândirea critică, oferind elevilor

o experiență interactivă și inovatoare. În final, fiecare participant își prezintă creația și reflectă asupra utilizării IA în procesul creativ. Această activitate a fost desfășurată cu elevi din clasele a VI-a până la a VIII-a în timpul Săptămânii Verzi, iar impactul a fost major datorită efectului de surpriză și fascinație manifestat de participanți.



Figura 5. AI'm DEEP Creator - rezultate

4.2. DREAM LAB Eminescu

Elevii de clasa a șasea au folosit instrumentul de inteligență artificială Dream Lab de pe Canva pentru a genera imagini inspirate de poezia lui Mihai Eminescu „Ce te legeni?”, ca parte a spațiului creativ „Dream Lab Eminescu” dedicat Zilei Culturii Naționale. După generarea elementelor vizuale, elevii le-au analizat și selectat pe cele care reflectau cel mai bine atmosfera viziunii poetice a lui Eminescu. Imaginile finale au fost încărcate pe un Padlet partajat, asigurând accesibilitatea pentru toți, așa cum se vede în **Fig. 6**. Această activitate a combinat literatura și tehnologia, stimulând creativitatea, interpretarea personală și capacitatea de a traduce elemente literare în limbaj vizual, dezvoltând în același timp abilități tehnice și digitale esențiale pentru succesul academic și profesional viitor.

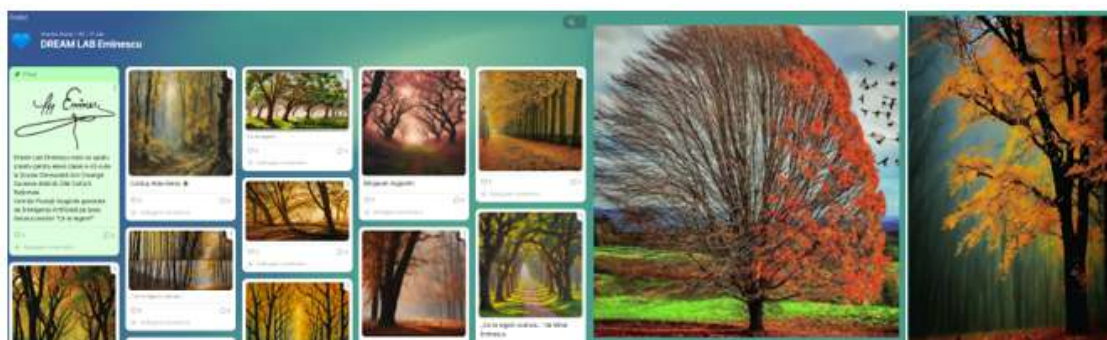


Figura 6. Padlet Dream Lab Eminescu – imagini AI

Astfel se dezvoltă abilități tehnice și digitale importante pentru viitorul lor educațional și profesional, încurajând schimbul de idei și opinii și stimulându-i să aprecieze diversitatea abordărilor creative într-un proiect comun. Implicarea elevilor în astfel de activități creează versatilitate în aplicabilitatea acestor algoritmi surprinzători. În același timp, aceste rezultate extraordinare dezvăluie elevilor abilitățile uimitoare ale minții umane și le antrenează curiozitatea de a avea inițiative creative și imprevizibile.

5. INFORMATICA INTERACTIVĂ – GENIAL(LY) CREATOR

Activitatea „Informatică interactivă” (**Fig. 7**) utilizează platforma Genially pentru a crea materiale educaționale interactive, în cadrul conceptului Gaming Zone, dezvoltând creativitatea elevilor și familiarizându-i cu algoritmi din limbajul de programare schematică SCRATCH. Elevii din clasele a V-a și a VI-a au avut ocazia să creeze algoritmi pentru

evaluarea expresiilor aritmetice/logice, să dezvolte jocuri educaționale despre unitățile de memorie și să implementeze algoritmi în TurboWarp, o versiune mai rapidă a platformei Scratch. Prin rezolvarea unor cerințe specifice și participarea la jocuri educaționale, elevii și-au consolidat abilitățile de programare și gândire logică într-un mediu prietenos și interactiv.

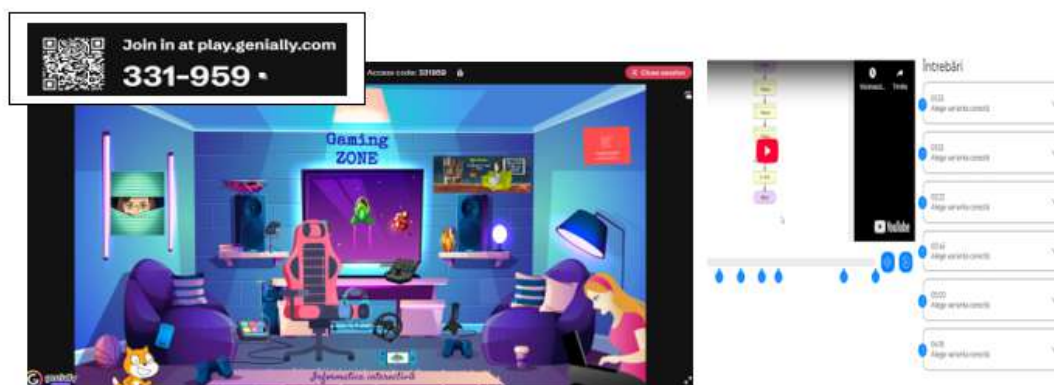


Figura 7. Gaming Zone Concept

Activitățile propuse au stimulat învățarea prin realizarea de aplicații practice și au oferit oportunitatea dezvoltării gândirii computaționale creative. Complexitatea materialului a impus desfășurarea activităților în mod independent, ceea ce s-a dovedit a fi un dezavantaj, întrucât timpul alocat în sala de clasă este insuficient (o oră pe săptămână), iar nu toți elevii sunt dispuși să lucreze ore suplimentare. Am observat un interes crescut pentru sarcinile propuse, ceea ce confirmă eficacitatea metodelor interactive în formarea competențelor digitale.

6. CODE GAME – PLAY PYTHON

Activitatea se adresează elevilor din clasa a VII-a pentru a se familiariza cu limbaje de programare de nivel înalt, în acest caz, jocul de codare, **Fig.8.**, utilizează limbajul Python. Datorită conceptului extrem de sugestiv, elevii nu primesc nicio instrucțiune cu privire la dezvoltarea acestuia, ci sunt încurajați să descopere și să finalizeze individual provocările propuse. Am constatat că elevii întâmpină dificultăți în abordarea acestui material, manifestând nesiguranță și o ușoară nervozitate. Marea majoritate a elevilor a avut nevoie întotdeauna de confirmarea corectitudinii pașilor parcurși. Un număr mare de elevi au apreciat pozitiv activitatea, dar au adus numeroase modificări conceptului. Un dialog online cu argumente pro și contra a avut loc pe platforma Classroom, dovedind efectul benefic al jocului didactic în formarea unei personalități complete și complexe.

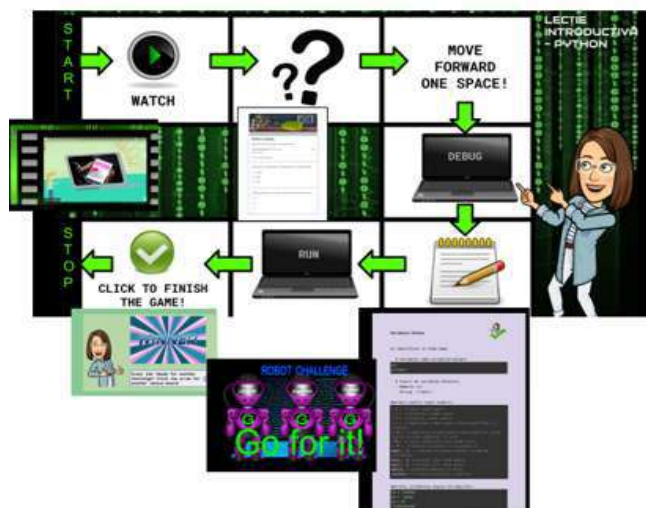


Figura 8. Interfața Code Game

7. PROGRAMARE CREATIVĂ FOLOSIND INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ

7.1 PRIMA MEA APLICAȚIE AI – SCRATCH ATINGE BALONUL

"Prima mea aplicație AI" este o activitate introductivă de programare de o oră pentru elevii de clasa a V-a, creată pentru CODEWEEK 2020. Aceasta îi familiarizează pe elevi cu conceptele de bază ale algoritmului AI folosind limbajul de programare vizuală SCRATCH. Concentrându-se pe logică, colaborare și gândire critică, elevii analizează jocul „Ascunde balonul” (Fig. 9), identifică elemente cheie precum variabilele și acțiunile și explică structura algoritmului. Apoi, își creează jocurile pe baza modelului analizat, testând și dezbătând îmbunătățirile. Activitatea combină cu succes creativitatea, raționamentul și munca în echipă, demonstrând că programarea se bazează mai mult pe logică decât pe tehnologii complexe.

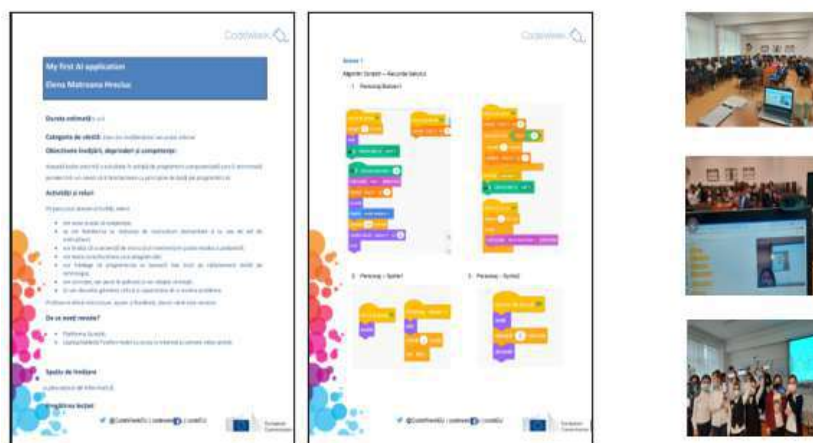


Figura 9. Plan Didactic și aspecte din activitate

7.1. EARSKETCH – LET’S MUSIC

Provocarea „Let’s Music Challenge”, creată pentru EUCODEWEEK 2021, introduce elevii cu vârste cuprinse între 12 și 18 ani în programarea Python prin intermediul muzicii. În aproximativ o oră, elevii explorează concepte de codare, recunoscând în același timp genuri și instrumente muzicale, dezvoltând gândirea creativă prin compunerea muzicii prin cod. Folosind platforma Earsketch, bazată pe inteligență artificială, elevii construiesc scripturi între liniile `init()` și `finish()`, adăugând sunete cu funcția `fitMedia()` și aplicând efecte precum `fade-in` sau `fade-out` folosind `setEffect()`. Aceștia organizează sunete pe mai multe piste (voce, tobe, bas) și își personalizează compozițiile. Elevii sunt încurajați să își distribuie munca pe Instagram cu `#CodeWeekChallenge` și să eticheteze `@CodeWeekEU`. Activitatea s-a dovedit a fi o combinație captivantă de programare, muzică și expresie artistică și va fi încorporată în lecțiile interdisciplinare de algoritmi pentru clasele a VII-a și a VIII-a.

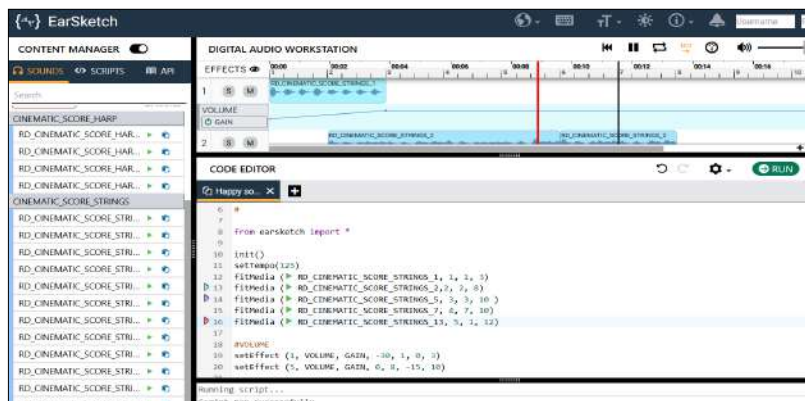


Figura 10. Let's Music EarSketch

8. CONCLUZII

Materialul „Stimularea creativității în orele de informatică și TIC” evidențiază tehnologiile interactive pentru a crește implicarea și creativitatea elevilor, promovând în același timp un mediu educațional incluziv și egalitar. Activități precum Digital Escape Room, Internet Lemonade Club și Animații grafice și modele 3D sunt concepute pentru a răspunde unor stiluri de învățare diverse, oferind tuturor elevilor, indiferent de nivelul lor de competențe, oportunități egale de a explora și dezvolta personal. Prin intermediul AI ART and Collaboration și Dream Lab Eminescu, elevii descoperă potențialul creativ al inteligenței artificiale într-un cadru care valorizează diversitatea interpretărilor și încurajează participarea activă. Utilizarea platformelor interactive precum Genially, Scratch și TurboWarp permite un ritm de învățare personalizat, asigurând accesibilitatea pentru toți elevii, inclusiv pentru cei cu dificultăți de învățare. În plus, Code Game – Play Python promovează autonomia și învățarea exploratorie, permițând elevilor să progreseze în funcție de abilitățile și interesele lor. De asemenea, Code Game, My First AI Application și EarSketch – Let's Music reprezintă începutul activităților de programare creativă, care vor face obiectul unui material separat. Prin aceste metode inovatoare, materialul subliniază nu doar importanța tehnologiei în educație, ci și rolul acesteia în asigurarea unui mediu echitabil, în care fiecare elev are șansa de a-și realiza potențialul și de a contribui la un proces educațional dinamic și accesibil, de a-și dezvolta abilitățile de gândire creativă și abilitățile unei abordări integrate a valențelor de aplicare a cunoștințelor și abilităților în contexte noi și variate.

9. RECUNOȘTIȚE

Mulțumiri speciale prietenei mele, profesoara de geografie și TIC *Adina Ignat*, pentru toate comentariile sale stimulante și încrederea în creativitatea mea. Recunoștință specială *Conf.Dr. Miguel-Angel Queiruga-Dios* pentru excelența sa profesională exemplară, încurajarea constantă și sprijinul necondiționat. Cele mai sincere mulțumiri se îndreaptă către foștii, actualii și, cu siguranță, viitorii mei elevi, care sunt mentorii și criticii mei. Împreună, deschidem noi căi de învățare creativă.

10. BIBLIOGRAFIE WEB

European Commision (2011). Communication from the commission to the European parliament, the council, the economic and social committee and the committee of the regions. European Parliament. Retrieved from: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52011DC0060>

Hreciuc, E. (2021). *Activități interactive*. Google Sites. Retrieved from <https://sites.google.com/view/elena-hreciuc/activit%C4%83%C8%9Bi-interactive>

Digitaliada. (2020). *Animații grafice și modele 3D*. Retrieved from <https://www.digitaliada.ro/Animatii-grafice-si-modele-3D-a1687332491642095>

Hreciuc, E. (2023). *AI'm DEEP Creator*. Padlet. Retrieved from <https://padlet.com/elenahreciuc/ai-m-deep-creator-uu01eet01atj77vs/slideshow/wish/2542744391>

Hreciuc, E. (2025). *Dream Lab EMINESCU*. Padlet. Retrieved from <https://sites.google.com/view/elena-hreciuc/activit%C4%83%C8%9Bi-interactive>

Hreciuc, E. (2022). *Informatica Interactivă*. Genially. Retrieved from <https://view.genially.com/63b6a8f01d37b0001a6fe821/interactive-content-informatica-interactiva>

Hreciuc, E. (2021). *Code Game*. Google Sites. Retrieved from https://bit.ly/CodeGame_ElenaHreciuc

CodeWeek - Build Your Digital Future (2020). *Touch the Ball – My First AI App*. Google Sites. Retrieved from <https://sites.google.com/view/elena-hreciuc-eucw/my-first-ai/touch-the-ball?authuser=0>

CodeWeek - Build Your Digital Future (2021). *Earsketch – Let's Music*. Retrieved from <https://codeweek.eu/view/375649/my-first-ai-application>

ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI ȘI IMPLICĂRII ELEVILOR CU CERINȚE EDUCAȚIONALE SPECIALE

Prof. psihopedagog Hgel Timea

Școala Gimnazială Specială pentru Deficienți de Auz "Kozmutza Flóra", Cluj-Napoca, România

Zilnic intrăm în sala de clasă cu planul de predare și speranța găsirii zonei proximei dezvoltări la elevii noștri. Vrând-nevrând ajungem în situația de a depune efort în căutarea, aplicarea unor strategii pentru implicarea elevilor în procesul de predare-învățare. În abordarea educațională a elevilor prezentului, s-au desfășurat numeroase studii despre educația online, în urma experiențelor internaționale pe perioada pandemiei Covid.

"Implicarea elevilor" (student engagement) pare a fi cheia educației în era digitalizării. În studiile realizate, publicate de Bolliger (2018) și colaboratorii despre mediul de predare online, au ajuns la concluzia, că studenții au apreciat cel mai mult situațiile de învățare online în care au avut interacțiune cu profesorul. Gradul de implicare al acestuia în comunicare, asistare, crearea mediului/atmosferei de învățare a contribuit la menținerea motivației, performanței lor.

Consider că într-o clasă de elevi, există neurodiversitate, deoarece avem ritmuri proprii de dezvoltare, factori genetici individuali, și ne înconjoară medii de viață diferite. Lucrarea de față prezintă un rezumat al experiențelor trăite cu elevi cu cerințe educaționale speciale în ultimii 20 de ani, cu copii cu vârstele cuprinse între 3 – 12 ani în sistemul de învățământ din România, la școală specială, și elevi de 14 - 21 ani în sistemul de învățământ din statul Carolina de Sud, SUA, în școală inclusivă.

Elevii cu cerințe educaționale speciale prezintă o dezvoltare ontogenetică atipică și neurodivergență, în urma unor afecțiuni senzoriale vizibile sau mai puțin vizibile. Indiferent dacă elevii au sau nu au certificate care atestă diagnostic medical ce vizează dizabilitate, tulburare, întârzieri în dezvoltare, elevii prezentului nu sunt doar simpli consumatori de informații, ci indivizi cărora transmitem strategii de învățare pentru dobândirea unor arii de competențe pe baza cărora ei să-și continue formarea, învățare pe tot parcursul vieții. În acest proces complex de cooperare elevi-profesori-mediul educațional și mediul de viață a elevilor, avem nevoie de motivație. Și profesorul, și elevii.

Un mediu motivațional în procesul educațional contemporan, este gamificarea(gamification-lb. engl.). Termenul de gamificare este folosit în general pentru a denota aplicarea unor mecanisme de joc în alte situații, medii de desfășurare a unei activități cu scopul de a crește eficiența ei prin implicarea și trăirile participanților. Din anii 2010, gamificarea a câștigat teren în mediul

afacerilor, managementul organizațional, curs la loc de muncă, sănătate, politici sociale și educație. Puține situații de gamificare sunt organizate în model mixt față-n față și online. (blended-learning) Majoritatea s-au desfășurat online, întreaga intervenție fiind prezentat printr-un sistem de management educațional – platformă cu design specific pe anumite mecanisme de funcționare.

Într-un articol sprijinit de UE prin două proiecte ce au vizat Jocuri și Învățare, și Antreprenoriat și Jocuri pe calculator, concluziile sunt: există mare varietate de tehnici de gamificare aplicate în situații educaționale, discipline, dar această metodă vizează și atitudini, comportamente, ca și învățare în mod auto-dirijat, creativitate, colaborare.

Având în vedere accesul și competența digitală a copiilor în era digitalizării, atât elevi cu cerințe educaționale sau cei fără diagnostic de dizabilitate, în contextul reformelor educaționale ce ținesc integrarea persoanelor cu dizabilități, în continuare, doresc să abordez gamificarea în educație prin trei perspective.

Perspectiva senzorială

Trăirea, interpretarea experiențelor, reacțiile noastre la ele, sunt procese neurologice automate de procesare-integrare-organizare senzorială a stimulilor primiți din corpul nostru și mediul exterior. (Dr.Jean Ayres,1972). Sistemul nervos are un sistem senzorial dedicat fiecărui simț: vizual, auditiv, tactil, gustativ, olfactiv, proprioceptiv, vestibular/echilibru, interoceptiv. Integrarea senzorială se dezvoltă natural pe parcursul copilăriei, dar pentru unii oameni, nu se dezvoltă la fel de eficient. Ca urmare va influența activități zilnice, performanțe academice, comportamentul și socializarea. Cu toții avem momente de “dezechilibru al sistemului”, deseori devenim foarte sensibili la anumiți stimuli, să ne fie greu să discernem o informație din mediu, să amestecăm pe balansoar, să avem rău de mașină/vapor, să fim mai neîndemânatici în activități de motricitate fină, vedere încețoșată în moment de stres. Avem elevi neatenți, neîndemânatici, prea vorbăreți, care nu pot sta locului în bancă. Există mijloace și strategii prin care putem sprijini ameliorarea situației prin elemente de terapie de integrare senzorială. Adăugarea unei poezii, cântec, sau un ritm, contribuie la eficacitatea interacțiunii. Copiii mici vor dori mai mult. În publicarea din 2016, Lewis, Schwartz&Lyons, descriu gamificarea ca o strategie nouă de intervenție în dezvoltarea motivației intrinseci prin asigurarea unei bune dispoziții. Se specifică faptul că baza intervențiilor gamificate este un sistem de recompensă prin puncte acumulate. În mod analog, copilul beneficiază din nou, și din nou, mai mult din activitatea plăcută cu cât mai mult cooperează cu profesorul. Sunt elevi cu întârzieri semnificative în dezvoltarea globală, non-verbali, care nu prezintă abilitatea de imitare. Ori învățarea în procesul instructiv-educativ depinde de această abilitate. Prin implicarea multimedia, prezentare jocuri de mișcare pe tabletă, realizând imitarea

mișcărilor cu suport fizic total în demonstrarea activității, elevii, apoi, au demonstrat motivație, au inițiat mișcările autonom la re-vizionarea înregistrării-animației.

Un părinte, a menționat, că se simte norocoasă, pentru că măcar copilul ei se calmează când îi dă telefonul să se joace. Literatură de specialitate, profesioniști – logopezi, psihologi – atrag atenția asupra importanței limitării vizionării ecranelor la copii. (WHO, 2019) În cadrul Conferinței naționale SNI Suli Expo 2025 ADHD, Autizmus, Budapesta, s-au prezentat consecințe negative, dar și despre beneficii. La expunere îndelungată la ecrane, copiii cu deficit de atenție, ca urmare pierd și mai mult abilitatea de concentrare. Dar, așa cum a observat părintele, din perspectivă senzorială, deconectarea de un mediu înconjurător încărcat de stimuli, și participarea în activitate de joc pe ecran - gamificare, sistem predictibil, sub controlul personal al celui care manipulează, devine un mijloc util în calmarea/echilibrarea sistemului nervos. (Ex. PokPok app– joc educațional Montessori 2-8 ani) Unii din elevii mei, după vacanțe sau weekend lung, manifestă comportamente de “sevrăj” în prima zi la școală. Caută intensiv obținerea/împrumutarea telefonului profesorului, fiind preocupat exclusiv de acest lucru, fără interes față de activitățile educaționale oferite. Menționez această consecință neplăcută, pentru că este un exemplu de a educa copilul spre a-și redirecționa nevoile, de exemplu la jocuri de mișcare, pentru a sprijini sistemul nervos, jucării tactile, cu lumini sau sunete spre a calma nevoia, și ca și ultimă opțiune, oferirea vizionării unor animații, antrenând totodată copilul la compromisul unei limite de timp. Limitele, rutinele, atitudinea, comportamentul consecvent al adulților sprijină elevul în situațiile de criză.

Perspectiva academică

Evaluarea inițială, la începutul unui an școlar nou, la elevi non-verbali, cu întârzieri semnificative în dezvoltare, conform documentelor, este o mare provocare, ei fiind într-un mediu străin, cooperarea pentru testare, în general, este mică, și toleranță scăzută a elevului față de sarcini. De aceea, folosesc gamificare, ca și mediu de evaluare. Ofer pe tabletă jocuri de asociere, potrivire, numerație. Elevii cu diagnostic de Tulburare de spectru autist, întotdeauna mi-au dezvăluit cunoștințe, arii de interes, chiar arii unde excelează.

Școala online, în perioada pandemiei Covid, a adus mai aproape soluții digitale și cunoaștere despre evoluția tehnologiei informaționale. Toți profesorii au dobândit experiență prin oportunități educaționale online și cunoaștem forme de prezentare a materialului de predare prin aplicații sau platforme, și am constatat efectul motivațional, de a menține elevii implicați. Chiar dacă pare o schimbare drastică de la educația tradițională din manual, și părea o soluție provizorie pentru școala online, cred că am observat comportamentul copiilor, cel puțin în viața personală, cum că spațiul virtual este mediul de socializare pentru ei. Ori dacă dorim conexiuni autentice cu ei,

paradoxal, și noi trebuie să cunoaștem acest mediu. Mai mult, evoluția accelerată în tehnologia informațională, oferă oportunități pentru a ne întâlnii cu elevii, ghidându-i spre scopurile noastre educaționale/de învățare academică. De exemplu prin Lego Educational, Lego Therapy, Minecraft: Education Edition.

O analiză sistematică, publicată de Le Cunff, Dommett & Giampetro (2022) a șapte studii pentru a urmări metode de îmbunătățire, sprijinire a neurodiversității în educația online, recomandă pentru elevii neurodivergenți sprijinirea modului de prezentare a instrucțiunilor, adaptarea materiei, și asigurarea siguranței psihologice în mediul online pentru toți elevii.

Perspectiva comunicării

Filmul, *Life, Animated* (2016) creat după cartea cu același titlu, este o documentare a experiențelor scriitorului în educația fiului său autist. Inițial, non-verbal, copilul a început să comunice prin limbaj datorită animațiilor Disney pe care le urmărea, și datorită unei inspirații de moment al tatălui său când a imitat personajele urmărite de copil pe ecran.

Un articol al DiPietro și colaboratorii, publicat în 2019 au studiat dezvoltarea abilităților sociale la copii cu Tulburare de spectru autist (TSA) prin terapie cu ajutorul tehnologiei. Cum robotica și jocuri pe calculator oferă inovație în tratamentul și educația persoanelor cu TSA.

Un studiu comparativ de Atherton și colaboratorii (2022) au constatat că persoanele cu TSA răspund mai puțin în interacțiuni umane față de semenii neurotipici, dar aceste dificultăți se atenuează, dispar când interacționează cu animale. Un studiu comparativ de Wang și colaboratorii (2024) au ajuns la concluzia că gamificarea a fost folosită în rândul copiilor cu TSA pentru antrenament, învățare și terapie în promovarea interacțiunilor sociale, și abilităților de comunicare. Jocuri de animație atât cu marionete, cât și prin animații multimedia, gamificare, m-au ajutat în munca cu elevii cu CES. Au întărit momente de interacțiune, au deschis comunicare din partea elevului non-verbal, și a încurajat limbajul expresiv. Platforme cu soluții de comunicare augmentative/alternative oferă materiale suport adaptate evoluției tehnologiei, chiar accesibile financiar. (Ex. programele gamei Boardmaker, Verbalio)

În încheiere, a investi în învățare prin joc sub forma unui design de tehnologie bine construită, a arătat potențialele beneficii asupra dezvoltării copiilor, deoarece aceste experiențe au implicat arii vaste de învățare, și gândire critică în modul de abordare unor noi experiențe, experimentare și explorare, încredere de sine, expresia emoțiilor, joc independent extins, abilitatea de rezolvare de probleme. (2025, Brian Lovell fondator și CEO al firmei de dezvoltare de jocuri Red Games Co.)

Bibliografie

- Atherton G, Edisbury E, Piovesan A, Cross L. 'They ask no questions and pass no criticism': A mixed-methods study exploring pet ownership in autism. *J Autism Dev Disord*. 2023 Aug;53(8):3280-3294. doi: 10.1007/s10803-022-05622-y. Epub 2022 Jun 9. PMID: 35678947; PMCID: PMC10313530.
- Caponetto, Ilaria, Jeffrey Earp, and Michela Ott. "Gamification and education: A literature review." In *European conference on games-based learning*, vol. 1, no. 1, pp. 50-57. 2014.
- DiPietro, J.; Kelemen, A.; Liang, Y.; Sik-Lanyi, C. Computer- and Robot-Assisted Therapies to Aid Social and Intellectual Functioning of Children with Autism Spectrum Disorder. *Medicina* **2019**, 55, 440. <https://doi.org/10.3390/medicina55080440>
- Dixson, Marcia. (2010). Creating effective student engagement in online courses: What do students find engaging? Communication Faculty Publications. 10.
- Dwyer P. The Neurodiversity Approach(es): What Are They and What Do They Mean for Researchers? *Hum Dev*. 2022 May;66(2):73-92. doi: 10.1159/000523723. Epub 2022 Feb 22. PMID: 36158596; PMCID: PMC9261839.
- Garrison, D. & Cleveland-Innes, Martha. (2005). Facilitating Cognitive Presence in Online Learning: Interaction Is Not Enough. *The American Journal of Distance Education*. 19. 133-148. 10.1207/s15389286ajde1903_2.
- Martin, F. & Bolliger, D.U. (2018). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. *Online Learning* 22(1), 205-222. doi:10.24059/olj.v22i1.1092
- Majuri, Jenni, Jonna Koivisto, and Juho Hamari. "Gamification of education and learning: A review of empirical literature." *GamiFIN* (2018): 11-19.
- Le Cunff Anne-Laure, Dommett Eleanor, Giampietro Vincent, CH. Supporting Neurodiversity in Online Education: A Systematic Review, In Book: *The Future of Online Education* (pp.213-234), Nova Publishers, 2022, <https://www.researchgate.net/publication/370211116>
- Prensky, Marc, 2012, *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*, Corwin Press, 2012, Online pub. Date 2014
- Solomovich, Shai & Ceobanu, Ciprian. (2021). The effect of mobile learning on students' attitudes using mobile devices. *Educatia* 21. 222-37. 10.24193/ed21.2021.21.03.

Zakkoyya H. Lewis, Maria C. Swartz, and Elizabeth J. LyonsA, What's the Point?: A Review of Reward Systems Implemented in Gamification Interventions, Games for Health Journal Vol. 5, No. 2, <https://doi.org/10.1089/g4h.2015.007>

Wang Tingxuan, Haixia Ma, Haoyan Ge, Yuying Sun, Tyrone Tai-On Kwok, Xianliang Liu, Yanping Wang, Way Kwok Wai Lau, Wen Zhang,

The use of gamified interventions to enhance social interaction and communication among people with autism spectrum disorder: A systematic review and meta-analysis,

International Journal of Nursing Studies, Volume 165, 2025, 105037, ISSN 0020-7489, <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2025.105037>.

Weiss MD, Baer S, Allan BA, Saran K, Schibuk H. The screens culture: impact on ADHD. Atten Defic Hyperact Disord. 2011 Dec;3(4):327-34. doi: 10.1007/s12402-011-0065-z. Epub 2011 Sep 24. PMID: 21948003; PMCID: PMC3220824.

Sensory Integration Education <https://www.sensoryintegrationeducation.com/pages/what-is-si>

European Comission, EU Funding & Tenders Portal, EU Animation Labs 2023-2025

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders>, Proiectul UE Animated Learning -

<https://animatedlearning.dk/en/publications/>

EdSurge – <https://www.edsurge.com/research/guides/game-based-learning-preparing-students-for-the-future>

EdTechDigest - <https://www.edtechdigest.com/2025/03/18/the-power-of-play-how-technology-is-transforming-early-childhood-learning/>

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

PROF. HURTOI MIHAELA

COLEGIUL ECONOMIC ION GHICA BRĂILA

Gamificarea este aplicarea elementelor de joc și a principiilor legate de joc în contexte non-jocuri. Această acțiune își propune să implice și să motiveze participanții în vederea atingerii obiectivelor dorite. În esență, gamificarea este dinamică și versatilă, fiind folosită în diverse domenii, cu aplicații nesfârșite pentru diverse scopuri. Companiile îl folosesc pentru a stimula angajații, iar instituțiile școlare îl folosesc pentru a educa elevi.

În ceea ce privește educația, gamificarea are puterea de a transforma o lecție clasică într-o activitate interactivă și distractivă. Acest lucru, deoarece le permite elevilor să concureze unul împotriva celuilalt în numele cunoștințelor, câștigând puncte, insigne sau recompense. Elementele de joc îi motivează pe elevi să învețe și să absoarbă mai repede informațiile. De asemenea, ei vor învăța valori și atitudini importante precum fair-play-ul, lucrul în echipă, aprecierea valorii celorlalți, corectitudinea.

Gamificarea încurajează elevii, indiferent de nivelul de studiu, să participe activ la educația lor. În loc să primească în mod pasiv lecții de la profesori, aceștia devin implicați personal în procesul de învățare. Ei sunt actorii propriei schimbări. Distracția și recompensele pe care le oferă jocul le mențin mult mai mult interesul pe tot parcursul activității, evitându-se astfel momentele de monotonie sau plictiseală.

Voi prezenta câteva modalități prin care orice profesor, indiferent de disciplina predată, poate introduce elemente de gamificare.

1. Folosirea imaginilor pe parcursul predării va face lecția mult mai atractivă. Să nu uităm că elevii de astăzi trăiesc într-o „cultură a imaginii”, iar informația este mult mai ușor reținută dacă este însoțită de o imagine, nu neapărat tehnică, poate fi chiar din domeniul artistic. Imaginea trezește un interes mult mai mare decât informația în sine, dar, pe parcurs, se realizează transferul, astfel încât la finalul lecției elevii vor reține și conținutul informațional asociat.

2. Inserarea pe parcursul activității didactice a unui „story”. La vârsta școlarității, curiozitatea cunoaște cote maxime, iar elevii se vor arăta mult mai interesați de lecție, dacă profesorul va reuși să integreze o poveste, un aspect epic, un fir narativ care presupune trecerea prin momentele acțiunii. Povestea poate fi preluată sau născocită pe loc, în funcție de starea de spirit a elevilor, ca exercițiu de spargere a gheții și continuată până la sfârșitul orei. Cu siguranță, elevii vor fi mult mai dornici să avanseze pe firul poveștii, chiar dacă lecția are un conținut arid, la o primă vedere, când scriem titlul lecției pe tablă. Dorința lor este să afle finalul, astfel încât sunt captivați de tot ce se întâmplă în toate momentele lecției.
3. Integrarea platformelor educaționale în procesul de învățare poate transforma o lecție clasică într-una modernă, foarte atractivă pentru elevi, care vor participa activ la un joc și vor învăța cu ușurință concepte noi. În primul rând, vorbim de o motivație crescută dată de gamificare și, în același timp, de o atenție distribuită uniform pe tot parcursul lecției. Comunicarea dintre profesor și elev devine mai relaxată, iar modul în care este prezentat conținutul informațional este flexibil și adaptat nevoilor educabililor. Chiar dacă este vorba de o activitate de evaluare, elevul nu va mai manifesta sentimentul de anxietate, din contră, va fi antrenat în ideea de joc. În plus, inserarea jocului oferă șanse egale tuturor, căci este perceput ca o activitate recreativă sau o zonă în care toți se simt confortabil.
4. Utilizarea recompenselor pe tot parcursul lecției prin prezentarea unor rapoarte sau clasamente ale răspunsurilor. Elevii devin mult mai entuziasmați și mai motivați, în momentul în care primesc recompense în mai multe etape ale lecției, nu doar la final. În plus, sarcinile sunt transformate în provocări, iar atenția lor rămâne constantă. Prezentarea unor clasamente sau feed-back-uri după fiecare etapă a lecției îi poate ajuta, de asemenea, să observe unde au greșit și să revină asupra informației pe care nu au înțeles-o bine, realizând astfel singuri progresul.

În concluzie, gamificarea procesului educativ nu doar mută elevii dintr-un mediu de învățare rigid, într-unul familiar și plăcut, ci îi ajută să devină responsabili pentru propria lor dezvoltare, să-și formeze atitudini și valori, precum încrederea, fair-play-ul, colaborarea, dar și să-și dezvolte motivația și atenția, calități indiscutabil necesare atingerii succesului. Gamificarea este practic o adaptare a procesului educativ la nevoile generației digitale, dornică de interactivitate și stimulare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Blog, Aha Slides, Thorin Tran, 8 ianuarie 2025
2. GAMIFICARE, NOI TENDINȚE ÎN EDUCAȚIE Caftanaton Olesea , Caganovschi Daniela Andrunachievici Vladimir Institute of Mathematics and Computer Science, Tiraspol State University ; Moldova State University, 2021

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

prof.înv.primar Hussain Ana

Școala Gimnazială Nr.88 - București

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare în procesul educațional, integrând elemente specifice jocurilor în activitățile didactice pentru a crește motivația, implicarea și performanța elevilor. Acest articol explorează fundamentele teoretice, modelele pedagogice aplicabile în învățământul primar și studii comparative relevante privind eficiența gamificării în acest segment educațional.

În contextul reformei educaționale și al digitalizării, tot mai multe școli din învățământul primar adoptă metode moderne pentru a stimula interesul elevilor. Gamificarea este una dintre strategiile emergente, oferind o alternativă atractivă la metodele tradiționale de predare. Scopul acestui articol este de a evidenția valoarea gamificării în educația primară prin analizarea teoriilor motivaționale, modelelor pedagogice și studiilor de caz comparative.

Fundamente teoretice ale gamificării în educație

1. Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT)

Conform lui Deci și Ryan (2000), motivația intrinsecă este fundamentată pe satisfacerea a trei nevoi psihologice de bază: competență, autonomie și relaționare. Gamificarea răspunde acestor nevoi prin oferirea de provocări, libertate în luarea deciziilor și feedback social constant.

2. Flow-ul educațional (Teoria Fluxului – Csikszentmihalyi)

Elevii intră în „flow” când sunt complet absorbiți într-o activitate, ceea ce crește eficiența învățării. Elementele ludice, precum punctele, nivelurile sau recompensele, pot susține acest tip de concentrare activă.

3. Teoria învățării prin recompensă (Behaviorismul)

Gamificarea folosește mecanisme de recompensă (badge-uri, punctaje) similare cu condiționarea operantă. Acest model este frecvent aplicat în clasele primare, unde elevii răspund rapid la feedback pozitiv.

Modele de implementare a gamificării în învățământul primar

1. Modelul MDA (Mecanică - Dinamică - Estetică)

Folosit în designul jocurilor educaționale, acest model definește structura gamificării prin:

- **Mecanică:** reguli, puncte, insigne
- **Dinamică:** competiție, progres
- **Estetică:** satisfacție, distracție, realizare

2. Modelul Gamified Learning Theory (Landers, 2015)

Acest model sugerează că elementele ludice trebuie alinate cu obiectivele de învățare. În cazul învățământului primar, acest lucru implică integrarea atentă a jocurilor în cadrul curriculei.

3. Modelul Octalysis (Chou, 2016)

Oferă o hartă motivațională bazată pe 8 forțe de atracție (ex. sens, progres, socializare), utile pentru proiectarea de lecții gamificate.

Cercetări comparative relevante

1. Studiul Koivisto & Hamari (2014)

Într-un studiu cu elevi de ciclul primar, s-a constatat o creștere semnificativă a participării și a notelor la matematică atunci când au fost introduse insigne și clasamente.

2. Meta-analiză (Subhash & Cudney, 2018)

Această meta-analiză a inclus 32 de studii și a concluzionat că gamificarea are un impact pozitiv moderat asupra învățării, cu efecte mai puternice la vârste mici datorită entuziasmului ridicat pentru activități ludice.

3. Studiu în România (Popescu & Cristea, 2021)

Un experiment derulat în 4 școli primare a arătat că utilizarea platformei ClassDojo a îmbunătățit disciplina, participarea și colaborarea între elevi.

Concluzii:

Gamificarea oferă oportunități reale de îmbunătățire a procesului educațional în învățământul primar, cu efecte semnificative asupra motivației și performanței. Integrarea elementelor ludice trebuie să fie atent planificată și susținută de principii pedagogice clare. Modelele teoretice și cercetările comparative confirmă valoarea adăugată a acestei metode, mai ales în etapele timpurii ale educației.

Bibliografie:

- Landers, R. N. (2015). Dezvoltarea unei teorii a învățării gamificate. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Popescu, M., & Cristea, A. (2021). Gamificarea procesului didactic în învățământul primar: studiu de caz în patru școli din România. *Revista de Pedagogie*, 69(1), 115–128.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI- RESURSE EDUCATIONALE ȘI PLATFORME

Prof. Iatropol Monica
Școala Gimnazială Vădeni

Resursele Educaționale Deschise (RED) sunt materiale educaționale disponibile gratuit, care pot fi utilizate, adaptate și redistribuite fără restricții majore. Resursele Educaționale Deschise (RED) joacă un rol fundamental în extinderea accesului la educație, permițând tuturor să beneficieze de cunoștințe gratuite și facilitând cooperarea între cadrele didactice și elevi. Ele contribuie la un mediu educațional mai incluziv, stimulând schimbul de idei și învățarea colaborativă.

Flexibilitatea acestora constă în adaptarea și reutilizarea în diferite contexte educaționale, elevii sunt atrași de jocurile educaționale și își dezvoltă gustul pentru competiție în diferite contexte precum: quizz-uri, “roata întrebărilor”, ce oferă feedback și include indicatori de progres în parcursul de învățare. Pentru a facilita învățarea interactivă online pot fi utilizate diferite instrumente: Platforme educaționale dar și aplicații: Google Classroom, Microsoft Teams, Learning Apps, Edmodo, Kahoot, Padlet, Wordwall; Mentimeter, Zoom, Google, Jamboard, Google Forms. Acestea aduc un dinamism în activitățile didactice, au aplicabilitate, țin elevii conectați pentru a afla punctajul sau aprecierea din partea altor colegi și a cadrelor didactice.

Aceasta nu înseamnă că minimalizăm strategiile de învățare “clasice”, care au o ancorare mai bună în plan real, spațiul de învățare real, legătura elev-profesor sau elev-elev poate fi mai constructivă; un mediu natural al unei Grădini Botanice sau al unui Muzeu de Istorie văzut real, nu poate fi înlocuit cu spațiul virtual, în care copilul își face o idee despre cum ar arăta un muzeu, fără să îl fi văzut vreodată.

Totuși, diferite platforme educaționale, vin cu lecții care să faciliteze învățarea, aplicațiile se bazează pe joc, acesta este mai ușor înțeles, are legătură cu realitatea lor apropiată, de zi cu zi și copiii reușesc să își însușească mai ușor noțiuni care la început li se păreau de nepătruns. Ceea ce este vizual și auditiv se reține prin urmare mai repede, mai eficient. Eficiența acestora nu depinde de cât de mult stăm pe o platformă, relevant este modul în care jocurile,

aplicațiile on-line să fie de efect pentru copii, să îi ajute să învețe, să înțeleagă diferite procese, fenomene, operații matematice, sau noțiuni lingvistice.

Aceste aplicații, instrumente și platforme includ adesea caracteristici precum conținut interactiv, chestionare și jocuri, îndrumare și mentorat virtual și combinații ale acestora – parcursuri de învățare personalizate. Pot fi folosite pentru a ajuta elevii să învețe, să-și dezvolte abilități, să-și formeze atitudini : de la matematică și științe până la arte și științe sociale. În plus, multe dintre aceste aplicații, instrumente și platforme includ funcții de consemnare a rezultatelor și analiză (comparativă), care le permit cadrelor didactice să monitorizeze progresul elevilor și să măsoare eficacitatea intervențiilor educative.

În mediul Internet găsim numeroase instrumente web, care permit realizarea unor abordărididactice interactive și adaptarea actului educațional la specificul de învățare al elevilor. Resursele educaționale realizate în cadrul unor aplicații web pot motiva elevii să învețe, îi ajută să înțeleagă și să asimileze rapid conținuturile predate într-o manieră cât mai plăcută și accesibilă și influențează formarea abilităților și competențelor la nivelul disciplinei și în context transdisciplinar.

Canva (<https://www.canva.com/>) este o aplicație simplă și originală pentru a proiecta un mesaj (viziune, ideie, etc.), având la bază grafică profesională, sau, cu alte cuvinte, de a exprima conținutul lingvistic prin imagini și grafică. Aplicația integrează funcționalități ușoare de editare și filtrare a fotografiilor, machetare, căutarea și partajarea informației grafice. Produsele elaborate în aplicația Canva au o prezență și un impact puternic asupra comunităților de socialmedia, marketing, afaceri, antreprenoriale și educaționale. În calitate de profesori, putem utiliza Canva pentru a crea prezentări ce conțin o grafică uimitoare. Canva oferă modalități excelente pentru a partaja prezentările realizate.. Deși aplicația propune elemente care se plătesc pentru a le putea folosi, identificăm și foarte multe posibilități de lucru în mod absolut gratuit.

Wordwall (<https://wordwall.net/>) este o aplicație web care permite elaborarea unor aplicații educaționale interactive care încurajează elevii să învețe activ sensul cuvintelor, relația între cuvinte și expresiile frazeologice, prin reprezentări grafice ale conținutului. Aplicația folosește diverse șabloane interactive de tip joc didactic, potrivirea cuvintelor, puzzle-uri, quiz-uri și multe altele. De asemenea, aplicația conține funcția de a crea activități printabile, care pot fi tipărite direct sau descărcate ca fișier PDF. Activitățile interactive pot fi redactate pe orice dispozitiv web, cum ar fi un computer, telefon, tabletă sau tablă interactivă. Se poate crea o activitate complet interactivă în doar câteva minute. Aplicația oferă un pachet Basic în varianta gratuită.

Kahoot este o platformă de învățare bazată pe joc, utilizată pentru evaluarea cunoștințelor elevilor, pentru evaluarea formativă sau ca o pauză interactivă de clasă.

Întrebările sunt proiectate pe un ecran partajat, în timp ce un număr nelimitat de jucători răspund la întrebări cu smartphone-ul, tableta sau computerul lor. Când selectați un Kahoot pentru a vă juca cu elevii, va trebui să selectați un mod de joc clasic sau de echipă (classic or team). Apoi faceți click pe Joacă (Play) și ar trebui să vedeți un ecran de lobby, unde sunt afișate instrucțiunile pentru a merge la kahoot.

Introduceți un cod PIN al jocului. Lăsați această pagină deschisă și cereți cursanților să urmeze instrucțiunile de pe propriile dispozitive. Pe măsură ce se alătură, veți vedea că numele lor apar pe ecran. Faceți clic pe „Start” odată ce toată lumea s-a alăturat. Folosiți butonul „Următorul” (Next) pentru a trece prin ecranele de rezultate și pentru a trece la următoarea întrebare. Odată ce s-a răspuns la toate întrebările, veți putea colecta feedback-ul cu privire la rezultatele kahoot-ului de la elevi și se vor putea descărca, imediat, rezultatele.

Cerghit, Ioan, , Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București.2002

Drăgănescu, Mihai, De la societatea informațională, la societatea cunoașterii

Ionescu, M. (coord.), 2011, Instrucție și educație. Paradigme educaționale moderne, Editura Eikon, Cluj-Napoca.

GAMIFICAREA, O STRATEGIE INOVATOARE ÎN FORMAREA PROFESORILOR DEBUTANȚI ȘI A ELEVILOR LOR

Prof. inv. primar: Iavorschi Elena
Școala Gimnazială Nr. 197, București

Metodele tradiționale, deși fundamentale, necesită adesea completări inovatoare pentru a răspunde nevoilor de învățare ale copiilor de astăzi. În mediul educațional, gamificarea vizează creșterea angajamentului, motivației și participării elevilor prin transformarea activităților de învățare în experiențe captivante, structurate similar jocurilor.

Implementarea unor astfel de strategii inovatoare reprezintă o provocare, în special pentru profesorii debutanți, care se află la începutul parcursului lor profesional. Această categorie de cadre didactice, deși adesea entuziastă și deschisă la nou, necesită sprijin și ghidare pentru a integra eficient gamificarea în practica pedagogică.

Gamificarea de la concept la practică în educație

În educație, gamificarea înseamnă transformarea activităților de învățare în experiențe captivante, similare jocurilor, care stimulează implicarea, competiția sănătoasă și atingerea de obiective. Prin elemente precum puncte, ecusoane, clasamente, niveluri, provocări și recompense, gamificarea reușește să **îmbunătățească motivația**, nevoia umană de a progresa și de a fi recunoscut este puternică. Gamificarea valorifică această nevoie, transformând învățarea într-o misiune personală; să **crească participarea**, o activitate gamificată încurajează elevii să se implice activ, să experimenteze și să nu se teamă de greșeli, deoarece acestea devin parte din procesul de învățare și îmbunătățire; să **dezvolte abilități transversale** deoarece jocurile cer adesea gândire critică, rezolvare de probleme, colaborare și perseverență – abilități esențiale în secolul XXI.

Mecanismele de joc **permit feedback rapid și concret**, ajutând elevii să înțeleagă unde au greșit și cum se pot îmbunătăți, iar structura bazată pe niveluri și provocări permite o **diferențiere a parcursului educațional**, adaptându-se ritmului și nevoilor individuale ale elevilor.

Integrarea tehnologiei este adesea un facilitator cheie al gamificării, permițând crearea de platforme interactive, aplicații și resurse digitale care amplifică experiența ludică. De la quiz-uri interactive cu punctaj, la simulări complexe sau platforme de management al clasei

care acordă "puncte de experiență" pentru comportamente pozitive și sarcini îndeplinite, opțiunile sunt variate și în continuă expansiune.

Profesorul debutant: Un pionier al gamificării cu sprijinul mentorului

Pentru profesorii debutanți, care se află la început de drum și caută modalități de a-și construi o identitate didactică puternică, gamificarea poate părea inițial o provocare complexă. Cum integrezi puncte și niveluri într-un curriculum deja încărcat? Cum te asiguri că jocul servește învățarea și nu o deturneză? Acestea sunt întrebări legitime, la care **mentoratul** oferă răspunsuri și ghidare.

Mentorul devine un partener esențial în procesul de familiarizare și implementare a gamificării. În loc să ofere pur și simplu soluții gata făcute, un mentor experimentat va:

- **Încuraja explorarea și experimentarea:** Mentorul poate sugera resurse, platforme sau exemple de bună practică în gamificare, lăsând spațiu profesorului debutant să experimenteze în siguranță și să descopere ce funcționează cel mai bine pentru stilul său și pentru elevii săi. El poate oferi "scenarii" sau "provocări" didactice în care debutantul să aplice elemente de gamificare.
- **Oferi feedback constructiv și specific:** După o sesiune în care debutantul a încercat elemente de gamificare, mentorul poate observa și oferi feedback detaliat. "Am observat că elevii au fost foarte implicați în faza de adunare a punctelor. Cum ai putea să conectezi mai bine punctele obținute cu învățarea conceptului X?" sau "Ce alte elemente de joc ai putea adăuga pentru a menține interesul pe termen lung?".
- **Discuta aspectele pedagogice:** Gamificarea nu este despre a te juca de dragul jocului, ci despre a învăța eficient. Mentorul poate ajuta debutantul să înțeleagă cum elementele ludice se aliniază cu obiectivele de învățare, cum se evaluează progresul într-un mediu gamificat și cum se menține echilibrul între distracție și rigoare academică. Aceasta implică o reflecție profundă asupra designului educațional (Boncu, 2018). De asemenea, Ioan Cerghit (2002) sublinia importanța metodelor active și participative în educație, iar gamificarea reprezintă o extensie modernă a acestor principii.
- **Ajuta la depășirea provocărilor inițiale:** Debutantul se poate confrunta cu dificultăți tehnologice, rezistență din partea elevilor mai reticenți sau scepticism din partea colegilor. Mentorul, prin propria experiență și prin capacitatea de a oferi soluții pragmatice sau de a valida eforturile, poate fi un sprijin crucial.

- **Promova reflecția asupra propriei practici:** Rolul mentorului nu este doar de a transmite informații, ci de a cultiva o atitudine reflexivă (Schon, 1983). Discuțiile despre succesul sau eșecul unei strategii gamificate, despre reacțiile elevilor și despre ajustările necesare îi permit profesorului debutant să își dezvolte propria expertiză și să devină un practicant reflexiv al gamificării.

Avantajele mentoratului în promovarea gamificării

Prin integrarea gamificării în procesul de formare și dezvoltare a profesorilor debutanți, mentoratul capătă o nouă dimensiune. El nu mai este doar un transfer de cunoștințe, ci un proces de co-creare și explorare. Profesorii debutanți, prin ghidarea mentorilor, pot deveni agenți ai schimbării, aducând în clasele lor metode moderne și eficiente. Această abordare le permite să:

- **Își construiască încrederea:** Succesul în aplicarea gamificării, chiar și la scară mică, sub supravegherea mentorului, crește încrederea debutantului în propriile abilități inovatoare.
- **Dezvolte o mentalitate de creștere:** Experiența de a experimenta și de a învăța din încercări și erori, specifică gamificării, modelează o mentalitate deschisă către îmbunătățire continuă.
- **Devină lideri în inovație:** Profesorii debutanți care stăpânesc gamificarea pot deveni ulterior ei înșiși mentori sau modele pentru colegii lor, contribuind la diseminarea bunelor practici în școală.
- **Păstreze entuziasmul inițial:** Noutatea și succesul gamificării pot revitaliza entuziasmul debutantului, ajutându-l să depășească provocările inerente începutului de carieră și să rămână motivat pe termen lung. **Mihaela Jigău** (2004) subliniază importanța motivației intrinseci în învățare, iar gamificarea poate fi un puternic catalizator pentru aceasta.

Concluzii

Mentoratul în educație transcende rolul său superficial de simplu ghidaj practic; el se manifestă ca un **parteneriat transformațional** profund, o relație dinamică ce modelează nu doar competențele profesionale, ci și esența ființei umane din spatele catedrei. Prin funcția sa de **oglină interioară**, mentorul oferă profesorului debutant un spațiu sigur și structurat pentru a se conecta autentic cu propriul sine. Acest proces de introspecție îi permite noului profesor

să își înțeleagă cu adevărat motivațiile intrinseci, să își identifice și să își gestioneze emoțiile complexe, să își recunoască punctele forte unice și, nu în ultimul rând, să își conștientizeze ariile de dezvoltare.

În acest context, **autocunoașterea** devine mult mai mult decât un simplu beneficiu personal; ea se impune ca un **pilon fundamental** pe care se edifice întreaga carieră didactică. Este temelia care susține o dezvoltare profesională continuă și relevantă, ce nu se limitează doar la acumularea de cunoștințe sau metode, ci vizează o creștere holistică. Această autocunoaștere profundă cultivă **autenticitatea în relația cu elevii**, permițând profesorului să se prezinte în fața lor ca o persoană reală, vulnerabilă și, tocmai de aceea, credibilă. Această autenticitate generează încredere, reduce barierele și creează un climat de învățare bazat pe respect reciproc și siguranță psihologică.

Pe lângă impactul asupra relației cu elevii, profesorii cu o autocunoaștere solidă devin mai **adaptabili la schimbare și mai rezilienți**. Într-un sistem educațional aflat în perpetuă reformă, capacitatea de a face față incertitudinilor, de a învăța continuu și de a se reinventa este vitală. Autocunoașterea le permite să identifice strategiile de *coping* eficiente și să abordeze provocările nu ca pe niște obstacole insurmontabile, ci ca pe oportunități de creștere. Astfel, mentoratul sprijină nu doar debutul, ci și longevitatea și succesul pe termen lung în profesie.

Astfel, investiția în programe de mentorat nu este doar o cheltuială, ci o **investiție strategică în viitorul educației**. Prin asigurarea că profesorii noștri, în special cei la început de drum, sunt echipați nu doar cu vasta cunoștințe curriculare și metodologice, ci și cu o profundă **înțelepciune de sine**, fundamentată pe autocunoaștere, construim o resursă umană didactică robustă și adaptabilă. Acești profesori autentici, conștienți de sine, sunt mai rezilienți în fața provocărilor, mai empatici cu elevii lor și mai capabili să inspire și să modeleze caractere. Așa cum afirma influentul pedagog John Dewey, "Nu învățăm din experiență, învățăm din reflectarea asupra experienței" – iar mentoratul nu este doar un cadru, ci un catalizator vibrant care oferă spațiul și ghidajul ideal pentru această reflecție esențială, transformând experiența brută în înțelepciune practică și personală. Prin mentorat, cultivăm nu doar profesori buni, ci **educatori compleți**, capabili să facă față complexității lumii moderne și să pregătească elevii pentru un viitor incert, dar plin de posibilități.

Bibliografie

Boncu, E. *Inteligența emoțională și socială în educație*. Editura Polirom, Iași, 2018.
Brookfield, S. D. *Becoming a critically reflective teacher*. Jossey-Bass, San Francisco, 1995.

Goleman, D. *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books, New York, 1995. Schon, D. A. *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books, New York, 1983.

Ludification et technologies éducatives: une approche innovante pour stimuler l'engagement, la participation et la réussite des apprenants

Prof. Ingrid-Monica Iavorschi

Colegiul Național „Gheorghe Munteanu Murgoci” Brăila

Dans le contexte éducatif contemporain, caractérisé par une évolution rapide des technologies et des attentes accrues envers les systèmes d'enseignement, le recours au jeu comme stratégie innovante dans le processus d'apprentissage-évaluation s'impose de plus en plus comme une alternative crédible, efficace et stimulante. Intégrer des éléments ludiques et technologiques dans l'acte d'apprentissage n'est plus perçu comme une distraction ou une activité secondaire, mais plutôt comme un instrument puissant pour transformer l'expérience éducative en une aventure motivante, engageante et durable, tant pour les élèves que pour les enseignants. Le jeu, qu'il soit numérique ou analogique, a le potentiel de redéfinir les dynamiques de la salle de classe en encourageant la participation active, en augmentant la motivation intrinsèque des apprenants, et en optimisant l'efficacité du processus d'assimilation et d'évaluation des savoirs.

La motivation est l'un des piliers fondamentaux de l'apprentissage. Or, un des défis majeurs dans les environnements éducatifs traditionnels réside dans le maintien de l'intérêt et de l'enthousiasme des élèves face à des contenus parfois perçus comme abstraits ou déconnectés de leur réalité. Le jeu, par sa nature même, capte l'attention en instaurant un cadre où l'engagement n'est pas imposé mais recherché. Il crée un espace de liberté contrôlée dans lequel les apprenants peuvent expérimenter, échouer, recommencer et progresser sans la pression d'un jugement immédiat. Les mécanismes de récompense, de progression par niveaux, de défis à relever et de feedback immédiat, caractéristiques des jeux, activent les ressorts de la motivation intrinsèque. Ils transforment le rapport au savoir : apprendre devient un but personnel, un défi que l'on souhaite relever, plutôt qu'une simple obligation académique. En intégrant ces éléments dans des dispositifs pédagogiques, on renforce la volonté d'apprendre et on cultive une attitude positive face aux apprentissages.

La participation, quant à elle, est étroitement liée à la motivation, mais elle relève aussi de la qualité de l'interaction entre l'élève, l'enseignant et les contenus. Dans un dispositif ludique, les rôles traditionnels sont bousculés. L'élève n'est plus seulement un récepteur passif de connaissances, mais un acteur central du processus, impliqué activement dans des scénarios

où ses décisions, ses actions et ses choix ont un impact réel. Cette implication accrue favorise une meilleure assimilation des concepts, car l'apprentissage devient expérientiel et contextuel. De plus, les jeux, notamment ceux qui intègrent des technologies interactives (comme les serious games, les applications mobiles éducatives ou les environnements virtuels immersifs), offrent des modalités d'expression diverses et adaptées aux styles cognitifs variés des apprenants. Ils favorisent aussi le travail collaboratif, en créant des dynamiques de groupe dans lesquelles la coopération, la communication et la résolution de problèmes sont essentielles. Cela contribue à renforcer le sentiment d'appartenance et la responsabilité collective, deux facteurs essentiels à une participation durable et significative.

Sur le plan de l'efficacité, les recherches en sciences de l'éducation montrent que l'apprentissage par le jeu permet non seulement une meilleure mémorisation des contenus, mais aussi un développement plus profond de compétences transversales telles que la pensée critique, la créativité, la gestion du temps ou encore la prise de décision. L'intégration de technologies éducatives intelligentes permet de personnaliser les parcours d'apprentissage en fonction des progrès et des besoins de chaque apprenant, tout en recueillant des données précises sur les performances, les erreurs fréquentes, le temps de réponse, etc. Cette approche offre une vision fine du processus d'apprentissage, facilitant ainsi une évaluation formative continue, ciblée et réactive. L'élève n'est plus évalué uniquement sur un résultat final, mais accompagné dans son évolution, ce qui favorise une progression plus régulière et une meilleure conscience de ses acquis et de ses lacunes. De plus, les jeux permettent souvent de simuler des situations complexes ou abstraites, rendant tangibles des concepts difficiles à appréhender par des moyens traditionnels, notamment dans les disciplines scientifiques, techniques ou linguistiques.

Il convient également de souligner l'impact psychologique et affectif du jeu dans le cadre scolaire. En réduisant l'anxiété liée à l'échec ou à l'évaluation, en valorisant les efforts plutôt que les résultats immédiats, et en instaurant une atmosphère bienveillante et stimulante, les dispositifs ludiques favorisent un climat propice à l'apprentissage. L'élève se sent autorisé à prendre des risques, à explorer, à apprendre de ses erreurs – autant de comportements fondamentaux dans une démarche d'apprentissage authentique. Les jeux favorisent aussi la narration et l'émotion, deux dimensions essentielles pour ancrer les connaissances dans la mémoire à long terme. L'histoire racontée à travers un jeu, le personnage incarné, les dilemmes

vécus, deviennent autant de repères affectifs qui facilitent la rétention et la mobilisation ultérieure des connaissances.

Toutefois, pour que cette stratégie soit réellement efficace, elle doit s'inscrire dans une démarche pédagogique cohérente et réfléchie. Il ne suffit pas de gamifier des contenus ou de multiplier les gadgets numériques : l'objectif n'est pas de distraire, mais de transformer l'acte d'apprendre en une expérience signifiante. Le choix des jeux, des mécanismes ludiques et des outils technologiques doit être guidé par une compréhension fine des objectifs pédagogiques, du profil des apprenants et des contextes d'enseignement. L'enseignant joue un rôle central dans cette dynamique: il devient un concepteur d'expériences, un médiateur entre le jeu et le savoir, un guide qui oriente, stimule, observe et adapte. La formation des enseignants à ces nouvelles approches, tout comme le soutien institutionnel et l'investissement dans des ressources de qualité, sont des conditions indispensables pour garantir la réussite de cette transformation.

En somme, le jeu, allié aux technologies éducatives, représente bien plus qu'une stratégie parmi d'autres : il constitue une véritable philosophie pédagogique, fondée sur l'engagement, la créativité, la personnalisation et l'humanité. Dans un monde où les compétences à développer évoluent rapidement, où l'attention devient une ressource précieuse, et où la capacité à apprendre tout au long de la vie est plus que jamais essentielle, le jeu offre une réponse moderne, dynamique et profondément humaine aux défis de l'éducation. Il ne s'agit pas de remplacer les méthodes traditionnelles, mais de les enrichir, de les compléter, et surtout, de replacer l'élève au centre du processus, en lui donnant les moyens d'être acteur, curieux, confiant et épanoui dans son parcours d'apprentissage.

Bibliographie

Kapp, K. M. (2014). *La ludification de l'apprentissage : méthodes et stratégies pour la formation et l'éducation*. Paris : Éditions DUNOD
Brougère, G. (2005). *Jeu et apprentissage*. Paris : L'Harmattan.

Henriksen, D., Mishra, P. (2015). *Enseigner avec créativité : le rôle des pratiques créatives dans l'éducation*. *Revue des Sciences de l'Éducation*, 41(2), 335–352.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2012). *Gamification : mise en œuvre des mécaniques de jeu dans les applications web et mobiles*. Paris : Éditions Eyrolles.

Gamificarea în educație: o soluție inovatoare pentru creșterea motivației și implicării elevilor

Prof Ilie Gina Cristina
Liceul cu Program Sportiv „Helmut Duckadam”

Introducere

Într-un context educațional marcat de schimbări rapide și de evoluția accelerată a tehnologiei, profesorii se confruntă cu provocarea de a menține interesul și implicarea elevilor. Generațiile actuale de elevi, nativi digitali, manifestă o preferință clară pentru interacțiune, feedback rapid și activități cu componentă ludică. În acest sens, gamificarea reprezintă o soluție inovatoare ce poate transforma procesul educațional, stimulând motivația și participarea activă a elevilor. Lucrarea de față își propune să exploreze potențialul gamificării ca strategie educațională, evidențiind beneficiile, provocările și exemplele concrete de aplicare în învățământ.

Termenul „gamificare” (eng. gamification) desemnează aplicarea elementelor caracteristice jocurilor în contexte non-joc, cu scopul de a crește motivația și implicarea participanților. În educație, gamificarea presupune integrarea în activitățile didactice a unor componente precum puncte, niveluri, insigne, provocări sau clasamente, cu scopul de a stimula interesul elevilor.

Conceptul de gamificare a fost popularizat la începutul anilor 2010, însă rădăcinile sale se regăsesc în teoriile educaționale clasice care valorizează învățarea prin joc și activitate practică. În esență, gamificarea nu presupune transformarea completă a lecțiilor în jocuri, ci utilizarea unor elemente specifice jocurilor pentru a crește atractivitatea și eficiența procesului educațional.

Principii și elemente de bază ale gamificării Gamificarea eficientă în educație se bazează pe câteva principii fundamentale:

- oferirea unui feedback rapid și constant;
- stabilirea unor obiective clare și provocatoare;
- recunoașterea progresului prin sisteme de recompense;
- încurajarea colaborării și a competiției constructive;
- asigurarea unui grad optim de provocare, adaptat nivelului elevilor.

Elementele ludice frecvent utilizate includ:

- Punctaje: răsplătirea elevilor pentru activități finalizate cu succes;
- Niveluri (Levels): indicarea progresului și a etapelor parcurse;
- Insigne (Badge-uri): recunoașterea realizărilor semnificative;
- Misiuni și provocări: sarcini atractive care solicită implicare activă;
- Clasamente (Leaderboards): stimularea competiției pozitive;
- Recompense simbolice sau reale: menținerea motivației pe termen lung.

Integrarea acestor elemente trebuie realizată cu atenție, astfel încât să susțină obiectivele educaționale și să nu conducă la o simplificare excesivă a conținutului sau la accentuarea dependenței de recompense externe.

1 Gamificarea ca strategie educațională inovatoare

Literatura de specialitate și experiențele practice confirmă multiplele beneficii ale gamificării în educație:

- crește motivația intrinsecă și extrinsecă a elevilor;
- stimulează participarea activă și implicarea în procesul educațional;
- facilitează învățarea prin experiență și descoperire;
- dezvoltă competențe precum rezolvarea de probleme, colaborarea și gândirea critică;
- creează un mediu de învățare mai atractiv și mai accesibil.

Gamificarea transformă procesul educațional dintr-unul centrat exclusiv pe transmiterea de cunoștințe într-un proces activ, dinamic și personalizat, în care elevul devine participant activ la propria învățare. Prin mecanismele sale, gamificarea susține motivația intrinsecă, contribuie la crearea unui climat pozitiv în clasă și favorizează formarea de abilități transferabile în viața reală. Un alt avantaj major al gamificării este potențialul său de personalizare a învățării. Prin adaptarea nivelului de dificultate și a tipului de provocări la nevoile fiecărui elev, se poate asigura un progres individualizat, reducând riscul de frustrare sau de abandon.

De asemenea, integrarea elementelor ludice contribuie la reducerea anxietății legate de evaluare, transformând testele și verificările într-un context mai prietenos și mai motivant.

Însă implementarea gamificării nu este lipsită de dificultăți. Printre provocările frecvent întâlnite se numără:

- riscul ca accentul să cadă mai mult pe recompense decât pe conținut;
- necesitatea unui echilibru între elementele ludice și obiectivele educaționale;
- timpul și resursele necesare pentru proiectarea activităților gamificate;

- reticența unor cadre didactice față de metodele neconvenționale;
- posibilitatea ca unii elevi să nu răspundă pozitiv la elementele de joc, în special în cazul celor mai puțin motivați de competiție sau clasamente;
- dificultăți tehnice sau lipsa accesului la resurse digitale adecvate.

În plus, o gamificare aplicată superficial sau exclusiv orientată spre recompense extrinseci poate genera efecte contrare celor dorite, cum ar fi scăderea motivației pe termen lung sau accentuarea diferențelor dintre elevi.

Prin urmare, este esențial ca procesul de gamificare să fie bine planificat, să pornească de la o analiză clară a nevoilor educaționale și să integreze feedback-ul constant din partea elevilor.

Exemple de bune practici în aplicarea gamificării

Gamificarea a fost deja implementată cu succes în diverse contexte educaționale. Integrarea elementelor ludice și tehnologice în procesul educațional contribuie semnificativ la creșterea motivației, implicării și eficienței în învățare. În continuare, prezentăm câteva exemple concrete de bune practici care pot fi aplicate cu ușurință în activitatea didactică:

- Utilizarea platformei Kahoot! pentru recapitularea conținuturilor sau evaluări formative, prin quiz-uri interactive care stimulează competiția pozitivă;
- Crearea de scenarii tip "vânătoare de comori" sau "escape room" educațional, în care elevii rezolvă provocări sau indicii pentru a progresa;
- Atribuirea de puncte, insigne sau recompense virtuale pentru finalizarea sarcinilor, participare activă sau comportament pozitiv;
- Integrarea aplicației Classcraft, care transformă clasa într-un joc de rol colaborativ, dezvoltând atât motivația, cât și abilitățile socio-emoționale;
- Organizarea de competiții online sau offline cu tematică educațională, precum "Cupa Matematicii" sau "Olimpiada de Ortografie", în format ludic;
- Folosirea platformei Quizizz pentru consolidarea cunoștințelor prin jocuri interactive care pot fi accesate de pe telefon sau tabletă;
- Realizarea de jocuri didactice create de profesori sau elevi, adaptate specificului disciplinei și vârstei (ex: "Roata Întrebărilor", "Bingo literar", "Labirintul Istoriei");
- Introducerea elementelor de progres vizual (bare de progres, nivele, clasamente) pentru a urmări și stimula evoluția individuală;

- Aplicarea conceptului de "clasă inversată" combinat cu gamificarea, prin care elevii parcurg materiale video sau jocuri acasă și rezolvă sarcini interactive la clasă.

Aceste exemple demonstrează că, prin creativitate și integrarea judicioasă a tehnologiei, procesul educațional poate deveni mai atractiv, motivant și eficient.

2. Propuneri metodologice pentru integrarea gamificării în activitatea didactică

Integrarea eficientă a gamificării în procesul educațional presupune o abordare planificată, adaptată specificului elevilor, disciplinei și resurselor disponibile. În acest sens, se pot formula următoarele propuneri metodologice:

Etape de implementare a gamificării

- Analiza nevoilor educaționale ale elevilor și identificarea obiectivelor urmărite (ex. creșterea motivației, dezvoltarea colaborării, îmbunătățirea performanței);
- Selectarea platformelor, aplicațiilor sau strategiilor ludice adecvate nivelului de vârstă și conținutului predat;
- Planificarea activităților gamificate astfel încât să fie integrate firesc în lecție, nu ca elemente izolate sau artificiale;
- Stabilirea clară a regulilor jocului, a criteriilor de obținere a punctelor, insigneelor sau recompenselor;
- Monitorizarea constantă a progresului și adaptarea activităților în funcție de feedback-ul elevilor;
- Evaluarea impactului prin chestionare, observații directe sau analiza rezultatelor școlare.

Recomandări practice pentru cadrele didactice

- Încurajarea colaborării și competiției pozitive prin organizarea de echipe și provocări comune;
- Alternarea elementelor de joc cu activități tradiționale pentru a menține echilibrul și seriozitatea procesului educațional;
- Crearea unui climat de învățare în care greșelile sunt percepute ca oportunități de învățare, nu ca eșecuri;
- Adaptarea gradului de dificultate al provocărilor în funcție de nivelul clasei pentru a evita frustrarea sau plictiseala;
- Implicarea elevilor în conceperea unor activități gamificate, sporind astfel sentimentul de implicare și responsabilitate;

- Folosirea tehnologiei ca suport, nu ca scop în sine, asigurând accesibilitatea tuturor elevilor.

Aspecte de evitat

- Aplicarea excesivă a elementelor ludice care poate conduce la superficializarea procesului educațional;
- Lipsa unui plan coerent de integrare, ceea ce poate diminua eficiența și poate crea confuzie.

Prin aplicarea acestor propuneri metodologice, gamificarea devine un instrument pedagogic valoros, capabil să transforme sala de clasă într-un mediu atractiv, interactiv și motivant pentru toți participanții la procesul educațional.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie educațională modernă, capabilă să răspundă provocărilor învățământului contemporan, în special în ceea ce privește scăderea motivației, lipsa implicării și dificultățile de concentrare ale elevilor. Prin integrarea elementelor ludice și a tehnologiei în procesul educațional, cadrele didactice pot transforma lecțiile în experiențe interactive și atractive, contribuind astfel la îmbunătățirea rezultatelor școlare și la dezvoltarea competențelor esențiale.

Exemplele și propunerile metodologice prezentate demonstrează faptul că gamificarea poate fi aplicată cu succes în diverse discipline și la toate nivelurile de învățământ, cu condiția ca această abordare să fie planificată riguros și adaptată nevoilor concrete ale elevilor.

Astfel, gamificarea nu trebuie privită ca o soluție miraculoasă, ci ca o componentă integrată într-un proces educațional modern, care pune în centrul său elevul, motivația și învățarea autentică.

Bibliografie

- Holone, H., *Gamification în educație. Între mit și realitate*. Editura Polirom, 2016;
- Kapp, K. M., *"The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education"*. Pfeiffer, 2012;
- Mureșan, M., *Metode moderne de predare: Teorie și aplicații*. Editura Didactică și Pedagogică, 2021;
- Văideanu, G., *Educația la frontiera dintre milenii*. Editura Politică, 2010;
- Vlăsceanu, L. (coord.), *Educația și societatea cunoașterii*. Editura Polirom 2011.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Prof. învățământ primar :Ion Mariana-Florica

Școala Gimnazială nr.1 Chijic, jud. Bihor

Gamificarea, o metodă ideală de predare-învățare mai eficientă și inovatoare care este deosebit de valoroasă pentru profesorii care doresc să promoveze învățarea prin jocuri și crearea prin jocuri în sălile de clasă. Jocul în sala de clasă este un instrument eficient pentru învățare și o cale de rezolvare a problemelor abordate printr-o atitudine jucăușă, încurajează elevii și conduce la o învățare mai profundă, ajută la dezvoltarea unor abilități necunoscute de către ei, spiritul și atitudinea acestora sunt descătuseate, astfel că jocul facilitează înțelegerea și gândirea divergentă.

Conceptul de gamificare presupune creativitate și implicare atât din partea profesorilor cât și a elevilor, o rețetă pentru învățarea amuzantă care implică diferite mecanisme de joc. Un mecanism important în joc este interacțiunea și feedbackul deoarece jocul presupune a avea doi jucători care permanent interacționează și în același timp oferă feedback prin acțiunile pe care le întreprind. Asumarea riscului și eșecului, un alt mecanism important, este fără riscuri deoarece jucătorii oricând pot relua jocul de la început. Dreptul de proprietate este un drept al jucătorului asupra căii de acces la joc, iar personalizarea oferă jucătorului posibilitatea personalizării experienței de joc.

Jocul este practicat pe scară largă, nu doar de noi oamenii, ci chiar și animalele îl practică sub o anumită formă. Nevoia copiilor de a juca nu este un fenomen cultural, este o nevoie biologică de a supraviețui. Teoreticienii educaționali eminenți din secolul XX, Jean Piaget și Lev Vygotsky au confirmat acest lucru și au susținut „*că piesa este o componentă crucială a dezvoltării cognitive de la naștere până la maturitate*”.

Utilizând jocul la clasă, încurajăm învățarea experiențială și mărim motivația elevilor pentru învățare. Noi ca profesori trebuie să înțelegem, să facilităm și să folosim conceptul de joc pentru a modela experiențele de învățare create pentru elevii noștri. Pentru ca învățarea noastră să fie mai eficientă, putem utiliza diverse jocuri direct cu elevii noștri, pentru ai ajuta să învețe. Jocurile pot fi diferite, abordarea acestora fiind obiectivă și într-un mediu fără riscuri. Sala de clasă poate deveni terenul de joacă al acestora, iar elevii potențiali jucători. Într-o lume care se derulează pe repede înainte, noi profesorii trebuie să venim în întâmpinarea elevilor cu provocări care să stimuleze învățarea eficientă, dezvoltarea abilităților cheie și a capacității creative a acestora.

„Gamification” reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative[1]. Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe

tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când acestia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială. Printre beneficiile gamificării, avem:

Implicarea elevilor în sarcinile școlare. Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.

Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri. Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele. Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Aceste strategii de predare tip gamification pot fi adaptate la dezvoltarea proceselor psihice – atenție, implicare, motivație – la elevii cu ADHD.

Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlarii cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigner ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferirea elevilor posibilitatea de alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale: solicitarea elevilor de a proiecta un sistem de abilități și obiective la nivel de clasă, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, îmbrățișarea eșecului-oferind elevilor un mediu fluid de învățare auto-dirijată, gamificare în notare abandonând notele și implementând un sistem de „puncte de experiență”, implementarea unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un sistem de recompense prin care elevii obțin un rezultat semnificativ în echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Utilizarea platformelor și aplicațiilor online:

- Plickers (plickers.com/) este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor- folosind liste de întrebări- și să genereze statisticile aferente pe clasă și pe elev cantitativ, nu nominal. Întrebările sunt „citite” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefonul ce conține variantele de răspuns corecte. Jocul mut este agreat de către elevi datorită elementului de surpriză, dar și de către profesori pentru că elevii nu se pot inspira unii de la ceilalți.

- AnswerGarden (answergarden.ch/) este o platformă online de colectare frontală, anonimă, a răspunsurilor la întrebări deschise, scurte, propuse pentru dezbateri, fără a se ști cine este autorul unui sau altuia dintre răspunsurile pe care elevii le introduc de pe telefoanele lor mobile și care apar în timp real în fața ochilor tuturor pe ecranul din fața clasei, prin intermediul computerului conectat la internet. Se dezbate răspunsurile, se oferă feedback. Este agreat de elevi pentru că se implică și cei timizi, întrucât nu au cum să se rușineze de greșeală, necunoscându-se cine a răspuns. Dezbaterile nu vor mai fi „personale”, ci axate pe conținut.

- Socrative (www.socrative.com/) este o platformă foarte folosită, care poate înlocui testele clasice, pe suport de hârtie, la orice disciplină.

- Classcraft (classcraft.com/) este o platformă de management al clasei la absolut orice disciplină de studiu, care permite recompensarea rezultatelor la învățătură, dar și comportamentele dezirabile. Elevii trebuie să-și creeze conturi, în care trăiesc învățarea ca pe o aventură, pentru că îndeplinesc diferite roluri în microgrupuri și au diferite „puteri”, pe care le obțin trecând de la un nivel la altul, pe bază de puncte. Această platformă poate înlocui într-o bună măsură catalogul electronic, deoarece părinții își pot crea conturi care le permit accesul la clasa virtuală și observa evoluția copiilor.

- ClassDojo este o aplicație de comunicare atractivă, sigură, ușor de utilizat de către cadrele didactice, părinți și elevi. Cadrele didactice îi pot încuraja pe elevi prin diferite mesaje, cum ar fi „Este harnic” și „Muncește în echipă”. Cadrele didactice pot împărtăși cu părinții experiența din clasă, postând fotografii, videoclipuri și anunțuri în cadrul aplicației, cu întregul grup de părinți, sau doar cu un singur părinte. Părinții văd actualizările privind activitatea copilului lor acasă, fotografiile precum și videoclipurile de la școală. Elevii urmăresc atent punctele acumulate și își doresc să obțină diferite trofee. Aplicația ClassDojo poate fi utilizată și de către specialiștii în terapia tulburărilor de limbaj atât pentru a oferi feedback despre comportamentul copilului din timpul programului școlar cât și pentru a monitoriza evoluția copilului pe baza obiectivelor stabilite. Ajută cadrele didactice și terapeuții să construiască o cultură pozitivă în clasă sau cabinet, încurajând elevii și să comunice cu părinții despre comportamentele manifestate la școală sau cabinet. Părinții pot să discute cu copiii despre sarcinile de lucru pe care trebuie să le rezolve. Fiecare cadru didactic își creează propriul cont pe aplicație, unde introduce toți elevii din clasă sau doar anumiți elevi ce prezintă comportamente indezirabile, iar elevii pot primi un cod cu ajutorul căruia să își acceseze propriul cont. Fiecare părinte este invitat în clasa virtuală și poate vizualiza informațiile despre propriul copil sau informațiile generale pe care le postează cadrul didactic. Aplicația permite stocarea punctajelor

obținute, monitorizarea progresului fiecărui elev iar părintele poate vizualiza punctajul pe care l-a obținut copilul la sfârșitul săptămânii.

- „Write. Fold. Pass” (foldingstory.com/) este o platformă pentru cultivarea creativității și co-creației. Un exemplu clasic îl reprezintă compunerile cu început dat. Poate fi utilizată la limbile moderne, dar și la limba română, pentru că se pot introduce sarcini în limba română, deși limba utilizată pe platformă este limba engleză.

Există critici privind tehnica gamificării, dar este de netăgăduit faptul că aceasta oferă elevilor și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea întrucât are capacitatea de a transforma ora de curs în sarcini cu elemente de joc, dezvoltând la elevi abilități practice, încurajează colaborarea și creativitatea, precum și motivația să-și îmbunătățească propria învățare prin instruire auto-ghidată.

În concluzie, ideea utilizării jocurilor la clasă nu este nouă, iar tipurile de joc ce pot fi utiliza pentru stimularea învățării în sala de clasă trebuie să fie jocuri serioase, de explorare, de cunoaștere și nu în ultimul rând, jocuri care implică direct elevul și stimulează creativitatea acestuia.

Bibliografie

<https://academy.schooleducationgateway.eu>

aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/

<https://edict.ro/>

gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/

www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

<https://revistaprofesorului.ro/>

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional

Introducere

Într-o eră a digitalizării accelerate și a schimbărilor continue în paradigmele educaționale, **gamificarea** se conturează drept o strategie inovatoare și eficientă pentru a revitaliza procesul de predare-învățare-evaluare. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în activitățile educaționale, gamificarea promite nu doar creșterea motivației elevilor, ci și sporirea participării active și îmbunătățirea rezultatelor academice. Articolul de față explorează teoriile educaționale care susțin gamificarea, modele aplicabile în contextul școlar, precum și cercetări comparative care evidențiază beneficiile acestei abordări.

Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea are la bază mai multe teorii educaționale și motivaționale:

1. **Teoria autodeterminării** (Deci & Ryan, 1985) – susține că motivația intrinsecă este stimulată prin satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale: competență, autonomie și relaționare. Gamificarea, prin oferirea de feedback imediat, provocări graduale și libertatea de alegere a sarcinilor, răspunde direct acestor nevoi.
2. **Teoria învățării experiențiale** (Kolb, 1984) – pune accentul pe învățarea prin acțiune, reflecție și aplicare. Activitățile ludice facilitează procesul de învățare activă prin simulări, jocuri de rol sau explorare interactivă.
3. **Teoria flow-ului** (Csikszentmihalyi, 1990) – explică starea de concentrare intensă și implicare totală într-o activitate. Jocurile bine calibrate pot induce această stare, sporind performanța și satisfacția în învățare.

Modele de gamificare în educație

1. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)

Octalysis este un cadru analitic care identifică opt factori de motivație umană (ex: realizare, creativitate, influență socială) și propune ca proiectarea activităților gamificate să țină cont de acești factori. În educație, aplicarea acestui model permite dezvoltarea unor sisteme de învățare personalizate, captivante și relevante pentru elevi.

2. Gamification Design Framework (Werbach & Hunter, 2012)

Acest model distinge între trei componente esențiale:

- **Dinamicile** – emoțiile și relațiile create prin joc (ex: progres, narativă, competiție).
- **Mecanismele** – reguli și structuri ale jocului (ex: punctaje, insigne, clasamente).
- **Elementele de joc** – componentele concrete implementate în contextul educațional.

Prin acest cadru, profesorii pot structura lecții sau platforme de învățare digitală care să includă obiective clare, recompense și feedback continuu.

Cercetări comparative privind eficiența gamificării

Un număr tot mai mare de studii empirice validează impactul pozitiv al gamificării în educație:

- **Studiul condus de Domínguez et al. (2013)** a comparat două grupuri de studenți: unul care a utilizat o platformă de învățare gamificată și unul tradițional. Rezultatele au arătat o îmbunătățire semnificativă a participării și a performanței în grupul gamificat.
- **Huang și Soman (2013)** au analizat 43 de studii despre gamificare în educație și au concluzionat că aceasta crește motivația intrinsecă, mai ales când se bazează pe feedback, progres vizibil și autonomie.
- Într-o cercetare realizată în școlile din Finlanda (2019), integrarea platformelor gamificate precum **Kahoot!**, **Classcraft** sau **Duolingo** a demonstrat creșterea cu 30% a participării active și o reducere a absenteismului școlar.

Aplicații practice în procesul didactic

Integrarea gamificării în ciclul predare-învățare-evaluare poate fi realizată prin:

- **Predare:** Utilizarea poveștilor (storytelling), avatarelor și scenariilor interactive pentru prezentarea conținutului.
- **Învățare:** Sarcini cu niveluri de dificultate, puncte de experiență (XP), badge-uri și provocări colaborative.
- **Evaluare:** Evaluări formative gamificate (quiz-uri interactive, escape rooms digitale), în care feedbackul este imediat și constructiv.

Exemple de instrumente utile includ **Kahoot**, **Quizizz**, **ClassDojo**, **Minecraft Education Edition**, **Socrative** sau **Edmodo**, toate oferind funcționalități ludice ce pot fi integrate ușor în activitatea didactică.

Provocări și limitări

Deși gamificarea are beneficii evidente, există și provocări:

- **Supra-solicitarea extrinsecă** – concentrarea excesivă pe recompense poate reduce motivația intrinsecă.
- **Resurse tehnologice limitate** – nu toate școlile dispun de echipamente adecvate.
- **Formarea cadrelor didactice** – succesul gamificării depinde de competențele digitale și pedagogice ale profesorului.

Este esențial ca gamificarea să fie gândită strategic și echilibrat, astfel încât să completeze, nu să înlocuiască, metodele tradiționale.

Concluzii

Gamificarea, atunci când este aplicată coerent și adaptată nevoilor elevilor, se dovedește a fi un instrument puternic pentru revitalizarea procesului educațional. Ea stimulează motivația, participarea și eficiența, sprijinind o învățare activă, reflexivă și colaborativă. Integrarea elementelor ludice și tehnologice nu este doar o modă trecătoare, ci o necesitate pedagogică într-un mediu educațional în continuă schimbare.

INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE-ÎNVĂȚARE ÎN CICLUL PRIMAR

Autor: Ionescu Carmen Marina, Școala Gimnazială “Nicolae Iorga”
Localitatea Slatina, județul Olt

Lucrarea explorează dimensiunile inovatoare ale procesului de predare-învățare la nivelul ciclului primar și impactul acestora asupra eficienței educaționale. În contextul unei societăți aflate în continuă schimbare, este necesară regândirea metodelor tradiționale de predare și adaptarea lor la profilul copilului modern. Se analizează metode și strategii didactice moderne, importanța utilizării tehnologiei, precum și modalitățile de asigurare a unei învățări eficiente, centrate pe elev.

1. Introducere

Educația timpurie are un rol fundamental în dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a copilului. Ciclul primar constituie perioada formativă în care se pun bazele învățării și se dezvoltă atitudini față de școală și cunoaștere. Din acest motiv, metodele utilizate de cadrele didactice trebuie să fie adaptate, moderne și să stimuleze interesul și curiozitatea naturală a elevilor. Schimbările rapide din societate, digitalizarea accentuată, nevoia de competențe transversale și comunicare eficientă impun o reevaluare a modului tradițional de predare. Profesorul devine un facilitator al învățării, iar elevul este implicat activ în procesul educativ.

Noile conținuturi ale educației impuse tot mai stringent de problematica lumii contemporane constituie un domeniu de inovare pedagogică ce necesită în primul rând perfecționarea educatorilor implicați în realizarea dezideratelor și remodelarea viitorilor educatori. Confruntarea educației cu problematica lumii contemporane a condus la constituirea unor noi tipuri de conținuturi sau educații: educația pentru mediu, educația pentru timpul liber, educația pentru părinți etc. Conținuturile învățământului sunt și îndeosebi vor trebui să fie rezultatul unui demers științific realizat atât în activitatea de proiectare a programelor și manualelor, cât și în cea de proiectare a proceselor didactice.

Planificarea, proiectarea, desfășurarea și evoluarea activităților educative în concordanță cu obiectivele propuse necesita cunoașterea, înțelegerea și aplicarea creatoare a conținutului programelor și manualelor școlare, o concepție sistematică și interdisciplinară. O nouă ierarhie a obiectivelor urmărite necesita regândirea proceselor de învățare într-o nouă perspectivă ceea ce necesită schimbări în modul de combinare a metodelor, procedeele și mijloacelor de învățământ, a modalităților de predare-învățare și evaluare.

2. Inovația în activitatea didactică

Inovația educațională nu se referă exclusiv la integrarea tehnologiei în procesul didactic, ci la o **modificare de perspectivă**: învățarea trebuie să fie interactivă, personalizată, colaborativă și semnificativă.

Forme de inovație în învățământul primar:

- **Adaptarea curriculumului** la interesele și nivelul de dezvoltare al elevilor;
- **Diversificarea metodelor**: învățare prin descoperire, învățare prin cooperare, proiecte interdisciplinare;
- **Integrarea instrumentelor digitale**: table interactive, aplicații educaționale, realitate augmentată;
- **Gamificarea** – transformarea lecțiilor în activități ludice cu scop educativ;
- **Învățarea bazată pe proiecte** (Project-Based Learning – PBL).

Inovația contribuie la dezvoltarea competențelor cheie: gândire critică, rezolvarea de probleme, creativitate, colaborare și autonomie.

3. Eficiența în procesul de predare-învățare

Eficiența în învățământ presupune obținerea unor rezultate semnificative în raport cu obiectivele propuse și cu resursele utilizate. În contextul actual, eficiența nu se măsoară doar în rezultate școlare, ci și în **nivelul de implicare al elevilor, capacitatea lor de a aplica cunoștințele în viața reală și în dezvoltarea abilităților de autoînvățare**.

Factori care influențează eficiența educației primare:

- **Calitatea actului didactic** (claritatea explicațiilor, organizarea lecției, feedbackul oferit);
- **Motivația elevilor** și relația cu cadrul didactic;
- **Utilizarea resurselor educaționale moderne**;
- **Adaptarea metodelor la stilurile de învățare ale elevilor** (vizual, auditiv, kinestezic);
- **Evaluarea formativă și autoevaluarea**.

4. Exemple de metode și strategii inovatoare în ciclul primar

➤ Învățarea bazată pe proiecte (PBL)

Această metodă permite elevilor să lucreze în echipe, să investigheze subiecte reale și să creeze produse concrete (postere, prezentări, machete). De exemplu, proiectul „Planeta noastră – casa noastră” a implicat activități interdisciplinare (Științe, Comunicare, Educație plastică).

➤ Învățarea prin cooperare

Grupele de lucru mici permit elevilor să învețe unii de la alții, să-și dezvolte abilitățile de comunicare și respect reciproc. Elevii își asumă responsabilități și se implică activ în realizarea sarcinilor.

➤ **Utilizarea aplicațiilor digitale**

Platforme precum Wordwall, Quizizz, LearningApps, Google Jamboard sau ClassDojo contribuie la diversificarea activităților și la creșterea motivației. De exemplu, lecțiile de Matematică pot include exerciții interactive și jocuri de logică.

➤ **Activități STEAM**

Integrarea științei, tehnologiei, ingineriei, artei și matematicii (STEAM) oferă elevilor o perspectivă integrată asupra cunoașterii și le dezvoltă gândirea critică și creativitatea.

➤ **Activitatea extracurriculară – un succes în reușita învățării la clasă**

Activitatea extrașcolară trebuie făcută în așa fel încât să vină de la sine în completarea activității școlare și nu să fie impusă. Aici își spune cuvântul măiestria pedagogică a cadrelor didactice implicate în acest proces, influența tuturor factorilor educaționali precum și atractivitatea și valoarea activităților desfășurate de aceștia. Activitatea extracurriculară în sine, prin structura și specific, este complementara activității propriu-zise de învățare realizată în clasă. De asemenea, caracterul complementar presupune o mulțime de activități a căror varietate ar putea fi limitată cu greutate. Abordarea activității educative în mod serios și organizarea ei la modul cel mai „profesional” cu puțință cu tactul și măiestria pedagogică de care dă dovadă dascălul care-și propune acest lucru, duce la o dezvoltare armonioasă a personalității copilului.

5. Rolul cadrului didactic și al comunității

Cadrele didactice reprezintă **pilonul central al inovației în educație**. Acestea trebuie să fie formate continuu, să manifeste deschidere către nou și să experimenteze metode variate. De asemenea, implicarea părinților și colaborarea cu comunitatea extinde oportunitățile de învățare în afara sălii de clasă (vizite, ateliere, proiecte locale). Învățătorii trebuie să dispună de cultură necesară pentru a vedea, de exemplu, unde duc obiectivele operaționale definite, în desfășurarea proceselor didactice și extra didactice. Ei trebuie să fie organizatorii unor procese instructiv-educative specifice. De aceea reforma actuală a învățământului prevede o mai mare sferă de perfecționare a învățătorilor în abordarea conținutului activității educative.

6. Concluzii

Inovația și eficiența sunt elemente complementare care se potențează reciproc în procesul educațional. La ciclul primar, ele contribuie la formarea unor elevi autonomi, motivați și pregătiți pentru

provocările viitorului. Este important ca profesorii să valorifice resursele disponibile, să creeze un mediu de învățare sigur, stimulant și să susțină dezvoltarea competențelor-cheie. Numai printr-o educație inovativă și eficientă putem forma generații capabile să se adapteze și să performeze într-o societate în continuă schimbare. Școala modernă așază azi copilul în centrul atenției, în centrul reflecției sale pedagogice și didactice, ducând la idealul educativ al elevului, adică la un elev care este subiect al propriei educații.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Editura Polirom.
3. John Hattie (2021). *Învățarea vizibilă pentru profesori*. Editura Trei.
4. Ministerul Educației (2023). *Programa școlară pentru învățământul primar*.
5. www.didactic.ro – Platformă pentru resurse educaționale și colaborare.
6. www.educațieprivată.ro – Articole și studii privind inovația în educație.

GAMIFICAREA ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ PRIN PLATFORMA KINEMS

Prof. psihopedagog Ionescu Corina

Prof. psihopedagog Perșinaru Sorina

Cenrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1, București

Gamificarea reprezintă integrarea mecanicilor și esteticii jocurilor într-un context non-joc, cu scopul de a motiva și implica participanții în activități relevante. Dicționarul Merriam Webster definește gamificarea ca „procesul de adăugare a jocurilor sau a elementelor asemănătoare jocului la o activitate pentru a încuraja participarea”.

În educație, gamificarea se traduce prin aplicarea gândirii specifice jocurilor pentru a crea contexte de învățare interactive și motivante. Această abordare răspunde nevoii firești a copiilor de a învăța prin joc, iar rolul esențial al jocului este subliniat de Édouard Claparède: „Copilul este o ființă a cărei principală trebuință este jocul. Nevoia de a se juca este tocmai ceea ce ne va permite să împăcăm școala cu viața.”

Din punct de vedere al eficienței învățării, statisticile ne arată că elevii rețin:

- 👉 10% din ceea ce citesc;
- 👉 20% din ceea ce aud;
- 👉 30% din ceea ce văd;
- 👉 50% din ceea ce văd și aud simultan;
- 👉 80% din ceea ce spun;
- 👉 90% din ceea ce spun și fac în același timp.

Prin urmare, învățarea prin joc permite atingerea celor mai înalte niveluri de retenție și implicare cognitivă.

Gamificarea poate fi de două tipuri:

- ↪ gamificare structurală, care introduce elemente de joc fără a modifica conținutul educațional;
- ↪ gamificare de conținut, care transformă conținutul într-un scenariu ludic, cu misiuni, provocări și povești.

Mecanici de bază ale jocurilor includ stabilirea de scopuri, misiuni, acumularea de puncte, progres vizibil, riscuri și recompense, coordonarea în echipă și rezolvarea de puzzle-uri. Toate acestea contribuie la motivarea și progresul elevilor.

În școala noastră, am integrat cu succes gamificarea în procesul educațional, mai ales în lucrul cu elevii care au dizabilități intelectuale sau cerințe educaționale speciale (CES), prin utilizarea

platformei Kinems. Această platformă educațională digitală inovează procesul didactic prin jocuri interactive bazate pe mișcările corpului, fiind ideală atât în învățământul special, cât și în cel de masă.

Inspirată de cercetări și protocoale educaționale validate, Kinems combină curriculumul școlar cu terapii ocupaționale și activități de kinetoterapie. Profesorii pot adapta fiecare joc în funcție de nevoile și capacitățile elevilor, stabilind nivelul de dificultate, tipul de sarcini, timpul de răspuns sau gradul de complexitate.

Prin Kinems, elevii sunt implicați activ, interacționând cu conținutul educațional într-un mod plăcut, care le dezvoltă simultan abilitățile cognitive, motorii și sociale.

Prin intermediul unei serii de jocuri interactive ce implică mișcare corporală, copiii beneficiază de un proces de învățare holistic, atractiv și eficient. Platforma facilitează intervenția personalizată, adresând o varietate de domenii de dezvoltare esențiale pentru integrarea și progresul educațional al copiilor.

Putem clasifica jocurile pe care platforma Kinems le oferă după abilități și obiective educaționale:

1. Jocuri pentru dezvoltarea abilităților motrice și de coordonare – îmbunătățesc coordonarea mână-ochi, concentrarea, reacție la stimuli audio-vizuali, controlul postural și echilibrul prin imitarea pozițiilor sau mișcărilor, exprimarea liberă și dezvoltarea motricității grosiere prin pictură în aer, integrarea senzorială prin interacțiune corporală completă în joc multiplayer (Walks, Yeti Jump, Do Like, U-Paint, Shape in Place, Lu Lagoon).

2. Jocuri pentru dezvoltarea cognitivă și a gândirii logice – dezvoltarea gândirii logice, critice și inductive prin clasificarea obiectelor, orientării spațiale, a abilităților de rezolvare a problemelor matematice prin mișcare și a problemelor de matematică aplicată (numere, fracții, unități), a abilităților de interpretare a și creare a de grafice, a competențelor de analiză a datelor, a abilităților de înțelegere a simetriei și a împărțirii formelor în părți egale, a coordonării vizual-kinetice (River Crossing, Marvy Learns, Paleo, Fairbells, Dr. Grafoo, Divvy Up)

3. Jocuri pentru dezvoltarea abilităților matematice și numerice - calcule mentale până la 100, compararea numerelor și a cantităților, compunerea și descompunerea numerelor, identificarea factorilor sau operatorilor lipsă în ecuații, generarea și completarea de șiruri numerice, jocuri pentru dezvoltarea abilităților aritmetice combinate cu mișcare (Mathloons, PonderUp, YummyPairs, Bilisius, Sea Formuli, Woolly Strike, Trekins)

4. Jocuri pentru dezvoltarea abilităților lingvistice și de comunicare – sunt jocuri pentru familiarizarea cu ortografia cuvintelor, formarea pluralului, utilizarea gradelor de comparație, a pronumelor, recunoaștere de cuvinte, identificarea literelor și conștientizare fonemică, dezvoltarea comunicării referențiale și a vitezei de procesare a informațiilor (Lexis, Suffizz, Word Splash, Spot On, RuniRoon). Aceste jocuri sunt în limba engleză și pot fi utilizate la disciplina Limba engleză.

5. Jocuri pentru dezvoltarea memoriei și atenției – dunt jocuri pentru dezvoltarea memoriei vizuale de scurtă durată, memoriei auditive, atenției și concentrării, a timpilor de reacție, a coordonării și conștientizării mentale (UnBoxIt, The Melody Tree, Drumory)

6. Jocuri pentru dezvoltarea abilităților sociale și emoționale – jocuri care contribuie la dezvoltarea vocabularului și recunoașterea emoțiilor, la o mai bună exprimare socio-emoțională și improvizație muzicală (Quarry Bam, Go Jelly, Over the Galaxy).

7. Jocuri pentru dezvoltarea coordonării bilaterale și pentru integrare senzorială – sunt jocuri care presupun utilizarea ambelor mâini simultan pentru asocierea de obiecte, trasarea literelor mari și a numerelor ceea ce duce la îmbunătățirea coordonării oculo-motorii și stimularea simțurilor prin interacțiune muzicală liberă (Tika Bubble, Zoko Write, Seishin).

Vom detalia în continuare câteva dintre jocurile Kinems utilizate în școala noastră.

1. Balloon Game – scopul acestui joc este de a exersa calcule mentale de adunare, scădere, înmulțire și împărțire, până la 100, atât pentru numere naturale cât și fracții. Elevul trebuie să identifice răspunsul corect la o operație matematică, alegând balonul corespunzător.

Mecanica jocului: selectarea balonului prin menținerea mâinii până la colorarea completă a balonului în roz.

Setări personalizabile: durata de selecție, timpul de răspuns, activarea sau dezactivarea „vieților” în joc, tipul de numere (naturale sau fracții), nivelul de dificultate, intervalul numeric și numărul de întrebări.

Feedback-ul vizual pozitiv este realizat prin artificii pentru răspunsurile corecte.

2. Tika Bubble – ajută elevii să-și dezvolte coordonarea bilaterală superioară, utilizând simultan ambele mâini pentru a asocia obiecte corelate: fructe și culori, numere și cantități, costume și profesii.

Elevii trebuie să prindă simultan bulele din stânga și din dreapta unui totem și să le aducă în centrul ecranului. Succesul depinde de sincronizarea mișcărilor, fiecare alegere fiind înregistrată și analizată prin grafice care indică nivelul de coordonare și sincronicitate. Acest joc nu doar că dezvoltă coordonarea motrică, dar îmbunătățește și abilitatea de asociere logică.

Setările jocului includ: modul de interacțiune (prindere și mișcare, doar prindere sau menținerea mâinii pe bulă), timer configurabil și număr de vieți, alegerea categoriei de perechi de obiecte dintr-un set diversificat.

3. Ponder Up este un joc care propune elevilor să compare numere sau cantități, alegând între două opțiuni, deplasându-se fizic în stânga sau dreapta sau sărind pentru a selecta răspunsul corect. Mesajele „Găsește cel mai mare”, „Găsește cel mai mic”, „Găsește numărul par/impar” ghidează copilul spre alegerea corectă.

Setările pentru acest joc includ: selectarea tipului de comparație (mai mare/mai mic, par/impar), alegerea între compararea numerelor, cantităților sau ambele, dificultatea jocului și intervalul numeric (1-9, 10-99, 100-9999), modul de selecție: săritură sau deplasare și menținere stabilă sub răspunsul corect.

După fiecare tip de joc obținem un raport final care oferă informații detaliate despre numărul de răspunsuri corecte, greșeli, durata jocului, procentul de reușită, timpul de răspuns și oferă feedback vizual codificat pe culori (verde-reușite, roșu-greșeli, erori). Raportul este individual, pentru fiecare elev înscris în contul profesorului și oferă inclusiv raport de progres pentru fiecare joc, sub formă grafică.

Platforma Kinems dovedește că integrarea mișcării în procesul de învățare poate avea beneficii semnificative în dezvoltarea globală a copiilor cu CES. Utilizarea acestor jocuri în activitățile educaționale și terapeutice aduce o abordare atractivă, ce combină terapia motrică cu stimularea cognitivă și lingvistică, facilitând astfel progresul educațional într-un cadru ludic și motivant. Prin implementarea Kinems în școala noastră, am constatat o creștere semnificativă a implicării și motivației elevilor cu dizabilități intelectuale, mai ales severe, grave sau asociate, aceștia nu doar că învață mai eficient, ci o fac cu plăcere, participând activ și experimentând succesul prin joc.

Gamificarea nu este doar o metodă alternativă, ci o necesitate în contextul actual al educației personalizate, care pune elevul în centrul procesului de învățare. Kinems dovedește că tehnologia, atunci când este folosită creativ și adaptat, poate transforma educația într-o experiență dinamică și eficientă.

Așa cum spunea Jean Piaget, „jocul este cea mai bună formă de învățare”, iar experiența noastră cu Kinems confirmă pe deplin acest adevăr.

Webografie:

-  <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
-  <https://learntech.in/types-of-gamification-gamification-in-training-games-vs-gamification/>
-  <https://www.kinems.com/>
-  <https://academy.kinems.com/>

Gamificarea: Teorii, Modele și Cercetări Comparative

Prof. înv. primar: Ionescu Daniela Georgeta

Școala Gimnazială Nr 79, București

Introducere

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, cu scopul de a motiva, angaja și influența comportamentul utilizatorilor. Acest concept a devenit tot mai relevant în domenii precum educația, afacerile, sănătatea, resursele umane și marketingul. Pentru a înțelege impactul și eficiența gamificării, este esențială analiza teoriilor psihologice care o susțin, a modelelor conceptuale dezvoltate și a cercetărilor comparative care evaluează implementările sale.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

1.1 Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Dezvoltată de Deci și Ryan, SDT susține că motivația umană este influențată de trei nevoi psihologice fundamentale: **autonomie**, **competență** și **relaționare**. Gamificarea eficientă satisface aceste nevoi, stimulând motivația intrinsecă:

- Autonomia este susținută prin alegerea căilor de învățare sau realizare a sarcinilor.
- Competența este stimulată prin feedback, niveluri, provocări.
- Relaționarea este încurajată prin colaborare și competiție.

1.2 Teoria fluxului (Flow Theory)

Provenită din cercetările lui Mihaly Csikszentmihalyi, această teorie descrie starea de implicare maximă într-o activitate. Gamificarea, prin provocări echilibrate și feedback instant, poate facilita intrarea în starea de „flow”.

1.3 Behaviorismul și condiționarea operantă (Skinner)

Gamificarea include multe elemente behavioriste: recompense, puncte, insigne, leaderboarduri. Acestea acționează ca stimuli extrinseci care întăresc comportamentele dorite.

2. Modele de gamificare

2.1 Octalysis Framework (Yu-kai Chou)

Acest model definește 8 „drive-uri” ale motivației umane, împărțite în factori de motivație „white hat” (pozitivi) și „black hat” (negativi):

1. Epic Meaning & Calling

2. Development & Accomplishment
3. Empowerment of Creativity & Feedback
4. Ownership & Possession
5. Social Influence & Relatedness
6. Scarcity & Impatience
7. Unpredictability & Curiosity
8. Loss & Avoidance

Octalysis este util în analiza și proiectarea sistemelor gamificate echilibrate.

2.2 Modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

Adaptat pentru gamificare, acest model evidențiază:

- **Mecanici:** puncte, niveluri, insigne.
- **Dinamici:** competiție, progres, colaborare.
- **Estetici:** experiența subiectivă a utilizatorului (distracție, provocare, realizare).

2.3 SAPS Model (Reeves & Read)

Folosit în HR și marketing, SAPS se referă la patru tipuri de recompense:

- **Status**
- **Access**
- **Power**
- **Stuff**

Modelul sugerează că statusul și accesul au impact mai mare pe termen lung decât recompensele materiale.

3. Cercetări comparative privind eficiența gamificării

3.1 Gamificare în educație

- **Studiu comparativ (Domínguez et al., 2013):** Studenții dintr-un curs universitar cu elemente gamificate au manifestat un nivel mai ridicat de implicare, dar și o tendință crescută de a finaliza sarcinile doar pentru recompense.
- **Concluzie:** Gamificarea îmbunătățește participarea, dar trebuie echilibrată pentru a stimula motivația intrinsecă.

3.2 Gamificare în sănătate

- **Exemplu: aplicații de fitness** (ex: Fitbit, Zombies, Run!)
Gamificarea a dus la creșterea activității fizice. Totuși, efectele pe termen lung depind de designul motivațional și de integrarea socială.

3.3 Gamificare în business (training și HR)

- **Cercetare (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014):** Încorporarea gamificării în training-uri a dus la îmbunătățirea retenției informației și a satisfacției participanților.
- Totuși, un design prost poate duce la demotivare sau superficialitate.

4. Provocări și critici

- **Suprastimularea motivației extrinseci** poate diminua interesul autentic.
- **Gamificare superficială** („pointsification”) nu are efecte reale pe termen lung.
- **Inegalitate motivațională:** Nu toți utilizatorii răspund pozitiv la aceleași elemente gamificate.

Concluzie

Gamificarea este un instrument puternic, dar complex. Eficiența sa depinde de aplicarea echilibrată a teoriilor motivaționale, de un design centrat pe utilizator și de integrarea într-un context adecvat. Modelele precum Octalysis sau MDA oferă cadre analitice utile, iar cercetările comparative ne oferă o perspectivă critică asupra rezultatelor. În concluzie, gamificarea nu este un panaceu universal, ci o unealtă ce necesită rigoare și adaptabilitate.

Bibliografie

1. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
→ Baza teoriei „flow” aplicată în gamificare.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
→ Articol fundamental care definește conceptul de gamificare.
3. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
→ Studiu aplicat despre impactul gamificării în educație.

INTRODUCEREA JOCURILOR ÎN PROCESUL DE PREDARE A GEOGRAFIEI

Profesor: IONESCU FLORICA

Școala "Gimnazială Tudor Vladimirescu" Pitești

Gamificarea reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea. Astfel se generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative.

Aplicațiilor mobile pot fi folosite cu eficiență în predarea geografiei, Word art, wordwall, Kahoot, geogra.ro, MapMaker. Aceste sunt instrumente excelente pentru a observa schimbări, efecte, a analiza fenomene.

Pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, utilizarea aplicațiilor interactive inovatoare creează experiențe de învățare interactivă și distractivă.

Utilizarea aplicațiilor pot motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială.

Am realizat jocuri interactive pentru a îmbunătăți procesul de învățare, capta interesul elevilor. Aceste jocuri au fost foarte bine primite de elevi și pot fi folosite în procesul de predare învățare dar și în evaluarea elevilor.

De exemplu: <https://wordwall.net/resource/82194082>,
<https://wordwall.net/resource/80945372>.

Prin gamificare, activitățile educaționale devin mai interactive și mai atractive, transformând învățarea într-o experiență plăcută și motivantă.

Platformele online pot permite crearea de chestionare interactive pe diverse teme. Elevii răspund la întrebări și concurează pentru a obține cel mai mare scor, iar rezultatele sunt afișate în timp real. Elevii pot câștiga puncte pentru participarea activă, finalizarea sarcinilor, obținerea de note bune sau pentru comportamente pozitive. Insignele sunt acordate ca recunoaștere a realizărilor sau progresului într-o anumită activitate sau subiect. Afișarea clasamentelor elevilor în funcție de punctele acumulate sau alte criterii, stimulează concurența și dorința de a progresa.

Conceptul de gamification în educație este utilizat ca o tehnică de stimulare și motivare în procesul de predare și învățare, presupunând construirea unui plan bine stabilit urmărind competențele pe care un elev le poate dezvolta.

Gamificarea în educație presupune utilizarea elementelor de joc, cum ar fi puncte, recompense, clasamente și progresie, pentru a crește implicarea și motivația elevilor în procesul de învățare. Prin gamificare, activitățile educaționale devin mai interactive și mai atractive, transformând învățarea într-o experiență plăcută și motivantă.

Organizarea de concursuri pe teme specifice, în care elevii pot aplica cunoștințele dobândite și pot concura pe echipe sau individual. Gamificarea în educație poate fi adaptată la diferite vârste și materii, oferind o modalitate eficientă și plăcută de a învăța și de a dezvolta diverse abilități.

Bibliografie:

1. aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
2. gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
3. www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/

Autoreglarea prin tehnologie

Tehnologia joacă un rol esențial în sprijinirea auto-reglării în învățare, adică a capacității elevilor de a-și planifica, monitoriza și evalua propriul proces de învățare. Autoreglarea presupune autonomie, motivație internă și capacitatea de a-ți gestiona timpul și resursele eficient. Instrumentele digitale pot oferi cadrul și suportul necesar pentru ca elevii să își dezvolte aceste competențe.

Cum sprijină tehnologia auto-reglarea la elevi:

- Stabilirea obiectivelor personale
- Aplicațiile educaționale permit elevilor să seteze obiective de învățare pe termen scurt și lung.
- Monitorizarea progresului
- Platformele digitale oferă rapoarte vizuale și feedback instant despre performanța elevului.
- Gestionarea timpului
- Instrumentele de organizare (calendare, notificări, agende digitale) ajută elevii să își planifice temele, proiectele și timpul de studiu.
- Accesul la resurse variate
- Elevii pot învăța în ritmul propriu, revenind la conținutul video sau interactiv ori de câte ori au nevoie, consolidând înțelegerea.
- Reflecție și autoevaluare
- Unele platforme permit jurnale digitale sau chestionare de autoevaluare pentru ca elevii să reflecteze asupra propriilor puncte tari și dificultăți.

Ca exemplu concret, este utilizarea platformei Google Classroom și Google Calendar.

În situația în care un profesor creează o clasă virtuală în *Google Classroom* poate folosi *Google Calendar* integrat, pentru a stabili termene limită și activități săptămânale.

Cum sprijină autoreglarea:

- Elevii primesc notificări automate legate de temele sau testele care urmează, ceea ce îi ajută să-și gestioneze timpul.
- Pot accesa oricând materialele postate (video, PDF, prezentări), oferindu-le control asupra ritmului de învățare.
- Pot vedea notele și comentariile oferite de profesor pentru fiecare activitate, ceea ce susține monitorizarea progresului și reflecția.
- La finalul fiecărei săptămâni, profesorul poate trimite un formular Google Forms pentru autoevaluare, unde elevii analizează ce au învățat și ce le-a fost dificil.

Prin acces la feedback, autonomie în ritmul de învățare și instrumente de planificare, tehnologia devine un aliat valoros în dezvoltarea autoreglării. Elevii devin mai conștienți de procesul propriu de învățare, ceea ce contribuie la formarea unei atitudini responsabile și reflexive față de educație.

Gamificarea în educație: Teorii, modele și cercetări aplicate în învățământul primar

În contextul transformării paradigmelor educaționale, gamificarea a câștigat teren ca strategie inovatoare menită să crească motivația și implicarea elevilor. Mai ales în învățământul primar, unde formarea atitudinilor față de învățare are un impact pe termen lung, utilizarea elementelor de joc poate susține dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor. Acest eseu explorează teoriile fundamentale ale gamificării, modelele aplicabile în învățământul primar, precum și rezultatele unor cercetări relevante.

1. Fundamente teoretice aplicabile în învățământul primar

- **Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT)** este crucială pentru elevii mici, deoarece motivația lor este adesea extrinsecă. Activitățile gamificate pot crește treptat motivația intrinsecă prin furnizarea de alegeri (autonomie), provocări adaptate (competență) și colaborare (relaționare) (Deci & Ryan, 2000). De exemplu, o aplicație educațională care permite elevilor să aleagă personajul cu care învață oferă un sentiment de control și implicare.
- **Teoria dezvoltării cognitive a lui Piaget (1952)** susține că, în faza operațiilor concrete (7–11 ani), copiii învață eficient prin manipulare activă și rezolvarea de probleme. Gamificarea, prin misiuni și sarcini interactive, poate stimula dezvoltarea gândirii logice și a memoriei de lucru.
- **Vygotsky și zona proximei dezvoltări (ZPD):** Jocurile educaționale pot funcționa ca suporturi (scaffolding), oferind elevilor provocări ușor peste nivelul lor actual, dar accesibile prin ghidare sau feedback imediat (Vygotsky, 1978).

2. Modele de gamificare aplicate în ciclul primar

Aplicarea gamificării în clasele primare presupune adaptarea modelelor teoretice la nevoile specifice ale copiilor:

- **Octalysis Framework (Chou, 2015)** este eficient prin componenta sa de „misiune epică” și „dezvoltare și realizare”, care pot fi traduse în povești educaționale interactive. De exemplu, un profesor poate crea o „aventură matematică” unde fiecare lecție este un nivel într-un joc de salvare a planetei.
- **Gamification Model Canvas (Werbach & Hunter, 2012)** poate ghida profesorii în proiectarea de activități integrate în curriculum, cum ar fi transformarea evaluărilor formative în „provocări cu recompense” sau introducerea de insigne pentru comportamente pozitive.
- **Classcraft** este un exemplu practic de aplicare a acestor modele într-o platformă educațională care transformă sala de clasă într-un joc de rol. Elevii colaborează, câștigă puncte și dezvoltă abilități, toate în context educațional.

3. Cercetări aplicate în învățământul primar

Rezultatele cercetărilor privind impactul gamificării în educația primară sunt în general pozitive, dar nu lipsite de nuanțe.

- **Motivația și implicarea:** Studiul lui Su & Cheng (2015), aplicat în școli primare din Taiwan, a arătat că elevii implicați în activități gamificate au manifestat un nivel mai ridicat de angajament și satisfacție față de procesul de învățare, comparativ cu grupurile de control.
- **Dezvoltarea competențelor:** Într-o cercetare efectuată de Cheong et al. (2013), s-a demonstrat că utilizarea aplicațiilor gamificate pentru învățarea matematicii a îmbunătățit performanțele elevilor din clasele a III-a și a IV-a, în special la elevii cu nivel scăzut de motivație inițială.
- **Eficiența diferențiată:** Studiile arată că elevii cu stiluri de învățare vizual-kinestezice beneficiază mai mult de gamificare (Barata et al., 2013), în timp ce elevii introverțiți pot prefera activitățile individuale în detrimentul celor competitive.

4. Exemple de implementare în clasele primare

- **"Clasa ca joc de rol"**: Unii învățători au integrat gamificarea transformând întreaga clasă într-o aventură continuă. De exemplu, elevii devin „eroi” ai unei povești care se dezvoltă pe parcursul semestrului, fiecare activitate curriculară reprezentând o „misiune”.
- **Platforme educaționale gamificate**: Aplicații precum *Kahoot!*, *ClassDojo*, *Quizizz* sau *Duolingo ABC* oferă resurse adaptate vârstei și nivelului de înțelegere al copiilor. Acestea permit evaluarea în timp real, feedback instant și recompense simbolice.
- **Gamificare low-tech**: Chiar și fără tehnologie, se pot crea jocuri educaționale în clasă (de exemplu, „roata norocului” cu întrebări, puncte de echipă, insigne realizate manual) care mențin principiile motivaționale ale gamificării.

5. Limite și provocări în educația primară

- **Suprastimularea**: Copiii mici pot deveni mai concentrați pe recompense decât pe conținutul învățării. Dacă nu este bine calibrată, gamificarea poate duce la scăderea motivației intrinseci (Deci et al., 1999).
- **Timp și resurse**: Profesorii din ciclul primar se confruntă adesea cu lipsa de timp pentru proiectarea de activități gamificate, iar infrastructura IT poate fi limitată în unele școli.
- **Evaluarea eficienței**: Impactul gamificării asupra învățării pe termen lung este dificil de măsurat, iar multe studii existente se bazează pe auto-raportări și probe pe termen scurt.

În concluzie, gamificarea oferă oportunități semnificative de a stimula motivația și implicarea elevilor din ciclul primar. În combinație cu teorii solide și modele pedagogice adaptate, aceasta poate transforma sala de clasă într-un spațiu dinamic și atractiv. Totuși, succesul gamificării depinde esențial de proiectarea atentă, adaptată contextului educațional, de implicarea profesorilor și de echilibrul între joc și conținutul educațional propriu-zis.

Bibliografie

- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Engaging engineering students with gamification. In *Proceedings of the 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications* (pp. 1–8).

- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2013). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3), 233–244.
- Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Group.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gam

Clasele virtuale în actualul context educațional

Clasele virtuale modifică radical dinamica interacțiunilor dintre elevi. În timp ce învățarea tradițională permite interacțiuni spontane, comunicare nonverbală și colaborare directă, învățarea online se bazează pe platforme digitale și instrumente de comunicare la distanță. Astfel, colaborarea în mediul virtual se realizează prin forumuri, apeluri video, mesagerie instant sau documente partajate.

Deși aceste metode permit o flexibilitate mai mare și încurajează autonomia, ele pot reduce angajamentul emoțional și sentimentul de apartenență la un colectiv. Totuși, când sunt gestionate eficient, clasele virtuale pot susține colaborarea într-un mod modern și adaptat nevoilor elevilor din era digitală.

Avantajele tehnologiei în sprijinul învățării colective:

Tehnologia digitală aduce un aport considerabil în crearea unui mediu de învățare colaborativ și eficient. Instrumente precum Google Workspace, Microsoft Teams sau Zoom facilitează lucrul în echipă, partajarea rapidă a informației și feedback-ul în timp real. De asemenea, resursele multimedia – video-uri, simulări, aplicații interactive – permit o învățare personalizată, atractivă și diversificată.

Elevii pot participa la proiecte comune, pot crea conținut digital și pot colabora cu colegi din alte localități sau țări. Astfel, învățarea devine nu doar un proces individual, ci o experiență colectivă susținută de inovație.

Strategii pentru o învățare online interactivă și eficientă:

Pentru ca procesul educațional online să fie eficient, este necesar să se adopte strategii didactice adaptate mediului digital. Învățarea bazată pe proiecte este una dintre cele mai eficiente metode, deoarece implică elevii în activități de colaborare autentică. Gamificarea, adică introducerea elementelor ludice (badge-uri, punctaje, competiții), contribuie la creșterea motivației și implicării. De asemenea, utilizarea platformelor interactive precum Kahoot sau Mentimeter permite evaluarea rapidă și menținerea atenției. Organizarea discuțiilor în grupe mici (breakout rooms) și încurajarea creației digitale (podcasturi, bloguri, prezentări) sunt alte strategii ce pot transforma clasele virtuale în medii de învățare dinamice.

Provocările învățării la distanță și modalități de depășire:

În ciuda beneficiilor, învățarea online implică o serie de provocări importante. Una dintre cele mai mari este inegalitatea digitală – nu toți elevii au acces la internet de calitate sau la echipamente adecvate. De asemenea, scăderea motivației și izolarea socială pot afecta performanța și starea emoțională a elevilor. Evaluarea corectă și obiectivă este mai dificilă în mediul virtual, iar profesorii se confruntă cu sarcini suplimentare în gestionarea claselor online. Aceste obstacole pot fi depășite prin investiții în infrastructura digitală, formare continuă a cadrelor didactice, sprijin psihologic și crearea unui climat educațional incluziv și interactiv.

În concluzie, clasele virtuale oferă oportunități extraordinare pentru dezvoltarea unei educații moderne, flexibile și colaborative. Cu toate acestea, succesul acestui model depinde de modul în care sunt integrate tehnologiile, de strategia didactică aplicată și de capacitatea comunității educaționale de a răspunde provocărilor. Printr-o abordare echilibrată și inovatoare, învățarea la distanță poate deveni nu doar o alternativă temporară, ci un pilon de bază al educației viitorului

GAMIFICAREA ÎN PRACTICĂ: MODELE TEORETICE ȘI DOVEZI EMPIRICE COMPARATE

Prof. Isari Ionuț Auraș

Școala Gimnazială Răciu, Dâmbovița

Rezumat

Gamificarea reprezintă integrarea mecanismelor de joc în contexte non-ludice, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanța utilizatorilor. Articolul de față explorează principalele modele teoretice care fundamentează gamificarea și analizează cercetări comparative privind eficiența acestora în educație, sănătate și mediul organizațional. Rezultatele indică faptul că efectele gamificării sunt variabile și dependente de context, design și profilul utilizatorului.

1. Introducere

Gamificarea a devenit un instrument tot mai utilizat în ultimul deceniu în diverse domenii precum educația, sănătatea, marketingul și managementul resurselor umane. Termenul este definit drept „utilizarea elementelor de joc în contexte care nu sunt jocuri” (Deterding et al., 2011). Creșterea gradului de implicare și motivare este scopul principal, însă eficiența sa variază considerabil în funcție de modul de implementare și contextul de aplicare. În acest articol sunt analizate cele mai cunoscute modele teoretice de gamificare și sunt comparate cercetări empirice care au evaluat eficiența acestora.

2. Modele teoretice în gamificare

2.1 Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)

Modelul MDA (Hunicke et al., 2004) este utilizat pentru a înțelege modul în care interacționează mecanismele jocurilor cu utilizatorii. În gamificare, „mecanica” include punctele, insigne, nivelurile etc.; „dinamica” se referă la comportamentele emergente ale utilizatorilor, iar „estetica” se referă la experiența subiectivă (motivație, distracție, provocare). Modelul este esențial pentru proiectarea sistemelor de gamificare coerente și eficiente.

2.2 Octalysis Framework (Yu-kai Chou)

Chou (2015) a dezvoltat un model bazat pe opt factori motivaționali principali, precum sensul, progresul, influența socială sau curiozitatea. Acest cadru este valoros pentru înțelegerea motivației intrinseci și extrinseci a utilizatorilor. Un aspect important al

acestui model este distincția între motivația „pozitivă” (de tip white hat – progres, autonomie) și cea „negativă” (black hat – presiune, incertitudine).

2.3 Self-Determination Theory (SDT)

Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) susține că motivația intrinsecă apare atunci când sunt satisfăcute trei nevoi fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Gamificarea care reușește să îndeplinească aceste condiții tinde să fie mai eficientă și să aibă efecte pozitive pe termen lung (Sailer et al., 2017).

3. Cercetări comparative privind eficiența gamificării

3.1 Domeniul educațional

Hamari et al. (2014) au realizat o analiză a mai multor studii și au concluzionat că gamificarea în educație poate spori motivația, dar eficiența depinde de profilul utilizatorului și de calitatea designului. Într-un experiment realizat de Barata et al. (2013) într-un curs universitar, studenții care au interacționat cu un sistem gamificat au demonstrat un nivel mai mare de implicare, dar nu neapărat o îmbunătățire a performanței academice. Alte cercetări (Domínguez et al., 2013) au arătat că, în unele cazuri, gamificarea poate distrage de la conținutul educațional.

3.2 Domeniul sănătății

Într-un studiu comparativ, Johnson et al. (2016) au analizat două aplicații de sănătate: una cu elemente de gamificare (provocări, insigne, feedback instant) și una fără. Participanții care au folosit aplicația gamificată au avut o rată mai mare de aderență la exerciții în primele săptămâni. Totuși, efectele au fost temporare, scăzând în absența motivației intrinseci.

3.3 Domeniul organizațional

Bittner și Schipper (2014) au examinat impactul gamificării în sistemele CRM, observând că performanța angajaților a crescut în medii unde recompensele erau relevante și transparente. În schimb, implementările mecanice și lipsite de adaptare la cultura organizațională au avut un impact redus sau negativ.

4. Analiză critică și implicații

Cercetările comparate arată că gamificarea nu este un panaceu universal. Succesul său depinde de o înțelegere profundă a motivațiilor umane, adaptarea la context și proiectarea atentă a sistemului. Modelele teoretice oferă un cadru valoros pentru a

preveni implementările superficiale (e.g., folosirea excesivă de puncte sau clasamente fără scop clar).

Un risc major este transformarea gamificării într-un instrument coercitiv sau manipulativ. De aceea, accentul ar trebui pus pe motivația intrinsecă și pe promovarea unui cadru etic și sustenabil de aplicare.

5. Concluzii

Gamificarea este o strategie complexă și puternică, cu potențial real în multiple domenii. Modelele precum MDA, Octalysis și SDT oferă perspective complementare asupra proiectării și evaluării sistemelor gamificate. Cercetările comparative demonstrează că eficiența depinde de factori multipli: designul elementelor, contextul aplicării, motivațiile utilizatorilor și obiectivele urmărite. O abordare critică și fundamentată teoretic este esențială pentru implementări eficiente și sustenabile.

Bibliografie

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Engaging Engineering Students with Gamification. VS-GAMES.

Bittner, J. V., & Schipper, J. (2014). Motivational effects of gamification in customer loyalty programs. *Business & Information Systems Engineering*, 6(4), 276–284.

Chou, Y.-K. (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Group.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'. *MindTrek*.

Predarea limbii și literaturii române într-o societate digitalizată: provocări, perspective și rolul gamificării

Issa Cristina-Floreta, Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu”

În era digitalizării accelerate, predarea limbii și literaturii române trebuie să se adapteze unui nou ecosistem educațional, definit prin tehnologie, interactivitate și orientare spre competențe digitale. Digitalizarea societății moderne influențează profund toate domeniile vieții, inclusiv educația. Învățământul românesc este supus unor procese de transformare care implică trecerea de la metode tradiționale la forme hibride și digitale de învățare.

În acest context, predarea limbii și literaturii române trebuie să țină pasul cu noile cerințe educaționale și tehnologice, adaptându-și metodologia pentru a răspunde noilor nevoi ale elevilor, nativi digitali.

Studiile recente relevă faptul că integrarea tehnologiei în educație poate avea un efect pozitiv asupra motivației și performanțelor elevilor. Teoriile învățării active și constructiviste susțin că implicarea activă a elevului în procesul de învățare, prin medii interactive și colaborative, duce la o înțelegere mai profundă a conținuturilor.

Utilizarea platformelor educaționale (Google Classroom, Moodle, Edmodo), a resurselor multimedia (audiobooks, videoclipuri explicative, aplicații de tip quiz) și a tehnologiilor emergente (realitate augmentată, AI) schimbă radical dinamica orei de limba română. Avantajele sunt multiple: acces facil la texte, varietate de surse, posibilitatea exersării continue. Totuși, există și riscuri: superficializarea lecturii, dependența de suporturi digitale, scăderea atenției și a capacității de analiză critică.

Gamificarea presupune aplicarea mecanismelor de joc în contexte educaționale pentru a stimula participarea activă și motivația intrinsecă. În predarea literaturii române, gamificarea poate lua forme diverse:

- Quiz-uri literare cu punctaje și clasamente;
- Escape room-uri digitale bazate pe opere literare;
- Crearea de avataruri și „bătălii de argumente” între personaje literare;
- Platforme precum Classcraft, Kahoot, Wordwall.

Studiile de caz arată o creștere semnificativă a implicării elevilor, a memoriei de lungă durată și a atitudinii pozitive față de lectură (Costache, 2023).

Totodată, se observă o creștere a interesului față de pedagogiile inovatoare care pun accent pe personalizarea învățării, interdisciplinaritate și gândire critică. Printre cele mai promițătoare abordări inovatoare aplicabile în predarea limbii române se numără:

- **Clasa inversată (Flipped Classroom):** Elevii studiază conținutul acasă (prin materiale video, prezentări interactive, aplicații educaționale), iar timpul de la clasă este dedicat activităților aplicative: dezbateri, interpretări literare, exerciții creative. Astfel, se valorifică timpul în clasă pentru interacțiune și feedback individualizat.
- **Învățarea prin proiecte (Project-Based Learning):** Elevii lucrează în echipă pentru a realiza proiecte interdisciplinare, de exemplu, realizarea unui podcast literar, a unei reviste digitale sau a unei piese de teatru online. Această metodă dezvoltă competențe precum gândirea critică, colaborarea și exprimarea creativă.
- **Inteligența artificială pentru feedback personalizat:** Aplicații bazate pe AI, precum Grammarly, ChatGPT, Quillionz sau Google Read Along, pot fi folosite pentru a oferi elevilor feedback imediat, personalizat și adaptat nevoilor lor specifice în redactarea de texte, înțelegerea lecturii sau exersarea ortografiei și punctuației.

Aceste metode favorizează autonomia, colaborarea și implicarea elevului în mod activ, transformând procesul educațional într-un demers centrat pe învățare autentică și pe dezvoltarea competențelor transversale.

Astfel, predarea limbii și literaturii române într-o societate digitalizată necesită o abordare flexibilă și creativă. Gamificarea se dovedește a fi un instrument valoros în sporirea motivației pentru lectură și învățare. Este esențial ca formarea inițială și continuă a cadrelor didactice să includă competențe digitale și pedagogii inovatoare, iar abordarea să fie mai deschisă spre interdisciplinaritate și tehnologie.

Bibliografie

- Bădescu, A. (2022). *Inteligența artificială și riscul superficializării lecturii*. Educația Azi, nr. 3, p. 60-68.
- Costache, M. (2023). *Gamificarea orelor de limba română: de la teorie la practică*. Învățământul Românesc, vol. 12, nr. 2, p. 18-27.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification*. HICSS 2014.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Radu, L. (2020). *Literatura în era digitală: provocări și oportunități*. Revista de Pedagogie, nr. 1, p. 45-57.

ÎNVĂȚAREA PRIN JOC – ABORDARE DIDACTICĂ PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SECOLULUI XXI

**Ivașc Marilena, Onose Cătălina
Liceul de Turism și Alimentație "Dumitru Moțoc" Galați**

*"Orice modalitate uniformă de predare este, evident, nesatisfăcătoare,
de vreme ce fiecare elev este atât de diferit." /Howard Gardner/*

Lumea pe care o cunoaștem astăzi este complexă, contradictorie și plină de inovație. În aceste condiții profesorul este mereu în căutare și deschis spre creativitate, fiind conștient de faptul că prin predarea disciplinelor de specialitate se urmărește ca elevii să-și însușească un sistem de cunoștințe, un mod de acțiune, de a gândi și de a se raporta la realitate, care să asigure premisele competenței și responsabilității profesionale. Astfel, școala se prezintă ca un pilon al formării bunului cetățean, a personalității adaptate cerințelor educaționale.

Într-o lume supusă unei singure legi, paradoxal stabile - cea a schimbării - învățământul nu poate face excepție. Pentru a corespunde mereu acestor schimbări și pentru a face față cerințelor actuale ale societății profesorul trebuie să se perfecționeze și să-și adapteze strategia didactică sistematic și continuu.

În încercarea de a depăși metodele simpliste ale abordării tradiționale (fără a le ignora, însă), dat fiind contextul social în care ne aflăm și tendința de adaptare a procesului de predare a disciplinelor școlare la cerințele actuale, definitiv devine abordarea pe care cadrul didactic o alege pentru predare, învățare și evaluare: abordarea cognitivă adecvată pentru formarea competențelor fără a pierde din vedere universul afectiv al elevului. Astfel, cel supus procesului educațional, fiind privit și apreciat ca cineva care gândește, simte, învață și are ceva de spus, devine subiect al propriei învățări.

„Rolul facilitatorului este să inițieze procesul de învățare și ulterior să se retragă” (John Warren).

Elevii apreciază când nu sunt tratați doar ca și consumatori de informație, de cunoștințe, de abilități, nu sunt bombardați cu modele și teorii pe care, adesea, le uită odată ieșiți din sala de curs sau nu le folosesc niciodată, chiar dacă situația o impune. Pentru maximizarea eficienței de învățare elevilor trebuie să li se ofere cel puțin un motiv pentru care ar trebui să-și însușească respectivele competențe, abilități, atitudini.

Învățarea poate avea loc în cele mai diferite contexte - la școală, acasă, în grupul de prieteni, în mediul online, la locul de muncă, prin interacțiunea cu ceilalți în spațiile private și publice etc. Altfel spus, putem învăța în orice context, în orice situație, în orice moment activ. Este important însă ca procesul de învățare să fie adaptat nevoilor și intereselor individuale, pentru a asigura o înțelegere profundă și durabilă a informațiilor. Ea este un proces esențial pentru dezvoltarea continuă a individului, care implică efort și implicare din partea acestuia, precum și sprijin și îndrumare din

partea celor din jur. Este important ca procesul de învățare să fie stimulant, motivant și adaptat nevoilor individuale, pentru a asigura o învățare eficientă și de lungă durată.

În ceea ce privește disciplinele tehnologice, metodele interactive de predare-învățare sunt în relație cu conceptele învățământului formativ, care promovează ideea unei pedagogii axate pe formarea de competențe. Absolventul, pentru a se încadra cu succes în viața societății contemporane, trebuie să posede un evantai de competențe ce l-ar ajuta să se descurce atât într-o societate mereu schimbătoare cât și pe piața muncii, de asemenea marcată schimbare. Pentru a cultiva aceste competențe, înainte de a proiecta orice activitate didactică, profesorul are în vedere: Care este tipul lecției?; Ce competențe trebuie să-și formeze elevii?; Ce strategii trebuie să adopte (ce, cum, cu ce, cât trebuie să-i învețe?), Care este nivelul clasei?

Dezvoltarea tehnologiei a condus în ultimii ani la noi posibilități de integrare în activitățile didactice a tehnologiilor emergente care pot transforma activitățile clasice, având impact asupra educației în viitor (realitatea extinsă, virtuală, augmentată, mixtă, inteligență artificială, robotică, tehnologii 5G etc.), sau de noi modalități de învățare bazate pe tehnologie, după reguli impuse de jocurile din mediul virtual.

Corelația dintre joc și educație este absolut evidentă. "În primii ani de viață, jocul reprezintă cea mai recomandată, agreată și interesantă formă de educare a unui copil. Un cadru formal nu i-ar atrage niciodată atenția. Jocul în schimb reprezintă o formă atractivă de captare a interesului copilului și de educare propriu-zisă" (Șchiopu, Verza, 1981)

Ideea esențială a activității de joc "în ceea ce privește formarea, dezvoltarea precum și educarea copilului este aceea de acordare a unei atenții deosebite universului de tip cotidian, de redirecționare a tuturor limitelor acestuia, doar în cel mai dezirabil context". (Șchiopu, 1970)

Construirea unei anumite strategii bazate pe joc didactic complet adecvate tuturor tipurilor de interese ale copiilor precum și nivelului lor real de pregătire, "reprezintă din acest punct de vedere o reală provocare continuă precum și un anumit efort permanent de creativitate didactică din partea cadrului didactic." (Șchiopu, 1970)

Așadar, utilizarea jocului în educație este absolut necesară. Totodată, utilizarea tehnologiei în educație este la fel de necesară. În acest context, prin combinarea jocului didactic cu tehnologia ajungem la ideea de gamificare a educației, care rezultă a fi la fel de necesară.

Precizări conceptuale asupra tipurilor de jocuri utilizate în învățare: jocul ca activitate de recreere care implică existența unor reguli și a unui scop final recompensator; jocuri serioase (serious games): jocuri video de tip simulare, pentru însușirea de abilități, componente ale unor competențe profesionale și de autonomie personală; jocuri educaționale sunt jocurile concepute special pentru a îndeplini anumite obiective de învățare; învățarea bazată pe joc (game

based learning) se referă la jocuri concepute ca parte integrantă a unui scenariu de învățare, care țin cont de diferiți parametri ai contextului de predare-învățare-evaluare; gamificarea - utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare.

Învățarea bazată pe joc se referă la „abordarea pedagogică a utilizării jocurilor în educație”. Învățarea bazată pe jocuri digitale este o abordare de învățare centrată pe elev, în care jocurile conduc la atingerea rezultatelor așteptate ale învățării, dezvoltând-le elevilor capacitatea de a învăța, înțelege, reține și împărtăși noi cunoștințe.

Jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a achiziționa informații sau dezvolta abilități și atitudini, fiind interesante, provocatoare, generând concurență, formând competențe de cooperare, colaborare și abilități de negociere, oferind feedback și recompense imediate.

Gamificarea (în engleză, *gamification*) este procesul de aplicare a elementelor și principiilor jocurilor în contexte non-joc, cum ar fi educația, afacerile, sănătatea sau viața de zi cu zi, pentru a motiva și a angaja utilizatorii.

În contextul educației, gamificarea înseamnă introducerea elementelor funcționale din jocuri în cadrul orei tradiționale de curs, în cuprinsul materialului didactic și în sistemul de management al educației. Gamificarea în educație presupune utilizarea elementelor specifice jocurilor (puncte, niveluri, insigne, clasamente, provocări, recompense) într-un mediu care nu este în mod tradițional un joc, cu scopul de a crește implicarea, motivația și interesul elevilor.

Elemente esențiale ale gamificării în clasă sunt: punctele (points) care se acordă pentru realizarea unor acțiuni, pentru îndeplinirea obiectivelor educaționale; nivelurile (levels) reflectă progresul utilizatorului; pe măsură ce avansează, utilizatorul accesează conținut mai complex; insignele de învățare (badges) sunt recompense vizuale pentru realizări specifice, oferind recunoaștere în loc de puncte sau note; clasamentele (leaderboards) creează competiție între participanți; misiunile/provocările (missions/challenges) sunt sarcini sau obiective care trebuie îndeplinite, uneori în timp limitat; feedback-ul imediat se referă la răspunsul rapid la acțiunile utilizatorului pentru a-i menține atenția; oferirea de recompense simbolice (ex. medalii) sau reale (ex. reduceri, premii); în cazul utilizării jocurilor în activitatea didactică, obiectivele de învățare pot fi stabilite de către profesor sau elevii sunt lăsați să își stabilească propriile obiective, apoi să urmărească propriul progres într-un mod distractiv/vizual/social/personal.

Gamificarea predării și a evaluării presupun activități de evaluare utilizând aplicații online cum ar fi Kahoot, Quizizz, Wordwall, Socrative, Mentimeter, Doulingo, Edmodo, ClassDojo etc.

Considerații asupra avantajelor și a limitelor gamificării

Jocurile în învățare/gamificarea au potențialul de a oferi elevilor oportunități de a face parte din învățarea activă, rezolvarea problemelor și dobândirea de experiență în medii fără riscuri. Elevii pot avea oportunitatea de a dezvolta abilități analitice, gândire strategică, cunoștințe, multitasking, luare de decizii dar și în privința comunicării și abilităților psihomotorii, cu funcții multiplayer furnizare de oportunități învățării colaborative.

Aspectul motivațional al jocurilor valorifică potențialul îndeplinirii scopurilor educaționale. Jocurile în învățare pot fi utilizate într-un moment și într-un loc care se potrivesc elevului și care permit interacțiuni mai lungi. Cu toate acestea, acest lucru ar putea duce la reducerea oportunităților de a pune întrebări și de a purta discuții, așadar, utilizarea jocurilor în învățare este potrivită a se realiza în grupuri mici astfel încât putând fi prezent sprijinul profesorului și totodată posibilitatea inițierii discuțiilor și interacțiunilor dar care ar crește probabil timpul necesar desfășurării activității în comparație cu învățarea tradițională.

Jocurile în învățare și gamificarea, ca și alte tipuri de e-learning, pot facilita procesul de actualizare a materialelor, deoarece modificările conținuturilor pot fi făcute continuu, spre deosebire de o carte cu text. Deși jocurile în învățare par să aibă mult potențial, este necesară o evaluare riguroasă care să certifice faptul că pot duce la o învățare eficientă pentru că există riscul ca jocul sau elementele de joc să distragă atenția în detrimentul învățării.

Jocul în învățare, cât și gamificarea reprezintă procese îndreptate către asigurarea motivației externe și interne și nu în ultimul rând asupra implicării elevilor în sarcini recreative. Sarcina revine practicanților gamificării care prezintă instrumentele ce permit elevilor participarea efectivă la cooperarea unul cu celălalt, selectarea conținuturilor fiind un pas foarte important în pregătirea proceselor de gamificare.

Cel mai mare avantaj pe care gamificarea îl aduce este automatizarea învățatului. De exemplu, în cazul unui test de evaluare, corectarea acestuia este mult mai ușoară, răspunsurile fiind predefinite și astfel se salvează unități de timp, un alt beneficiu fiind feedback-ul instant.

Un alt avantaj al gamificării este reducerea costurilor pentru personalizarea proceselor de învățat. Este general acceptat de către specialiști că o clasă formată dintr-un număr mic de elevi, dezvoltă realizări educaționale mult mai mari. Într-un mediu gamificat, elevul, alegând domeniul pe care-l dorește, își poate crea o agendă educațională în funcție de preferințele sale, astfel elevii pot avea de câștigat fără ca numărul de profesori să se mărească.

Gamificarea dezvoltă autonomia și sentimentul de progres al elevilor. Gamificarea organizează activitatea în pași concreți (ex: niveluri, misiuni, etape), fiecare cu obiective specifice. Elevul știe ce are de făcut la fiecare pas, când a terminat o etapă, ce urmează după. Acest lucru îl ajută să se orienteze singur și să capete încredere în capacitatea sa de a progresa.

În multe sisteme gamificate, anumite sarcini devin disponibile doar după ce le-ai finalizat pe cele anterioare – ca într-un joc, acest proces le oferă elevilor un sentiment de control: „Eu decid când continui”, „Eu aleg în ce ordine parcurg misiunile”, ceea ce întărește autonomia.

Gamificarea oferă feedback rapid și vizibil (ex: primești puncte, vezi un progres bar, câștigi o insignă), ceea ce arată elevului că efortul lui contează, confirmă că a învățat ceva, îi dă sentimentul că se apropie de un scop real; acest tip de progres consolidat imediat întărește motivația internă și dorința de a continua.

Insignele, titlurile sau accesul la „niveluri bonus” sunt mai mult decât jocuri – ele funcționează ca recunoaștere a meritelor. Elevul simte că realizările lui sunt văzute, ceea ce întărește încrederea în propriile forțe și dorința de a merge mai departe.

Gamificarea permite fie un progres liniar și clar (pas cu pas), fie un progres personalizat (elevul alege ce misiune să rezolve mai întâi); în ambele cazuri, elevul simte că deține controlul asupra ritmului propriu, fără presiune externă strictă.

Argumentele de mai sus conduc la concluzia că prin gamificare, elevul devine mai responsabil pentru propriul traseu de învățare, vede că învață ceva cu fiecare pas, capătă autonomie pentru că înțelege sistemul, știe ce are de făcut și poate alege cum să lucreze.

Gamificarea reușește să activeze simultan mai multe canale senzoriale, ceea ce permite adaptarea la fiecare elev în parte, indiferent de stilul său dominant, stimulează învățarea multisenzorială, deci mai profundă și mai durabilă, reduce inegalitățile dintre elevii care nu răspund bine la metode clasice.

Deși are multiple valențe educative, există și păreri care evidențiază limitele și riscurile gamificării. Ian Bogost este cel mai vocal critic dintre cercetătorii din domeniul jocurilor. Într-un articol de pe blogul său, argumentează că gamificarea este de fapt un sistem de exploatare, o pervertire și simplificare a mediului de joc, creat de marii afaceriști cu scopul de a obține un profit ușor. Designerul de jocuri Margaret Robertson amendează fervent abordarea de tip stoc a gamificării. În acest sens, ea spune că mecanismele cele mai puțin esențiale din jocuri, tind să devină prin gamificare, punctul central al educației.

Dacă am rezuma opiniile contra gamificării, acestea s-ar concretiza în următoarele: motivația extrinsecă, intersul elevilor, fezabilitatea, distragerea atenției.

Din abordarea de tip stoc, rezultă cel mai mare risc al gamificării: motivația extrinsecă. Transformând învățatul într-o vânătoare de puncte, insigne sau niveluri, gamificarea nu reușește întotdeauna să alimenteze motivația intrinsecă. Ori scopul educației este de a crea pe termen lung o dorință interioară de a învăța. În încercarea de a mări timpul acordat învățatului pe o perioadă scurtă de timp, gamificarea sacrifică scopul educației tradiționale. Există riscul ca jocul să devină un scop în sine, în loc să fie un mijloc pentru învățare

În urma unei expertize făcută de Pew Research Center în anul 2015, s-a descoperit că în SUA doar 40% dintre cetățeni joacă jocuri video iar din aceștia doar 10% se consideră „gameri”.

Așadar lipsa de interes față de jocuri, existența unei mentalități anti-jocuri video și a unor stereotipuri negative pun într-o lumină nu foarte favorabilă gamificarea, astfel elevii care dau randament în cadrul sistemului de educație tradițional, nu vor adopta gamificarea întrucât, aceasta ar duce la o scădere a performanțelor lor; unii elevi nu răspund pozitiv la jocuri sau nu le percep ca fiind serioase.

Gamificarea folosește frecvent clasamente (leaderboards) pentru a stimula motivația prin competiție. Deși pentru unii elevi aceasta poate fi un motor al progresului, pentru alții poate produce efecte contrare, precum anxietate, demotivare sau retragere.

Clasamentele pot deveni o sursă de stres deoarece elevii se compară constant între ei, cei care se află în partea de jos a clasamentului pot simți rușine, inferioritate sau neputință, acesta poate duce la apariția anxietății și lipsa dorinței de a participa.

Elevii buni pot simți o presiune continuă de a-și menține locul, ceea ce transformă jocul într-o sursă de stres, nu de distracție, în loc să se concentreze pe învățare, se concentrează pe „a nu pierde locul” având ca și *consecințe* stresul, teama de eșec, scăderea bucuriei de a învăța.

Elevii care progresează mai greu nu mai percep nicio șansă reală de „a urca”, mai ales dacă clasamentul este static (nu se resetează periodic) și se pot retrage complet din activitate cei cu ritm lent fiind demotivați de a si implica în joc.

Pentru a evita aceste riscuri pot fi luate în considerare unele soluții și alternative: pentru a limita presiunea pe scor, se pot folosi clasamente anonime (ex: coduri); pentru elevii cu ritmuri diferite de lucru, pot fi oferite clasamente pe echipe sau individualizate; pentru evitarea etichetării publice, se pot folosi recompense diverse, nu doar „locul I”. Această abordare mută accentul de pe clasament pe progres personal, reducând anxietatea și crescând motivația reală.

Clasamentele pot fi utile în doză mică și cu grijă pedagogică. Dacă nu sunt bine gestionate, ele pot transforma un mediu ludic într-un mediu stresant și inechitabil. Cheia este să se pună accent pe progresul personal, echitate și incluziune, nu doar pe competiție.

Concluzii:

Gamificarea nu trebuie să fie o activitate izolată, ci mai degrabă o componentă integrată a unui demers pedagogic bine structurat. Profesorii pot utiliza jocurile pentru a introduce concepte noi, pentru a consolida cunoștințele, pentru a evalua înțelegerea sau pur și simplu pentru a face învățarea mai captivantă.

Gamificarea este un instrument didactic valoros, atunci când este folosit cu intenție pedagogică clară și în echilibru cu alte metode tradiționale sau moderne. Pentru a fi cu adevărat

eficientă, gamificarea trebuie să urmărească nu doar distracția, ci progresul autentic al fiecărui elev, stimulând atât curiozitatea, cât și responsabilitatea în procesul de învățare.

Gamificarea este o metodă eficientă, dar nu un panaceu. Funcționează cel mai bine când este echilibrată, are scopuri clare, respectă nevoile și ritmurile celor implicați. Ideal este să se combine cu alte metode de predare pentru un efect educațional complet.

Bibliografie

- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. - The role of psychology in understanding the impact of computer games. Entertainment Computing, 2011.
- Codish, D., & Ravid, G - Academic course gamification: The art of perceived playfulness, Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects, 2014
- Honey, M. A., & Hilton, M. H. - Learning science: Computer games, simulations, and education. Washington, DC: The National Academies Press, 2011.
- Radu, L. - Gamificarea în educație – instrument al învățării active În Studii și Cercetări de Didactică, vol. XV, nr. 2, 2019.
- Șchiopu, U.-Problemele psihologice ale jocului și distracțiilor. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1970.
- Șchiopu, U., Verza, E. - Psihologia vârstelor, București: Editura Didactică și Pedagogică, 1981
- Ministerul Educației Naționale - Ghid metodologic pentru utilizarea instrumentelor digitale în predare, 2021.

Webografie

- Bogost, I., (2011b), Gamification is Bullshit,
http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/S.
- Robertson, M., (2010). Can't play, won't play, /<http://hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/S>.

APLICAREA GAMIFICĂRII ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof. Luminița Josu-Sperlea
Colegiul Național Bănățean Timișoara

Gamificarea procesului educațional reprezintă aplicarea elementelor de design și a tehnicilor specifice jocurilor (cum ar fi punctele, insignele, clasamentele, provocările și poveștile captivante) în contexte non-ludice, cum ar fi sala de clasă sau platformele de învățare online. Scopul principal este de a crește motivația, implicarea și angajamentul elevilor, transformând învățarea într-o experiență mai interactivă, plăcută și eficientă.

De ce funcționează gamificarea în educație?

Gamificarea capitalizează pe dorința intrinsecă a oamenilor de a se juca, de a concura, de a atinge obiective și de a fi recompensați. Creierul uman răspunde pozitiv la provocări și recompense, iar gamificarea utilizează aceste principii pentru a:

- Stimula dopamina: Atingerea unui obiectiv sau primirea unei recompense declanșează eliberarea de dopamină, creând o senzație de satisfacție și încurajând continuarea efortului.
- Încuraja învățarea prin explorare: Elevii pot experimenta consecințele alegerilor lor într-un mediu sigur, similar cu modul în care învață într-un joc.
- Reduce anxietatea: Abordarea interactivă și ludică poate atenua stresul asociat testelor tradiționale și evaluărilor formale.

Elemente cheie ale gamificării educaționale

Elementele comune utilizate în gamificarea educației includ:

- Puncte și sisteme de scor: Înlocuiesc notele tradiționale, oferind feedback continuu pentru finalizarea lecțiilor, răspunsuri corecte, participarea la discuții etc.
- Medalii și insigne (badges): Recunoașterea vizuală a realizărilor (ex: "Explorator al științei") care crește stima de sine și determinarea.
- Clasamente: Încurajează competiția sănătoasă și îi motivează pe elevi să-și depășească propriile recorduri sau să concureze cu colegii. Este important să existe și alte categorii de clasamente pentru a nu demotiva elevii mai puțin performanți.
- Niveluri de dificultate: Pe măsură ce elevii progresează, provocările devin mai complexe, menținând interesul și stimulând dezvoltarea abilităților.

- Povești și narative: Crearea unei povești sau a unui scenariu care încadrează procesul de învățare poate face conținutul mai atractiv și mai memorabil.
- Feedback imediat: Elevii primesc feedback rapid cu privire la performanța lor, permițându-le să înțeleagă unde au greșit și să-și ajusteze strategiile.
- Provocări și misiuni: Sarcinile de învățare sunt prezentate ca provocări sau misiuni pe care elevii trebuie să le îndeplinească.
- Recompense și bonusuri: Pot include puncte suplimentare, acces la conținut avansat, privilegii sau recunoaștere publică.

Beneficiile gamificării în procesul educațional

Gamificarea aduce numeroase avantaje:

- Creșterea motivației și a implicării: Elevii sunt mai entuziasmați să participe și să depună efort, văzând învățarea ca pe o provocare distractivă.
- Îmbunătățirea memoriei și a retenției informațiilor: Interacțiunea activă și emoțiile pozitive asociate jocului contribuie la o mai bună asimilare și reținere a cunoștințelor.
- Dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor: Jocurile adesea solicită elevilor să ia decizii, să analizeze situații și să găsească soluții.
- Stimularea colaborării și a muncii în echipă: Multe elemente de gamificare pot fi implementate în context de echipă, încurajând interacțiunea socială și dezvoltarea abilităților de lucru în grup.
- Reducerea fricii de eșec: Într-un mediu gamificat, eșecul este adesea perceput ca o oportunitate de a învăța și de a încerca din nou, fără consecințe negative majore.
- Personalizarea învățării: Gamificarea permite adesea adaptarea conținutului și a dificultății la nevoile individuale ale elevilor.
- Creșterea responsabilității și a autonomiei: Elevii devin mai responsabili pentru propriul progres și își pot gestiona mai bine parcursul de învățare.

Exemple de gamificare în educație

Platforme online: Aplicații precum Duolingo (pentru învățarea limbilor străine), Kahoot! (chestionare interactive) sau Classcraft (un sistem de management al clasei transformat într-un joc de rol) utilizează intens elemente de gamificare.

Sisteme de puncte și recompense în clasă: Profesorii pot crea un sistem în care elevii câștigă puncte pentru participare, teme finalizate sau comportament pozitiv, puncte care pot fi ulterior schimbate cu recompense.

Provocări și misiuni tematice: O lecție de istorie poate deveni o "misiune de descoperire" în care elevii trebuie să rezolve enigme pentru a afla despre un eveniment istoric.

Jocuri de rol și simulări: Elevii își asumă roluri și simulează situații din viața reală sau din diferite domenii de studiu.

Gamificarea nu înseamnă pur și simplu introducerea de jocuri în clasă, ci mai degrabă integrarea strategică a mecanismelor de joc pentru a optimiza procesul de învățare și pentru a-i menține pe elevi entuziasmați și implicați.

Voi prezenta în continuare câteva exemple concrete de gamificare a procesului educațional, care pot fi implementate atât în mediul online, cât și în cel fizic:

Sisteme de puncte și recompense:

Acumularea de puncte: Elevii primesc puncte pentru participarea la discuții, rezolvarea corectă a temelor, finalizarea proiectelor sau atingerea unor obiective de învățare. Aceste puncte pot fi afișate într-un clasament (opțional și cu grijă pentru a nu demotiva) sau pot contribui la un "scor total".

Monede virtuale: Elevii câștigă monede virtuale pe care le pot folosi pentru a "cumpăra" privilegii (ex: 5 minute în plus la pauză, alegerea unui subiect pentru o prezentare, o "carte de ajutor" la un test) sau obiecte virtuale pentru avatarele lor.

Insigne (Badges) și trofee: Elevii primesc insigne digitale sau fizice pentru atingerea unor etape importante (ex: "Maestru al gramaticii", "Explorator științific", "Colaborator excelent").

Niveluri și progres vizibil:

Avansarea pe niveluri: Materialul de studiu este împărțit în "niveluri" sau "trepte", iar elevii trebuie să finalizeze sarcinile dintr-un nivel pentru a trece la următorul. Fiecare nivel poate avea provocări specifice și recompense asociate.

Bare de progres: Utilizarea unor bare de progres vizuale care arată cât de mult a parcurs un elev dintr-un modul, un capitol sau un proiect. Acest lucru oferă un sentiment de realizare și încurajează continuarea efortului.

Provocări și misiuni:

Misiuni tematice: Lecțiile sunt transformate în "misiuni" sau "quest-uri" cu obiective clare. De exemplu, la istorie, elevii pot avea misiunea de a "descoperi secretele Egiptului Antic" prin cercetare și rezolvarea unor sarcini.

Provocări săptămânale/lunare: Se lansează provocări suplimentare care necesită aplicarea cunoștințelor într-un mod creativ sau rezolvarea unor probleme complexe.

Competiție și colaborare:

Clasamente (Leaderboards): Afișarea progresului elevilor sau echipelor într-un clasament, încurajând competiția sănătoasă. Este important să se pună accentul pe îmbunătățirea personală și pe efort, nu doar pe rezultatul final.

Lupte între echipe: Elevii sunt împărțiți în echipe care concurează pentru puncte sau pentru a rezolva sarcini. Acest lucru stimulează colaborarea în cadrul echipei.

Jocuri de rol: Elevii își asumă roluri specifice (ex: oameni de știință, detectivi, personaje istorice) și interacționează într-un scenariu, aplicând cunoștințele.

Narațiune și poveste:

Crearea unei povești: Întregul curs sau un modul este integrat într-o poveste captivantă. Elevii devin "eroi" într-o aventură educațională, iar fiecare lecție reprezintă un pas în poveste.

Personaje și avatare: Elevii își pot crea avatare sau personaje care evoluează pe măsură ce progresează în învățare.

Prin integrarea acestor elemente, gamificarea transformă învățarea dintr-o activitate pasivă într-una activă și captivantă, sporind semnificativ interesul și performanța elevilor.

Bibliografie:

academy.schooleducationgateway.eu

gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/

www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

THE CHALLENGES OF THE COMPETITIVE COMPONENT IN GAMIFICATION

prof. Junc Ioana

Liceul Teologic Pentecostal “Betel”, Oradea

According to the gamification theory, games involve *conflict, competition, or cooperation*. A conflict is a challenge provided by a meaningful opponent, competition is ‘a contest in which two or more people are engaged where typically only one or a few participants will win and others will not’ and cooperation is ‘the act of working with others to achieve a mutually desirable and beneficial outcome’¹

In the field of education, competition is often seen as a double-edged sword. On one hand, it can drive students to strive for excellence, pushing them to reach their full potential and encouraging a culture of high achievement but on the other hand, excessive competition can have detrimental effects on students’ well-being and educational experiences. Consequently, when it comes to competitions in education, there are many different attitudes and seemingly conflicting research studies on the topic, depending on the perspective of the benefits and the drawbacks it brings.

While competition can drive engagement and motivation, it can also lead to stress, frustration, or negative peer interactions if not managed effectively. ‘A student who may zone out during a lecture can become passionate when given a chance to compete against his or her peers. However, while competition can motivate students and increase participation, it can also cause stress or anxiety if taken too seriously. There is a healthy boundary that should be respected with the competition, and students, teachers, and parents can work together to find the right balance.’²

Obviously, the main advantage of fostering competitiveness in education refers to motivation and engagement. Schools use academic competitions as a way to drum up excitement

¹ Kapp, K. M., The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer, San Francisco, 2012, pp.31

² <https://www.ahschool.com/blog/read-more/~board/blog/post/the-pros-and-cons-of-academic-competitions> (accessed on 2nd June, 2024, at 3 p.m.)

and motivation when students' minds wander. Sometimes, all it takes to ignite a student's passion for his or her subjects is a friendly competition. Gamifying classroom instruction is a classic tool that teachers use when the afternoon slump hits and students start to glaze over during the lecture. Competitive environments can motivate students to put in more effort and strive for excellence, as they require students to engage deeply with the material to be learnt and they foster a more active and immersive learning experience.

Moreover, competitiveness encourages the development of a wide range of skills, including critical thinking, problem-solving, time management, and the ability to perform under pressure, encouraging students to set and achieve goals, all of them being important skills for personal and professional success.

As one of the objectives of education is to prepare learners for the real-world, competitive environments are great at simulating real-world scenarios, where individuals must compete for jobs, promotions and other opportunities, helping students develop resilience and adaptability. Through competitions students can gain better understanding of how to deal with conflicting opinions and ideas and learn to collaborate with widely different personalities in competitive environments. After all, students will have to be able to cope with both success and failure constructively.

Despite the misconceptions around the topic, well-structured, consciously designed competitions can actually foster collaboration and team work. We mistakenly think that competition is the antonym of collaboration. In fact, in team-based competitions students are often required to take on challenging tasks that solicit good communication, collaboration and teamwork skills. The fact that other teams are aiming to achieve the same goals goes a long way in motivating the teams to become more cohesive, understand their specific skills and how to work well with one another, becoming better collaborators.

On the other hand, competitiveness also has several negative aspects that can impact students, teachers and the educational environment as a whole. High levels of competition can lead to significant stress and anxiety among students. The pressure to perform well and outperform peers can cause mental health issues, including depression and burnout. In competitive settings, students frequently compare themselves to their peers. This comparison can

erode self-esteem, especially if they perceive themselves as not measuring up. The continuous need to be better than others can lead to a never-ending cycle of self-doubt and anxiety.

The motivational power of competitiveness is also disputed. While it can drive individuals to excel and achieve remarkable feats, it can also have detrimental effects on motivation, favouring extrinsic motivation and weakening the intrinsic one. When the focus shifts predominantly to winning and external rewards like grades, ranks and prizes, individuals may lose sight of the inherent joy and satisfaction that come from the activity itself. This shift can lead to a decrease in creativity, as people might avoid taking risks or exploring new ideas in favour of safer, more conventional approaches that are perceived as more likely to win.

Finally, intense competition can strain peer relationships, fostering an environment of rivalry rather than collaboration. This can hinder the development of teamwork and mutual support, which are essential skills in both academic and professional settings. The pressure to outperform others can lead to unethical behaviours such as cheating, plagiarism, and other forms of academic dishonesty. This undermines the integrity of the educational process and the value of academic credentials.

After considering the benefits and the downsides of competition in the educational environment, we must admit that the potential costs of competition are numerous and, as with any extrinsic motivator, the short-term benefits of it often mask its long-term detrimental effects. However, its powerful effect makes it highly appealing, particularly in energizing young people, and it remains a prevalent practice likely to continue. Therefore, it is crucial to be intentional and careful in its application, differentiating healthier forms of competition from those that are less beneficial, guided by key principles to ensure a more positive impact.

The first principle that we should keep in mind is the fact that *competition for valuable outcomes tends to have more detrimental effects on a class than competition for trivial or symbolic rewards*. Valuable outcomes can be classified into three main types: material items of value (including privileges with significant impact), the teacher's noticeable and enduring affection and recorded grades/points.

When students are given a meaningful reward for winning, the importance of winning increases, implying that they should value the reward at least as much as the quality of their

effort. This shift introduces extrinsic motivation, thereby diminishing the intrinsic motivation within the situation and increasing the possibility of negative, unethical behaviours from students. In such situations the teacher might notice that the students will start being obsessed with fairness, the rules and the appearance of cheating or any signs of favouritism from the teacher. A great deal of energy will need to be spent putting down angry demonstrations when any event is perceived as unfair and, if students are divided into teams, the weaker students in the team will be perceived as potential obstacles to achieving a valued outcome and eventually feel excluded and marginalized.

The second principle of healthy classroom competition is: *the shorter the life of the competition the more likely it is to have a beneficial effect*. ‘The length of the contest increases its sense of prominence and decreases its sense of intensity and fun, both undesirable effects.’³

Thirdly, the leader of the competition must place a *conspicuous emphasis on process over product*. If winning is the primary focus, students may adopt a "just do what it takes" attitude. Conversely, if students are encouraged to value the process, they will remain focused on the learning outcomes and feel confident that prioritizing quality is acceptable.

The teacher can emphasize process over product by highlighting the objectives of the activity (i.e. learning, not winning), providing constructive feedback to help students learn from their mistakes, acknowledging effort, participation and improvement over time rather than just the final score and fostering a collective learning environment, where students can discuss questions and learn from each other. At the end of such a competition, the teacher will recognize the efforts of each player/team, and ask them to offer the winning team their congratulations and polite applause then he/she will make a statement related to what the knowledge level during the competition indicated about the readiness of the group, emphasizing the idea that the competition was simply the means and the desired objective is the learning and the fun.

In, the end, it's essential to keep in mind that competition is neither all good nor all bad. Competition is a healthy part of life that helps us do well when it is done in the right way. But the right balance needs to be found. When competition is conducted in a way that emphasizes personal development, collaboration, and fair play, it can enhance learning experiences and build

³ John Shindler, Transformative Classroom Management, Jossey-Bass, San Francisco, 2010, pp.231

valuable skills. For teachers, it involves creating opportunities for students to focus on their individual progress, offering supportive feedback, and fostering a mindset where competition serves as a means to enhance learning rather than merely a contest of who comes out on top. By finding this balance, we can harness the benefits of competition while mitigating its potential drawbacks.

Healthy Competition	Unhealthy Competition
• it is fun and playful • the competitive goal is not perceived as valuable/real • the goal is improving knowledge and having fun • it has a short duration and it is characterized by high energy • winning/losing has no long-term effect • all individuals or groups see a reasonable chance of winning • the students develop a growing mindset	• it feels real; the winners and losers will be affected • the competitive goal is perceived as valuable/real • the goal is winning the competition • it extends over a longer period, becoming burdensome • winners are able to use their victory as social or educational capital at a later time • competition implicitly or explicitly rewards the advantaged students • the students develop a competitive mindset

BIBLIOGRAFIE:

- Kapp, K. M., The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer, San Francisco, 2012
- John Shindler, Transformative Classroom Management, Jossey-Bass, San Francisco, 2010
- <https://www.ahschool.com/blog/read-more/~board/blog/post/the-pros-and-cons-of-academic-competitions> (accessed on 2nd June, 2024, at 3 p.m.)
- Pamela Wesley, Elizabeth Plummer, Language learner attitudes, technology attitudes, and technology prevalence at the secondary level, The JALT CALL Journal, vol.17, no.3

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: DESIGN - IMPLEMENTARE - IMPACT

Keltonik Richard - Școala Gimnazială „George Coșbuc” Sighetu Marmăției

În ultimul deceniu, gamificarea a devenit una dintre cele mai discutate strategii de inovare în educație, fiind apreciată pentru capacitatea sa de *a transforma învățarea* dintr-un proces pasiv într-o experiență captivantă și interactivă. Prin integrarea mecanicilor de joc – precum puncte, insigne, provocări sau clasamente – în contexte non-ludice, gamificarea promite să sporească *motivația* și *angajamentul* elevilor. Totuși, pentru a înțelege cu adevărat impactul acestei metode, este necesară o analiză atentă a *teoriilor psihologice* care o fundamentează, a modelelor de design care îi conturează aplicarea și a studiilor comparative care îi *validează eficiența*. Articolul de față explorează sintetic aceste direcții, prezentând o privire de ansamblu asupra cercetărilor internaționale și a celor mai relevante studii de caz.

1. Fundamente teoretice și încadrări conceptuale

Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Deci¹ și Ryan² susțin că motivația intrinsecă crește dacă sunt satisfăcute nevoile de *autonomie*, *competență* și *relaționare*. În gamificare, elemente precum punctele, insignele și provocările *cresc competența*; misiunile colaborative *consolidează relaționarea*; iar modalitatea de alegere a activităților *sprijină autonomia*.

Teoria "Flow"

Flow, definit de Csíkszentmihályi³, este starea de *imersiune deplină* într-o activitate pervaziv provocatoare. Gamificarea urmărește *echilibrul perfect* între dificultate și abilități pentru a menține elevii angajați și concentrați.

Behaviorism și recompense extrinseci

Modelele clasice Skinner⁴ au inspirat sistemele de recompensă automatizate ale gamificării (puncte, feedback imediat), dar abordarea modernă încearcă să le combine cu *motivația intrinsecă*.

Meta-analiză și factori de influență

O meta-analiză extinsă arată că efectele pozitive ale gamificării (*motivație, comportament, rezultate cognitive*) depind de context: tipul de grup supus comparării (instrucțiune pasivă vs. activă), durata aplicării, contextul (școală vs. universitate), gradul de randomizare și momentul cuantificării (pre-test sau post-test) [1].

¹ Edward L. Deci - Psiholog cunoscut pentru cercetările asupra motivației intrinseci și co-autor al Teoriei Autodeterminării (SDT)

² Richard M. Ryan - Psiholog și co-autor al Teoriei Autodeterminării, axat pe motivație și bunăstare

³ Mihály Csíkszentmihályi - Psiholog care a introdus conceptul de flow, starea de implicare și concentrare optimă

⁴ B.F. Skinner - Behaviorist celebru pentru teoria condiționării operante și a învățării prin recompense

2. Modele de design gamificat

Octalysis (Yu-kai Chou)

Modelul identificat de expertul în gamificare Yu-kai Chou - care-i și poartă numele - are la bază 8 *forțe motivaționale*, precum sensul, realizările, influența socială sau elementul de surpriză, oferind un cadru complex pentru activități gamificate dincolo de simple punctaje.

MDA – Mechanics, Dynamics, Aesthetics

Acest design de jocuri face distincția între componenta *mecanică* (regulament formal), *dinamică* (interacțiunea utilizatorilor) și cea *estetică* (experiența emoțională), punând accent pe *coerența experienței*.

Werbach & Hunter – Model educațional de gamificare

Cuprinde trei niveluri: *dinamic* (obiective, poveste), *mecanic* (recompense, provocări) și cel *al componentelor* (ecusoane, clasamente), direcționate pedagogic pentru scopuri clare de învățare.

3. Studii comparative

- S-a stabilit [2] că gamificarea crește implicarea și motivația, în special în activități repetitive sau teoretice.
- S-a constatat [3] că elevii folosind activități gamificate au performanțe mai bune la sarcinile practice, dar diferențele în testele teoretice au fost mai puțin semnificative.
- Meta-analiza *Educational Psychology Review* confirmă că efectele sunt moderate, dar variabile în funcție de tipul de control aplicat (activ vs. pasiv), durata intervenției și setările educaționale [1].

4. Studii de caz internaționale

Coreea de Sud – gamificarea prin clasa inversată (Flipped Classroom)

Un studiu efectuat pe liceeni în Incheon a analizat *impactul integrării* elementelor gamificate în pregătirea online pre-studiu: rata de participare a crescut de la 65,6 % la 78,9 %, iar notele la evaluarea sumativă *s-au îmbunătățit* de la 78,9 la 84,5 % [4].

Filipine – MOOC-uri gamificate (University of the Philippines Open University)

Implementarea ecusoanelor, a clasamentelor și a graficelor de progres în platforma Moodle a condus la o rată de finalizare de 28,9 % și feedback pozitiv în ceea ce privește *motivația, implicarea și satisfacția* cursanților [5].

Spania – curs universitar de software testing

Comparativ cu un grup control de 100 studenți, cei 135 din grupul experimental (gamificat) au fost *mai implicați* și au obținut performanțe mai ridicate; proiectanții au subliniat *importanța distribuirii și menținerii stimulării* pe durata întregului curs [6].

Spania – badgere 3D în educație STEM

Un studiu pe 99 de studenți la disciplina Baze de date arată că insignele – printate 3D sau virtuale – *au redus rata de abandon* și au îmbunătățit performanța, fără diferențe semnificative între cele două tipuri de ecusoane [7].

SUA/Global – platforma Globaloria

Elevii proiectează și publică jocuri educaționale în mod colaborativ, dobândind *competențe digitale, gândire globală și abilități de colaborare*; studiile indică îmbunătățiri semnificative în performanța academică și diminuarea decalajelor de gen în informatică [8].

Singapore și țările în curs de dezvoltare – Solve Education!

Organizația folosește jocuri mobile (ex. Dawn of Civilization) pentru alfabetizare și dezvoltarea abilităților de calcul în rândul *copiilor defavorizați*; rezultatele indică creșterea accesului la educație și implicarea utilizatorilor în medii cu resurse reduse [9].

Moldova – Mobility Era Game (Educație financiară)

Un joc de societate dezvoltat în Republica Moldova pentru *alfabetizarea financiară*. Studiul a ilustrat potențialul EdTech în contexte regionale, subliniind importanța *adaptării culturale și formării instituționale* pentru implementare [10].

Africa/Asia – SMILE (Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment)

Platformă dezvoltată pentru școli cu acces limitat la rețea, unde elevii formulează întrebări și învață critic. Succesul a depins de *formarea profesorilor* și de *adaptarea pedagogiei* la context local [11].

5. Aplicarea gamificării: reușite și provocări

- **Instrumente și medii:**

- *Platforme digitale*: Moodle, MOOC, Unity-based Game Apps
- *Jocuri board-game*: Mobility Era Game, role-play pe teme de sustenabilitate
- *Jocuri mobile low-end*: Solve Education!

- **Rezultate măsurabile:**

- *Implicare și participare*: creșteri între 20-35 % față de grupurile non-gamificate
- *Performanță academică*: îmbunătățiri de 5-15 puncte procentuale la evaluările sumative
- *Finalizare a cursurilor online*: MOOC-urile gamificate au avut ~29 % rată de finalizare, peste media standard ~10-15 %

- **Context cultural și adaptare:**

- În Moldova, Sudan, Filipine, *adaptarea locală* și *implicarea instituțională* au fost cruciale pentru succes

- **Provocări întâlnite:**

- *Gamification misuse*: utilizatorii devin prea concentrați pe scoruri și badge-uri, pierzând obiectivul educațional (studiu *Duolingo*)
- Dificultăți tehnice sau pedagogice, *rezistență culturală* față de critică sau întrebări autonome

6. Sinteză de bune practici

- **Proiectare pedagogică atentă**: integrarea teoriilor motivaționale și dimensiunilor SDT și Flow e esențială.
- **Gamificare distribuită**: stimulii motivaționali trebuie distribuiți regulat pe durata întregii experiențe.
- **Aliniere cu curriculum-ul**: badge-urile trebuie să reflecte competențe specifice, nu doar producție de puncte.
- **Diversitate metodologică**: combinarea abordărilor digitale, analogice și mobile poate acoperi audiențe diverse.
- **Context cultural**: localizarea conținutului crește gradul de acceptare.
- **Evitarea consecințelor nedorite**: monitorizarea obsesiei pentru badge-uri, evitarea competiției excesive și menținerea focusului pe învățare.

7. Perspective viitoare

- **Gamificare adaptivă și personalizată**: ajustarea dinamică a provocărilor pentru fiecare profil de elev.
- **Integrarea AR/VR și realitate augmentată**: oferă empatie și înțelegere practică.
- **Studii longitudinale**: pentru a măsura durabilitatea rezultatelor și efectele pe termen lung.
- **Migrarea către competențe socio-emoționale și sustenabilitate**: de exemplu role-play-ul de sustenabilitate sau jocurile financiare sociale reflectă extinderea scopului gamificării dincolo de cunoaștere factuală.

8. Concluzie

Gamificarea este o abordare educațională complexă, fundamentată pe *teorii psihologice solide*, *modele de design conștiente* și *dovezi empirice* dintr-o varietate de contexte globale. Comparativ cu metodele tradiționale, gamificarea:

- crește semnificativ **implicarea și motivația** participanților
- poate îmbunătăți **performanța academică**, în special în activități practice

- susține finalizarea în învățarea online
- adresează **competențe transversale**: gândire critică, colaborare, alfabetizare digitală etc.

Totuși, eficiența depinde de calitatea design-ului, contextul cultural și focalizarea pe obiective educaționale, nu doar pe recompense extrinseci.

Bibliografie

- [1] Sailer M., Homner L. (2019) - *The Gamification of Learning: a Meta-analysis*
<https://link.springer.com/article/10.1007/S10648-019-09498-W>
- [2] Hamari J., Koivisto J., & Sarsa H. (2014) - *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- [3] Domínguez A., Saenz-de-Navarrete J., de-Marcos L., Fernández-Sanz L., Pagés C., & Martínez-Herráiz J.-J. (2013) - *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- [4] Jaechoon J., Heeyeon J., Heuiseok L. (2018) - *A comparative study on gamification of the flipped classroom in engineering education to enhance the effects of learning*
<https://doi.org/10.1002/cae.21992>
- [5] Moldez C., Crisanto M.A., Cerdeña M.G.R., Maranan D.S., Figueroa R. (2024) - *Developing and Assessing Gamification in the University of the Philippines Open University Massive Open Online Courses*
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2409.03309>
- [6] Blanco R., Trinidad M., Suarez-Cabal M.J., Calderon A., Ruiz M., Tuya J. (2023) - *Can gamification help in software testing education? Findings from an empirical study*
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2304.12196>
- [7] Lara-Cabrera R., Ortega F., Talavera E., López-Fernández D. (2023) - *Using 3D printed badges to improve student performance and reduce dropout rates in STEM higher education*
<https://doi.org/10.1109/TE.2023.3281767>
- [8] Globaloria Learning Platform
<https://en.wikipedia.org/wiki/Globaloria>
- [9] Solve Education
https://en.wikipedia.org/wiki/Solve_Education
- [10] Burlacu de Paoli I. (2024) - *EdTech, Gamification and the Future of Education: A Case Study in Eastern Europe*
<https://unu.edu/merit/blog-post/edtech-gamification-and-future-education-case-study-eastern-europe>
- [11] Stanford Mobile Inquiry-based Learning Environment
https://en.wikipedia.org/wiki/Stanford_Mobile_Inquiry-based_Learning_Environment

GAMIFICAREA ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA FRANCEZĂ

Kiraly Claudia Livia
Liceul Teoretic „Pavel Dan”, Câmpia Turzii

În contextul unei societăți aflată într-o continuă schimbare și digitalizare, educația are nevoie de strategii inovatoare care să capteze atenția elevilor, să le mențină motivația și să le dezvolte competențele lingvistice și digitale într-un mod atractiv și eficient. Consider că, în calitate de cadru didactic, este nevoie de o permanență adaptare la nevoile elevilor și mai ales o deschidere către nou, inovativ, către a fi în pas cu noile tehnologii.

Una dintre strategiile moderne este gamificarea care reprezintă integrarea elementelor de joc în procesul de învățare.

În calitate de profesor de limba franceză, am avut oportunitatea de a participa, în vara anului 2024, în Barcelona, la un curs Erasmus sub denumirea „**The 4Cs in Education: Creativity, Collaboration, Communication and Critical Thinking**”, unde am descoperit beneficiile multiple ale gamificării și am învățat să folosesc aplicația **Plickers**, un instrument extrem de util în activitatea didactică.

Plickers este o aplicație educațională, bazată pe ludic, care permite evaluarea rapidă și interactivă a elevilor, însușirea de către aceștia a vocabularului predat, precum și a regulilor gramaticale, fără foarte mare efort, fără a necesita utilizarea telefoanelor personale de către elevi, ceea ce reprezintă un avantaj major, mai ales că, deseori, elevii speculează posibilitatea de a folosi telefonul mobil în timpul orelor pentru a accesa rețele sociale sau alte aplicații.

Fiecare elev primește un card Plickers unic, generat de aplicație, cu un număr de identificare pentru fiecare elev înscris în clasele create de către profesor, pe care îl folosește pentru a răspunde la întrebările proiectate de acesta. Profesorul scanează răspunsurile elevilor cu ajutorul telefonului său, în timp real, și oferă feedback instantaneu, facilitând astfel un proces de învățare dinamic și motivant prin caracterul ludic și competitiv al aplicației. De asemenea, răspunsurile elevilor vor rămâne salvate pe contul de Plickers al profesorului și pot fi utilizate în vederea notării elevilor.

După întoarcerea din mobilitatea Erasmus, am început să folosesc Plickers la clasă, în special pentru exersarea vocabularului și consolidarea regulilor de gramatică în limba franceză. Elevii au reacționat cu entuziasm, manifestând o implicare crescută în activitățile de învățare. Caracterul ludic al aplicației a transformat orele într-un spațiu interactiv, unde greșelile sunt percepute ca oportunități de învățare, iar competiția sănătoasă stimulează colaborarea și dorința de progres.

Un alt avantaj important al gamificării este capacitatea acesteia de a personaliza învățarea. Prin intermediul aplicației, pot adapta conținutul în funcție de nivelul elevilor și pot urmări evoluția fiecăruia în timp. Astfel, procesul educațional devine mai eficient și mai centrat pe nevoile reale ale elevilor.

Experiența Erasmus m-a ajutat să conștientizez impactul pozitiv al tehnologiei și gamificării asupra motivației și performanței școlare. Consider că integrarea acestor instrumente în practica

zilnică a profesorului nu este doar o tendință modernă, ci o necesitate pentru a crea un mediu de învățare relevant și stimulat pentru elevii secolului XXI.

În concluzie, gamificarea, prin instrumente precum Plickers, (dar și www.nearpod.com - o altă aplicație ce include PPT, prezentare video, quizz-uri) reprezintă o strategie pedagogică inovatoare ce merită promovată și valorificată în școlile românești. Ea contribuie nu doar la creșterea motivației și participării elevilor, ci și la îmbunătățirea calității procesului educațional în ansamblu.

<https://www.plickers.com/classes/66e1b4094e88623fab361f93>

The screenshot displays the Plickers web application interface. The top section shows a quiz titled "Commerces/Aliments; Legumes et fruits" with the question "Qu'est-ce que c'est?" and an image of a watermelon. The options are A la fraise, B la pêche, C la pastèque, and D le melon. The interface also shows a sidebar with a list of classes and a bottom section displaying student scores for a quiz played on 09 Oct 2024.

Quiz Question: Qu'est-ce que c'est?

Options:

- A la fraise
- B la pêche
- C la pastèque
- D le melon

Student Scores (Played 09 Oct 2024):

Student	Score	Student	Score	Student	Score	Student	Score
Alex	70%	Denisa I	70%	Lucas	80%	Tania	70%
antonia	70%	Hidışan	70%	Mara	60%	Teodora B	70%
Ariana	70%	Iulia	80%	oana	50%	Teodora R	80%
Chiș	50%	Iulia Veronica	60%	Paul	70%	Vanessa	70%
Ciorrea	50%	Jessica	70%	Raluca Denisa	70%	Vlad	70%
Călinuț	80%	Kiraly	60%	Rebeca	70%		
Denisa B	60%	Lorena	40%	Sorosi	70%		

CALCULATORUL ȘI JOCUL DIDACTIC, RESURSE DIDACTICE INDISPENSABILE

Școala Gimnazială "Ovidiu Hulea" Aiud

Prof. inv. primar Kis Eniko

Calculatorul a devenit, pentru majoritatea elevilor, unul din principalele preocupări în ceea ce privește petrecerea timpului liber. Este de datoria dascălilor să transmită elevilor importanța educativă a acestuia, aceea de însușire didactică, de sursă inepuizabilă de informații, de formare de competențe pentru tot parcursul vieții.

În procesul de predare-învățare-evaluare computerul poate fi: asistent al dascălului în pregătirea orelor de curs, instrument de lucru interactiv atât pentru profesor cât și pentru elev, sursă de documentare pentru toți cei implicați în procesul didactic, mijloc de comunicare cu lumea, suport de informație, mediu de stocare a acesteia, liant între discipline, sursă de materiale didactice, instrument de lucru în evaluare.

Bogăția și varietatea conținutului informațional, precum și varietatea suportului (imagini, texte, sunete) reprezintă un potențial deosebit care îi permite dascălului realizarea unor demersuri interactive (lecții, exerciții, prezentări) cu o putere informațională și motivațională cu totul diferită de predarea tradițională. Acest potențial deosebit transformă TIC în instrument eficient în predare-învățare atunci când este subordonat unei concepții/viziuni pedagogice clare.

Folosind calculatorul în activitatea instructiv-educativă contribuim la schimbări majore în ceea ce privește strategiile de lucru cu elevii, se reînnoiesc tehnicile de predare și de învățare, modificând radical rolul cadrului didactic.

Voi prezenta în continuare un proiect de activitate susținut la clasă, activitate în care am utilizat calculatorul, și nu numai. Activitatea a fost susținută în cadrul PROGRAMULUI **"WORLD'S LARGEST LESSON"**. Obiectivul abordat a fost: *O3 ASIGURAREA UNEI VIEȚI SĂNĂTOASE ȘI PROMOVAREA BUNĂSTĂRII PENTRU TOȚI ȘI LA TOATE VÂRSTELE*

Tema activității: *"Sunt și voi fi sănătos dacă...."*

Scopul: - consolidarea și îmbogățirea cunoștințelor micilor școlari despre importanța cunoașterii și respectării normelor/regulilor care stau la baza unei vieți sănătoase: alimentație echilibrată și variată, sportul și beneficiile sale, regulile de igienă, adică un STIL DE VIAȚĂ SĂNĂTOS.

Obiective operaționale:

- Să numească noțiuni/reguli/norme esențiale despre ce implică un stil de viață cât mai sănătos, din experiența personală și prezentarea Power Point.
- Să enumere alimente sănătoase, mai puțin sănătoase.
- Să numească activități recreative/sportive cunoscute/practicate.
- Să precizeze beneficiile practicării activităților recreative/sportive.
- Să enumere regulile de igienă cunoscute, urmările nerespectării acestora.
- Să manifeste spirit de echipă în rezolvarea sarcinilor de lucru.

Metode și procedee: conversația, explicația, observația, problematizarea, argumentarea, brainstormingul, munca independentă.

Mijloace didactice: flip- chart (suport lucrări) , minge, calculator, videoproiector, fișe de lucru, jetoane.

Forma de organizare: individual, pe echipe, frontal.

Resurse umane : 31 de elevi

Durata: 50 de minute

Locul desfășurării: sala de clasă

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Etapela activității didactice	Conținutul activității		Metode și procedee	Mijloace didactice
	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor		
1. Moment organizatoric (1 min)	➤ Se asigură condițiile necesare bunei desfășurări a orei: - pregătirea materialului didactic (flip-chart, videoproiector);	➤ Se pregătesc pentru începerea activității.	Conversația	flip-chart, videoproiector
2. Captarea atenției (9 min.)	➤ Exercițiu de spargerea ghetii : “ Mingea imaginară”	➤ Profesorul va da mingea elevilor, care vor spune alimentele și activitățile sportive preferate	Conversația	Mingea
3. Anunțarea temei și a obiectivelor	” Sănătatea e mai bună decât toate, iar pentru a ne bucura de ea trebuie să avem un stil de viață sănătos, un stil care să implice igiena, alimentația	➤ Elevii sunt atenți.	Explicația	

(5 min.)	corectă, mișcarea, odihna. Factorii care determină și mențin sănătatea fiecăruia dintre noi sunt: exercițiul fizic, jocul de mișcare, plimbările și excursiile. Pentru a fi sănătos, organismul are nevoie de vitamine, proteine, si trebuie să avem un consum echilibrat de pâine și de alte produse din cereale, de fructe, legume, lactate, carne, pui, pește. Dacă suntem atenți la activitățile noastre zilnice, respectăm regulile de igienă si mâncăm alimente sănătoase, ne protejăm corpul de numeroase boli. Subiectul despre care vom vorbi astăzi poartă titlul ”Sunt și voi fi sănătos dacă....” Am ales această temă deoarece dacă cunoaștem și respectăm anumite reguli referitoare la modul în car ne hrănim, practicăm sau nu activități sportive și cunoaștem și respectăm regulile de igienă suntem si vom fi mereu SĂNĂTOȘI.			
4.Dirijarea învățării (15 min.)	➤ Profesorul va afișa pe flip-chart motto-ul activității <u>”Sunt și voi fi sănătos dacă....”</u> ➤ Cu ajutorul videoproiectorului, profesorul va prezenta un Power Point , reprezentând cuvinte, fraze și imagini sugestive pentru un stil de viață sănătos. Se discută pe marginea celor prezentate. ➤ Se formează echipele: 1. Nutriționiștii 2. Antrenorii 3. Medicii Fiecare echipă va avea de colorat câteva	➤ Elevii vor spune pe rând tot ce le vine în minte pornind de la tema dată și susțin cu argumente cele afirmate. ➤ Elevii sunt atenți și urmăresc imaginile pentru a putea afla cât mai multe informații utile. ➤ Formează echipele. ➤ Ascultă sarcinile, se organizează ➤ Realizează	Brainstorming Argumentarea Conversația Instrucțiunile m.i.	Fișă flip-chart, videoproiector

	imagini reprezentative denumirii pe care o poartă. Elevii vor ieși în fața clasei și vor afișa pe panoul potrivit lucrările realizate, vor argumenta importanța cunoașterii și respectării mesajului lucrării.	lucrările, le expun și argumentează.	Argumentarea	Fise cu imagini
5.Asigurarea feedback-ului si incheierea activitatii (5 min.)	➤ Se va împărți fiecărei echipe o fișă de lucru, căpitanul acesteia o va prezenta în fața clasei. ➤ Cere elevilor să aprecieze activitatea desfășurată (vine sau nu în sprijinul adoptării unei vieți cât mai sănătoase). ➤ Face aprecieri asupra activității, notează sloganul/reclamele echipelor.	➤ Elevii vor completa fisele de lucru. ➤ Elevii vor aprecia pe o scală de la 1 la 10 cât de tare le-a plăcut activitatea. ➤ Vor crea un slogan pt a determina și pe alții să opteze pt. un stil de viață sănătoasă.	Munca în echipă Problematizarea	Fișe de lucru

Activitatea a fost una interactivă, antrenantă și interesantă. Elevii au fost activi și dornici în a rezolva cat mai correct sarcinile de învățare. Astfel, putem afirma că abordarea sub formă de joc a conținuturilor este o modalitate extreme de eficientă de desfășurare a activității didactice la nivelul ciclului primar.

Bibliografie

1. DRAGU, Mariana, BABAN, Marilena, POENARU, Camelia, *Proiectul de lecție între tradițional și modern* – ghid metodic, Didactica Publishing House, București, 2011.
2. NADASAN, Valentin, AZAMFIREI, Leonard, *Un stil de viață pentru mileniul trei*, Editura Viață și sănătate, București, 1999.
3. Ghid metodologic- Tehnologia informației și a comunicațiilor în procesul didactic- învățământul primar.
4. Site educațional: www.didactic.ro.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN FORMAREA UNOR COMPORTAMENTE ECOLOGICE LA ELEVI

Prof. înv. primar Kortner Tilore
Școala Gimnazială Nr. 2 Lugoj, județul Timiș

*„Dacă te gândești la ziua care va urma - ia-ți de mâncare!
Dacă te gândești la anul care va urma – plantează un copac!
Dacă te gândești la secolul care va urma –educă copiii!”
(Proverb chinezesc)*

După evoluționiști, omul este în același timp creație și creator al naturii.

Natura îi asigură existența sa fizică și îi oferă posibilitatea unei dezvoltări morale, intelectuale, sociale și spirituale. Universul naturii a dăruit omului din plin, fără să ceară niciodată vreo răsplată, toate bunurile sale.

Natura, care este un bun al tuturor și din care facem parte, nu trebuie numai cunoscută, ci mai ales protejată. Cu cât o cunoaștem mai mult, cu atât înțelegem mai bine necesitatea conservării ei. Ocrotirea naturii, păstrarea echilibrelor biologice din ecosisteme trebuie să constituie o preocupare a fiecărui om, începând încă de la vârste fragede. Particularitățile de vârstă ale elevilor din ciclul primar permit formarea și dezvoltarea la acești elevi a conștiinței ecologice și, implicit, a unui comportament adecvat. Copilul manifestă o curiozitate senzorială în plină dezvoltare și, dacă știm să-i prelungim această curiozitate, ea devine suportul dorinței de cunoaștere.

Obiectivele specifice educației ecologice pot fi: să formeze generații de oameni cu o sănătoasă conștiință etică referitoare la apărarea și conservarea mediului; să creeze unele concepții și convingeri pentru generația actuală și, mai ales, generațiile următoare, de a schimba progresiv actuala tehnologie poluantă cu un ansamblu de activități umane nepoluante; să sesizeze că raționalitatea omenirii înseamnă și raționalitatea în raport cu propriul mediu de viață.

Obiectivele mai sus menționate ar avea ca **finalități**: înțelegerea naturii complexe, a mediului pentru o utilizare prudentă și rațională a resurselor acestora; formarea unei conștiințe ecologice; cooperarea pentru conservarea și ameliorarea mediului.

Educația ecologică este oportună și, cu cât este începută de la o vârstă cât mai fragedă, cu atât are șanse mai mari de reușită. O condiție esențială a realizării acestei educații ecologice este ca ea să se conceapă în natură și pentru natură.

Elevii trebuie învățați să înțeleagă natura, să îi aprecieze frumusețea, să-i descopere componentele și particularitățile, să se apropie de ea și să o protejeze. Entuziasmul copiilor în rezolvarea problemelor societății legate de distrugerea mediului, credința lor sinceră că pot schimba

lumea, voluntariatul în slujba binelui, transformă reguli simple în comportamente sănătoase și eficiente de protejare a naturii.

Educația ecologică nu are nevoie de o disciplină specială, ea se regăsește în toate disciplinele din cadrul ariilor curriculare, prin diferite tipuri de activități.

Limba și literatura română este disciplina ce oferă atmosfera adecvată manifestărilor de ordin afectiv ale elevilor. Studierea unor texte literare despre natură; crearea de texte în versuri sau în proză care să ilustreze frumusețea naturii, legătura dintre plante, animale și om; elaborarea unor scrisori, mesaje, afișe pe teme de ecologie – sunt mijloace care mobilizează deplin elevii, afectiv și intelectual.

Matematica, aparent incompatibilă cu tematica legată de mediu, oferă modalități specifice de realizare a educației ecologice. Spre exemplu, capitolul *Elemente de geometrie* oferă posibilitatea recuperării, refolosirii hârtiei prin decuparea unor figure geometrice desenate pe resturi de hârtie, construirea unor corpuri geometrice din resturi de carton. Prin compunerea și rezolvarea unor probleme, elevii pot fi puși în situația de a evalua în cifre exacte efecte ale acțiunii necontrolate a omului asupra naturii („Aflați aria suprafeței defrișate abuziv, știind că 1500 de arbori au fost doborâți pe lungimea terenului dreptunghiular și 300 pe lățime, iar distanța dintre arbori era de 1m”, sau „La o școală, s-au adunat ... kg/tonă de maculatură, în vederea reciclării, iar la alta...”, etc.).

Științe – Explorarea mediului este disciplina prin studiul căreia copilul dobândește în mod organizat cunoștințe cu privire la mediul înconjurător, la componentele acestuia, la poluare și consecințe pe termen scurt și pe termen lung, la modalitățile de prevenire a degradărilor și la acțiunile de ecologizare. Valențele educative ale unor lecții precum: „Ce este solul?”, „Ce este apa?”, „Ce este aerul?”, „De ce există viețuitoare pe cale de dispariție?”, „Adaptarea plantelor și animalelor la mediu”, „Medii de viață”, pot fi puse în valoare prin diverse modalități: plantarea și îngrijirea plantelor din clasă, din curtea școlii; activități de observare în grădini și livezi; observarea pădurii în anotimpuri diferite; completarea portofoliilor cu informații din mass-media, prezentând cazuri grave de poluare, de salvare a viețuitoarelor în împrejurări critice; participarea la acțiuni de ecologizare a unor zone.

Dezvoltarea personală/Educația civică are un rol aparte, datorită contribuției la dezvoltarea conștiinței legate de protecția mediului, la înțelegerea comportamentelor adecvate anumitor condiții și situații. Elaborarea și discutarea unor studii de caz care să ilustreze relațiile dintre om și plante sau om și animale, sunt de un real folos în educarea moral-civică a elevilor; de asemenea, realizarea unor scurte povestiri pornind de la o situație dată, de la un comportament potrivit sau nepotrivit față de mediu; discutarea încălcării dreptului la sănătate, atunci când copiii

trăiesc într-un oraș poluat; discutarea unor cazuri reale sau imaginate care solicită decizie și exprimarea părerilor personale – sunt modalități de educare în spirit ecologic.

Evidențierea rolului pădurilor și apelor, a întregii naturi, în luptele duse de români împotriva cotropitorilor, dau posibilitatea abordării mediului ca factor determinant al vieții oamenilor. Astfel și disciplina **Istorie** contribuie la educația ecologică.

Geografia este disciplina care pune elevii în situația de a observa marea complexitate a fenomenelor naturale, legătura și interdependența dintre acestea. Studiarea unor aspecte referitoare la poluarea mediului din diverse zone; aplicarea unor modalități de prevenire a degradărilor (amplasarea de coșuri în parcuri și zone turistice, plantarea de arbori, protejarea surselor de apă); întreținerea zonei în care se află școala prin îngrijirea spațiilor verzi, a copacilor; excursiile, reprezintă activități de cunoaștere și protejare a naturii.

Educația plastică și abilitățile practice oferă posibilitatea refolosirii unor materiale (hârtie, mase plastice, sticlă, deșeuri textile) și punerea în valoare a creativității copiilor prin lucrări cu teme legate de natură. Desenele, colajele, afișele cu mesaj ecologic înbină informația științifică și latura estetică.

Educația muzicală reușește, prin învățarea unor cântece despre plante și animale, să aducă elevii mai aproape de natură, să transforme mediul într-un loc prietenos.

Disciplinele opționale constituie o alternativă ce oferă învățătorului prilejul de a aborda problema mediului ca pe o componentă esențială a educației și dau posibilitatea însușirii cunoștințelor într-un mod plăcut și util: „Educația pentru sănătate” (discuții referitoare la igiena, alimentația, în condițiile unui mediu poluat, nepoluat, etc.), „Prietenul meu, calculatorul” (desenarea în Paint și Word, a unor afișe, manifeste, pentru păstrarea unui mediu mai curat), etc.

Proiectele ecologice școlare urmăresc educarea elevilor pentru un mediu natural sănătos. În ultimii ani, în școala noastră s-au derulat multe proiecte ecologice: *Școala Ecoterrienilor - ECOTIC, Salvează mediul și fii ECO!, Eco-Școala, Școli pentru un viitor verde, O lacrimă pentru Terra*, etc.

Toate proiectele desfășurate au avut în centrul atenției elevul, dezvoltarea sa afectivă, legată de dezvoltarea de atitudini și comportamente eco-civice. Scopul declarat a fost dezvoltarea cooperării și colaborării între cadrele didactice și elevii din unități diferite de învățământ, pentru a încuraja acțiunile care permit îmbunătățirea calității mediului. Ca obiective generale, proiectele au urmărit valorizarea potențialului creativ al elevilor și al cadrelor didactice în vederea îmbunătățirii calității mediului și popularizarea acțiunilor de protejare a mediului în rândul comunității locale.

S-a mai urmărit promovarea metodelor interactive în orele de științe, geografie, opțional de ecologie și în activități extrașcolare; identificarea efectelor antropice asupra mediului în orizontul local; promovarea conceptului de „dezvoltare durabilă” prin soluții de optimizare a relației om-

mediu; elaborarea și promovarea unui „cod de conduită” ecologică în rândul elevilor, al cadrelor didactice și al comunității; stimularea curiozității față de natură prin activități extrașcolare.

Dintre activitățile susținute în cadrul proiectelor, enumerăm: *Apa, esența vieții, Să ajutăm Pământul să zâmbească, Comoara verde de lângă noi, O viață mai bună într-un mediu curat, Mărțișoare din materiale ecologice, amenajarea colțului viu al școlii, reciclarea hârtiei-maculaturii, activități de ecologizare, de plantare de flori și copaci, etc.*

În școala noastră se derulează, de 5 ani, **Programul Național „Școala Ecoterrienilor”**, doi ani consecutivi fiind câștigători, la nivel național, al Concursului organizat de Asociația ECOTIC, în ceea ce privește realizarea lecțiilor de Educație civică, a activităților practice, încărcarea proiectelor pe site-ul ECOTIC. De asemenea, am avut cea mai mare cantitate de DEEE și DBA colectată, pe țară, primind premiul de 2000 lei, un voucher pentru aparatură electrică / electronică de la Altex și Premiul pentru coordonatorul de proiect de la nivelul școlii – Premiul pentru cel mai implicat profesor - 1500 lei, tot voucher de la Altex. Anul acesta școlar ne-am clasat pe locul V, la nivel național, câștigând un voucher Altex în valoare de 5000 lei. Acest mare succes ne-a încurajat să tindem la a cuprinde mai multe școli și grădinițe în proiect, să extindem educația eco-civică a preșcolarilor și școlarilor din zona orașului Lugoj, cu speranța că putem fi „motorul” ce poate avea un impact pozitiv asupra mediului înconjurător.

În cadrul proiectului **„O lacrimă pentru Terra”**, pentru optimizarea activităților, am atras în coordonarea acestora alte trei instituții școlare din zone diferite ale țării, ca parteneri principali, iar ca și colaboratori, alte 50 de școli, proiectul cooptând, astfel, 54 de școli partenere, primăriile și Inspectoratele Școlare din județele respective. Datorită importanței tematicii, au fost implicate și alte foruri, ale căror domenii de activitate sunt aliniate ecologiei și educației moral-civice: Gărzile de Mediu, Direcția Apelor Române, Direcțiile de Sănătate Județene, Asociații de Protecție a Mediului, etc. În activități a fost implicat un număr de 15000 de elevi, care, deși nu se vor putea întâlni niciodată, au acces la informații prin intermediul site-ului proiectului și a discuțiilor de pe forum.

„Cheia succesului” acestui parteneriat o constituie capacitatea coordonatorilor de a atrage instituții care să se implice în realizarea activităților: obținerea de aprobări pentru desfășurarea lor în spațiul comunitar, asigurarea siguranței elevilor pe perioada derulării acestora, implicarea specialiștilor, a mass-mediei, etc. Ca puncte tari, se pot enumera: creșterea prestigiului școlilor în comunitate, colaborarea optimă cu diferite instituții și, cel mai important, formarea unor atitudini și comportamente civice în rândul elevilor și valorizarea potențialului creativ al acestora și al cadrelor didactice în vederea îmbunătățirii calității mediului.

Copiii trebuie să devină prieteni ai naturii, cu condiția să respecte natura. Aceasta înseamnă azi, mai mult ca oricând, s-o privești ca un adevărat ecolog-cetățean ce dorește nu o natură strivită,

cu gândul refacerii ei, ci conștient că apără și conservă una dintre bogățiile cu care noi, românii ne mândrim.

Ce ne oferă natura în schimbul prieteniei noastre? Pe lângă bucuria clorofilei, foșnetul arborilor, cântecul păsărilor, susurul apei, atât de poetice și fără de care n+am putea trăi, ne dă cel mai prozaic, dar de nelipsit bun, hrana. Credeți că acest lucru ar fi posibil dacă ar dispărea Soarele, circuitul apei în natură?

Educatorii, părinții, oamenii politici, elevii, tineretul trebuie să înțeleagă și să accepte că, oricâtă matematică, fizică, chimie ar ști un absolvent, orice talent economic și spirit de inițiativă ar avea, toate devin inoperabile și inutile dacă trăim o viață precară într-un mediu alterat, sau dacă ne sufocăm progresiv într-un mediu căruia nu mai avem ce-i face.

Bibliografie:

1. Goleman, Daniel – *Inteligența ecologică* – Editura Curtea Veche Publishing, 2020
2. Enciclopedie Larousse – *Spune-mi cum să protejăm natura?* – Editura RAO, 2020
3. French, Jess - *Stop risipă! Deșeuri, reciclare, protejarea naturii* – Editura ALL, 2022

Gamificare în matematică

Larionescu Corina

Profesor de matematică, Școala Gimnazială Nr. 8 Suceava

De la vârsta cea mai fragedă, una dintre preocupările zilnice preferate de către copii este jocul. Astăzi specialiștii în educație recunosc că acesta este un mijloc ideal de educație.

Prin predarea matematicii în școală se urmărește nu numai latura informativă, ci mai ales dezvoltarea raționamentului, a spiritului de receptivitate și deprinderea unei gândiri logice. Astfel matematica formează o gândire critică și novatoare, originală, care stă la baza progresului și ajută la găsirea unor soluții pentru diversele probleme întâmpinate în cadrul vieții socio-profesionale.

O varietate de activități intelectuale legate de memorie și imaginație, precum: judecata, raționamentul, înțelegerea, explicația, deducția, analogia, abstractizarea, generalizarea, comparația, clasificarea, rezolvarea de situații matematice, se manifestă în gândirea matematică.

Posedând o gândire și un raționament matematic, elevul poate înțelege celelalte discipline, natura înconjurătoare și legătura dintre diferite aspecte ale vieții, oferindu-i, de asemenea, avantajul formării și dezvoltării capacității de muncă organizată, metodică și eficientă.

În scopul dezvoltării gândirii logice a elevilor din ciclul gimnazial, se va urmări desfășurarea unui învățământ formativ, care să îl urmeze pe cel din ciclul primar, prin înțelegerea noțiunilor de matematică preponderent prin efort personal, căutând să le formăm deprinderi de gândire matematică, să le dezvoltăm spiritul de independență și încredere în forțele proprii prin stimularea inițiativei de a propune soluții cât mai diverse și ingenioase în munca independentă.

Măiestria didactică a fiecărui profesor are un rol hotărâtor în formarea și dezvoltarea gândirii logice a elevilor. Strategiile propuse de ei trebuie să fie în strânsă legătură cu capacitățile intelectuale ale acestora, pentru a preveni îndepărtarea acestora de studiul disciplinei – matematica.

În predarea matematicii, jocurile au o mare valoare formativă și sunt necesare în studiul diferitelor noțiuni matematice pentru accesibilizarea acestora, dar mai ales în consolidarea deprinderilor de calcul oral și scris. Jocurile matematice pun elevul în situația de a descoperi soluții noi și chiar originale. Aceste jocuri se pot organiza frontal sau pe echipe și mai rar individual. Un rol foarte important în jocurile matematice îl are activitatea conștientă, folosirea unui limbaj matematic adecvat.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care profesorul consolidează, precizează și chiar verifică cunoștințele elevilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe, pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale acestora. Deci, prin utilizarea jocului în procesul instructiv educativ, acesta capătă funcții psihopedagogice importante și asigură implicarea elevilor în lecție sporind interesul pentru conținutul acestora. Altfel spus, jocul didactic :

- Facilitează asimilarea de cunoștințe
- Asigură participarea activă a elevului
- Sporește interesul față de conținut
- Oferă cadrul propice pentru învățare activă
- Stimulează creativitatea și inițiativa elevilor
- Este o formă plăcută și atractivă de învățare.

Orice joc didactic are următoarea structură: scop (finalitatea proiectată în raport cu competențele urmărite), conținutul (cunoștințele, priceperile, deprinderile cu care se lucrează), sarcina didactică (obiectivele operaționale care trebuie realizate), regulile jocului, elementele jocului. Regulile jocului trebuie să fie clare, simple și să poată fi reținute ușor de către toți participanții. Elementele jocului (design, personaje, recompense) au și ele un rol important, trebuie să fie cât mai atractive pentru a atrage elevii.

Jocurile didactice matematice pot fi clasificate după:

a) *Momentul în care sunt folosite*

Dacă ne referim la momentul în care sunt folosite aceste pot fi lecții de sine stătătoare, moment propriu zise ale activității, sau intercalate pe parcursul activității sau la final.

b) *Conținuturile unității de însușit*

Aici jocurile didactice se împart în jocuri matematice de aprofundare a cunoștințelor specific unei unități de învățare, de familiarizare a elevilor cu unele concept, sau jocuri didactice de verificare, evaluare.

c) *După materialul didactic*

Astfel putem avea jocuri didactice fără material didactice: ghicitori , scenete, calcul mintal, probleme de logică, dar și jocuri care folosesc material didactice pregătite anterior.

Pentru ca un joc didactic matematic să fie eficient, acesta trebuie să îndeplinească următoarele condiții: să fie bine proiectat și organizat și să se desfășoare astfel încât să asigure deplină concordanță între elementele care îl definesc.

O problemă matematică poate fi transformată într-un joc didactic matematic prin demonstrație etapizată de tip puzzle, rebus, concursuri de calcul mintal.

În continuare voi prezenta câteva exemple concrete de jocuri care se pot utiliza la matematică în gimnaziu.

Prin jocul logico-matematic „Cine calculează mai repede” se urmărește ca elevii să descopere procedee de calcul rapid, să știe să folosească proprietățile operațiilor, să-și dezvolte spiritul inventiv-creator și flexibilitatea gândirii. Se pot folosi la aplicații ale proprietăților operațiilor studiate (adunarea, scăderea, înmulțirea, împărțirea și ridicarea la putere în diferite mulțimi de numere).

„Găsește greșeala” – unde li se pot da diverse exerciții rezolvate în care să se strecoare intenționat o greșeală, verificând astfel dacă elevii și-au însuși ordinea efectuării operațiilor, regulile de la diverse alte operații.

„La cumpărături” – se poate organiza o sesiune de shopping în perioada reducerilor pentru calculi cu procente și nu numai.

„Jocul logico-matematic” Ne jucăm, observăm, operații cu cifre romane, corect rezolvăm. Li se cere elevilor să mute o singură liniuță pentru a transforma fiecare expresie matematică într-o egalitate:

• $V - V = II$ • $VI + I = IV$ • $X - X = XIX$ • $L - II = LI$

Jocul numit „Pătrate magice”, în care suma numerelor de pe fiecare rând, de pe fiecare coloană și de pe fiecare diagonală este aceeași. Dacă utilizăm „Pătratul magic”, îi provocăm pe elevi să completeze cele 9 căsuțe ale pătratului cu numere de la 1 la 9, găsind mai multe variante, astfel ca suma magică să fie 15. Apoi am mărit dificultatea „Pătratelor magice”, astfel fiecare pătrat să aibă 16 numere, iar variantele de completare să fie multiple. Elevii au sarcina de a completa pătratele, după cum urmează:

- cu numere de la 1 la 4, astfel ca suma magică să fie 10;

- cu numerele 2, 4, 6, 8, astfel încât suma magică să fie 20;

Prin jocul „O excursie interesantă”, aș dori să descopăr ingeniozitatea, inventivitatea și agerimea copiilor. Pentru acest joc putem porni de la următoarea simulare:

Imaginați-vă că am fost împreună într-o excursie la munte. Pe traseu ați văzut câteva animale: un iepuraș, o vulpe, un cerb, un urs și o veveriță. Întrebarea este: Care dintre animalele pe care le-ați văzut trăiește cel mai mult și care trăiește cel mai puțin?

Văzând că elevii nu pot da răspunsul le putem da câteva lămuriri: iepurele trăiește jumătate din cât trăiește vulpea, cerbul de trei ori mai mult decât iepurașul, ursul de cinci ori mai mult decât iepurele, iar veverița cu trei ani mai puțin decât iepurele. Iepurele, vulpea, cerbul și ursul trăiesc în total 110 ani.

Se poate rezolva cu ușurință acest joc, utilizând metoda grafică și găsind că ursul trăiește cel mai mult - 50 ani, iar veverița - 7 ani.

„Descifrează mesajul examinatorului”:

a. efectuează calculele

b. scrie litera corespunzătoare fiecărui rezultat

Prin varietatea jocurilor propuse elevilor se urmărește să dezvoltăm și originalitatea gândirii copiilor, modul personal de a găsi soluții pentru diferite situații-problemă, independența în raționament, complexitatea de vederi, înalta capacitate de generalizare. În acest sens le-am propus elevilor **jocul logic ”Socoteli codificate”**, în care le-am cerut acestora să găsească cât mai multe soluții pentru a reconstitui operațiile date, astfel încât o literă dintr-un exercițiu să reprezinte aceeași cifră, pe tot parcursul exercițiului.

De asemenea amintesc aici jocurile pe calculator având în vedere perioada pe care o traversăm, Diferitele platforme pe care le putem folosi cum ar fi Kahoot, Kidibot , WordWall, LearningApps, Mykolioo oferă o posibilitate diversificată de a folosi jocul didactic în sprijinul procesului de învățare.

În scopul îmbunătățirii și perfecționării procesului predării și învățării cunoștințelor la obiectele de învățământ, prin intermediul jocului didactic, propun: ca manualele școlare să conțină jocuri didactice specifice fiecărui capitol din programă, dând astfel, prilejul profesorilor să fixeze cunoștințele și deprinderile corespunzătoare și în același timp, să realizeze feedback-ul imediat, revenind pe traseul didactic cu ajustările necesare în pregătirea elevilor; valorificarea jocurilor didactice, în formă individuală sau de grup, să se realizeze în funcție de particularitățile de vârstă și individuale ale elevilor.

Bibliografie:

- 1.T. Banceanu- “Jocul didactic- mijloc de evidențiere și stimulare a capacității creatoare în învățarea matematicii”
- 2.M. Enache, M. Munteanu, “Jocuri didactice”, Editura PortoFranco, Galați, 2018
- 3.Curs : Matematica atractivă la gimnaziu-de pe didactic.ro
4. Matematica în gimnaziu: <https://muhaz.org/matematica-n-gimnaziu.html>

ÎMPLETIREA JOCULUI CU GAMIFICAREA ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

PROFESOR/AUTOR: LASLĂU MONICA RAMONA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ PÂRJOL, JUD. BACĂU

Sid Meier spunea că jocul reprezintă o serie de alegeri interesante și provocatoare care se adesează unei vaste categorii de personae și care se poate realiza la orice vârstă.

Conform dicționarului Webster Merrill, jocul, putem conchide că reprezintă o activitate competițională sau de domeniu sportiv, funcționând după anumite principii și reguli stabilite anterior desfășurării (sinonime: meci, competiție, întâlnire sportivă) sau o activitate în care participanții se implică intens cu scopul de a se distra, de a se amuza, de a se recrea, (sinonime: distracție, amuzament, recreație).

Jocul, putem afirma cu certitudine, este una dintre cele mai iubite activități de către copii, însă importanța lui în activitatea didactică, mai exact în procesul învățării crește cu atât mai mult, cu cât profesorul integrează elemente ludice în centrul activității desfășurate la clasă.

Jocurile au puterea de a pune în evidență, de a reliefa rolul central al copilului ca persoană activă în procesul învățării și nu ca cineva care primește o serie de informații de la un adult instruit în acest sens. Este cunoscut faptul că elevii învață prin , cercetare, explorare, depășind limite, făcând greșeli, construind propriile lor interpretări, schematizări, semnificații din orice situație de învățare; de aceea, în activitatea de predare-învățare, mai ales la clasele mici, dar și la cele mai mari, jocul constituie o activitate principală atractivă și plină de sens .

În contextul actual al domeniului educațional, unul din mijloacele folosite din ce în ce mai des în cadrul procesului de instruire, educare, dar și evaluare a copiilor , și a cărei eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii, cercetări de specialitate este **jocul didactic**. În practica învățământului școlar de masă, jocurile didactice au devenit parte integrantă din activitățile

obligatorii , dar acestea pot fi abordate și la libera alegere. Astfel, jocurile didactice pot fi folosite pentru a forma copilului o pronunție sau o exprimare corectă, pentru exprimarea creativității, pentru exersarea abilităților motrice, pentru formarea reprezentărilor aritmetice etc. Valoarea practică a jocului didactic constă, realmente, în faptul că, în procesul desfășurării acestuia, copilul are posibilitatea să-și aplice toate cunoștințele dobândite, să-și exerseze priceperile și deprinderile, aptitudinile și abilitățile ce s-au format în cadrul diferitelor activități din procesul educational. Folosirea jocului didactic ca activitate obligatorie aduce variație și noutate în procesul de instruire a copiilor, făcându-i mai interesați, curioși, dornici și deschiși spre cunoaștere .

De exemplu, dacă recurgem în activitatea noastră didactică la jocul „Găsește aceste culori” se poate valorifica, dar și verifica experiența și ritmul de învățare a culorilor de către fiecare copil , în parte. Jocul „Cu ce construim” poate fi utilizat pentru a fixa denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în domeniul construcției. Prin jocul „Cine are aceeași figură?” se pot actualiza reprezentări de forme geometrice precum: cercul, pătratul, ovalul, triunghiul etc.

De asemenea, jocul didactic contribuie, în mare măsură, și la dezvoltarea proceselor psihice ale copiilor . Jocurile precum : „Spune ce faci?” sau „Cine face asta?” contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive, jocul „Ghicește ce ai gustat” pune accentual pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive. Un deosebit rol îl au jocurile didactice și în educarea calității memoriei și antrenarea acesteia. De exemplu, prin jocurile : „Ce s-a schimbat” sau „Ghicește ce lipsește!”, se solicită elevilor să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

În ceea ce privește „Gamificare” , acesta este un termen care a apărut prin anii 2007-2010 și care înseamnă „a adăuga elemente majore sau minore de design de joc, la un context, industrie sau mediu care nu este un joc”. Acest lucru este necesar de înțeles: este un proces de proiectare, de „gamificare”, ceea ce înseamnă să te întorci la planșa de desen și să regândești cum este un proces. Gamificarea reprezintă, de asemenea, „folosirea mecanicii bazate pe joc, estetica și gândirea jocului pentru a implica oamenii, a motiva acțiunea, a promova învățarea și a rezolva problemele”; este integrarea elementelor de joc și a gândirii din cadrul unui joc, în activități care nu sunt chiar simple jocuri.

Procesul de predare-învățare poate fi gamificat, mai ales dacă vorbim pe termen lung și poate include sau nu jocul și învățarea bazate pe joc. Jocul în sala de clasă are multiple beneficii, dar aceasta nu înseamnă neapărat gamificare. Învățarea bazată pe TIC creează, de cele mai multe ori, condiții optime pentru implementarea gamificării. O activitate gamificată presupune adesea cunoașterea îndeaproape a elevilor și stabilirea unor obiective clare. Conținutul educativ trebuie să fie interactiv și antrenant astfel încât o serie de obiective stabilite să fie atinse.

Iată câteva sugestii pentru realizarea unei gamificări corecte și antrenante:

- creează o poveste interesantă și adaugă mister;
- stabilește reguli clare și aplică-le corect;
- sărbătorește victoria , dar mai ales eșecul;
- oferă și primește feedback clar și cât mai valoros;
- creează oportunități de socializare și conectare reciprocă;
- oferă elevilor șansa să aleagă sau măcar creează iluzia că pot alege singuri;
- stabilește provocări în funcție de competențele elevilor la nivel diferit și imparțial;
- folosește recompense și diferite modalități de recompensare;
- fă-i pe jucători să simtă că ei au controlul;ei au cheia de la casa ta;
- cunoaște-ți jucătorii (elevii) și construiește-le identitățile în manieră autentică.

Astfel, ca și o concluzie, Game based learning (învățarea bazată pe joc) sau, mai nou, gamificare, învățarea bazată pe joc, pot părea termeni similari și interschimbabili, însă, în timp ce ambii termeni combină jocurile și învățarea, diferența constă în modul în care elementele de joc sunt integrate în întreaga experiență de învățare. Această distincție duce la o diferență mai mare în rezultatele învățării atunci când se compară.

Bibliografie:

1. <https://blog.mindresearch.org/blog/game-based-learning-vs-gamification>
2. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world
3. <https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>
4. B.Cristina – Revista „SINTEZA”-revistă de cultură și gândire strategică- 2023
5. Suport curs: „Game-Based Learning and Gamification in the Classroom”, Europass Teacher Academy, 11-16 aprilie 2022, Praga

JOC Quiz Interactiv: *Protejează Planeta!*

Prof. înv. primar Lazarciuc Marta Valeria

Școala Gimnazială George Coșbuc Sighetu Marmăției, Maramureș

Platforma Genially

<https://app.genially.com/editor/68260e4e8e035b01399d5430>

Descrierea jocului

„Protejează Planeta!” – o aventură educativă care conține 10 întrebări prin care copiii își pot testa cunoștințele despre protecția mediului înconjurător.

Printr-o serie de întrebări cu răspunsuri multiple și Adevărat/Fals, copiii vor învăța cum să aibă grijă de natură, cum să recicleze corect, cum să economisească resurse și ce acțiuni mici pot avea un impact mare asupra planetei.

Structura jocului:

- **Titlu:** *Protejează Planeta!*
- **Număr de întrebări:** 10
- **Tip de activitate:** Întrebări cu alegere multiplă, Adevărat/Fals
- **Timp alocat:** 10-15 minute, în funcție de ritmul fiecărui elev
- **Feedback:** Instant, pentru a ajuta la învățare
- **Obiective educaționale:**

La finalul activității, elevii vor putea să:

- Recunoască acțiuni corecte și greșite în legătură cu protecția mediului.
- Explice, în cuvinte proprii, ce înseamnă reciclarea și de ce este importantă.
- Identifice materiale reciclabile (hârtie, plastic, sticlă etc.).
- Distingă între informații adevărate și false despre natură și poluare.

Jocul permite elevilor să învețe într-un mod interactiv și independent, oferind un feedback imediat.

- ✓ Încurajez elevii să parcurgă toate întrebările în ritmul lor.
- ✓ Ofer explicații suplimentare acolo unde elevii întâmpină dificultăți.
- ✓ Copiii utilizează jocul atât în clasă cât și acasă, ca o activitate de consolidare la lecția de Științe.
- ✓ Provoc elevii să exprime idei personale despre cum pot ajuta natura în fiecare zi.

Caracteristici ale procesului de predare – învățare în didactica tradițională și modernă

prof. Lăzărică Lorina Ionela

Desfășurarea procesului de predare – învățare demonstrează că bunul său mers ca și rezultatele obținute depind de metodele utilizate. Prin rezultatele obținute, psihologi și pedagogi ca Piaget, Bruner, T. Radu, I. Stanciu și alții au relevat că, folosindu-se metode diferite, se obțin diferențe esențiale în pregătirea elevilor, că însușirea de noi cunoștințe sau comportamente se poate realiza mai ușor sau mai greu în funcție de metodele utilizate.

Metodele constituie instrumente importante, aflate la dispoziția profesorului, de a căror cunoaștere și utilizare depinde eficiența muncii educative. Alegerea și combinarea metodelor reprezintă terenul pe care profesorul își poate afirma cel mai ușor creativitatea didactică. *„Orice metodă pedagogică rezultă din întâlnirea mai multor factori și, din acest punct de vedere, educația va rămâne mereu o artă: arta de a adapta, la o situație precisă, indicațiile generale date de cărțile de metodologie”.* (Gaston Mialaret). Drumul parcurs pentru atingerea obiectivelor educaționale constituie metoda didactică. Metoda este selectată de cadrul didactic și este pusă în aplicare în lecții sau activități extrașcolare cu ajutorul elevilor și în beneficiul acestora; presupune, în toate cazurile, o colaborare între profesor și elev, participarea lor la căutarea de soluții, la distingerea dintre adevăr și eroare și care, sub forma unor variante sau procedee selecționate, se folosește pentru asimilarea cunoștințelor, a trăirilor valorice și a stimulării spiritului creativ.

Când se alege o metodă, se ține cont de finalitățile educației, de conținutul procesului de instructiv, de particularitățile de vârstă și de cele individuale ale elevilor, de psihosociologia grupurilor școlare, de natura mijloacelor de învățământ, de experiența și competența cadrului didactic.

Procedeul didactic se referă la o secvență a metodei, la detaliu, la o componentă sau chiar o particularizare a metodei, unde metoda reprezintă acel ansamblu de procedee alese pentru o situație de învățare. Modul de organizare a învățării se definește ca un grupaj de metode sau procedee care operează într-o anumită situație de învățare. Toate aliajele și combinațiile metodologice, alese de fiecare cadru didactic, duc la așa zisa denumire „mod de realizare a învățării”.

Metodologia evoluează în timp, ca răspuns la dinamica schimbărilor ce se desfășoară în cadrul procesului instructiv-educativ. Calitatea unei tehnologii se măsoară

în gradul de adaptare a acesteia la situațiile și exigențele noi, complexe ale învățământului contemporan.

Calitatea metodologică este un aspect ce ține de oportunitate, dozaj, între metode sau ipostaze ale metodelor. A spune că o metodă este mai bună ca alta, fără a ține cont de contextul în care metoda respectivă este eficientă, constituie o afirmație lipsită de sens.

Metodologia didactică formează un sistem coerent, realizat prin stratificarea și corelarea mai multor metode, atât pe axa evoluției istorice, cât și pe plan sincron, metode care se corelează, se prelungesc unele în altele și se completează reciproc.

Încadrarea unei metode într-o anumită clasă nu este definitivă, ci relativă. O metodă se definește prin predominanța unor caracteristici la un moment dat, caracteristici ce se pot metamorfoza astfel încât metoda să fie satisfăcătoare într-o clasă complementară sau chiar contrară. Astfel, o metodă tradițională poate evolua spre modernitate, în măsura în care secvențele procedurale care le compun îngăduie restructurări inedite sau când circumstanțele de aplicare a acelei metode sunt cu totul noi. În unele metode moderne surprindem secvențe destul de tradiționale sau descoperim că variante ale acestei metode erau de mult cunoscute și aplicate

În ceea ce urmează, vom prezenta o analiză a metodelor tradiționale și moderne din punct de vedere al avantajelor și limitelor pe care le prezintă.

Analiza swot a învățământului tradițional și modern

I. 1. Mod de realizare a învățării în învățământul tradițional:

- memorarea și reproducerea (cât mai fidelă) a cunoștințelor transmise de cadrul didactic ;
- competiția între elevi cu scop de ierarhizare;
- individual.

Competiția

Avantaje:

- * stimulează efortul și productivitatea individului;
- * promovează norme și aspirații mai înalte;
- * micșorează distanța dintre capacitate și realizări;
- * pregătește elevii pentru viață, care este foarte competitivă.

Limite:

- * generează conflicte și comportamente agresive;
- * interacțiune slabă între colegi;
- * lipsă de comunicare,
- * lipsa încrederii în ceilalți;
- * amplifică anxietatea elevilor teama de eșec, egoism.

Activitatea individuală (structura individualistă)

Avantaje:

- * cultivă independența elevilor și responsabilitatea pentru ceea ce fac;
- * se desfășoară sub forma realizării unor sarcini școlare de către fiecare elev, independent de colegii săi, cu sau fără ajutor din partea cadrului didactic;
- * învățământul individualizat este adaptat particularităților fizice și psihice ale fiecărui elev;
- * urmărește progresul elevului prin propria lui activitate.

Limite:

- * grad redus al interacțiunilor între elevi;
- * independența scopurilor elevilor;
- * slabă exploatare de către cadrul didactic a resurselor grupului;
- * succesul sau eșecul unui elev nu îi afectează pe ceilalți membri ai clasei;
- * nu creează motivație deosebită pentru învățare;
- * nu ajută la formarea abilităților de comunicare.

I. 2. Mod de realizare a învățământului modern

- * apel la experiența proprie;
- * promovează învățarea prin colaborare;
- * pune accentului pe dezvoltarea gândirii în confruntarea cu alții

Activitatea pe grupe (cooperarea)

Avantaje:

- * stimulează interacțiunea dintre elevi;
- * generează sentimente de acceptare și simpatie;
- * încurajează comportamentele de facilitare a succesului celorlalți;
- * creșterea stimei de sine;
- * încredere în forțele proprii;
- * diminuarea anxietății față de școală;
- * intensificarea atitudinilor pozitive față de cadrele didactice.

Limite:

- * munca în grup, prin colaborare, nu pregătește elevii pentru viața, care este foarte competitivă;
- * metodele activ-participative aplicate în activitatea pe grup sunt mari consumatoare de timp și necesită experiență din partea cadrului didactic;
- * lipsește materialul didactic necesar;

* elevilor le trebuie timp ca să se familiarizeze cu acest nou tip de învățare; e nevoie de eforturi și încurajări.

II. Activitatea profesorului

Activitatea profesorului în învățământul tradițional

Avantaje:

- asigură însușirea temeinică și sistematică a cunoștințelor predate.

Limite:

- predă, expune, ține prelegeri;
- explică și demonstrează;
- limitează foarte mult activitatea elevilor;
- lasă puțin timp de inițiativă elevilor, manifestat prin întrebări generatoare de explicații;
- elevii se află într-un raport de dependență cu profesorul,
- impune puncte de vedere proprii;
- se consideră singurul „expert” într-o problemă;
- deține adevărul absolut;
- știe ce este adevărat sau fals, corect sau incorect, ceea ce trebuie să învețe elevul.

Activitatea profesorului în învățământul modern care promovează predarea – învățarea prin cooperare:

- organizează și dirijează învățarea, o orchestrează și o regizează;
- facilitează și moderează activitatea de învățare;
- ajută elevii să înțeleagă lucrurile și să le explice;
- responsabilizează elevii în vederea funcționării optime a grupului;
- formează, la elevi, unele abilități sociale care favorizează interacțiunea și cooperarea în realizarea învățării;
- acceptă și stimulează exprimarea unor puncte de vedere diferite într-o problemă;
- este partener în învățare.

III. Activitatea elevului

Rolul elevului în învățământul tradițional:

- ascultă expunerea, prelegerea, explicația;
- încearcă să rețină și să reproducă ideile auzite;
- acceptă ideile altora, în special ale cadrului didactic;
- se manifestă individualist;

- acceptă informația dată;
- slabă participare, neimplicare, lipsă de inițiativă, conformism, supunere,
- dirijism în gândire și acțiune.

Rolul elevului în învățământul modern:

- exprimă puncte de vedere proprii referitoare la o problemă;
- realizează schimb de idei cu ceilalți;
- argumentează;
- (își) pune întrebări cu scopul de a înțelege lucrurile, de a realiza sensul unor idei;
- cooperează în rezolvarea sarcinilor și problemelor de lucru (de învățare).
- inițiativă, spirit întreprinzător,
- cutezanță, asumarea riscurilor, participare și implicare personală, gândire liberă, creativă, critică.

IV. Evaluarea

Evaluarea trebuie să vizeze atât atingerea obiectivelor academice, cât și a celor referitoare la competențele sociale și de lucru în grup.

Modalități de evaluare într-un învățământ tradițional:

- măsurarea și aprecierea cunoștințelor (ce știe elevul);
- accent pe aspectul cantitativ (cât de multă informație deține elevul).

Modalități de evaluare într-un învățământ modern:

- măsurarea și aprecierea capacităților (ce știe și ce poate să facă elevul);
- accent pe elementele de ordin calitativ (sentimente, atitudini etc.).

Instrumente de evaluare a muncii în grup:

- Jurnale profesionale zilnice, săptămânale ale cadrelor didactice, care consemnează schimbările introduse în clasă, reacțiile elevilor, efectele pozitive-negative, reflecțiile cadrului didactic asupra propriei practici;
- Produse ale copiilor (compuneri, desene, colaje, albume, portofolii, proiecte etc);
- Observații asupra comportamentului copiilor și comportamentului în grupurile cooperative;
- Interviuuri cu copiii;
- Chestionare adresate copiilor pentru a identifica elemente ce țin de percepțiile elevilor asupra cadrelor, asupra școlii;
- Fotografii, înregistrări audio-video.

În școlile noastre se practică într-o proporție mai mare modelul tradițional față de cel modern. Considerăm că fiecare metodă utilizată corespunzător trebuie să ducă la un singur rezultat, și anume elevul, principalul beneficiar, să fie instruit conform standardelor și programelor școlare.

BIBLIOGRAFIE

1. Dulamă, M. E., 2000 - *Strategii didactice*, Editura Clusium, Cluj-Napoca
2. Ion, I., Leu, U., 2001 – *Metodica predării biologiei*, Editura Corson, Iași
3. Lăzărică, L.I., 2012 – *Lucrare de acordare a gradului didactic I*, Iași

GAMIFICAREA ÎN PREDAREA LIMBII ROMÂNE URMÂND CONTEXTUL NOILOR TENDINȚE EDUCAȚIONALE

Prof. Irina Leșovschi, Școala Profesională *Ionel Teodoreanu* - Victoria

1. Introducere

Transformările recente din domeniul educației, marcate de digitalizare și accentul pus pe învățarea centrată pe elev, au determinat apariția unor metode didactice inovatoare, printre care se numără gamificarea. Această lucrare explorează aplicabilitatea gamificării în predarea limbii române, evidențiind beneficiile, provocările și impactul asupra motivației și performanței elevilor.

Sunt analizate exemple concrete de instrumente și activități gamificate, precum și rezultatele obținute în urma implementării lor într-un context didactic real. Educația contemporană se află într-un proces profund de reconfigurare, determinat de evoluția tehnologiei, schimbările socio-culturale și noile profiluri ale generațiilor de elevi. În acest context, metodele tradiționale de predare-învățare devin tot mai puțin eficiente, fiind necesară o adaptare continuă a strategiilor didactice la nevoile și interesele actuale ale elevilor. Una dintre direcțiile inovatoare emergente este *gamificarea*, înțeleasă ca utilizarea elementelor ludice în scopuri educaționale.

În cadrul predării limbii române, gamificarea oferă oportunități valoroase de stimulare a motivației și de dezvoltare a competențelor lingvistice prin metode interactive și atractive. Conceptul de gamificare (*gamification*) a fost introdus la începutul anilor 2000, iar definițiile sale variază în funcție de domeniu. În educație, gamificarea se referă la integrarea principiilor și mecanismelor jocurilor – cum ar fi sistemele de recompense, provocările, nivelurile de progres, feedbackul imediat – în activități didactice pentru a îmbunătăți implicarea și învățarea elevilor (Deterding et al., 2011).

Studiile recente (Domínguez et al., 2013; Hamari et al., 2014) au evidențiat faptul că gamificarea, aplicată corect, poate crește semnificativ motivația intrinsecă a elevilor și poate contribui la îmbunătățirea performanțelor academice. În domeniul predării limbilor, gamificarea este asociată cu dezvoltarea abilităților de exprimare, înțelegere și colaborare, fiind un sprijin în procesul de învățare activă.

Această lucrare îmbină analiza teoretică cu o componentă aplicativă, bazată pe implementarea unor activități gamificate în cadrul orelor de limba și literatura română desfășurate la nivel gimnazial (clasa a VII-a) și liceal (clasa a IX-a), pe o perioadă de 4 săptămâni. Scopul a fost observarea impactului gamificării asupra:

- gradului de implicare a elevilor;
- calității răspunsurilor orale și scrise;
- cooperării în grup;
- percepției elevilor față de activitățile de învățare.

Gamificarea presupune integrarea elementelor ludice—puncte, insigne, nivele, clasamente și povestiri—în contexte educaționale non-joc, pentru a stimula motivația și implicarea elevilor icdt.unitbv.ro+13europeanproceedings.com+13revistaprofesorului.ro+13gutenberg.ro.

2. Bazele teoretice

- Self-Determination Theory (Deci & Ryan): susține că motivația autentică provine din nevoile de autonomie, competență și relaționare. Gamificarea care echilibrează recompense extrinseci (badge-uri, puncte) cu feedback pozitiv poate susține motivația intrinsecă .
- Teoria „flow” (Csikszentmihalyi): starea de implicare profundă survine când provocările didactice sunt adaptate nivelului abilităților elevilor; elementele de narațiune și progres în gamificare facilitează acest flow .
- Behaviorism (Skinner): amplifică ideea utilizării recompenselor imediate pentru a consolida învățarea, prin utilizarea punctelor și feedback-ului rapid reddit.com+11revistaprofesorului.ro+11digi24.ro+11.

3. Modele și mecanici de design

- Meaningful gamification (Nicholson): pune accent pe narațiune coerentă, motivație internă și elemente de semnificație pentru elevi digi24.ro.
- Mecanici de design frecvente:
 - Progres prin puncte, badge-uri și nivele
 - Dinamici sociale: clasamente, lucrul în echipă, feedback

- Alegeri și autonomie: elevii pot decide cum rezolvă provocările [gutenberg.ro+1luceafarul.net+1europeanproceedings.com+1gutenberg.ro+1](#).

4. Studii de caz din România

1 Predarea limbii române ca limbă străină (UEFISCDI, 2021–2023)

- Proiect derulat de Andreea Nechifor și echipa UTBv.
- Impact: creșterea motivației, implicării și performanței studenților.
- Metode utilizate: platforme digitale și activități bazate pe joc, cu focus pe achiziția limbii [reddit.com+15icdt.unitbv.ro+15ebooks.unitbv.ro+15ebooks.unitbv.ro+1gutenberg.ro+1](#).

2 Proiectul educațional „Gamificarea în învățarea digitală”

- Destinat profesorilor de gimnaziu și liceu din România; oferă un compendiu de metode și instrumente digitale [gdl-project.eu](#).
- Rezultate: activități educaționale mai atractive; elevi cu motivație crescută; profesori mai încrezători în utilizarea tehnologiilor gamificate.

3 Implementări la nivel de clasă primară

- Profesorii din școlile românești aplică badge-uri, provocări și platforme precum Kahoot, Padlet, Genially în orele de română
- Concluzii (Daniela-Elena Ionele, 2019): jocul stimulează creativitatea, dezvoltă feedback-ul interactiv, și permite asumarea eșecului fără penalizare [revistaprofesorului.ro](#).

5. Efecte și aspecte comparative

Aspect	Efect pozitiv	Provocări
Motivație	Elevii sunt mai implicați și răspund entuziast la provocări	Riscul de motivație extrinsecă excesivă (recompense vs. conținut)
Competitivitate	Leaderboard-urile stimulează implicarea	Poate genera anxietate în rândul elevilor mai puțin performanți

Aspect	Efect pozitiv	Provocări
Creativitate & cooperare	Fiind jucăuși, elevii sunt mai deschiși creativității și colaborării	Resurse tehnologice insuficiente pot limita aplicarea

Instrumentele utilizate au inclus chestionare, observație directă și evaluări comparative (pre- și post-activitate).

- Quiz-uri interactive (Kahoot!, Quizizz): verificate după lecții de gramatică și literatură pentru fixarea cunoștințelor.
- Escape room literar: realizat în cadrul studiului unei nuvele (e.g., *La țigănci* de Mircea Eliade), în care elevii au rezolvat sarcini pentru a „evada” dintr-un spațiu simbolic.
- Misiuni lingvistice: provocări individuale și pe echipe pentru formarea și corectarea unor structuri gramaticale.
- Portofoliu digital gamificat (Google Sites + badges): elevii au acumulat insigne virtuale pentru realizarea sarcinilor.

Rezultatele au evidențiat:

- o creștere a participării active la ore;
- o îmbunătățire semnificativă a răspunsurilor scrise, în special în redactarea textului argumentativ;
- o atitudine mai pozitivă față de limba română, în special la elevii cu dificultăți anterioare de concentrare sau exprimare;
- o creștere a colaborării în cadrul grupurilor de lucru.

Gamificarea reprezintă o metodă eficientă și flexibilă de revitalizare a predării limbii române, contribuind la crearea unui climat educațional pozitiv și motivant. Ea facilitează învățarea activă, stimulează gândirea critică și oferă elevilor un cadru favorabil exprimării creative. Cu toate acestea, pentru a fi cu adevărat eficientă, gamificarea trebuie să fie atent integrată în obiectivele curriculare și adaptată specificului clasei. Viitoare cercetări pot explora impactul pe termen lung al acestor metode și extinderea lor la alte tipuri de conținuturi .

7. Concluzii

- Gamificarea are potențial real în predarea limbii române, dar eficiența sa depinde de designul educațional și de context.
- Exemplele din România demonstrează efecte pozitive asupra implicării și învățării, subliniind importanța adaptării la resurse și psihologia elevilor.
- Provocări majore: accesul la tehnologie și echilibrul între motivație intrinsecă și extrinsecă.
- Pentru rezultate sustenabile, sunt necesare studii longitudinale și cuantificabile, care să compare metode gamificate cu cele tradiționale.

Referințe esențiale (românești și internaționale)

- Nechifor, A. et al. (2023) – *Predarea limbii române ca limbă străină prin gamificare* scribd.com+1luceafarul.net+1ebooks.unitbv.ro+1icdt.unitbv.ro+1
- Ionele, D.-E. (2019) – *Gamificarea procesului de educație* revistaprofesorului.ro
- Proiect „Gamificarea în învățarea digitală” (2022) – compendiu de metode scribd.com+2gdl-project.eu+2gdl-project.eu+2
- Articol Digi24 cu Claudiu Gedo – aplicarea practică în școli luceafarul.net+2digi24.ro+2europeanproceedings.com+2
- Nicholson, C. (2013) – *Meaningful Gamification* (teorie design)

Bibliografie selectivă

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- CNEE (2021). *Programa școlară pentru limba și literatura română – gimnaziu și liceu*. Ministerul Educației.

Gamificarea ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional

Rezumat

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare în educație, integrând elemente de joc și tehnologii digitale pentru a stimula motivația, participarea și performanța academică a elevilor. Acest articol analizează impactul gamificării în procesul educațional, evidențiind mecanismele psihologice și pedagogice care o fac eficientă. Prin studierea modelelor teoretice (Teoria Autodeterminării, Flow Theory) și a aplicațiilor practice (platforme precum Kahoot!, ClassDojo), se demonstrează că strategiile gamificate pot transforma experiența educațională într-una interactivă, personalizată și mai eficientă. Rezultatele studiilor recente confirmă creșterea implicării elevilor, îmbunătățirea rezultatelor academice și reducerea abandonului școlar. Articolul propune și pași pentru implementarea gamificării în educație, cu provocări și soluții.

Cuvinte-cheie: gamificare, motivație, învățare interactivă

Introducere

Educația se confruntă cu provocări precum demotivarea elevilor, rata scăzută a participării și metodele tradiționale de predare care nu mai răspund nevoilor generației digitale.

Gamificarea apare ca o soluție promițătoare, combinând elemente ludice (puncte, niveluri, recompense) cu tehnologii educaționale pentru a crea un mediu de învățare captivant.

Articolul are ca obiective: analiza mecanismelor psihologice și pedagogice ale gamificării; evaluarea impactului gamificării asupra motivației și performanței academice și propunerea unui cadru de implementare în instituțiile de învățământ.

Fundamente Teoretice

Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT), dezvoltată de Ryan și Deci (2000), reprezintă un cadru teoretic esențial pentru înțelegerea impactului gamificării asupra motivației umane. În context educațional, gamificarea - integrarea elementelor de joc în procesul de învățare - poate fi optimizată prin aplicarea principiilor SDT, care identifică trei nevoi psihologice universale: autonomie, competență și relaționalitate.

Autonomia reprezintă nevoia de a simți control asupra propriilor acțiuni și decizii. Caracterul aplicativ în gamificare apare prin: alegerea sarcinilor (permiterea elevilor să selecteze subiecte sau niveluri de dificultate, de exemplu "quest-uri" opționale în platformele educaționale); și feedback non-controlator - evitarea recompenselor coercitive (puncte bonus pentru creativitate, nu doar pentru răspunsuri corecte). Mekler et al. (2017) au demonstrat că sistemele gamificate care oferă opțiuni de alegere cresc motivația intrinsecă cu 25% față de cele rigide.

Competența reprezintă nevoia de a se simți eficient în realizarea sarcinilor. Caracterul aplicativ în gamificare apare prin: progresul vizibil -bare de progres, niveluri, și insigne care ilustrează dezvoltarea abilităților; și provocări adaptative -sarcini scalate în funcție de performanța elevului (ex. Duolingo ajustează dificultatea lecțiilor). Un studiu realizat de Mitchell Shortt (2020) a arătat că elevii cu acces la dashboard-uri de progres au avut rezultate cu 15% mai bune la teste.

Relaționalizarea reprezintă nevoia de a se simți conectat la alții. Aplicațiile cuprind elementele sociale -clasamente de grup, colaborare în echipe (ex, Classcraft transformă întreaga clasă într-o aventură cooperativă) și un feedback social -recunoaștere publică a realizărilor (ex. "badge-uri" partajate în comunități online). În studiul lui Sailer și al. (2017) a fost constatat că activitățile gamificate cu componente sociale reduc simțul de izolare la elevi cu 40%.

O altă teorie legată de gamificare în educație este Teoria flux (Flow Theory). Conceptul de flow (flux), introdus de Mihaly Csikszentmihalyi (1990), descrie starea mentală de absorbție totală și implicare maximă într-o activitate. În educație, atingerea stării de flux este asociată cu îmbunătățirea performanței academice, motivării și satisfacției elevilor. Acest articol explorează modul în care gamificarea poate facilita atingerea fluxului în mediile educaționale, prin analiza mecanismelor psihologice și a aplicațiilor practice. Fluxul este caracterizat prin: concentrare

intensă asupra sarcinii; pierderea simțului timpului ("am uitat de ore"); echilibru perfect între provocare și abilități și satisfacție intrinsecă (activitatea este recompensă în sine). Mecanisme de gamificare care induc fluxul sunt: provocări graduale -jocurile video și aplicațiile educaționale folosesc sisteme de niveluri care se adaptează la progresul elevului, menținând dificultatea într-o "zonă optimă" pentru flux; feedback continuu - recompense vizuale (ex. bara de progres, trofee) oferă confirmarea imediată a competenței, reprezintă un factor critic pentru flux (Hamari & Koivisto, 2014). Imersivitatea este un alt mecanism cu elemente narative (ex., Classcraft) și simulări 3D (ex., Labster) ce reduc distragerile și sporesc concentrarea.

Cadrul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics), originar din domeniul designului de jocuri, poate fi adaptat și aplicat în educație pentru a crea experiențe de învățare mai captivante, interactive și eficiente. Prin analogie cu jocurile, procesul educațional poate fi structurat în jurul mecanismelor (conținut și reguli), dinamicii (interacțiuni și comportamente emergente) și esteticii (emoții și motivații ale elevilor). Mecanismele (structura și regulile învățării) reprezintă elementele de bază ale sistemului educațional: conținutul curricular (lecții, materiale, teste); reguli și constrângeri/progresia prin niveluri (termene limită, bareme, cerințe); tehnologii și resurse (platforme online, instrumente interactive); mecanici de motivare și feedback imediat/evaluare (puncte, badge-uri, niveluri, clasamente). Dinamica (interacțiunile și comportamentele emergente) descrie cum elevii se angajează cu mecanismele și cum răspund sistemului: ce strategii de învățare (ex.: colaborare vs. competiție). Elevii pot colabora la un proiect pentru a obține bonusuri (dinamică cooperativă), iar un clasament îi determină pe elevi să lucreze mai mult pentru a se afla în top (dinamică competitivă). Elevii pot răspunde prin comportamente neprevăzute (ex.: exploatarea unor lacune în sistem) și prin circuite feedback (ex.: încurajarea repetiției prin recompense), iar profesorul poate ajusta dificultatea în funcție de progres (adaptare dinamică). Estetica (experiența emoțională a învățării) se referă la emoțiile și motivațiile pe care le simt elevii: provocarea (satisfacția de a depăși obstacole), descoperirea (curiozitatea și explorarea), socializarea (interacțiunea cu colegii) și exprimarea (libertatea de a alege cum să învețe). Un joc serios (ex., Duolingo) folosește estetica "evoluției personale" prin bare de progres. Un simulator de istorie (ex., Civilization) creează o estetică a "explorării" și a "narațiunii". MDA în educație poate fi privit din perspectiva profesorului (designer): definește estetica dorită: de ex., "motivația intrinsecă" sau "curiozitatea"; creează dinamica potrivită: de ex., discuții în grup pentru socializare și implementează mecanica: de ex., un sistem de puncte pentru participare. Din perspectiva

elevului (jucător), acesta: resimte estetica: de ex., se simte motivat să învețe din cauza clasamentului; interacționează cu dinamica: de ex., concurează cu colegii și înțelege mecanica: de ex., știe că trebuie să completeze quiz-uri pentru puncte.

În domeniul game design și gamification, există mai multe tipologii ale jucătorilor care ajută la înțelegerea motivelor și comportamentelor diferitelor categorii de jucători. Aceste clasificări sunt utile în educație, marketing și dezvoltarea de jocuri pentru a adapta experiențe care să motiveze și să angajeze utilizatorii. Cele mai cunoscute tipologii sunt: tipologia lui Richard Bartle – pentru jocuri MUD (Multi-User Dungeons) și Extinderea lui Marczewski. R. Bartle (1996) a clasificat jucătorii în 4 tipuri principale, bazate pe preferințele lor în jocurile multiplayer. Primul tip sunt realizatorii motivați de câștigarea de puncte și trecerea la nivelul următor prin completarea misiunilor și colectarea de recompense tipic elevilor care urmăresc note maxime și diplome. A doua categorie cuprinde exploratorii ce sunt motivați de descoperirea de secrete și învățarea mecanismelor jocurilor. Ei explorează toate opțiunile, testează limitele sunt elevii care studiază teme avansate din curiozitate. A treia categorie socializatorii sunt motivați de interacțiunea cu alți jucători pe chat, colaborare și construirea de relații sunt elevii care preferă învățarea pe baza de proiect. Ultima categorie cuprinde competitorii sunt motivați de competiție, îndrăgesc clasamentele, provocările și duelurile între elevi. Andrzej Marczewski (2015) a adaptat modelul lui Bartle pentru gamification, adăugând două tipuri suplimentare: Filantropii ajută pe alții astfel se încurajează peer-teaching (ex.: mentorat între elevi). Spiritele libere sunt creativi și autonomi preferă să alege teme/proiectele, învățând în ritm propriu. Realizatori sunt motivați de recompense și progres pun preț pe badge-uri și diplome, preferă învățarea pe sisteme de niveluri. Socializatorii interacționează și învață ușor prin activități în echipă sau discuții pe grupuri. Jucători sunt motivați de beneficii personale și învață și se implică pentru puncte bonus. Distrugătorii sunt motivați de schimbarea sistemului strategiile educationale pentru ei sunt de tip provocare acestea permit "hacking" creativ sau găsirea de soluții alternative.

Studii recente asupra unor platforme de gamificare

Kahoot este o platformă de învățare online care permite utilizatorilor să se angajeze în discuții și să învețe de la alții. Platforma a fost concepută pentru a oferi elevilor o modalitate distractivă și

captivantă de a învăța despre subiecte legate de știință și tehnologie. Kahoot oferă, de asemenea, resurse interactive, cum ar fi videoclipuri, chestionare și articole, care pot fi folosite în sălile de clasă. Kahoot a fost creat de doi antreprenori, Jeremy Warburton și Amir Goldstein. În anul 2013 a fost fondat Kahoot, care oferă cursuri bazate pe video pe diverse subiecte științifice pentru elevii de liceu. Kahoot a primit aprecieri pe scară largă de la profesori care raportează că îi ajută pe elevi să învețe mai eficient despre conținutul științific. Într-un studiu realizat de Azza Alawadhi (2021), elevii au menționat ajutorul platformei în recapitulări și îmbunătățirea vocabularului dar nu și în învățarea propriu zisă.

Duolingo a fost cofondat de Luis von Ahn și Severin Hacker în anul 2011 și este una dintre cele mai populare platforme de învățare a limbilor străine, iar modul în care combină tehnologia cu jocuri interactive o face ideală și pentru copii. De la primele lecții, Duolingo oferă un mediu captivant, care încurajează progresul prin provocări zilnice, recompense vizuale și lecții scurte, ușor de parcurs. Alegerea unor aplicații care să transforme timpul petrecut pe telefon într-o experiență educativă este o decizie benefică pe termen lung. Duolingo face exact acest lucru: folosește mecanisme de joc pentru a oferi învățare reală. Într-un studiu Bradhiansyah Tri Suryanto (2024) menționează că 53% din cei chestionați sunt foarte motivați de platforma Duolingo să învețe o limbă străină 60% au fost motivați de sistemul de recompense și 46% de varietatea exercițiilor.

Classcraft fondat în 2013 de Shawn Young, este un joc de rol educațional (RPG) care transformă sala de clasă într-o aventură interactivă, combinând elemente de gamification cu învățarea tradițională. Este proiectat să motiveze elevii, să îmbunătățească răspunsurile și să facă procesul educațional mai captivant prin mecanici de joc. Într-un studiu de Taufik Arochman (2024) a observat o îmbucătățire a competenței de bază de scriere la elevi de la 51.73 la 88.18% după utilizarea Classcraft în timpul lecțiilor.

Integrarea gamificării în educație

Pași pentru integrarea gamificării în educație: evaluarea nevoilor (profilul elevilor, resursele tehnologice disponibile); selectarea elementelor de joc (badge-uri, nivele, clasamente); integrarea

în curriculum (ex: transformarea temelor în „quest-uri”) și monitorizare și ajustare (feedback continuu din partea elevilor).

Evaluarea nevoilor trebuie realizată atât prin analiza profilului elevilor și inventarierea resurselor tehnologice disponibile:

- -Identificarea vârstei, intereselor, stilurilor de învățare și nivelul de familiaritate cu tehnologia.
- -Realizarea de sondaje sau discuții pentru a înțelege ce elemente de joc (competiție, colaborare, recompense) îi motivează pe elevi.
- -Verificarea accesibilității/ gratuității platformelor digitale (LMS: Google Classroom, Moodle) sau aplicațiilor (Classcraft, Kahoot, Quizizz).
- -Verificarea dispozitivelor (tablete, laptopuri) și conexiunii la internet oferite de școală.

Selectarea elementelor de joc atât prin mecanici de gamificare cât și alegerea corectă a platformei:

- Badge-uri (insigne digitale) pentru realizări.
- Puncte și nivele (ex: trecerea de la "începător" la "expert").
- Clasamente pentru a stimula competiția sănătoasă.
- Quest-uri (misiuni) în loc de teme tradiționale.
- Recompense tangibile (ex: timp liber suplimentar, privilegii în clasă).
- Folosește instrumente existente (ex: ClassDojo pentru gestionarea comportamentului).
- Personalizează elementele în funcție de obiectivele educaționale.

Integrarea în curriculum prin transformarea conținutului în joc și alinierea la obiectivele educaționale:

- Înlocuiește temele cu "quest-uri" (ex: "Salvează regatul X").
- Creează povestiri interactive pentru lecții
- Folosește nivele de dificultate progresive pentru exerciții.
- Asigură-te că elementele de joc susțin învățarea, nu o distrag.
- Monitorizarea și ajustarea se realizează prin feedback continuu de la elevi, analiza progresului, iterare și îmbunătățire:

- Chestionare periodice pentru a evalua satisfacția și motivarea.
- Discuții deschise: "Ce vă place/nu vă place în sistemul de quest-uri?"
- Urmărește metricii/ indicatorii numerici (ex: creșterea participării, îmbunătățirea notelor).
- Adaptează regulile sau recompensele dacă unele elemente nu funcționează.
- Introdu noi elemente (ex: misiuni în echipă) pe baza feedback-ului.
- Actualizează provocările pentru a menține interesul pe termen lung.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie educațională inovatoare care transformă învățarea într-un proces interactiv, motivant și personalizat. Prin integrarea elementelor de joc în curriculum, se pot obține beneficii semnificative, dar și anumite provocări.

Gamificarea are potențialul de a revoluționa educația prin: sporirea motivației intrinseci a elevilor, transformarea evaluării într-un proces continuu și mai puțin stresant și personalizarea învățării în funcție de stilurile individuale.

Gamificarea reușește când este bine adaptată la nevoile elevilor și integrată armonios în curriculum. Prin abordarea iterativă (testare → feedback → ajustare), poți transforma învățarea într-o experiență captivantă și eficientă.

Gamificarea în educație continuă să evolueze odată cu avansul tehnologic (realitate virtuală, AI personalizată). Dacă este aplicată strategic, poate deveni un instrument puternic pentru o învățare profundă și implicare durabilă.

Gamificarea nu este o soluție universală, ci o unealtă valoroasă care, folosită cu discernământ, poate revitaliza experiența educațională.

Bibliografie

- <https://www.researchgate.net/publication/230854710> From Game Design Elements to Gamefulness Defining Gamification
- <https://www.researchgate.net/publication/256743509> Does Gamification Work - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification
- https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

- <https://educatia-digitala.ro/utilizarea-kahoot-in-educatie-experimental-ariadna/>
- <https://www.researchgate.net/publication/387146182> The Impact of Using DUOLING O Application on Students' English Learning Motivation
- <https://www.researchgate.net/publication/384089694> The effectiveness of integrating classcraft A gamified learning platform on enhancing writing skills among elementary school learners
- <https://www.researchgate.net/publication/335189630> The Gamification of Learning a Meta-analysis
- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09588221.2021.1933540#abstract>
- https://ro.wikipedia.org/wiki/Teoria_autodetermin%C4%83rii
- https://www.socioumane.uoradea.ro/vechi/socioumane.ro/blog/mariusdrugas/files/2010/03/articol_reaction_paper_1.pdf
- <https://positivepsychology.com/mihaly-csikszentmihalyi-father-of-flow/>
- <https://www.researchgate.net/publication/247190693> Hearts clubs diamonds spades Players who suit MUDs
- <https://www.researchgate.net/publication/303920474> User Types HEXAD
- <https://www.researchgate.net/publication/348578062> Students' perceptions of Kahoot An exploratory mixed-method study in EFL undergraduate classrooms in the UAE

Gamificarea în educație. Învățare cu joc și sens

Profesor pentru învățământul primar SANDA LUDOȘANU

Școala Gimnazială „Vasile Alecsandri”, București

Într-o eră în care tehnologia influențează profund toate aspectele vieții, educația nu poate rămâne ancorată în metode tradiționale. Elevii și studenții de astăzi sunt nativi digitali, obișnuiți cu interactivitatea, recompensele rapide și experiențele personalizate. În acest context, gamificarea — integrarea elementelor de joc în procese educaționale — se conturează ca o strategie inovatoare pentru a transforma învățarea într-o activitate mai atractivă, motivantă și eficientă.

Gamificarea nu presupune simpla utilizare a jocurilor, ci valorificarea mecanismelor specifice acestora (puncte, niveluri, insigne, provocări, clasamente) pentru a stimula implicarea, perseverența și progresul cognitiv. Aplicată cu discernământ, această metodă poate contribui semnificativ la creșterea motivației intrinseci, la personalizarea parcursului educațional și la dezvoltarea competențelor secolului XXI.

Termenul *gamificare* (*gamification* în engleză) a apărut oficial în literatura de specialitate în jurul anului 2002, dar conceptul în sine este mai vechi. Gamificarea se referă la utilizarea elementelor de joc (precum puncte, nivele, premii, provocări sau clasamente) în contexte non-joc, cum ar fi educația, afacerile, sănătatea sau marketingul, cu scopul de a spori implicarea, motivația și comportamentul utilizatorilor.

Primele idei de gamificare pot fi urmărite încă din anii '70-'80, însă conceptul modern a apărut și s-a dezvoltat după anul 2000, termenul *gamification* fiind folosit pentru prima dată de Nick Pelling în 2002. Între anii 2010 și 2020 a fost perioada de expansiune și maturizare a conceptului. În ultimii ani este folosită gamificarea inteligentă și personalizată, aplicațiile moderne folosind date, inteligență artificială și personalizare.

Nu trebuie confundat jocul didactic cu gamificarea. Jocul educațional este un joc în sine, conceput cu scopuri educative, pe când gamificarea transformă o activitate obișnuită în ceva mai atractiv, adăugând elemente de joc fără a schimba fundamental activitatea.

Gamificarea în educație oferă beneficii importante, dar vine și cu **limite** și **riscuri** care pot compromite procesul de învățare dacă nu sunt gestionate corect.

Gamificarea în Educație – Avantaje versus Dezavantaje

Avantaje	Dezavantaje
✓ Crește motivația și implicarea elevilor	✗ Risc de supraaccent pe recompense, nu pe conținut
✓ Oferă feedback rapid și clar	✗ Necesită timp suplimentar pentru planificare
✓ Încurajează învățarea activă și participativă	✗ Poate accentua competiția negativă între elevi
✓ Stimulează colaborarea și lucrul în echipă	✗ Nu se potrivește tuturor stilurilor de învățare
✓ Ușurează monitorizarea progresului	✗ Necesită resurse tehnologice și pregătire specifică
✓ Promovează autonomia și responsabilitatea	✗ Posibilă demotivare dacă progresul nu este constant

Gamificarea poate stimula participarea, dar nu asigură înțelegerea conținutului. Accentul pe recompense poate reduce reflecția și gândirea critică. Elevii pot învăța „pentru puncte”, nu pentru înțelegere sau plăcerea de a învăța. Acest lucru poate slăbi motivația intrinsecă, iar sistemele de puncte și insigne nu reflectă întotdeauna cunoștințele reale sau dezvoltarea competențelor.

În concluzie, gamificarea poate fi un catalizator excelent al implicării, dar nu este un panaceu. Pentru a fi eficientă în educație, trebuie să fie echilibrată, bine proiectată și centrată pe învățarea autentică, nu doar pe distracție.

Exemple de aplicare

- Platforme gamificate: Kahoot, MimioStudio (clasa interactivă), Duolingo.

Kahoot! este o platformă online interactivă folosită pentru evaluarea și consolidarea cunoștințelor prin jocuri tip quiz. Profesorii pot crea teste personalizate sau pot alege dintr-o bibliotecă vastă de conținut educațional. Elevii participă în timp real, răspunzând la întrebări pe propriile dispozitive, într-un mediu competitiv, dar distractiv.

Elemente de gamificare:

- Puncte și clasament în timp real, care stimulează competiția prietenoasă;
- Timp limitat pentru răspuns, care crește concentrarea și viteza de reacție;
- Feedback instantaneu, care ajută la corectarea rapidă a erorilor;
- Avatare și culori atractive, care mențin interesul și plăcerea participării.

Impact educațional:

- Crește nivelul de implicare, mai ales în rândul elevilor pasivi;
- Îmbunătățește reținerea informațiilor prin repetare activă;
- Poate fi utilizat atât la clasă, cât și în regim de învățare la distanță.

Un alt exemplu de aplicație gamificată: **MimioStudio (Clasă interactivă)**.

MimioStudio, dezvoltat de Boxlight, este o platformă software destinată transformării tablelor albe tradiționale în medii interactive și gamificate – convenind clasei primare, dar și nivelurilor superioare .

Principalele elemente de gamificare și interactivitate

- **ActivityWizard** – un instrument care generează automat activități educaționale tip joc (puzzle, sortare, quiz), adaptate subiectului și nivelului elevilor .
- **Evaluări formative în timp real** – quizuri cu răspunsuri pe scurt, numerice sau multiple-choice, feedback imediat și înregistrare automată în gradebook
- **Colaborare prin MimioMobile** – elevii pot lucra pe dispozitive personale și trimite răspunsurile afișate pe tablă – construind un sentiment de echipă și vizibilitate a progresului

- **Compatibilitate multi-conținut** – import de materiale din SMART Notebook, PowerPoint, PDF-uri, făcând activitățile gamificate integrabile rapid în lecții existente

Impact educațional

1. **Angajare activă** – activitățile interactive (drag-and-drop, sortări, puzzle-uri) transformă învățarea în jocuri educaționale.
2. **Feedback instant** – evaluările rapide permit corecția imediată și susțin motivația intrinsecă.
3. **Învățare colaborativă** – elevii lucrează simultan, iar lucrările lor pot fi comparate pe tablă pentru discuții.
4. **Economisire de timp pentru profesori** – generarea automată a activităților și notarea digitală grăbesc planificarea și evaluarea.

MimioStudio, împreună cu **MimioTeach** (hardware pentru interactivitate) și **MimioMobile**, oferă o soluție complexă pentru o clasă gamificată: activități generative, feedback instant, colaborare și backup digital.

Ideală pentru ciclul primar, unde jocul și interacțiunea sunt esențiale, această soluție transformă lecțiile într-o experiență captivantă, adaptabilă și eficientă.

MimioStudio este o platformă educațională interactivă, destinată în special învățământului primar, care facilitează comunicarea între profesori, elevi și părinți și promovează comportamente pozitive prin gamificare.

Elemente de gamificare:

- **Puncte virtuale** acordate pentru comportamente pozitive (ex: respect, muncă în echipă, perseverență);
- **Avatare personalizabile** pentru fiecare elev, care devin parte din experiența de învățare;
- **Clasamente prietenoase și recompense simbolice**, care motivează elevii;
- **Portofolii digitale** unde copiii își pot încărca lucrările;
- **Feedback vizual și instant** din partea profesorului.

Impact educațional:

- Întărește motivația extrinsecă și autoreglarea comportamentală;
- Încurajează comunicarea pozitivă cu părinții;
- Creează o atmosferă prietenoasă și colaborativă în clasă;
- Poate fi integrat în rutinele zilnice pentru managementul clasei.

MimioStudio este o unealtă eficientă mai ales în primii ani de școală, când recunoașterea și încurajarea vizibilă a comportamentului contează enorm în procesul formativ.

Gamificarea reprezintă o direcție promițătoare în modernizarea procesului educațional, oferind o alternativă captivantă și eficientă la metodele tradiționale de predare. Prin utilizarea unor elemente de joc bine gândite, profesorii pot crea medii de învățare mai atractive, în care elevii sunt motivați să participe activ, să colaboreze și să își asume responsabilitatea pentru propriul progres.

Beneficiile acestei abordări — de la creșterea motivației și implicării, până la îmbunătățirea rezultatelor academice — sunt susținute de numeroase studii și exemple din practică. Totuși, succesul implementării depinde de o planificare atentă, de adaptarea conținutului la specificul elevilor și de evitarea capcanei unei învățări bazate exclusiv pe recompense externe.

În concluzie, gamificarea nu este o soluție universală, ci un instrument flexibil, care, folosit inteligent, poate deveni un catalizator important al inovării și eficienței în educație. Integrarea sa coerentă în procesul didactic poate contribui la formarea unor generații mai motivate, mai implicate și mai bine pregătite pentru provocările lumii moderne.

EFECTELE GAMIFICĂRII EDUCAȚIEI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof.înv.primar, Luncanu Gabriela

Școala Gimnazială "Elias" Podiș, Bacău

Jocul este considerat o activitate cheie în demersul didactic, iar pe măsură ce devine mai variat, pune elevii în situații de învățare care să îi familiarizeze cu contexte diferite. Există diferite tipuri de jocuri, dar în timpurile contemporane, când digitalizarea este tot mai prezentă în învățare, apare termenul de gamificare în educație.

Definiția acestui termen s-a îmbunătățit de-a lungul a câtorva ani astfel încât să cuprindă cât mai mult din înțelesul acestei activități. Astfel, la acest moment termenul de gamificare se referă la includerea jocurilor digitale în activități de predare-învățare-evaluare, în contexte care aparent nu au legătură cu jocul. Astfel, cadrul didactic poate atinge obiective care țin de motivație, implicare în activitate, atenție sporită, concentrare pe sarcină.

Diverse studii bine documentate ajung la concluzia că în general tehnologia are diverse efecte pozitive dar și negative asupra copiilor de anumite vârste. În cadrul școlar, aceste efecte sunt prezente și ele deși în cazul gamificării se pleacă de la o premiză pozitivă.

Avantajele utilizării gamificării în educație ar putea fi următoarele:

- utilizarea acestora la toate disciplinele;
- activitățile virtuale, îmbinând vizualul și auditivul, duc la o retenție mai mare de informații;
- datorită retenției mai mari, se consideră că poate determina schimbări pe termen lung;
- se atinge prin aceasta eliberare de endorfine, starea de bine și creșterea motivației pentru învățare.
- feedback imediat.

Efectele pozitive ale jocurilor digitale pot fi:

- Motivația de a fi prezenți în activitate;

- Implicarea fiecărui elev în mod active,
- Bucuria jocului
- Competiție cu sine și cu semenii, într-un mediu distractiv;
- Asimilarea unui volum mare de cunoștințe și abilități într-un timp relative scurt;
- Creșterea nivelului de noi competențe de până la 40% (un studiu în educația inginerescă- Giang, 2013);
- Efecte sociale dezirabile cum ar fi munca în echipă și sentimentul de apartenență.

Există autori care atenționează însă, destul de vehement, asupra efectelor negative pe care gamificarea le poate avea asupra educației. Elementele de competiție, clasamente, niveluri, afectează negative elevii care nu sunt dornici să se implice în asemenea activități, elevi introvertiți și anxioși (Andrade, Mizoguchi, Isotani, 2016). Așa cum toate aparatele audio-video dau dependență, cadrele didactice pot să se amăgească prin faptul că le pun în context educational și că acestea nu vor fi la fel de dependente. Efectul va fi același. În urma competiției, pot apărea comportamente nedorite de bullying, comportamente care se extind și influențează și viața din afara școlii.

Studiile arată o strânsă legătură între personalitatea elevului, stilul de învățare și implicarea în activitățile de gamificare. Acest lucru presupune ca profesorii să fie echilibrați și să conceapă activități care să atingă personalitățile elevilor în mod adecvat pentru un randament maxim.

Unele studii despre gamificare sunt realizate pe studenți, la care există o altă abordare și maturitate, dar și alte provocări ale profesorilor de a-și menține studenții responsabili și motivați. În schimb, elevii din ciclul primar au încă foarte multă nevoie de legătura umană profesor-elev și elev-elev și o interacțiune minimă cu gamificarea, pentru ca să nu se creeze o dependență încă de la vârstele mici spre tehnologie. Există riscul de a dori mai mult activități digitale decât jocurile propriu-zise, de aceea aici revine cadrului didactic sarcina de a echilibra și de a găsi activitatea cea mai potrivită contextului de învățare, în funcție de nevoile vârstei și ale personalității elevilor.

Bibliografie:

Bal, C., (2009). Instruire asistată de calculator, de la teorie la practică, Editura Alma Mater

Kim S., Song K., Lockee B. (2016). Gamification in Learning and Education

Glover, I. (2012). Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners

<https://aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/>

<https://gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/>

<https://www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education>

GAMIFICAREA PROCESULUI DE EDUCAȚIE

Prof. învă. preșcolar: Lupu Ionela

Școala Gimnazială “Mihai Eminescu”

Structură Grădinița cu PP nr. 4 Roșiorii de Vede /Teleorman

Gamificarea în educație este o unealtă, atractivă care reușește să îi atragă pe copiii secolului 21 să îi mențină atenți, să îi motiveze să învețe, să le îmbunătățească experiența și comportamentul cu privire la învățare.

Conceptul de “gamification” se referă la mutarea unei situații obișnuite de învățare într-o situație asemănătoare unui joc.

În sala de clasă, gamificarea oferă elevilor posibilitatea de a vedea legatura lumii reale cu cele învățate, îmbunătățește absorbția de cunoștințe, capacitatea de a reține și experiența generală de învățare.

Gamificarea, o metodă ideală de predare-învățare mai eficientă și inovatoare care este deosebit de valoroasă pentru profesorii care doresc să promoveze învățarea prin jocuri și crearea prin jocuri în sălile de clasă. Jocul în sala de clasă este un instrument eficient pentru învățare și o cale de rezolvare a problemelor abordate printr-o atitudine jucăușă, încurajează elevii și conduce la o învățare mai profundă, ajută la dezvoltarea unor abilități necunoscute de către ei, spiritul și atitudinea acestora sunt descătuse, astfel că jocul facilitează înțelegerea și gândirea divergentă.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială.

CONSTRUIREA UNUI MEDIU EDUCAȚIONAL GAMIFICAT EFICIENT:

Spre deosebire de utilizarea unui joc pentru a predă, conceptul de gamification în educație se concentrează pe extragerea principiilor de bază ale jocurilor și reconfigurarea experienței educaționale pornind de la acestea. Un program de gamification în educație de succes va încerca să implementeze ceea ce Scot Osterweil, director de creație al Institutului de Tehnologie din Massachusetts, numește „cele patru libertăți ale jocului”:

- *libertatea de a eșua*: jocurile permit realizarea unor greșeli fără consecințe grave;
- *libertatea de a experimenta*: jocurile permit explorarea și încercarea unor diverse strategii;
- *libertatea de a-și asuma diferite identități*: jocurile încurajează jucătorii să vadă problemele din diferite perspective;

- *libertatea efortului*: jocurile le permit jucătorilor să treacă prin perioade de activitate intensă urmate de o relativă inactivitate, astfel încât aceștia să poată lua o pauză de reflecție asupra sarcinilor pe care le-au îndeplinit.

Procesul de gamification în educație poate fi împărțit în trei elemente individuale, fiecare dintre acestea aducând o serie de beneficii în ceea ce privește eficiența. Acestea subliniază modul în care elementele jocului pot declanșa o implicare mai mare prin intermediul designului intern, al metodelor de stimulare a implicării cursanților, și, nu în ultimul rând, al creării unui mediu de focalizare intensă care stimulează învățarea și reținerea informației. Clasificarea elementelor gamificării se poate realiza după cum urmează:

- *elemente mecanice*: obiective, feedback instant, creștere progresivă în dificultate;
- *elemente personale*: avatare, responsabilitate colectivă, tabela câștigătorilor;
- *elemente emoționale*: utilizarea conceptului de „flux”.

BENEFICIILE GAMIFICĂRII:

-Implicarea elevilor în sarcinile școlare. Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.

-Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

-Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.

-Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele. Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;

- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Conceptul de gamificare presupune creativitate și implicare atât din partea profesorilor cât și a elevilor, o rețetă pentru învățarea amuzantă care implică diferite mecanisme de joc. Un mecanism important în joc este interacțiunea și feedbackul deoarece jocul presupune a avea doi jucători care permanent interacționează și în același timp oferă feedback prin acțiunile pe care le întreprind. Asumarea riscului și eșecului, un alt mecanism important, este fără riscuri deoarece jucătorii oricând pot relua jocul de la început. Dreptul de proprietate este un drept al jucătorului asupra căii de acces la joc, iar personalizarea oferă jucătorului posibilitatea personalizării experienței de joc.

Jocul este practicat pe scară largă, nu doar de noi oamenii, ci chiar și animalele îl practică sub o anumită formă. Nevoia copiilor de a juca nu este un fenomen cultural, este o nevoie biologică de a supraviețui.

Utilizând jocul la clasă, încurajăm învățarea experiențială și mărim motivația elevilor pentru învățare. Noi ca profesori trebuie să înțelegem, să facilităm și să folosim conceptul de joc pentru a modela experiențele de învățare create pentru elevii noștri. Pentru ca învățarea noastră să fie mai eficientă, putem utiliza diverse jocuri direct cu elevii noștri, pentru ai ajuta să învețe. Jocurile pot fi diferite, abordarea acestora fiind obiectivă și într-un mediu fără riscuri. Sala de clasă poate deveni terenul de joacă al acestora, iar elevii potențiali jucători. Într-o lume care se derulează pe repede înainte, noi profesorii trebuie să venim în întâmpinarea elevilor cu provocări care să stimuleze învățarea eficientă, dezvoltarea abilităților cheie și a capacității creative a acestora.

Profesorii trebuie să fim primii parteneri de joacă ai elevilor. Ca și parteneri ai lor vom crea legături strânse și descătușarea lor va fi mult mai ușoară.

Principalele provocări cărora trebuie să le fac față sunt stimularea și menținerea entuziasmului elevilor de a învăța în sala de clasă. Aplicând jocul la clasă, am putut promova o învățare centrată pe elev, personalizată și o asumare a dezvoltării proprii. Creativitatea este pe primul loc în sala de clasă, aceasta fiind diferită de cea din afara clasei. Curiozitatea, folosirea imaginației și gândirea critică sunt caracteristici asociate creativității.

Profesorii urmăresc să dezvolte creativitatea într-un mediu fără riscuri, prejudecăți și care permite eșecul. Permițând eșecul dăm ocazia elevilor de a experimenta idei care nu întotdeauna sunt bune, dar

care le oferă calea corectă spre alegerea de idei viitoare. Jocurile oferă o valoare adăugată clasei noastre, dar punerea în practică este un lucru diferit. De exemplu, pentru aplicarea jocurilor digitale la clasă avem nevoie de o infrastructură digitală în școală, în lipsa acesteia punerea în practică este dificilă, însă există și jocuri care pot fi puse în practică fără această infrastructură.

DIFERENȚELE DINTRE GAMIFICATION, ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE JOC, SIMULĂRI ȘI JOCURI SERIOASE

După cum a fost stabilit anterior, conceptul de gamification presupune utilizarea elementelor de joc și a tehnicilor de proiectare a jocului în contexte care nu sunt asociate în mod tradițional cu joaca. Conceptul de gamification în educație este utilizat ca o tehnică de stimulare și motivare în procesul de predare și învățare, presupunând construirea unui plan didactic pe baza principiilor fundamentale ale jocului.

Învățarea bazată pe joc presupune integrarea unor jocuri deja existente în procesul de învățare, fără a fi necesară o reformă a planului de învățământ, cu scopul de a aprofunda sau deprinde anumite abilități. De exemplu, încurajarea copiilor să se joace jocuri bazate pe cuvinte, precum Scrabble, poate contribui la dezvoltarea abilităților de lectură și îmbogățirea vocabularului.

Simularea se bazează pe construirea unui mediu autonom, în care interacțiunea este esențială pentru ca elevul să-și exerseze abilitățile și cunoștințele, iar jocurile serioase reprezintă un tip de joc creat cu un alt scop principal decât distracția, precum dezvoltarea competențelor de luare a deciziilor sau de muncă în cadrul unei echipe. Astfel, implementarea conceptului de gamification în educație poate deveni un instrument puternic care nu se oprește doar la divertisment.

În concluzie, este important ca gamificarea să fie implementată cu atenție, deoarece nu este o soluție universală și poate necesita adaptări în funcție de contextul educațional specific. Ideea utilizării jocurilor la clasă nu este nouă, iar tipurile de joc ce pot fi utiliza pentru stimularea învățării în sala de clasă trebuie să fie jocuri serioase, de explorare, de cunoaștere și nu în ultimul rând, jocuri care implică direct elevul și stimulează creativitatea acestuia.

Bibliografie:

- academy.schooleducationgateway.eu
- aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

**GAMIFICAREA – O STRATEGIE INOVATOARE
PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI ȘI EFICIENȚEI
ÎN EDUCAȚIA COPIILOR CU TULBURĂRI DE LIMBAJ**

Profesor psihopedagog LUPU VERONICA,

Școala Gimnazială Specială "Constantin Păunescu" Tecuci

Într-un context educațional în continuă schimbare, marcat de nevoia de adaptare la noile generații de elevi și la realitățile digitale, **gamificarea** se impune ca o strategie modernă și eficientă pentru creșterea motivației, implicării și eficienței în procesul de predare-învățare-evaluare. Integrarea elementelor ludice și tehnologice în activitățile educaționale contribuie semnificativ la îmbunătățirea rezultatelor școlare, mai ales în cazul copiilor cu dificultăți de învățare, cum sunt cei cu **tulburări de limbaj**.

Ce presupune gamificarea?

Gamificarea în educație înseamnă aplicarea mecanismelor de joc — cum ar fi punctajele, nivelurile, recompensele sau provocările — în activități didactice, cu scopul de a stimula învățarea. Aceasta nu transformă educația într-un joc în sine, ci valorifică potențialul ludic pentru a face procesul instructiv mai atractiv și mai eficient, oferind o experiență activă și motivantă pentru elevi.

Beneficiile gamificării pentru procesul educațional

Gamificarea aduce numeroase avantaje, printre care se remarcă stimularea motivației elevilor și creșterea implicării lor active în procesul de învățare. Activitățile devin mai dinamice, elevii își asumă sarcinile cu mai multă responsabilitate, iar învățarea capătă sens prin experiență directă și feedback imediat. Un alt beneficiu important constă în dezvoltarea spiritului de colaborare, fără a exclude competiția sănătoasă, care contribuie la progresul individual și colectiv. În plus, greșelile sunt percepute ca oportunități de învățare, nu ca eșecuri, ceea ce consolidează încrederea în sine.

Aplicarea gamificării în cazul copiilor cu tulburări de limbaj

În cazul copiilor cu tulburări de limbaj, această metodă se dovedește a fi cu atât mai valoroasă, întrucât vine în sprijinul nevoilor lor specifice. Prin intermediul jocurilor, se creează un climat relaxat, în care presiunea greșelii este diminuată, iar copilul se simte încurajat să participe și să se exprime. Exercițiile de pronunție sau construcție de propoziții pot fi integrate în activități ludice, oferind un cadru atractiv pentru repetarea sunetelor și exersarea vocabularului. În același timp, progresul copilului este vizibil și recompensat într-un mod care îi susține motivația internă și îl ajută să își mențină interesul pe termen lung. Astfel, comunicarea orală este stimulată, iar intervenția logopedică poate deveni mai eficientă și mai bine primită de către copil.

Exemple de resurse și activități gamificate

Integrarea gamificării în educația copiilor cu tulburări de limbaj se poate realiza printr-o varietate de instrumente și metode. Aplicațiile digitale specializate, precum Logopedia sau Vocaliza, propun exerciții vizuale și auditive care facilitează corectarea tulburărilor de pronunție. Platformele interactive, cum ar fi Wordwall sau Kahoot, permit adaptarea conținutului lingvistic în format ludic, ușor de folosit și atractiv pentru copii. De asemenea, profesorii și logopezii pot crea propriile jocuri, folosind materiale simple, cum ar fi planșe, puzzle-uri sau jocuri de memorie, pentru a exersa anumite sunete sau grupuri fonetice. O altă abordare creativă constă în construirea unor povești interactive sau a unor „misiuni” în care copilul trebuie să rezolve provocări lingvistice pentru a avansa în joc, ceea ce adaugă un element narativ captivant în învățare.

Recomandări pentru o aplicare eficientă

Pentru ca gamificarea să fie eficientă în contextul educației copiilor cu tulburări de limbaj, este important ca activitățile să fie atent adaptate la nivelul de dezvoltare și la nevoile individuale ale fiecărui copil. Utilizarea jocului trebuie să fie complementară metodelor tradiționale și terapeutice, nu un substitut al acestora. Progresul trebuie urmărit constant, iar dificultatea exercițiilor să fie ajustată gradual, astfel încât să nu frustreze, dar nici să nu plictisească. Mai mult, jocurile alese sau create ar trebui să aibă obiective clare în ceea ce privește stimularea limbajului receptiv și expresiv, iar componenta tehnologică trebuie să fie atent dozată, pentru a păstra echilibrul între învățare, distracție și concentrare. Nu în ultimul rând, implicarea afectivă și

susținerea din partea cadrului didactic sau a logopedului rămân esențiale în procesul de învățare asistat prin gamificare.

Concluzie

Gamificarea nu este doar un instrument modern pentru diversificarea actului educațional, ci o veritabilă oportunitate de a transforma procesul de învățare într-o experiență pozitivă, eficientă și incluzivă. În cazul copiilor cu tulburări de limbaj, această abordare sprijină atât progresul lingvistic, cât și dezvoltarea încrederii în sine și a dorinței de participare activă. Prin integrarea atentă a elementelor ludice și tehnologice în activitatea didactică și logopedică, dascălii pot contribui la formarea unui mediu educațional motivant, personalizat și centrat pe copil — un spațiu în care fiecare voce este ascultată și fiecare pas înainte este sărbătorit.

GAMIFICATION AS A CATALYST MOTIVATION, ENGAGEMENT AND EFFICIENCY IN EDUCATION

Prof. Lutescu Corina Nicoleta

“Ioan Alexandru Bratescu- Voinesti” Secondary School

In the current educational landscape, marked by the rapid advancement of technology and changing student expectations, gamification has emerged as a powerful and innovative strategy. Defined as the application of game-design elements in non-game contexts, gamification transforms traditional learning environments into dynamic, interactive experiences that foster motivation, engagement, and long-term retention.

Gamification leverages key psychological drivers such as competition, achievement, and social connection. Tools like badges, points, leaderboards, missions, and rewards create a sense of purpose and progression that keeps learners actively involved. Unlike extrinsic motivators alone, gamification also nurtures intrinsic motivation by encouraging curiosity, autonomy, and mastery.

When integrated thoughtfully, gamification supports the development of essential 21st-century skills: critical thinking, collaboration, creativity, and communication. Through interactive platforms such as Kahoot!, Quizizz, Wordwall, students engage in meaningful tasks while receiving immediate feedback. These tools also allow for differentiated instruction, making learning accessible and personalized for all learners.

In our own classrooms, we have witnessed how gamified approaches significantly enhance participation and improve learning outcomes. Students become protagonists of their own educational journey, navigating content through challenges and cooperative missions. Moreover, gamification strengthens the teacher-student relationship by promoting a shared, playful learning culture.

Research studies support the effectiveness of gamification. A 2020 meta-analysis published in the journal *Educational Psychology Review* confirmed that gamification has

a positive impact on student engagement and academic performance, especially when combined with digital technologies. However, its success depends on careful design that aligns game elements with learning goals and cognitive processes.

In conclusion, gamification is not merely a trend, but a pedagogical shift that meets the needs of today's learners. It fosters a positive learning environment, stimulates intrinsic motivation, and encourages meaningful participation. As educators, embracing gamification enables us to transform classrooms into vibrant ecosystems of exploration, resilience, and joy.

References

1. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
2. Deterding, S. et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification".
3. Nicholson, S. (2015). *A RECIPE for Meaningful Gamification*.
4. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.

GENERAREA CONFIGURAȚIEI ELECTRONICE A ATOMILOR CU AJUTORUL CALCULATORULUI

MACOVEI CARMEN

Colegiul Național Economic "Andrei Bârseanu" Brașov

Generarea configurației electronice a atomilor cu mulți electroni poate fi o problemă, dacă nu dificilă, atunci mare consumatoare de timp. Valoarea soluției prezentate derivă nu numai din rapiditatea cu care se ajunge la rezultatul final dar și din modul în care sunt înglobate aspectele teoretice privind configurația electronică în procesul de elaborare a algoritmului și transcrierea acestuia într-un limbaj de programare, C++. Realizarea unei interfețe grafice, folosind platforma Microsoft Visual Studio, ar putea fi următorul pas în ceea ce privește „exploatarea” algoritmului propus.

Formularea problemei:

1. Să se scrie algoritmul de generare a configurației electronice a atomilor.
2. Să se scrie codul C/C++, corespunzător algoritmului scris la punctul precedent.

Etapa I – Analizarea problemei

Starea unui electron, într-un atom liber, este definită de următorul grup de numere cuantice:

- **numărul cuantic principal "n"**, $n=1, 2, 3, \dots$, număr ce determină mărimea orbitei și definește energia ei.
- **numărul cuantic orbital "l"**, $l = 0, 1, 2, 3, \dots, n-1$, număr ce reprezintă o măsură a momentului cinetic al mișcării orbitale a electronului. Electronii cu numerele cuantice $l = 0, 1, 2, 3, \dots$ se numesc electroni s, p, d, ...
- **numărul cuantic de magnetic "m"**, $m = -l, -(l-1), \dots, (l-1), l$ număr ce descrie comportarea atomului în câmp magnetic. În câmp magnetic, în locul unui singur nivel energetic apar $2l+1$ nivele corespunzătoare numărului cuantic m (efect Zeeman).
- **numărul cuantic de spin "s"**, $s = 1/2$, număr ce reprezintă o măsură a momentului cinetic de spin. Proiecția momentului cinetic pe o axă arbitrară este dată de **numărul cuantic magnetic de spin "m_s"**, $m_s = \pm 1/2$.

Se poate arăta că: Numărul maxim de electroni dintr-un atom, cu același număr cuantic principal este $2n^2$. Numărul maxim de electroni dintr-un atom care au aceleași numere cuantice n și l este $2(2l+1)$.

Stările posibile ale electronului, cu $n=1, 2, 3, \dots$ se definesc ca pături electronice **K, L, M, ...**. Stările posibile ale electronului, pentru aceeași valoare a numărului cuantic principal n , cu $l = 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6$ se definesc ca subpături sau **orbitali s, p, d, f, g, h** respectiv **i**.

Stabilirea modului și a regulilor după care orbitalii se ocupă cu electroni

- Principiul Aufbau – Orbitalii se populează în ordinea creșterii energiei.
 - Principiul lui Pauli – Într-un atom, oricare doi electroni trebuie să difere cel puțin printr-un număr cuantic.
 - Regula lui Klecicovschi – stabilește ordinea crescătoare a energiei orbitalilor :
 - Orbitalul cu suma $n + l$ mai mică este mai sărac în energie.
 - Dacă doi orbitali au aceeași sumă $n + l$ atunci orbitalul cu n mai mic este mai sărac în energie și se va completa primul.
- Succesiunea orbitalilor după această regulă este ilustrată grafic în figura 1.
- Regula lui Klecicovschi nu este respectată de elementele lantan și actiniu.
- Regula lui Hund – Orbitalii de aceeași energie se ocupă pe rând cu câte un electron cu spin paralel și numai după semioocuparea totală urmează împerecherea prin spin a electronilor (elementele lantanide și actinide nu respectă această regulă).

Pentru a scrie algoritmul, vom asocia regulii lui Klecicovschi un tablou bidimensional (figura 2).

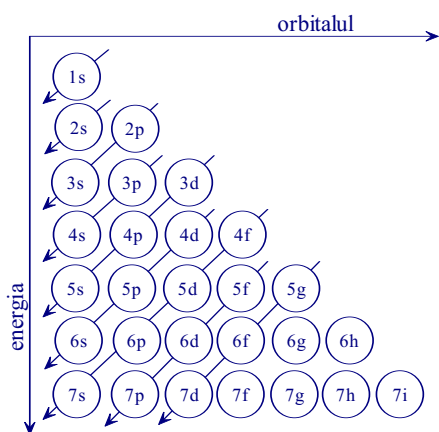


Fig. 1 Succesiunea orbitalilor după regula lui Klecicovschi

	$l=0$	$l=1$	$l=2$	$l=3$	$l=4$	$l=5$	$l=6$
$n=1$	1	0	0	0	0	0	0
$n=2$	1	1	0	0	0	0	0
$n=3$	1	1	1	0	0	0	0
$n=4$	1	1	1	1	0	0	0
$n=5$	1	1	1	1	1	0	0
$n=6$	1	1	1	1	1	1	0
$n=7$	1	1	1	1	1	1	1

Fig. 2 Tabloul asociat regulii lui Klecicovschi

Dat numărul atomic, Z , algoritmul se reduce la parcurgerea tabloului asociat (figura 2), astfel încât să fie satisfăcută regula lui Klecicovschi (în sensul indicat de săgețile din figura 1).

Pentru ușurință, vom parcurge liniile tabloului cu variabila i , $i=0\dots6$ și coloanele tabloului cu variabila j , $j=0\dots6$. Elementul de pe linia i și coloana j va fi accesat cu numele $a[i][j]$, preferindu-se, evident, la orbitalul pentru care $n = i+1$ și $l = j$. Elementul corespunzător unui orbital completat cu electroni va fi marcat (primind valoarea -1).

În algoritmul din acest articol problema parcurgerii tabloului asociat a fost rezolvată astfel:

Pasul 1 Tabloul este parcurs pe linie, pornindu-se cu linia $i=0$, orbitalii corespunzători elementelor tabloului care au valorile $+1$ fiind succesiv populați cu electroni.

Parcurgerea unei linii continuă până la întâlnirea unui element a cărui valoare este **-1** (se continuă cu **Pasul 2**) sau care este punct de start pentru o săgeată din regula lui Kleicovschi (se continuă cu **Pasul 3**) sau a cărui valoare este zero (se continuă cu **Pasul 4**), toate elementele parcurse primind valoarea **-1**. Se repetă **Pasul 1** până când sunt epuizați toți electronii.

Pasul 2 La întâlnirea unui element (sau mai multe) cu valoarea **-1**, se incrementează variabila **j**, orbitalul corespunzător fiind deja complet. Se continuă cu **Pasul 1**.

Pasul 3 La întâlnirea unui început de săgeată, se reține poziția de plecare (valorile variabilelor **i** și **j** sunt memorate în variabilele **ii** și **jj**) continuându-se parcurgerea de-a lungul săgeții (cât timp $j > 0$ și $i < 6$), orbitalii corespunzători fiind succesiv ocupați cu electroni, toate elementele parcurse primind valoarea **-1**. În momentul când nu se mai poate merge de-a lungul săgeții ($j < 1$ sau $i > 5$), se revine la "începutul săgeții" și se continuă cu **Pasul 1**.

Pasul 4 La întâlnirea unui element cu valoarea **0** se sare la linia următoare (se incrementează **i** și se face $j=0$). Se continuă cu **Pasul 1**.

Etapa II – Scrierea algoritmului

```

Date de intrare: Z (numărul atomic)
Date de ieșire : configurația electronică
start
citește Z
//inițializăm tabloul asociat
InitTablou(a) //procedură
//generează configurația și afișează
i = 0 ; j = 0
ii = i ; jj = j
Ne = 0 //numărul curent de electroni repartizați
nr = 0 //numărul de electroni de pe un orbital
cât timp Ne < Z și i < 7 și j < 7 execută
    cât timp a[i][j] = -1 execută
        j++; jj = j
    dacă a[i][j] = 1 atunci
        nr = 0
        a[i][j] = -1 //marcăm elementul parcurs al tabloului
        cât timp nr < 2(2j+1) și Ne < Z execută
            nr++; Ne++
        Afiș(i, j, nr) //procedură
    dacă j > 0 și i < 6 atunci
        i++; j-- //mergem pe diagonală
    altfel i = ii; j = jj + 1; jj = j //revenim
    dacă a[i][j] = 0 atunci
        i++; j = 0; ii = i; jj = j
stop

```

Procedurile **InitTablou** și **Afiș** sunt foarte simple și pot fi urmărite direct în programul ce urmează.

Etapa III – Program de rezolvare în C/C++

```
#include <stdio.h>
```

```

#include <conio.h>
#include <ctype.h>
int a[7][7]; // "matricea" lui Klecicovschi
void InitTablou();
void Afis(int,int,int);
void Generare(int,int,int);
void main(){
    int Z=0; // nr atomic
    int i,j; // n=i+1 nr. cuantic principal, j nr cuantic orbital
    do{
        clrscr();
        printf("Precizati numarul atomic: Z="); scanf("%d",&Z);
        InitTablou(); i=0; j=0; Generare(i,j,Z);
        printf("Continuati ? ... [D/N]");
    }
    while(toupper(getch())!='N'); }

//*****

void InitTablou(){
    int i,j;
    for (i=0; i<7; i++)
        for (j=0; j<7; j++)
            if (j<=i) a[i][j]=1;
            else a[i][j]=0;
} //*****

void Afis(int i, int l, int nr){
    int n=i+1; // numarul cuantic principal
    printf("%d ",n);
    switch(l){
        case 0: printf(" %c %d\n",'s',nr); break;
        case 1: printf(" %c %d\n",'p',nr); break;
        case 2: printf(" %c %d\n",'d',nr); break;
        case 3: printf(" %c %d\n",'f',nr); break;
        case 4: printf(" %c %d\n",'g',nr); break;
        case 5: printf(" %c %d\n",'h',nr); break;
        case 6: printf(" %c %d\n",'i',nr); break; } }

```

```

//*****
void Generare(int i, int j, int Z){
    int ii=i, jj=j;
    int Ne=0;//numarul curent de electroni repartizati
    int nr=0;//numarul de electroni de pe un orbital
    while (Ne<Z && i<7 && j<7){
        while (a[i][j]==-1)
            {j++;jj=j;}
        if (a[i][j]==1)
            { nr=0; a[i][j]=-1;
              while (nr<2*(2*j+1) && Ne<Z)
                  { nr++; Ne++;}
              Afis(i,j,nr);    }
        if (j>0 && i<6) { i++;j--; }
            else { i=ii; j=jj+1; jj=j;}
        if (a[i][j]==0) { i++; j=0; ii=i; jj=j;}
    }
}
//finis program

```

Bibliografie

G. C. Constantinescu, M. Negoiu, C. Constantinescu – Chimie anorganică, Editura Tehnică, București 1986

GAMIFICAREA: O STRATEGIE INOVATOARE ÎN EDUCAȚIE

prof. Nicoleta Macrai
Liceul Tehnologic Aiud

Gamificarea este o metodologie emergentă care constă în utilizarea jocurilor sau a mecanismilor de joc în contexte non-ludice, oferind astfel în educație un mijloc de motivare a elevilor. Acest fenomen nu este folosit doar în sălile de clasă, ci a generat un interes științific tot mai mare în ultimii ani.

Jocurile au fost dintotdeauna parte din viața umană, iar cercetările recente arată că acestea contribuie la reacții mai rapide, activitate cerebrală crescută, o viață mai lungă și întârzierea demenței.

Elevii beneficiază cognitiv, emoțional și social de această metodologie. Scopul este ca ei să fie mai implicați în procesul de învățare, ceea ce duce la o învățare mai eficientă.

Motivația este obținută prin elemente precum: recompense, provocări, imprevizibilitatea jocurilor și curiozitatea. Eșecul este acceptat ca parte din procesul de învățare.

FUNDAMENTE TEORETICE

Gamificarea în educație este fundamentată pe teoria autodeterminării conform căreia indivizii sunt motivați de nevoile psihologice fundamentale: **autonomie**, **competență** și **relaționare**. Prin introducerea mecanismilor de joc – puncte, insigne, clasamente, misiuni – elevii experimentează un cadru în care aceste nevoi sunt satisfăcute.

Alte teorii relevante includ:

- **Teoria Flow-ului** (Csikszentmihalyi, 1990): starea de concentrare intensă obținută când provocările sunt echilibrate cu abilitățile.
- **Teoria învățării constructiviste**: susține că învățarea este mai eficientă când elevii sunt activi și implicați în propria formare.

DE CE GAMIFICARE?

Dopamina este neurotransmițătorul responsabil de motivația noastră în momente dificile, promițând o recompensă. Creșterea nivelului de dopamină la elevi duce la o atenție și motivație sporită – deci o învățare mai eficientă.

Studiile arată că elevii implicați în activități gamificate manifestă un interes crescut și perseverență mai mare, comparativ cu metodele tradiționale. Gamificarea le oferă elevilor un sentiment de control asupra propriei învățări. Prin puncte și niveluri, ei lucrează spre scopuri clare. Spre deosebire de sistemele educaționale clasice unde eșecul demotivează, în gamificare eșecul este o oportunitate de a încerca din nou. Rezultatele la testele formative și sumative tind să fie mai bune când sunt utilizate componente gamificate, în special în domeniile STEM.

Jocurile dezvoltă abilități esențiale: observație, calcul de probabilitate, empatie, intuiție, asumarea riscurilor și luarea deciziilor. Spațiul de joc este un loc unde poți *acționa* și *greși*.

CUM IMPLEMENTĂM GAMIFICAREA?

Gamificarea este folosită de ani buni în marketing, fitness (Nike+ Run, Fitbit), sănătate, site-uri web (DevHub), educație (Duolingo) etc.

Studiile au demonstrat că integrarea gamificării în procesul educațional poate îmbunătăți angajamentul elevilor, rata de reținere a informației și performanța academică. Platforme educaționale precum Duolingo sau Kahoot! folosesc gamificarea pentru a transforma învățarea într-o activitate plăcută și captivantă.

Exemple de platforme și aplicații:

- **Prodigy Math Game** – RPG matematic, elevii rezolvă exerciții pentru a câștiga lupte
- **Kahoot / Quizizz / Blooket** – concursuri cu întrebări rapide
- **Matific** – activități interactive adaptate pe niveluri
- **Math Playground** – jocuri cu logică și calcule

Gamificarea se aplică prin utilizarea elementelor specifice jocurilor pentru a rezolva probleme. În educație, întâi stabilim ce competențe dorim să dezvoltăm elevii.

Motivația poate fi:

- Intrinsecă: plăcerea de a face ceva.
- Extrinsecă: recompensa așteptată.

Elemente esențiale ale gamificării:

- Scopuri clare
- Concentrare și atenție direcționată
- Feedback imediat
- Echilibru între dificultate și abilități
- Activitatea să fie recompensatoare în sine

Elemente de joc:

- Avatare
- Puncte, recompense, niveluri
- Clasamente
- Insigne (badges)
- Provocări

PROVOCĂRI ȘI LIMITĂRI

- **Supradependența de recompense extrinseci** poate reduce motivația intrinsecă pe termen lung.
- **Inegalități tehnologice** pot limita accesul echitabil la resursele gamificate.
- **Proiectarea superficială** a jocului poate duce la distragerea atenției de la conținutul educațional.

În concluzie, gamificarea este o metodă educațională promițătoare, capabilă să transforme procesul de învățare într-unul mai atractiv și eficient. Este esențială o abordare pedagogică solidă în proiectarea intervențiilor gamificate, precum și evaluarea riguroasă a rezultatelor. Cercetările viitoare ar trebui să exploreze impactul gamificării pe termen lung și adaptarea sa în funcție de vârsta, cultura și stilurile de învățare ale elevilor.

Surse bibliografice:

1. Domínguez, A. et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education.
2. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist.
3. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE - ÎNTRE TEORIE MOTIVAȚIONALĂ ȘI APLICABILITATE PRACTICĂ

Prof. ing. Aurelian MAFTEI, Liceul Agricol “Dr. C. Angelescu” Buzău

Gamificarea, înțeleasă ca utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, a devenit un subiect de interes în educație, în special în contextul digitalizării accelerate. Deși adesea prezentată ca o soluție inovatoare pentru implicarea elevilor și studenților, gamificarea își găsește fundamentele în teorii motivaționale bine conturate, precum teoria autodeterminării (Deci & Ryan), teoria fluxului (Csikszentmihalyi) sau modelul ARCS (Keller). Aceste perspective oferă un cadru explicativ solid pentru înțelegerea modului în care mecanicile de joc – puncte, niveluri, badge-uri, clasamente – pot stimula angajamentul și învățarea.

Teoria autodeterminării susține că motivația intrinsecă, alimentată de autonomie, competență și relaționare, este esențială pentru învățarea profundă. În acest sens, un design gamificat eficient nu ar trebui să se limiteze la recompense extrinseci, ci să creeze un mediu care încurajează deciziile personale, oferă provocări adaptate nivelului de abilități al elevului și facilitează conexiuni semnificative între participanți. Atunci când aceste condiții sunt îndeplinite, gamificarea devine un vehicul pentru motivare autentică, nu doar pentru conformism comportamental.

Totuși, aplicarea principiilor de gamificare în educație ridică și o serie de probleme. În ciuda numeroaselor studii care indică o creștere a implicării pe termen scurt, există o lipsă de consens în ceea ce privește impactul gamificării asupra învățării pe termen lung. Cercetările empirice sunt adesea fragmentare și contextuale, făcând dificilă generalizarea rezultatelor. În plus, există riscul ca gamificarea să fie utilizată superficial – transformând învățarea într-o colecție de sarcini pentru recompense – ceea ce contravine principiilor învățării autodeterminate. Această abordare, denumită uneori „pointsification”, reduce procesul educațional la un set de comportamente recompensate mecanic, fără a stimula gândirea critică sau reflecția.

Modelul Octalysis, dezvoltat de Yu-kai Chou, propune o abordare mai nuanțată a gamificării, insistând asupra echilibrului dintre motivația pozitivă și negativă, între autonomie și presiune, între satisfacerea nevoilor emoționale și obiectivele raționale. Aplicarea acestui model în educație ar presupune o reflecție atentă asupra tipurilor de motivație vizate: este elevul determinat de curiozitate sau de frica de eșec? Participă activ din plăcere sau din dorința de a obține o poziție în clasament? Răspunsul la aceste întrebări determină calitatea experienței educaționale.

Pe de altă parte, cadrul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) oferă o perspectivă sistemică, arătând că designul gamificat trebuie să țină cont de interacțiunea dintre reguli, comportamentele emergente și experiențele subiective ale utilizatorilor. În context educațional,

acest lucru implică proiectarea unor mecanici de joc care să faciliteze nu doar progresul, ci și reflecția, colaborarea și autonomia. De exemplu, în loc să se bazeze exclusiv pe puncte și clasamente, un sistem educațional gamificat ar putea încuraja narativul personal, misiunile colaborative sau feedback-ul continuu, oferind un cadru mai holistic pentru învățare.

În concluzie, gamificarea în educație nu poate fi privită ca o soluție universală, ci mai degrabă ca o strategie pedagogică dependentă de context, de designul didactic și de nevoile reale ale învățăcelilor. Eficiența sa depinde nu doar de mecanismele utilizate, ci și de înțelegerea profundă a motivației umane. O gamificare autentică, bazată pe principii psihologice și pedagogice solide, poate transforma actul învățării într-o experiență captivantă și semnificativă. În absența unei astfel de abordări, riscul de a reduce educația la un joc superficial rămâne semnificativ.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
(Cartea fundamentală pentru înțelegerea stării de „flow” în învățare și joc.)
- Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of instructional design*. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
<https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Chou, Y.-k. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
(O lucrare esențială despre modelul Octalysis, axat pe motivația umană.)
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Prezentat la the Game Developers Conference (GDC).
<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Nicholson, S. (2015). *A Recipe for Meaningful Gamification*. In S. Reiners & B. Wood (Eds.), *Gamification in Education and Business* (pp. 1–20). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1

PROGRAMARE PRIN JOACĂ!

PROF. MAGAZ VASILICA GEORGETA
LICEUL TEORETIC “CALLATIS”, MANGALIA

Dezvoltarea tehnologiei a condus în ultimii ani la integrarea în activitățile didactice a unor modalități de învățare inovative, bazate pe tehnologie, după reguli impuse de jocurile din mediul virtual. Învățarea bazată pe joc se referă la abordarea pedagogică a utilizării jocurilor în educație, fiind centrată pe elev, prin jocuri atingându-se rezultatele așteptate ale învățării, dezvoltând-le elevilor capacitatea de a învăța, înțelege, reține și împărtăși noi cunoștințe. Jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a achiziționa informații sau dezvolta abilități și atitudini, fiind interesante, provocatoare, generând concurență, formând competențe de cooperare, colaborare și abilități de negociere, oferind feedback și recompense imediate.

Din punct de vedere pedagogic este important să distingem diferența dintre învățarea bazată pe joc și gamificare – din cauza diferențelor legate de scopul, abordarea și impactul lor asupra învățării. Gamificarea este utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare atât în mediul fizic cât și în online. Câteva exemple de gamificare în clasă pot fi: acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor educaționale, crearea competiției în cadrul clasei, folosirea de nivele și alte metode de urmărire a „progresului”, oferirea de insigne de învățare în loc de puncte sau note.

Jocurile și gamificarea prezintă potențial în motivarea elevilor pentru învățare, creșterea interesului, implicare emoțională, dobândirea cunoștințelor într-un mod activ și plăcut, scăderea presiunii evaluării, arătând că învățarea este de fapt un proces exploratoriu și nu de memorare.

Programarea prin joc este o metodă distractivă și eficientă de a învăța logică computațională, algoritmi și creativitate digitală. Există aplicații care permit implementarea algoritmilor folosind instrucțiuni, variabile, operații reprezentate prin elemente vizuale numite blocuri. Acestea sunt conectate într-o anumită ordine pentru a obține un program.

Utilizarea unui mediu interactiv permite implementarea structurii secvențiale, alternative sau repetitive, folosind elemente grafice (de exemplu, Scratch, Blockly, Alice, App Inventor, aplicații existente pe platforma educațională de tip code.org etc.) pentru a crea operații de mișcare, sunete, vizualizare text, atrage elevii din ciclul gimnazial, dar și pe cei din ciclul liceal.

În sprijinul profesorilor care predau Informatică și TIC, manifestarea creativă la clasă se poate face prin utilizarea unor aplicații simple de construire a unor jocuri digitale astfel:

- participarea la evenimente de tip: „Hour of Code” (<https://hourofcode.com/ro/learn>), Europe CodeWeek (codeweek.eu), Scratch Day (day.scratch.mit.edu), Google Science Fair etc.

- implicarea în activități colaborative utilizând aplicațiile studiate (de exemplu, participarea la un joc didactic de echipă, crearea în echipă a unui joc educațional/povești etc.)

- analiza codului unui joc simplu în scopul identificării modului de realizare a funcționalității acestuia, modificarea codului pentru a obține alte efecte și analiza comparativă a efectelor obținute printr-un schimb liber de idei.

La clasă putem folosi medii de programare vizuală/ grafice interactive, precum:

1. Programare în Scratch- Scratch este o platformă gratuită dezvoltată de MIT(Massachusetts Institute of Technology), potrivită pentru copii (8+ ani) și începători și se poate folosi de la adresa <https://scratch.mit.edu/>, fiind un limbaj de programare gândit în scop educativ și oferit gratuit, utilizat în peste 150 de țări, tradus în peste 40 de limbi. A devenit atât de popular încât în jurul său s-a dezvoltat o întreagă comunitate de copii și de educatori, în întreaga lume au loc anual concursuri cu tematică Scratch, iar în ultimii ani a ajuns a fi introdus în programa școlară din USA și din numeroase țări europene, precum România. Eu personal, am ales să lucrez la clasă cu acesta, deoarece SCRATCH oferă o interfață intuitivă care îi ajută pe copii să învețe programarea prin joacă, într-un mod distractiv, facil și foarte potrivit pentru orice nivel de vârstă școlară.

Cu Scratch, îți poți **programa propriile jocuri, povești, animații interactive și poți să distribui creațiile tale către ceilalți din comunitatea online**. Scratch îi ajută pe elevi să gândească creativ și sistematic, să lucreze colaborativ – lucruri esențiale într-o lume a informației și a tehnologiei. Scratch a fost conceput să prevină greșelile comune ale începătorilor din programarea tradițională, cum ar fi greșelile de scriere și erorile de conținut. În locul scrierii manuale a comenzilor, toate acțiunile sunt prezentate intuitiv, prin tehnica drag&drop, astfel putem să controlăm derularea programului, iar toate corecturile, revenirile și dezvoltările pas-cu-pas sunt foarte ușor de realizat. Practic cu Scratch nu poți să strici nimic, doar să înveți!

Această interfață grafică permite utilizatorilor să controleze cu ușurință felul în care diferite tipuri de comenzi interacționează. În plus, fiecare bloc se potrivește cu altul numai dacă împreună au sens. Categoriile colorate ajută la organizarea și gruparea diferitelor seturi de comenzi bazate pe funcții particulare. Puteți programa și realiza proiecte în SCRATCH, cu condiția să vă faceți un cont pe platforma <https://scratch.mit.edu>, după care selectați limba română.

Scratch sprijină dezvoltarea competențelor secolului XXI. În timp ce lucrează la proiecte Scratch, copiii învață să selecteze, să creeze și să administreze diferite forme de media, printre care text, imagine, animație și sunet (informații). Pe măsură ce copiii câștigă experiență în crearea de media, ei devin mai receptivi și mai critici când trebuie să analizeze media din jurul lor.

Designul proiectelor Scratch îi provoacă pe copii la competiție, să gândească creativ, îi învață cum să depășească obstacolele și cum să rezolve problemele, și cel mai important lucru: le oferă încredere în sine.

2. Microsoft MakeCode pentru cei pasionați de jocuri și hardware (ex.: Micro:bit), bazându-se pe blocuri similare cu Scratch, dar cu suport pentru cod text (JavaScript). Este o platformă accesibilă, funcționează online, fără instalare (<https://makecode.com>), gratuită și open-source.

Poți programa jocuri simple sau controla dispozitive IoT. Este interesant de integrat la clase, elevii realizând în colaborare/pe echipe, diverse prototipuri, dar, în aceeași măsură, stimulându-le creativitatea prin proiectarea de jocuri, animații sau instrumente utile.

Cum poți folosi MakeCode în clasă? Iată câteva modalități în acest sens:

A. Programare pentru începători (blocuri)- exemplu de activitate poate fi crearea unui termometru digital cu Micro:bit, de exemplu. Este clară legătura cu curriculumul: Fizică (senzori), Matematică (valorile numerice).

B. Proiecte interdisciplinare, de exemplu, un joc educativ pentru matematică în care elevii programează un quiz cu întrebări de calcul (ex.: „ $5 \times 7 = ?$ ”) folosind blocuri sau Python, iar partea Hardware: Micro:bit sau simulare în browser. Un alt exemplu de robotica simplă poate fi conectarea unui robot (ex.: LEGO Mindstorms) la MakeCode și programează mișcarea acestuia.

C. Tranziția la cod text (JavaScript/Python) pentru elevii avansați, cu convertirea automată din blocuri în cod (ex.: JavaScript).

Printre alte exemple de medii interactive grafice care pot fi utilizate la clasă se numără:

- ✓ Blockly (Google), folosit în platforme educaționale precum Code.org, fiind un mediu de programare vizual pentru web. Este un proiect al Google și este open-source astfel încât oricine poate să îl folosească și să îl modifice. Prezintă avantaje precum tranziția ușoară de la blocuri la Python/JavaScript, sau, puzzle-uri logice care învață recursivitate și funcții.
- ✓ Code.org se poate folosi de la adresa următoare <https://code.org/> și este un site destinat celor ce doresc să învețe să scrie algoritmi jucându-se. Deși site-ul poate fi folosit fără a crea un cont este indicat să-l creezi pentru a putea urmări progresul în rezolvarea activităților prezentate.

Programarea vizuală transformă codul într-o aventură interactivă, principiul rămânând același:

"Învață prin experimentare și distracție!"

Bibliografie

1. **Ghid practic de resurse educationale si digitale pentru instruire online**, Editura Universității de Vest din Timișoara, 2020
2. **„Programare pentru copii cu Scratch”** – *Autor: Radu Vunvulea*, Editura: Niculescu
Descriere: Ghid practic pentru învățarea programării în Scratch, cu proiecte adaptate curriculumului românesc.
3. **„Introducere în algoritmică și programare”** – *Autor: Mihai Dascălu*, Editura: Polirom
Descriere: Abordare teoretică și practică pentru începători, inclusiv exemple în Scratch.
4. **Portalul Educației Digitale (Ministerul Educației)**
<https://www.educatie-digitala.ro> -conține ghiduri pentru utilizarea Scratch și altor tool-uri în școli.
5. **Articol științific: „Impactul Scratch în dezvoltarea gândirii computaționale”** – *Universitatea București*, Publicat în *Revista de Pedagogie*, 2022.
6. **CoderDojo România** - Rețea de cluburi gratuite unde copiii învață programare prin joc.
<https://coderdojo.com/ro>
6. http://download.intuitext.ro/Intuitext_Manual_Informatica_TIC_cls_5.pdf
7. http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2017/01/INFORMATICA-si-TIC_21.02.2017_fr-gr.pdf

EDUCAȚIA AXATĂ PE VALORI, ÎN ACTIVITĂȚILE OUTDOOR ȘI ÎN ACTIVITĂȚILE CU PĂRINȚII

PROF ÎNV PRIMAR : MANCAȘ ELENA CRISTINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 2, PIATRA NEAMȚ

Introducere

Educația contemporană nu mai poate fi concepută exclusiv ca un transfer de cunoștințe. În centrul procesului educativ stă copilul, cu întreaga sa structură emoțională, cognitivă și socială, iar misiunea școlii este aceea de a-l forma nu doar ca viitor profesionist, ci mai ales ca om cu principii, caracter și valori morale bine conturate. În acest context, educația axată pe valori devine un pilon fundamental în construcția personalității copilului.

În mod ideal, formarea valorilor trebuie să înceapă în familie și să fie continuată, consolidată și extinsă prin școală. Tot mai des, cadrele didactice caută modalități de a ieși din rutina clasei și de a crea contexte de învățare autentică, în care valorile nu sunt doar discutate, ci trăite și experimentate. Activitățile în aer liber (outdoor) și parteneriatul cu părinții oferă oportunități excelente pentru integrarea valorilor în mod practic și eficient în educația timpurie.

Educația bazată pe valori – o nevoie actuală

În fața provocărilor societății actuale – superficialitate, individualism, lipsa de responsabilitate și empatie – devine tot mai urgentă formarea unor indivizi care să cunoască și să respecte valorile fundamentale: respectul, responsabilitatea, toleranța, adevărul, empatia, solidaritatea, cinstea. Ioan Cerghit afirmă că „valorizarea educației este o chestiune vitală, iar valorile trebuie să se regăsească nu doar în discursuri, ci în viața cotidiană a școlii” (Cerghit, Alternativa pedagogică, 2006). Astfel, școala nu trebuie să se limiteze la transmiterea de informații, ci să devină un spațiu al trăirii valorilor, al colaborării și al formării caracterului.

Educația bazată pe valori implică transmiterea, formarea și exersarea unor comportamente etice, responsabile și altruiste. În viziunea lui Ioan Cerghit, „valorile nu se predau, ele se trăiesc, se exersează și se interiorizează prin activități semnificative și relevante pentru elev” (Cerghit, Alternativa pedagogică. Modele de instruire, Editura Aramis, 2006).

Valorile precum respectul, responsabilitatea, solidaritatea, empatia, curajul sau cinstea sunt piloni ai unei societăți sănătoase. Acestea nu pot fi doar predate teoretic, ci trebuie integrate în activități concrete, în care elevii să le poată experimenta în mod autentic. Aici intervin activitățile outdoor și parteneriatul cu părinții, care oferă contexte educaționale informale, dar extrem de eficiente.

Activitățile outdoor ca spațiu al învățării prin valori

Educația outdoor este o formă de învățare activă, care se desfășoară în afara clasei și implică interacțiunea directă cu mediul înconjurător. Fie că vorbim despre excursii, drumeții, activități de ecologizare, tabere sau proiecte comunitare, aceste contexte oferă oportunități pentru:

- învățare prin cooperare;
- formarea spiritului de echipă;
- dezvoltarea responsabilității personale și față de natură;
- cultivarea empatiei și solidarității.

După cum afirmă David Kolb, „experiența directă este sursa primară a învățării reale” (Experiential Learning, 1984). Prin urmare, o activitate în aer liber, cum ar fi curățarea unei zone verzi din comunitate, poate învăța un copil mai mult despre respect, grijă față de ceilalți și muncă în echipă, decât o simplă lecție teoretică.

În același sens, Constantin Cucoș subliniază că „valorile se formează mai ales prin imitație, exersare și asumare personală în contexte autentice” (Pedagogie, 2014). Activitățile outdoor oferă tocmai aceste contexte – reale, provocatoare și motivaționale.

Rolul părinților în educația valorică a copiilor

Parteneriatul educațional cu familia este o componentă esențială în formarea caracterului copilului. Deși părinții sunt primii educatori, școala are rolul de a sprijini, ghida și completa acest proces. Implicarea părinților în activitățile școlare consolidează legătura copilului cu valorile promovate și creează un climat educațional coerent și stabil.

Activitățile comune școală-părinți – ateliere, proiecte, activități de voluntariat, acțiuni caritabile sau ecologice – oferă copiilor modele vii de comportament valoric. A vedea un părinte implicat activ într-o campanie de strângere de alimente pentru persoane vulnerabile are un impact major asupra copiilor, care învață despre generozitate, empatie și solidaritate.

Andrei Marga subliniază că „educația valorică are șanse de reușită doar în condițiile unei colaborări reale între școală și familie” (Educația în societatea cunoașterii, 2005). Acest parteneriat autentic între cadrele didactice și părinți creează o comunitate educațională în care valorile devin vizibile și trăite.

Exemple de activități educative axate pe valori

1. „Școala în pădure” – un proiect outdoor în care elevii, alături de părinți, explorează mediul natural, participă la orientare turistică, jocuri de echipă, plantări de arbori și activități de curățenie. Se promovează valori precum grija pentru natură, respectul, cooperarea și autodisciplină.
2. „Voluntari mici, inimi mari” – activitate caritabilă cu participarea părinților, în care copiii colectează haine, rechizite sau alimente pentru copii din medii defavorizate. Se dezvoltă empatia, altruismul, implicarea civică.
3. „Săptămâna valorilor” – proiect derulat în parteneriat cu familia, cu activități zilnice tematice: Ziua Prieteniei, Ziua Adevărului, Ziua Curajului etc., în care copiii creează desene, scenete sau povești împreună cu părinții.
4. „Atelierul părinților” – părinți invitați în clasă pentru a povesti experiențe personale legate de muncă, greșeli, învățături de viață, oferind modele de asumare, perseverență și onestitate.

Concluzii

Într-un sistem educațional eficient, valoarea nu este un cuvânt, ci un comportament. Educația valorică nu se predă, ci se trăiește, iar cadrele didactice au datoria morală și profesională de a crea contexte de viață în care copiii pot interioriza aceste valori. Activitățile outdoor și cele desfășurate în colaborare cu părinții aduc viața reală în educație și sprijină copilul să crească într-un climat de încredere, echilibru și responsabilitate.

Numai printr-o educație axată pe valori putem spera la o societate sănătoasă, bazată pe respect reciproc, toleranță și spirit civic.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan – Alternativa pedagogică. Modele de instruire, Editura Aramis, București, 2006.
2. Cucoș, Constantin – Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.
3. Kolb, David A. – Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development, Prentice Hall, New Jersey, 1984.
4. Marga, Andrei – Educația în societatea cunoașterii, Editura Polirom, Iași, 2005.
5. Voiculescu, Florin – Educația prin activități outdoor, Editura Universității din București, 2019.
6. Iucu, Romiță – Managementul clasei de elevi, Editura Polirom, Iași, 2006.
7. Jinga, Ioan & Istrate, Ecaterina – Manual de pedagogie, Editura All, București, 2008.

Anexă

Proiect educațional “Valori etice la Elisei”

Pe parcursul unui an școlar, în cadrul școlii noastre s-a desfășurat un proiect educațional intitulat „Valori etice la Elisei”, prin care am urmărit dezvoltarea caracterului elevilor prin cultivarea sistematică a unor valori fundamentale. Fiecărei luni i-a fost asociată o valoare – precum respectul, generozitatea, curajul sau responsabilitatea – care a fost explorată atât prin activități educative în școală și outdoor, cât și prin implicarea părinților. La începutul fiecărei luni, familiile primeau o scrisoare informativă, în care prezentam valoarea aleasă și propuneam sugestii de activități simple, adaptate vârstei copiilor, prin care aceștia să exerseze și acasă comportamentele asociate valorii respective.

În cele ce urmează, este prezentat un colaj cu scrisorile lunare transmise părinților, ca exemplu de bună practică în parteneriatul educațional școală-familie.



Mulumesc este un cuvânt pe care copiii îl învață de mici, însă recunoștința nu este doar despre a spune un mulțumesc cuiva. Recunoștința este o experiență mult mai complexă, care implică dezvoltarea abilităților sociale și emoționale ale acestora. A cultiva la copii această valoare morală necesită timp, răbdare, dedicare. Studiile și cercetările de specialitate au arătat că recunoștința este asociată cu o creștere a nivelului de fericire, de aceea, haideți să facem o echipă pentru a-i ajuta pe copii să fie mai fericiți. ☺ Cum vom face asta? Pe parcursul lunii octombrie, atât la școală cât și acasă vom învăța prin diverse activități să fim recunoscători față de cei din jurul nostru, față de colegi, de cadre didactice, de cei care contribuie la binele societății, față de familie și nu în ultimul rând față de Dumnezeu.

Părinții sunt un model pentru copii în exprimarea recunoștinței, de aceea vă propun câteva activități pe care le puteți face acasă împreună cu copiii dumneavoastră în această lună



Stimați părinți,

Luna NOIMEBRIE este dedicată valorii etice numită ONESTITATEA. Pe parcursul acestei luni vom încerca prin intermediul activităților desfășurate la școală să fundamentăm convingerile despre lume și viață prin prisma adevărilor moral-creștine. Acesta se transpune în onestitatea din vorbe și acțiuni în orice context, ceea ce oferă credibilitate caracterului, dar și calitate vieții.

A fi onest și integru presupune a te ghida după anumite principii morale, a spune doar adevărul indiferent de circumstanțe, înseamnă a fi un om de caracter, a fi sincer, a da dovadă de autenticitate, decență și onoare. Pentru a-i ajuta pe copii să își însușească această valoare

BUNĂTATEA

» Decembrie 2022

Stimați părinți,

Luna DECEMBRIE este dedicată valorii etice numită BUNĂTATE.

Să fii bun înseamnă să fii atent la nevoile celorlalți, sensibil, blând, darnic, amabil, gata să oferi ajutor în orice circumstanțe. O persoană cu adevărat bună nu așteaptă nici un fel de recompense, deși nu este nimic greșit dacă te bucuri de sentimentul de bine pe care ți-l dă bunătatea manifestată.

Dar ce să facem ca să fim buni? În primul rând să ne gândim în fiecare clipă ca ce dorim să ne facă nouă oamenii să facem și noi asemenea. Apoi putem să ne exprimăm bunătatea: - Prin vorbire. Ce ne costă cu adevărat să spunem o vorbă bună și să zâmbim când vorbim cu cineva?

- Prin acțiune. Putem începe cu cele mai mici lucruri cu putință: să ajutăm pe cineva care a scăpat ceva pe jos, să oferim un loc în fața noastră, să ne oferim să facem cumpărături pentru cineva bolnav, ba chiar să-i gătim o supă și să i-o ducem, să facem complimente celor dragi. De multe ori poate nu putem să fim fizic lângă o persoană, dar un telefon de încurajare, o rugăciune făcută împreună încălzește sufletul celui în nevoie.

Pentru a-i ajuta pe copii să își însușească această valoare credem că exemplul personal este de neprețuit, dar pe lângă acesta putem să folosim și diferite activități precum cele enumerate mai jos:

1. Trimiteți gânduri bune

Bunătatea poate fi uneori un lucru simplu, o dorință de bine pentru alții. Când vă rugați, vă puteți imagina și puteți trimite gânduri bune spunând cu voce tare: "Îmi doresc să vă fie bine. Îmi doresc să fiți sănătoși. Îmi doresc să fiți protejați." Aceasta practică îi ajută pe copii să se obișnuiască să aibă gânduri bune față de ceilalți.

2. Spuneți povești despre bunătate

Alegeți cărți și povești cu teme despre bunătate. Poveștile sunt instrumente puternice de influență și o metodă indirectă de învățare pentru copii.

3. Zâmbiți mai des

Într-un studiu efectuat în Suedia, când oamenii se uitau la alți oameni care zâmbeau, mușchii faciali li se modificau și lor, involuntar. Jucați un joc cu zâmbete cu copiii, pentru a le arăta că zâmbetul este contagios. Un simplu zâmbet poate împărtăși căldura bunătății, iar cei care răspund vor da mai departe această căldură.

4. Jucați jocul complimentelor

Oricine se simte bine când primește un compliment. De fapt, cercetătorii de la Institutul Național de Științe Fiziologice din Japonia au descoperit că, atunci când o persoană primește un compliment, se activează aceeași zonă a creierului ca atunci când primește bani.

5. Dăruieți

Pregătiți împreună cu copiii un cadou pentru o familie defavorizată.

Împreună, cu fapte bune, fie ele mici sau mari, putem face lumea un loc mai bun.

RESPONSABILITATEA

» Ianuarie 2023

Stimați părinți,

Iată-ne intrați într-un nou an, în care noi provocări ne așteaptă atât pe noi, ca părinți, cât și pe copii. Valoarea etică a primei luni din acest an este **Responsabilitatea**. Ea este capacitatea unei persoane de a răspunde la angajamente de orice fel, precum îndeplinirea unei datorii în termeni etici, morali și civici. Înseamnă respectarea obligațiilor și a fi atent atunci când iei decizii sau faci ceva, cât și faptul de a fi responsabil pentru cineva sau ceva. Cu alte cuvinte, responsabilitatea înseamnă să ai grijă de tine și de ceilalți, ca răspuns la încrederea pe care oamenii o acordă unul celuilalt. Când suntem responsabili, exprimăm atât sentimentul de comunitate cât și angajamentul pe care ni-l asumăm față de ceilalți.

Cu cât copiii își vor dezvolta încă din perioada copilăriei abilități precum responsabilitatea, cu atât vor crește și se vor transforma în oameni care știu să se aprecieze pe ei înșiși, să dea valoare calității, să aprecieze implicarea din inimă și autenticitatea, să construiască vise, devenind realizabile și să ofere fără condiționări.

Ce puteți face, concret, pentru a-i învăța pe copii această valoare?

1. Oferiți-le responsabilități adecvate vârstei. Fiecare familie are propriile ei reguli, iar copilul trebuie să se integreze și să aibă propriile lui responsabilități: să-și adune jucăriile, să păstreze curățenia în camera lui, să-și pună hainele murdare în coșul de rufe, să aibă grijă de pisică sau să ajute la bucatărie.

2. Apreciați copilul pentru efort, progrese și perseverență. Copilul trebuie să învețe că tot ceea ce face are consecințe. Că asta e în puterea lui și depinde cum o folosește. Apreciindu-l pentru perseverență și progres, va înțelege că eforturile lui dau rezultate.

3. Lasă-l pe copil să ia decizii! El are dreptul la opinie, așa că lasă-l să decidă în unele cazuri, în funcție de vârstă. Îndrumă-ți copilul să evalueze singur circumstanțele în care se află, să se gândească bine înainte de a lua o hotărâre și să accepte urmările deciziilor luate.

4. Învăță-l să fie organizat cu timpul lui. Stabilește-i un orar zilnic, pentru că în felul acesta va avea timp atât pentru școală, cât și pentru distracție.

5. Oferă-i un bun exemplu! Ca părinte, trebuie să faci tot ceea ce îți dorești să învețe și copilul tău să facă. Nu poți avea pretenția ca el să aibă un anumit comportament, fără ca tu să i-l oferi exemplul.

Responsabilitatea este unul dintre cele mai prețioase daruri pe care i le poți face copilului tău !

„Responsabilitatea este lipiciul care leagă angajamentul de rezultat.” Bob Proctor 888

DRAGOSTEA

Martie 2023

Stimați părinți,

Credem că una dintre cele mai importante virtuți ale omului este DRAGOSTEA, de aceea în școala noastră luna martie este dedicată acestei valori. Cineva spunea: „Dragostea se naște din dragoste, iar dacă dorești să fii iubit, fii primul care iubește”.

Iubirea față de copiii din viața noastră poate fi exprimată în multe moduri, însă toate au ca element comun prezența în manieră conștientă în viața copilului. Prezența conștientă a părintelui îl face pe copil să se simtă văzut, auzit și iubit. Mulți părinți înțeleg greșit exprimarea iubirii și au impresia că aceasta înseamnă să nu îi „supere” pe copii, ajungând astfel să le îndeplinească toate mofturile și dorințele. Exemplele de zi cu zi demonstrează faptul că în majoritatea cazurilor, îndeplinirea tuturor capriciilor duce la răsfăț, la egoism, copiii formându-și astfel falsa impresie că pot obține foarte ușor ceea ce vor printr-o simplă manipulare. Mai mult decât bunurile materiale pe care le putem oferi e mai folositor să le oferim copiilor din noi înșine și din timpul nostru. Îmbrățișarea, comportamentul afectuos, vocea calmă și blândă îi transmit copilului siguranță. De asemenea, exprimarea iubirii înseamnă să nu te temem să le arătăm copiilor acest lucru în fiecare clipă a vieții lui, chiar și atunci când trebuie să acționăm cu fermitate, chiar și atunci când nu le luăm jucăria pe care au pus ochii, chiar și atunci când îi muștrăm sau când au greșit. Iubirea este și acțiune, nu doar un sentiment. Când le vorbim copiilor despre dragoste trebuie să subliniem și modurile în care ei își pot arăta iubirea atât față de Dumnezeu, cât și față de părinți, bunici, frați, surori, colegi, prieteni etc.

Există o legătură strânsă între iubire și succesul/reușita unui elev, deoarece DRAGOSTEA:

- ajută la bunăstarea psihică a copilului;
- îl face pe copil mai sănătos atât din punct de vedere fizic cât și emoțional;
- contribuie la dezvoltarea creierului și a memoriei copilului;
- creează o legătură mai puternică între părinte și copil;
- dezvoltă încrederea în sine.

Copiii care se simt iubiți vor deveni adulți capabili să ofere și să primească dragoste. Viitorul copiilor este clădit pe această temelie solidă, dragostea, iar aceștia vor reflecta în viața lor iubirea primită de la părinți. O vor reflecta atât în lume cât și față de ei înșiși.

„Dar mai presus de toate acestea, îmbrăcați-vă cu dragoste, care este legătura desăvârșirii.”
Coloseni 3,14

Școala Primară Elișei –Piatra Neamț



RESPECTUL

mai, 2023

Respectul este o valoare umană de bază fundamentală pentru relațiile sănătoase, atât acasă cât și la școală. Este o atitudine de considerație față de ceilalți, include vorbitul politicos cu ceilalți și ascultarea lor cu atenție, să fii amabil, să înțelegi cum se simt ceilalți și să le recunoști drepturile ca indivizi. Respectul înseamnă, de asemenea, să fii tolerant cu cei care nu gândesc la fel ca tine, cu cei care nu împărtășesc aceleași gusturi sau interese, cu cei care sunt diferiți. Respectarea diversității de idei, opinii și moduri de a fi este o valoare supremă în societățile moderne care aspiră să fie corecte și să garanteze o coexistență sănătoasă.

Este important ca cei mici să învețe să se respecte pe ei înșiși. Acest lucru înseamnă să învețe să își asume responsabilitatea pentru propriul comportament și să aibă o părere pozitivă despre ei înșiși.

Cum îi învățăm pe copii ce este respectul?

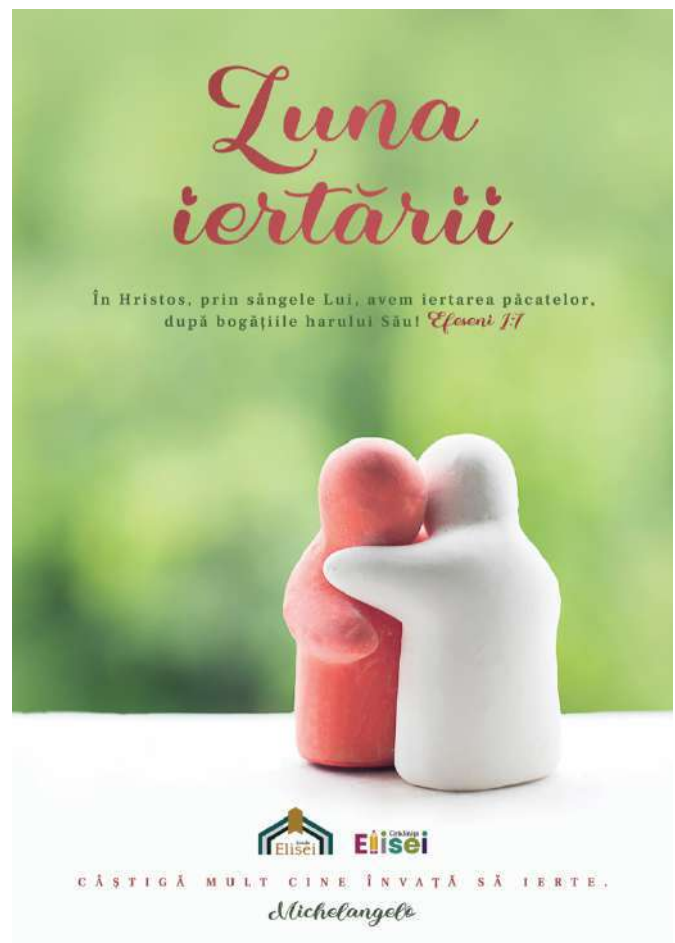
1. **Modelați un comportament respectuos.** – Cel mai bun mod în care copiii învață respectul este să îl observe în acțiune. Adulții ar trebui să se străduiască să modeleze un comportament respectuos în interacțiunile cu copiii lor și între ei. Acest lucru înseamnă că trebuie să vorbim cu unul pe celălalt cu respect, să se asculte unul pe celălalt și să se trateze cu bunățate.
2. **Subliniați valoarea respectului** – Este important să le subliniați copiilor că respectul este o trăsătură valoroasă care trebuie cultivată. Învățându-i pe copii să aprecieze valoarea respectului îl va ajuta să o interiorizeze și să o facă parte din caracterul lor
3. **Folosiți întărirea pozitivă** – Întărirea pozitivă poate fi un instrument puternic pentru a învăța un comportament respectuos. Ori de câte ori copiii se comportă într-o manieră respectuoasă, este important să o recunoaștem și să o recompensăm. Făcând acest lucru îi vom încuraja să continue să se comporte într-un mod respectuos.
4. **Vorbiți despre respect** – Adulții ar trebui să le vorbească copiilor despre respect și despre motivul pentru care acesta e important. Acest lucru îi va ajuta pe copii să înțeleagă de ce ar trebui să îi trateze pe ceilalți cu respect și de ce este important să îl practice în viața lor de zi cu zi.
5. **Încurajați rezolvarea respectuoasă a conflictelor** – Conflictul este inevitabil în orice familie, dar este important să îi învățăm pe copii cu să rezolve conflictele într-un mod respectuos. Părinții ar trebui să sublinieze importanța ascultării active, a compromisului și a rezolvării problemelor pentru a-i ajuta pe copii să învețe cum să gestioneze dezacordurile într-un mod respectuos.

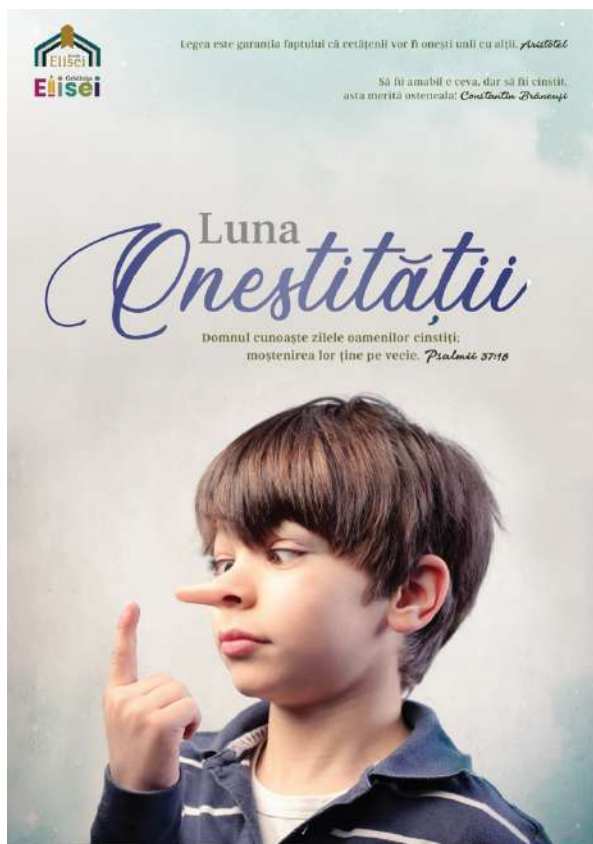
„Unde nu e respect, nu poate fi iubire.” – Carlo Goldoni

Școala Primară Elișei



Postere





Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional

Autor: prof. Marc Ovidiu

În contextul unei societăți bazate pe informație și tehnologie, educația tradițională este provocată să se adapteze nevoilor noii generații de elevi, caracterizați de o expunere constantă la medii digitale interactive. Gamificarea (sau ludificarea) devine o strategie pedagogică inovatoare care, prin integrarea elementelor specifice jocurilor în procesele de predare-învățare-evaluare, contribuie semnificativ la creșterea motivației, implicării și performanței elevilor.

Ce este gamificarea în educație?

Gamificarea reprezintă aplicarea principiilor și mecanismelor jocurilor în contexte non-joc, precum cel educațional. Aceasta implică utilizarea unor elemente precum:

- Puncte și scoruri;
- Clasamente;
- Medalii sau badge-uri;
- Misiuni și provocări;
- Niveluri de dificultate;
- Feedback instant;
- Sisteme de recompensare.

Scopul acestor elemente nu este divertismentul în sine, ci crearea unui cadru educațional mai captivant și motivant.

Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea se bazează pe:

- Teoria autodeterminării, conform căreia oamenii sunt motivați atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice: competența, autonomia și relaționarea;
- Teoria fluxului, care subliniază importanța echilibrului între provocare și abilitățile individului pentru a atinge o stare de implicare totală;
- Teoria învățării prin experiență, care promovează învățarea activă și aplicativă.

Gamificarea este congruentă cu aceste teorii, oferind un mediu educațional care stimulează implicarea cognitivă și emoțională.

Beneficiile gamificării în procesul educațional

a) Creșterea motivației

Studiile arată că utilizarea jocurilor sau a elementelor ludice contribuie la motivarea intrinsecă a elevilor. Elevii se simt mai implicați în procesul de învățare și își asumă roluri active în construirea cunoștințelor.

b) Participare și colaborare sporită

Gamificarea stimulează participarea activă prin dinamica competiției și cooperării. Elevii devin mai dornici să colaboreze, să contribuie și să își depășească limitele.

c) Feedback constant și învățare personalizată

Prin elementele ludice, elevii primesc feedback imediat, pot reveni asupra greșelilor și pot avansa în ritmul propriu. Astfel, se consolidează învățarea și se sprijină dezvoltarea personală.

d) Dezvoltarea gândirii critice și a rezolvării de probleme

Gamificarea stimulează gândirea strategică, luarea deciziilor și rezolvarea creativă a problemelor – competențe esențiale în secolul XXI.

e) Reducerea anxietății și a stresului legat de evaluare

Prin transformarea evaluării într-o experiență interactivă și relaxată, gamificarea contribuie la creșterea încrederii elevilor și la diminuarea temerii de eșec.

Tehnologii și platforme utilizate în gamificare

a) Platforme digitale

- Kahoot, Quizizz, Classcraft, Edmodo, Seesaw, Duolingo – oferă interfețe prietenoase, clasamente, feedback și badge-uri;
- Google Classroom și suita Google integrată cu extensii gamificate.

b) Realitate augmentată și virtuală

- Instrumente precum Merge Cube, CoSpaces Edu sau ClassVR aduc experiențe educaționale imersive, captivante și multisenzoriale.

c) Aplicații de storytelling și misiuni

- Aplicații ca „Minecraft: Education Edition” sau „Twine” permit integrarea poveștilor interactive și a misiunilor educaționale personalizate.

Exemple de implementare

a) La nivel preuniversitar

- Transformarea unei lecții de istorie într-o aventură în care elevii „călătoresc în timp” și trebuie să rezolve mistere istorice;
- La matematică, folosirea clasamentelor și a provocărilor zilnice pentru a crește ritmul de rezolvare a exercițiilor;
- Crearea de escape room-uri educaționale fizice sau digitale.

b) La nivel universitar

- Utilizarea platformelor de tip LMS (Learning Management Systems) cu componente ludice;
- Proiecte interdisciplinare bazate pe misiuni și obiective progresive.

Provocări și limite ale gamificării

- Supra-saturarea cu recompense – poate afecta motivația intrinsecă;
- Diferențe individuale – nu toți elevii răspund pozitiv la competiție;
- Timp și resurse – proiectarea activităților gamificate presupune efort și formare;
- Riscul de superficializare – accentul pe joc trebuie echilibrat cu obiectivele educaționale.

Rolul profesorului în procesul de gamificare

Profesorul devine un arhitect al învățării:

- Planifică și structurează conținutul sub formă de misiuni și niveluri;
- Adaptează metodele la profilul elevilor;
- Monitorizează progresul și asigură feedback relevant;
- Utilizează tehnologia în mod pedagogic, nu doar ca instrument.

Formarea continuă a cadrelor didactice în utilizarea metodologiilor inovative este esențială pentru succesul acestei strategii.

Concluzii

Gamificarea reprezintă un răspuns adaptat cerințelor educației moderne, reușind să transforme învățarea într-o experiență captivantă, motivantă și eficientă. Prin integrarea inteligentă a elementelor ludice și tehnologice, educația devine mai accesibilă și atractivă pentru noile generații.

Într-un viitor apropiat, gamificarea nu va mai fi o opțiune, ci o necesitate pedagogică, cu rol major în crearea unui sistem educațional centrat pe elev, orientat spre competențe, incluziune și succes personalizat.

Prof. Mărcășan Bogdan-Vasile
Șc. Gim. „C-tin Brâncoveanu” Baci,
jud. Cluj

Catalogul Bibliotecii Central Universitare Iași-Mebfind

1. Sistemul informatizat de bibliotecă. Preliminarii

În acest referat am ales spre analiză Catalogul Mebfind al Bibliotecii Universitare din Iași. Scopul utilizării unui catalog on-line este efectuarea unei tranzacții de împrumut sau identificarea unor referințe bibliografice. Catalogul permite să se regăsească un document plecând de la un element descriptiv sau analitic (autor, titlu, subiect), să se călăuzească utilizatorul în alegerea lui, să se arate ce posedă biblioteca într-un anumit subiect, să se localizeze un document în bibliotecă, să se administreze ansamblul de colecții conservate de instituții, să se controleze dezvoltarea armonioasă a colecțiilor prin identificarea fizică (descrierea bibliografică) și intelectuală (analiză a conținutului și indexare) a tuturor documentelor. Catalogul este structurat în format Marc, mai puțin deschis aplicațiilor grafice (full text, cuprins, table de materii, sumar) sau sonore.

În fapt sistemul integrat este un pachet de programe de aplicație, la care în funcție de necesități și dezvoltări se adaugă noi și noi programe ce au capacitatea de a comunica cu cele existente și de a lucra într-o manieră complementară. Catalogul automatizat este în fapt un sistem integrat de bibliotecă. Automatizarea a ajutat componenta de comunicații și de schimb de date între biblioteci mai întâi și între biblioteci și alte structuri infodocumentare, ulterior. Mai întâi sistemele integrate de bibliotecă au tratat catalogul colectiv, apoi catalogul partajat. Sistemele integrate de bibliotecă au pornit de la reunirea bazelor de date bibliografice.¹ Orice fișier bibliografic al unui sistem de gestiune a bazei de date structurat conform normei ISO

¹ Liviu-Iulian Dediu, *Managementul serviciilor pentru utilizatori în bibliotecile contemporane*, Editura ANBPR, București, 2012, p. 101.

2709, cuprinde o zonă codificată cu prelucrarea automată a datelor de către calculator, nr. caracterelor înregistrate, nr. și mărimea zonelor, editări la selecție pentru căutări, după limba, tara, locul editării, zona descrierii bibliografice, zona acceselor, care permit ajungerea în ansamblul descrierii bibliografice. Pot fi accese ce țin de un fișier de autoritate(titlu, subiect, autor), prin vedeta sau accese prin cuvinte cheie din mai multe zone ale notiței(zona ediție, zona titlului).

Orice document înregistrat într-o bază de date implică atât descrierea bibliografică cât și totalitatea punctelor de acces. Ultima zonă ce ține de fișierul bibliografic este reprezentată de zona indexării, care se poate baza pe un vocabularul de referință, o listă de autoritate, fiind o indexare alfabetică sau o indexare numerică pe baza indicilor dintr-o clasificare sistematică, ajutând la cotaie.²

În mediul academic educațional, resursele digitale sunt într-o continuă creștere, în comparație cu documentele tipărite. Publicațiile seriale au pagina Web, unde poate fi accesat rezumatul sau chiar cuprinsul digital integral. Dintre resursele electronice amintim: cataloagele electronice ale bibliotecilor (OPAC), portaluri, depozite digitale, cărți electronice, reviste electronice. Accesibilizarea OPAC-ului prin Web a permis unele facilități precum împrumutul interbibliotecar, rezervări, prelungiri, crearea de rafturi personale în interfață. Pentru a facilita accesul la informație s-au atașat anumite link-uri fie spre homepage-urile unor reviste, spre conținutul digital integral al unei reviste, spre imagini sau fișiere audio-video atașate descrierii bibliografice.³ Ținând cont de o serie de probleme semnalate privind interfețele de utilizare, statistica utilizărilor, gestionarea individuală a documentelor, arhivarea documentelor, formatele în care se prezintă documentele, au apărut o serie de sisteme de management al resurselor electronice, așa-numitele ERM-uri, dar și o serie de aplicații ce rezolvă link-urile în funcție de context- Link Resolver sau interfețe metasearch- Metasearch Interface. Interfața este unică în metasearch, resursele de informare sunt eterogene, fie găzduite local, fie în afara bibliotecii, fie gratuite, fie pe baza de abonament.⁴ Accesul la informații în ceea ce privește resursele electronice poate viza înregistrările bibliografice ale unor cataloage online, resurse electronice ale unor biblioteci din rețea sau resursele electronice exterioare bibliotecilor, baze de date abonate în urma politicii

² Pierre Yves Duchemin, Ghid practic de informatizare a bibliotecilor, trad. Doina Lica, Beatrice Stănciu, Gabriel Zănescu, Ed. Amacord, Timișoara, 1998, pp.76-77.

³ Doina Ostafe, Managementul resurselor electronice, [Comunicare prezentată în cadrul conferinței Internaționale de biblioteconomie și Știința Informării Biblio-Brașov, 2007, pp. 1-2, http://but.unitbv.ro/VOLUM-BIBLIO2007/41_Ostafe_07.pdf.

⁴ Ibidem, p.3.

consorțiale, cu rezumate sau full text, reviste electronice, biblioteci virtuale cu cărți electronice.

La această bibliotecă există un sistem integrat de bibliotecă Aleph 500, după ce înainte fusese utilizat Vubisul, în baza protocolului Z 39.50. Orice sistem informatizat trebuie verificat spre a vedea dacă e în stare să administreze datele stocate și este în măsură să le exploateze pentru a oferi bibliotecii numeroase criterii de căutare, afișări corecte, selecții parametrabile la cerere, tipărire și statistici de calitate.⁵ Se permit legături contextuale între toate resursele electronice ale bibliotecii, prin Sfx link server.

Baza de date a bibliotecii conține informații bibliografice asupra tuturor categoriilor de documente pe care biblioteca le deține. Aceasta bază este denumită baza centrală a bibliotecii.⁶ Funcțiile unui sistem de gestiune a bazelor de date al bibliotecii cuprind: fișierul de achiziții, fișierul bibliografic cu toate datele catalografice ale documentelor, structurate potrivit unui format ce respectă norma ISO 2709, la care se pot asocia notițe ale datelor locale, fișierul de exemplare, fișierul de buletinare vizând gestionarea publicațiilor seriale, fișierul de autoritate structurat conform normei ISO 2709, accesul public on-line, selecția și obținerea documentelor, un fișier al utilizatorilor ce permite identificarea beneficiarilor în cazul unui împrumut, un fișier de împrumut pus în legătură cu fișierul bibliografic, cu al utilizatorilor înscriși la bibliotecă. Foarte important este fișierul de autoritate. Gestionarea notițelor de autoritate permite o accesare oportună. Se dorește o standardizare a accesului la descrierea bibliografică din catalog. Foarte importantă este și acea grupare sub înregistrarea informatică, reținută și aleasă ca vedetă, cu variante ortografice sau lingvistice sub forma trimiterilor de excludere(vezi și, vezi mai înainte, vezi după...). Fișierul de autoritate se referă la autori persoane fizice, titluri uniforme, autori colectivi, subiecte, denumiri geografice. De asemenea pot fi notițe de autoritate pentru colecție, editură. Se deosebește de index, elimină ambiguitățile. Autorii omonimi sunt identificați după data nașterii sau a morții. Se poate utiliza independent de catalogul de care e legat. E un fișier informativ de date de identificare. Exista acea disociere între termenii generici și termenii specifici, precum și precizarea regulilor sintactice necesare a fi respectate. Formatul fișierul de autoritate poate diferi de fișierul bibliografic. Nu există o standardizare la nivel național a fișierului de autoritate. Ansamblul fișierelor de autoritate poate constitui o bază de date, utilizată nu pentru referințe bibliografice ci

⁵ Pierre Yves Duchemin, op.cit., p.67

⁶ Doina Banciu, Sisteme automatizate de informare și documentare, Ed. Tehnica, București, 1997, p.49.

pentru navigarea prin trimiteri și legături disponibile. Există note de aplicație ale notiței de autoritate ce permit legătură cu notiță bibliografică.

În sistemele integrate, modulul de control al serialelor e un subsistem distinct. Pentru serial trebuie semnalat număr de număr. Baza de date seriale este o subdiviziune a bazei de date centrale. Înregistrările pentru seriale pot fi înglobate în baza de date centrală sau baza de date pentru seriale poate fi constituită distinct. Descrierea bibliografică a serialelor se realizează în conformitate cu normele ISBD. Formatul de înregistrare al serialelor este UNIMARC sau MARC, cu câmpuri dedicate numerotării serialelor. Fiecare înregistrare bibliografică are câmpuri asociate pentru urmărirea intrării numerelor din serialul respective.⁷

Sistemul integrat de bibliotecă ajută la crearea și găsirea datelor bibliografice, realizarea modificărilor, actualizărilor, susținerea posibilităților de editări electronice sau pe hârtie.⁸

Fiabilitatea sistemului integrat de bibliotecă ține de configurația hardware, de sistemul de operare, de sistemul de gestionare a bazei de date și de pachetul de programe de aplicații.

2. Puncte tari Mebfind

1. Resursele sunt numeroase, interfețele cu facilitățile de căutare îngreunează accesul utilizatorului. Pentru a se evita căutarea în fiecare resursă pusă la dispoziție de bibliotecă se utilizează programul de tip metasearch. Interogarea se face o dată, sistemul realizează căutarea, prezintă rezultatele. Se caută simultan în toate resursele. E o navigare prin resursele de informare deținute fie de bibliotecă, fie de furnizorii de informație (vezi fig.1).⁹ E importantă această posibilitate de a căuta simultan în toate bazele de date, informații și documente. Se evită utilizarea nativă a mai multor interfețe ale resurselor electronice. Se poate obține prin intermediul căutărilor acces la descrierea articolului sau la descrierea bibliografică MARC (vezi fig. 2), dar și la posibilitatea salvării căutării și trimiterii ei prin email. Din păcate nu oferă acces la cuprinsul documentului, la rezumate, citări sau textul integral al documentului. Important e serviciul standard de integrare a resurselor eterogene.

⁷ Ibidem, pp. 70-73.

⁸ Pierre Yves Duchemin, op.cit., p. 68.

⁹ Doina Ostafe, Mihaela Cristea, ROLINESt în viața bibliotecilor universitare românești, în Revista Română de Biblioteconomie și Știință Informării, Anul 3, nr. 3, 2007, p. 14.

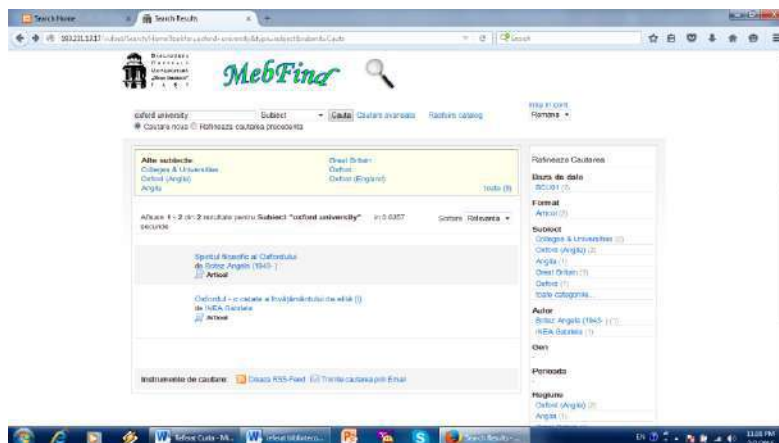


Fig 1. Catalogul Mebfind

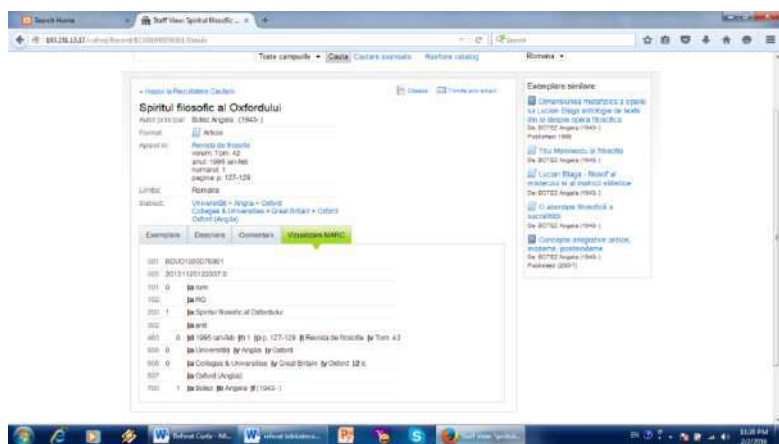


Fig.2 Vizualizare Marc- articol

2. E o bază de date utilă bibliotecilor care caută documente ce urmează a fi comandate și a face descrierea primară pentru comenzi. Susține și împrumutul interbibliotecar.

3. Din punctul de vedere al ergonomiei sistemului există o acuratețe a machetelor de ecran și a structurii ecranului. Avem un mediu grafic eficient (bara cu instrumente, icoane, ferestre, meniuri derulante, linii de stare). Ecranele se înlănțuiesc gratie mediului grafic, iar softul propune ajutor interactiv sub forma legăturilor hipertext.

Există mai multe modalități de navigare pentru resursele digitale. E important de vizualizat interfața-utilizator care se oferă. Există o interfață-utilizator bilingvă, Română-Engleză, dar nu există posibilitatea de a vedea teme de interes și descărca cărți digitale ce pot fi citite offline pe un calculator sau pe o carte electronică cum ar fi Kindle, produs de Amazon.com.

4. Limbajul de comandă nu are sintaxa complicată și diferă pentru fiecare aplicație. Aceste limbaje de comandă utilizează operatorii booleani, fiind foarte eficiente. Ele

presupun totuși cunoașterea unei gramatici și semantici respectiv abrevierilor utilizate de aplicație.¹⁰ Se propun structuri arborescente care permit detalierea căutării pe măsura înaintării sale sau trecerea printr-un fișier de autoritate standardizat și structurat că punct de plecare al căutării.¹¹ E importantă standardizarea limbajului de căutare în bazele de date diverse. În sistemele de gestionare a bazelor de date se utilizează modelul entitate-relație în navigare, într-un limbaj SQL, cu posibilitatea de a te întoarce la căutarea anterioară. Legăturile hypertext permit accesul la informația în sine, la documentul primar.

5. O modalitate importantă de interogare este cea după cuvintele cheie, ca șiruri de caractere aflate oriunde în conținutul unei înregistrări. Setul rezultat este expus în pagini succesive, câte 20 înregistrări pe pagina. Introducând anumite cuvinte cheie sau sintagme se pot găsi o serie de înregistrări. Sunt 2 tipuri de căutare în WEB OPAC: căutare de bază și căutare avansată.

Căutarea de baza permite alegerea câmpului sau criteriului de căutare: autor, subiect, an de apariție, etc.. Se realizează automat legătura miniscula-majusculă, prin sistem. Se pot utiliza operatorii booleani. Nu se face mențiune despre cuvinte adiacente, prin alegerea lui DA.

Căutarea avansată permite interogarea bazei de date prin cuvinte cheie. Se pot utiliza opțiunile din meniu pentru definirea câmpurilor (a criteriilor). Avem mai multe câmpuri: Autor, Subiect și Titlu. Interogarea avansată permite expresii booleene între cuvinte chei din rubricile titlu, autor, subiect. Exemple de operatori booleani ȘI, SAU, FARĂ(vezi fig. 3). Căutările se pot vizualiza făcând click pe coloana numărul înregistrărilor. Facilitățile de căutare avansată sunt numeroase și elaborate. E de remarcat multitudinea de filtre: data ediției, limba, tipul resursei, tematica, restricțiile de acces. În lista rezultatelor obținute se poate întâlni o posibilitate de baleiere fațetată, după tip resursa, limba, autor, data ediției, tematica.

¹⁰ Pierre Yves Duchemin, op.cit., pp. 108-109.

¹¹ Ibidem, p.110

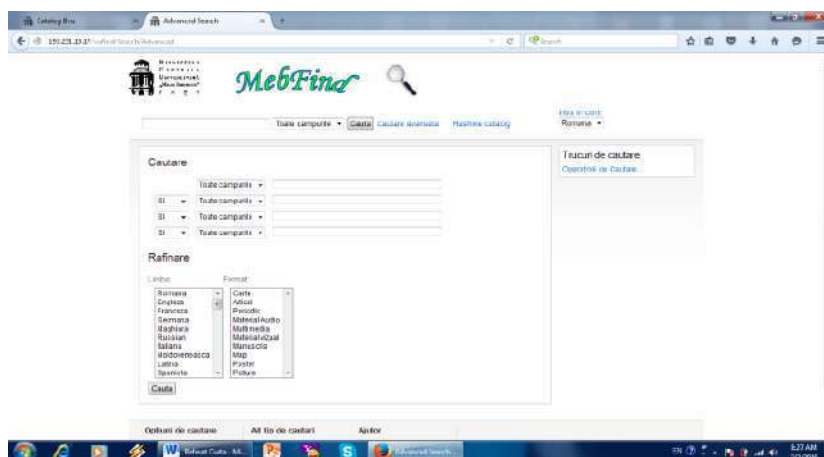


Fig.3- Căutare avansată

Pentru fiecare obiect regăsit se indică tipul resursei culturale, text, imagine, fonograma, videograma, se expune titlul și denumirea instituției furnizoare. Există baleieri după fațetele limbă, dată, tip, țara furnizoare. Pentru fiecare categorie se indică numărul resurselor disponibile. Dacă se face click pe imaginea timbru, se accede la obiectul digital propriu-zis, scos din contextul sau original, adică din pagina WEB a furnizorului, dacă acesta există.

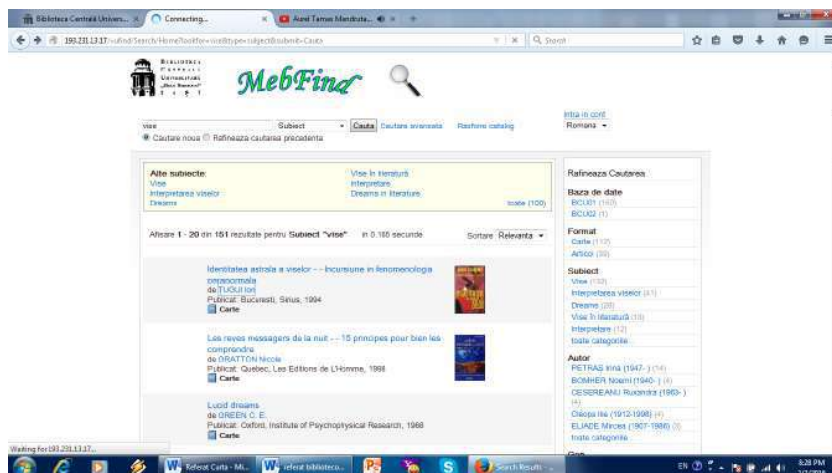


Fig.4 Baleiere după fațete

6. O altă funcție a catalogului, pe care o identificăm, este cea de răsfoire. Din păcate nu există o listă de răsfoire unde se afișează nr. de înregistrare pentru fiecare element de căutare și se indică dacă există referințe încrucișate. Se poate da click pe elementul subliniat pentru a se vedea înregistrări asociate. Se poate alege și un index de răsfoire. În acest caz lista de răsfoire apare după introducerea textului de căutat. Se face click pe butonul Start și se obține o listă de răsfoire cu intrările celui camp. Vizualizarea completă a înregistrării permite saltul la lista de răsfoire, alte înregistrări cu același subiect, informații privind colecțiile.

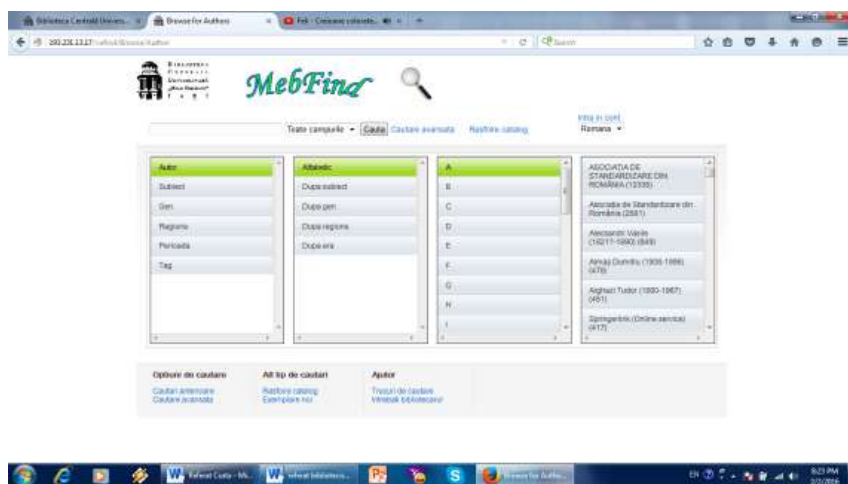


Fig.5 Index de răsfoire

7. De asemenea, pot fi vizualizate rezultatele căutărilor anterioare, încorpora în alte căutări. Foarte importantă este și acea grupare sub înregistrarea informatică, reținută și aleasă ca vedetă, cu variante ortografice sau lingvistice sub forma trimerelor de excludere (vezi și, vezi mai înainte, vezi după...).

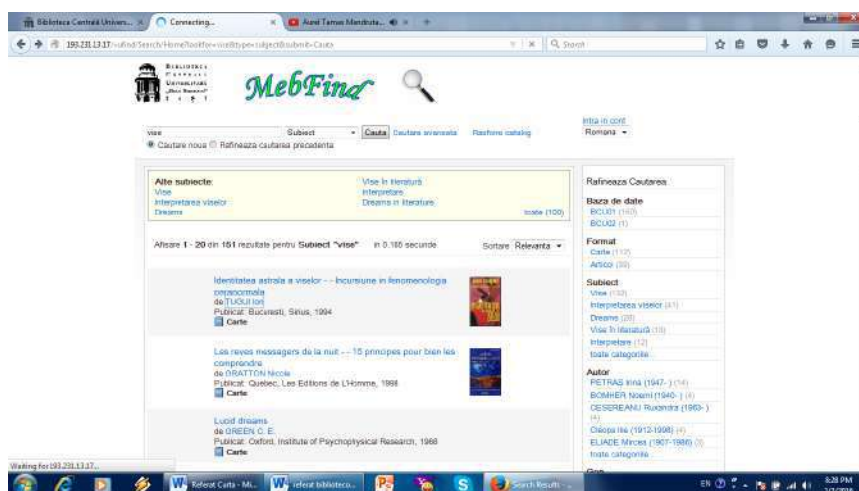


Fig.6-Trimeri de excludere

8. Urmărirea modificărilor din paginile site-urilor Internet, anunțate într-o primă fază utilizatorului interesat. Utilizatorul deschidea acele pagini pentru care avea semnalul că s-a produs o modificare. Aceste legături au primit legătură de feed-uri. În etapa imediat următoare s-a transmis conținutul modificat sau nou apărut pe site-ul monitorizat, republicarea rapidă, sindicalizarea conținutului web direct în browserul utilizatorului, cu condiția ca browserul să recunoască funcția RSS-reader, sau pe un

site de serviciu cu funcții de agregator al modificărilor urmărite de utilizatori. Google reader sau RSS unul dintre cele mai utilizate astfel de servicii. Aceste legături permit abonarea la conținutul ce se modifică în mod regulat, precum și la conținutul relevant provenind din bazele de date disponibile pe WEB. Această legătură de tip feed RSS este de fapt un fișier XML, care conține titlul, legătură sau adresa site-ului furnizor de informație, descrierea site-ului și elementele de noutate. Elementul de noutate posedă adresa articolului, titlul acestuia și opțional o descriere.¹²

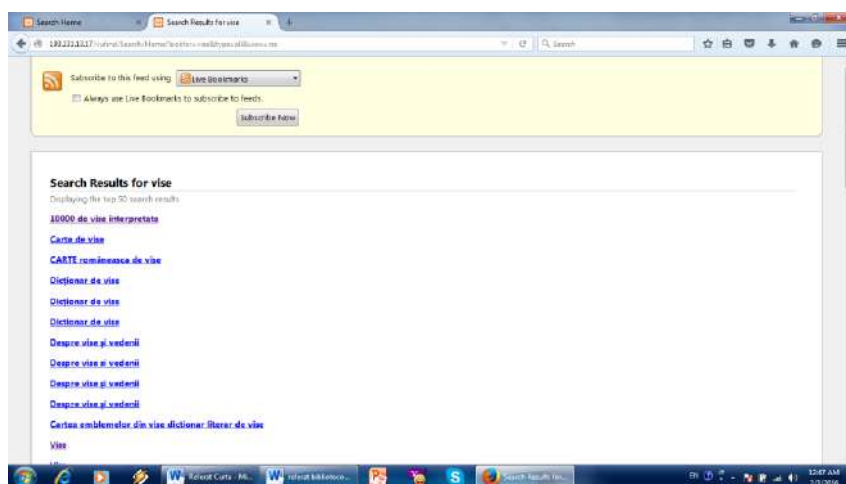


Fig. 7- Legătura de tip feed RSS

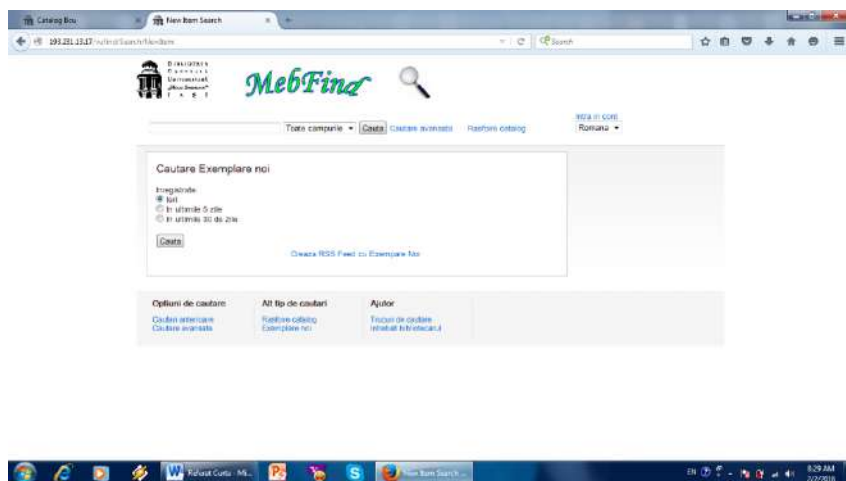


Fig. 8- Căutare exemplare noi

9. Înregistrările selectate pot fi salvate și trimise pe email. Pe server poate fi salvat un set de înregistrări selectate sau subseturi din lista rezultatelor.

¹² Liviu- Iulian Dediu, op. cit., p. 45

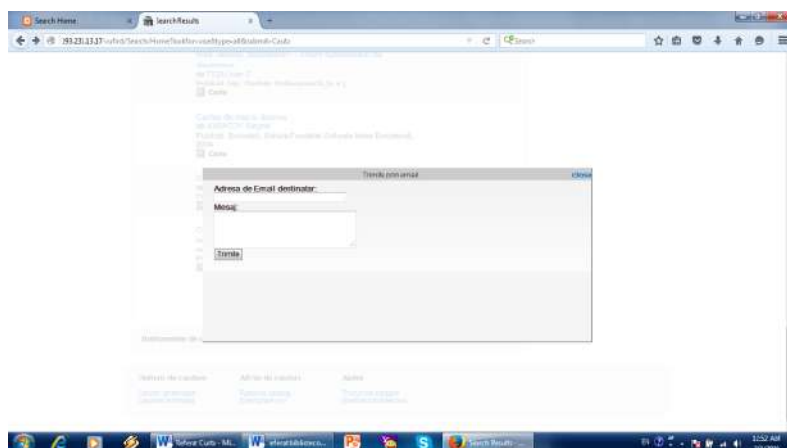


Fig. 9- Salvare înregistrări și trimitere pe email

3. Puncte slabe Mebfind

1. O problemă o reprezintă facilitățile de consultare. Micul neajuns ar fi dar de procentajul indexarilor și interogărilor în full text. Din păcate nu oferă acces la cuprinsul documentului, la rezumate, citări sau textul integral al documentului. În primul rând, documentele ar trebui să fie ocerizate, adică în spatele imaginii paginilor să se afle textul digital veritabil, sub forma de șir de caractere ceea ce permite căutarea cuvintelor în text, ca și cum ar fi fost dactilografiat. Digitizarea documentelor, una dintre posibilitățile tehnice ce înlesnește accesul public on-line.
2. Nu există posibilitatea modului audio, ca textul cărții să poată fi ascultat, citit fiind de un sintetizator de voce. Acest mod ar oferi acces și persoanelor cu deficiențe de vedere.
3. Timpul de răspuns este mediu
4. Nu trebuie uitat modulul care permite crearea unor liste de date bibliografice. Imposibilitatea selectării căutărilor relevante și creării listei bibliografice. Citările pot fi vizualizate, dar nu salvate. Se salvează și trimite pe email căutarea în ansamblul ei sau câte un singur document.

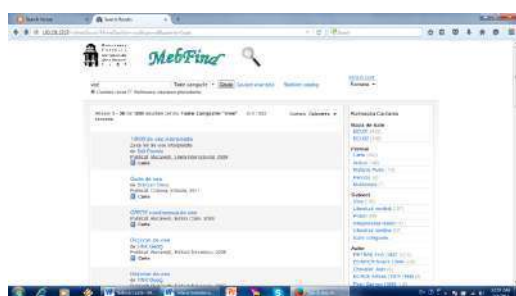


Fig 10- Absența casetelor de selectare

Bibliografie

Banciu, Doina, Sisteme automatizate de informare și documentare, Ed. Tehnică, București, 1997.

- ✓ Dediu, Liviu-Iulian, Managementul serviciilor pentru utilizatori în bibliotecile contemporane, Editura ANBPR, București, 2012.
- ✓ Duchemin, Pierre-Yves, Ghid practic de informatizare a bibliotecilor, trad. Doina Lica, Beatrice Stanciu, Gabriel Zanescu, Ed. Amacord, Timisoara, 1998.
- ✓ Ostafe, Doina, *Managementul resurselor electronice*, [Comunicare prezentată în cadrul conferinței Internaționale de biblioteconomie și Știința Informării Biblio-Brașov, 2007]. http://but.unitbv.ro/VOLUM-BIBLIO2007/41_Ostafe_07.pdf,
- ✓ Ostafe, Doina, Cristea, Mihaela, *ROLINeSt in viata bibliotecilor universitare românești*, în Revista Română de Biblioteconomie și Știința Informării, Anul 3, nr. 3, 2007
- ✓ *BCU IASI* <http://www.bcu-iasi.ro/catalog-bcu>

Gamificarea în activitatea preșcolară – instrument modern pentru învățarea activă și motivantă

Profesor pentru educație timpurie Marinescu Maria
Grădinița cu Program Prolungit Nr. 1 Buzău

Gamificarea, ca metodă educațională inovatoare, se bazează pe integrarea elementelor de joc în contexte non-joc pentru a stimula implicarea, motivația și învățarea activă a copiilor. În contextul educației timpurii, această strategie contribuie semnificativ la dezvoltarea globală a preșcolarilor, oferind un cadru atractiv, stimulat și adaptat nevoilor specifice ale copilului mic. Articolul prezintă fundamentele teoretice ale gamificării, beneficiile aplicării sale în grădiniță și exemple de bune practici din activitatea didactică.

1. Introducere

Într-o lume în continuă schimbare, educația timpurie se află într-un proces continuu de adaptare la cerințele societății moderne. Preșcolarii de astăzi cresc într-un mediu dominat de tehnologie, interactivitate și acces rapid la informație. În acest context, cadrele didactice sunt chemate să folosească metode și strategii inovatoare care să răspundă intereselor și modului de învățare al copiilor. Una dintre aceste metode este gamificarea, o abordare relativ nouă în educația preșcolară românească, dar cu un potențial educațional ridicat.

2. Ce este gamificarea?

Gamificarea presupune aplicarea principiilor și mecanismelor jocurilor (ex. punctaje, niveluri, recompense, competiții) în contexte educaționale pentru a crește motivația participanților și a îmbunătăți rezultatele învățării. Nu se reduce la simpla utilizare a jocurilor în procesul didactic, ci la integrarea sistematică și conștientă a elementelor ludice în activități curriculare, într-un mod care menține interesul și participarea activă a copiilor.

3. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea are la bază teorii moderne ale învățării, precum:

Teoria autodeterminării (Ryan & Deci), care afirmă că motivația intrinsecă este esențială în procesul de învățare;

Constructivismul (Piaget, Vygotsky), care susține că învățarea este eficientă atunci când copilul este implicat activ în propriul proces de cunoaștere;

Învățarea experiențială (Kolb), care valorifică învățarea prin acțiune, explorare și feedback

imediat.

Prin gamificare, toate aceste teorii devin aplicabile în mediul preșcolar, transformând sala de grupă într-un spațiu dinamic, captivant și orientat spre formarea de competențe.

4. Beneficiile gamificării în educația timpurie

Aplicarea gamificării în grădiniță are multiple efecte pozitive:

Creșterea motivației și a interesului față de activitate – copiii se implică mai ușor în sarcini când acestea sunt prezentate sub forma unor provocări ludice.

Formarea de comportamente prosoziale – activitățile gamificate încurajează cooperarea, respectarea regulilor și lucrul în echipă.

Îmbunătățirea atenției și a concentrării – prin mecanismele de feedback și recompensă, copilul rămâne atent și dornic să finalizeze sarcina.

Consolidarea achizițiilor – repetarea conținutului în contexte ludice contribuie la fixarea cunoștințelor într-un mod plăcut.

Dezvoltarea abilităților socio-emoționale – copiii învață să gestioneze emoțiile legate de succes sau eșec într-un cadru securizant.

5. Exemple de aplicare a gamificării în grădiniță

În activitatea didactică de zi cu zi, gamificarea poate fi aplicată astfel:

Sistem de recompense: oferirea de steluțe, ecusoane sau medalii pentru implicare, colaborare sau realizarea sarcinilor. La finalul săptămânii, se poate organiza o „festivitate a eroului zilei”.

Misiuni tematice: în cadrul temei „Universul”, copiii devin „astronauți” și parcurg etape (planete) pentru a ajunge la „Soarele cunoașterii”.

Povești interactive cu decizii: educatorul construiește povești în care copiii aleg ce urmează, iar fiecare alegere aduce o provocare didactică.

Platforme digitale adaptate vârstei preșcolare (Kahoot Junior, EduApps, Wordwall pentru copii), în cazul în care există acces la tehnologie.

6. Rolul cadrului didactic în procesul de gamificare

Educatorul devine un facilitator al învățării, care planifică atent activitățile gamificate, ținând cont de particularitățile de vârstă, interesele și nivelul de dezvoltare al copiilor. Este esențial ca activitățile să nu pună accent pe competiție excesivă, ci pe cooperare și progres personal. Evaluarea se face prin feedback pozitiv, încurajare și recunoașterea efortului fiecărui copil.

7. Concluzii

Gamificarea este o strategie educațională modernă, care se pliază perfect pe nevoile copilului preșcolar, transpunând învățarea într-un univers de poveste, acțiune și descoperire. Prin utilizarea sa echilibrată și creativă, cadrele didactice pot transforma activitatea din grădiniță într-o aventură educațională captivantă și eficientă, cu beneficii pe termen lung în formarea personalității copilului.

Bibliografie

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation. *American Psychologist*.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *ACM*.
- Petre, C. (2022). *Didactica jocului didactic*. Editura Didactică și Pedagogică.
- Voiculescu, A. (2019). Gamificarea în învățământul preșcolar. *Revista de Pedagogie Modernă*, nr. 3.

ROLUL ȘI EFICIENȚA GAMIFICĂRII ÎN CLASELE PRIMARE

Prof înv. primar Mariș Anuța

Școala Gimnazială Nr. 10 Sighetu Marmăției

În contextul educațional contemporan, procesul de învățare trebuie să răspundă provocărilor unei generații de elevi din ce în ce mai familiarizată cu tehnologia și cu metodele interactive de acumulare a cunoștințelor. Gamificarea, adică utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, precum educația, devine o strategie didactică tot mai utilizată în învățământul primar. Această abordare are potențialul de a transforma activitățile de predare-învățare în experiențe atractive, dinamice și eficiente.

Gamificarea presupune integrarea mecanismelor de joc (puncte, niveluri, recompense, misiuni, clasamente etc.) în activități educaționale, cu scopul de a motiva și implica elevii. Potrivit lui Deterding et al. (2011), gamificarea creează un cadru stimulator în care elevii sunt încurajați să participe activ, să-și asume roluri și să-și dezvolte competențele într-un mod ludic. Teoriile motivaționale, precum teoria autodeterminării (Ryan & Deci, 2000), susțin eficiența gamificării prin accentul pus pe autonomia, competența și relaționarea elevilor.

Beneficiile gamificării în clasele primare

În clasele primare, copiii au o nevoie crescută de interacțiune, de feedback imediat și de activități care să le capteze atenția. Printre beneficiile gamificării se numără:

- creșterea motivației intrinseci pentru învățare;
- îmbunătățirea atenției și a concentrării;
- dezvoltarea spiritului de echipă și a colaborării;
- oferirea unui mediu sigur pentru testare și greșeală;
- personalizarea învățării în funcție de ritmul fiecărui elev

Exemple de activități gamificate

1. Sistem de puncte și niveluri: Elevii acumulează puncte pentru fiecare activitate finalizată (temă, participare, răspuns corect etc.). După atingerea unui prag de puncte, elevii trec la un nou „nivel” de competență. De exemplu, la disciplina Matematică, după

acumularea a 50 de puncte, un elev poate primi titlul de „Explorator de numere”, iar după 100 de puncte devine „Cercetător de ecuații”. Această ierarhizare oferă motivație suplimentară și sentimentul de progres.

2. Misiuni și provocări: Profesorul poate transforma sarcinile didactice în misiuni interesante. De exemplu, la Limba Română, elevii pot primi provocarea „Detectivul propozițiilor”, în care trebuie să identifice tipurile de propoziții dintr-un text dat. La finalizarea misiunii, primesc o înșignă virtuală și un bonus de puncte.

3. Clasamente și recompense simbolice: Un clasament săptămânal poate fi afișat în clasă sau pe platforme digitale (ex. ClassDojo), arătând primii 5 elevi cu cele mai multe puncte. Recompensele pot fi simbolice: un ecuson de „Elevul săptămânii”, o diplomă, sau dreptul de a alege o activitate relaxantă (ex: citirea unei povești preferate, desen liber etc.).

4. Escape Room educațional: Această activitate se desfășoară sub forma unei povești interactive cu provocări logice. De exemplu, într-o oră de Științe ale Naturii, elevii trebuie să rezolve o serie de întrebări pentru a „evada” dintr-o cameră imaginară a laboratoarelor pierdute. Fiecare echipă are un set de indicii și trebuie să rezolve sarcinile într-un timp limitat. Activitatea dezvoltă gândirea critică, cooperarea și aplicarea cunoștințelor în mod practic.

5. Aplicații și platforme digitale: Utilizarea unor instrumente digitale precum Kahoot! (quiz-uri interactive cu întrebări și variante multiple de răspuns), Quizizz (evaluări în stil joc), Wordwall (creare de jocuri educative) sau ClassDojo (sistem de management al comportamentului prin puncte și feedback vizual). De exemplu, la finalul unei unități de învățare, profesorul poate crea un quiz pe Kahoot! care transformă evaluarea într-un concurs distractiv.

Deși gamificarea are multiple beneficii, aplicarea sa necesită echilibru și planificare. Excesul de recompense externe poate diminua motivația intrinsecă, iar competiția poate duce la anxietate pentru unii elevi. Este esențial ca profesorul să adapteze metodele de gamificare la nevoile și particularitățile clasei, să asigure incluziunea tuturor elevilor și să evite transformarea activităților într-o competiție permanentă.

Gamificarea reprezintă o oportunitate valoroasă pentru modernizarea procesului educațional în clasele primare, oferind elevilor o modalitate atractivă de a învăța și de a se implica activ în propria dezvoltare. Cu o implementare echilibrată, această metodă poate contribui semnificativ la formarea unor elevi motivați, cooperanți și creativi.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements

to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

- Codreanu, V. (2020). Gamificarea în educație: între realitate și potențial. *Revista de Pedagogie*, 68(1), 65-74.

- Mihăilă, A. (2022). Activități gamificate în ciclul primar – exemple și bune practici. *Educația Azi*, nr. 4, p. 12-15.

GAMIFICAREA ACTIVITĂȚILOR OUTDOOR – PUNTE ÎNTRE NATURĂ, JOC ȘI EDUCAȚIE TRANSDISCIPLINARĂ

Anișoara - Crina Martinescu
Colegiul Național „Mircea cel Bătrân”, Constanța

Pornind de la premisa că motivația elevilor este stimulată de interacțiunea cu natura și de dinamica jocului, articolul aduce în discuție trei activități desfășurate cu elevi și profesori. Această lucrare oferă atât fundamente conceptuale, cât și exemple concrete de implementare în învățământul gimnazial și în formarea continuă a cadrelor didactice.

INTRODUCERE

Gamificarea este una dintre cele mai dinamice tendințe din educația contemporană. În esența sa, gamificarea presupune transferul mecanismelor din jocurile video și jocurile tradiționale în contexte educaționale, cu scopul de a spori angajamentul, perseverența și dorința de învățare. Nu este vorba despre „jocuri în clasă”, ci despre proiectarea didactică prin lentila jocului: obiective clare, provocări progresive, recompense simbolice și feedback imediat. În paralel, educația outdoor – învățarea în și prin natură – revine în centrul atenției pedagogice ca răspuns la provocările generate de educația formalizată, centrată excesiv pe rezultate academice standardizate. Combinația celor două abordări – gamificarea și învățarea outdoor – creează un cadru didactic inovator, care integrează emoția jocului, complexitatea naturii și logica explorării transdisciplinare.

Gamificarea nu este doar un set de tehnici menite să facă învățarea „mai atractivă”. Este vorba despre o schimbare de paradigmă: profesorul devine arhitect al unei experiențe educaționale multisenzoriale, în care elevul se regăsește ca protagonist. Această re poziționare a rolurilor dinamizează procesul didactic și creează premisele pentru o învățare autentică, în care motivația intrinsecă – și nu presiunea evaluării – determină progresul.

În viziunea pedagogilor contemporani, gamificarea eficientă trebuie să respecte câteva principii de bază: existența unui context narativ coerent, provocări progresive, feedback regulat și libertatea de alegere. Aceste elemente nu doar că sporesc angajamentul elevilor, dar le oferă și un sentiment de control asupra propriei învățări.

Gamificarea nu înseamnă jocuri izolate, ci un sistem de design didactic în care elevul se confruntă cu situații-problemă, cooperează, ia decizii și reflectează. În acest sens, putem vorbi despre un model educațional centrat pe „învățarea prin reușită și eroare”, în care greșeala nu este penalizată, ci valorificată ca sursă de progres cognitiv și emoțional.

ACTIVITĂȚI CU ELEVII:

1. EXPEDIȚIA ȘTIINȚIFICĂ: DIN PĂDURE ÎN LABORATOR

În cadrul acestui proiect, elevii au fost transformați în „cercetători ai ecosistemului” și au participat la o excursie în rezervația naturală Hagieni, gamificată sub forma unei misiuni exploratorii. Activitatea a fost construită în jurul unei narațiuni educaționale: „Descoperă secretele pădurii”. Fiecare elev a avut un rol (ecolog, cartograf, povestitor, biolog), iar echipele au primit hărți cu provocări secvențiale, care le testau cunoștințele, observația, cooperarea și reflecția. După etapa de teren, fiecare echipă și-a digitalizat descoperirile sub formă de „jurnale de expediție” care au integrat elemente de biologie, matematică, TIC și limba română. Evaluarea a fost realizată prin rubrici de performanță și autoevaluări, accentuând învățarea reflexivă. Această activitate a demonstrat că, atunci când sunt bine concepute, scenariile educaționale gamificate pot stimula nu doar participarea, ci și autonomia elevilor în procesul de construire a sensului învățării.

2. GRĂDINA SIMȚURILOR

Proiectul „Grădina simțurilor” a fost conceput ca un spațiu educațional multisenzorial, dedicat atât învățării experiențiale, cât și incluziunii. Elevii au colaborat în amenajarea zonelor senzoriale (olfactivă, tactilă, auditivă, vizuală), fiecare cu sarcini tematice și recompense simbolice pentru contribuție, creativitate și colaborare.

Gamificarea a fost introdusă prin roluri („arhitecți ai simțurilor”, „gardienii grădinii”), provocări cu punctaj și insigne și o narațiune ecologică menită să sporească empatia față de natură. Procesul de evaluare a inclus autoevaluări ghidate, jurnale senzoriale și portofolii colective.

Această grădină a devenit nu doar un spațiu verde, ci un laborator viu de relaționare, observație și exprimare emoțională, valorificând în mod real conceptul de gamificare educațională într-un cadru nonformal.

ACTIVITATE CU PROFESORII – DE LA RUINE ANTICE LA COMBATEREA CYBERBULLYINGULUI

Formarea profesorilor a fost gândită sub forma unui itinerar cultural și civic în siturile arheologice Efes și Pergamon, sub egida proiectului Erasmus+ „BUDDY UP: EU Values Against Cyberbullying”.

Cadrele didactice au fost implicate în activități gamificate care au integrat elemente de patrimoniu, valori democratice și strategii de prevenire a cyberbullyingului. Sarcinile de tip „treasure hunt” digital, realizate cu QR coduri și aplicații mobile, au stimulat reflecția asupra modului în care valorile antice pot fundamenta o etică digitală în educația contemporană. Echipele de profesori au colaborat în elaborarea unui „Cod de conduită digitală” și a unui „Manifest al profesorilor digitali responsabili”. Această activitate a demonstrat că formarea continuă poate deveni un spațiu ludic, profund și colaborativ, în care învățarea transdisciplinară este catalizată de gamificare și contextualizată prin patrimoniu cultural.

CONCLUZII

Gamificarea activităților outdoor nu este un simplu artificiu didactic, ci un demers profund de reconstrucție a relației dintre elev și învățare. Proiectele analizate demonstrează că această abordare stimulează gândirea critică, creativitatea, colaborarea și reziliența – competențe-cheie în societatea contemporană.

Pentru a fi eficientă, gamificarea trebuie să fie coerentă, contextualizată și susținută de o viziune pedagogică clară. Recomand integrarea acestei metodologii în politicile educaționale, formarea specifică a cadrelor didactice și sprijinul pentru dezvoltarea de resurse educaționale deschise și platforme colaborative.

Într-o lume în care educația se luptă pentru relevanță, gamificarea outdoor reprezintă o punte între învățarea autentică și bucuria de a descoperi, între tehnologie și natură, între rigoare și imaginație.

Prin îmbinarea explorării naturale cu structura narativă și logică a jocului, gamificarea outdoor contribuie la dezvoltarea unui profil de elev activ, curios, reflexiv și colaborativ. Această abordare răspunde nevoilor unei generații conectate la tehnologie, dar tot mai deconectate de mediul natural și de învățarea autentică. Tocmai de aceea, este nevoie ca profesorii să fie formați nu doar în utilizarea unor aplicații digitale, ci în gândirea gamificată: o formă de creativitate pedagogică ce implică empatie, viziune, strategie și înțelegerea ritmurilor individuale de dezvoltare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Huizinga, J., *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, editura Humanitas, București, 2003
2. Văidăhăzan, Remus, *Introducere în gamificare didactică. Invățare continuă prin joacă*, editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2020

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare în educație

Gamificarea presupune introducerea elementelor și mecanicilor specifice jocurilor (de ex. provocări, nivele, puncte, insigne, clasamente și feedback imediat) în procesul de predare–învățare. Scopul este de a stimula motivația elevilor, de a crește participarea lor activă și de a îmbunătăți rezultatele educaționale

În literatura de specialitate, gamificarea este definită drept „integrarea elementelor și mecanicilor tipice jocurilor în medii non-recreative cu scopul de a îmbunătăți și îmbogăți procesul de învățare”.

Obiectivele majore ale acestei strategii includ creșterea competențelor și motivației elevilor, darea unui sens învățării, implicarea activă a elevilor și optimizarea întregului proces educațional

Astfel, componentele ludice (points, badges, leaderboards etc.) sunt alese pentru a face învățarea mai atractivă și personalizată generațiilor digitale.

Elemente și mecanici de joc

Fig. Gamification Canvas – planșă care ilustrează principalele mecanici ale jocului (provocări, nivele, recompense) și indicatori de progres utilizați în designul educațional gamificat. Gamificarea presupune integrarea mecanicilor și elementelor ludice în activitățile didactice pentru a crește motivația și angajamentul elevilor. În această abordare se utilizează, de exemplu, provocări tematice, nivele ierarhizate, recompense (puncte, insigne) și feedback instant. Fiecare element de joc este aliniat cu obiective de învățare și cu indicatori de progres (ex. scor, clasament). Principalele mecanici de joc includ:

- **Provocări și misiuni:** sarcini tematice care stimulează rezolvarea de probleme și implică elevii într-o competiție sănătoasă.
- **Nivele și trepte de progres:** pași ierarhici de dificultate crescândă, care permit elevilor să avanseze în funcție de performanțele obținute (niveluri, etape).
- **Recompense vizuale:** puncte, insigne (badge-uri), trofee virtuale sau alte simboluri digitale care recunosc realizările și efortul fiecărui elev.
- **Clasamente (leaderboard):** tabele ierarhice care afișează performanțele relative ale elevilor; competiția dintre colegi poate astfel crește angajamentul și motivația.
- **Feedback imediat și colaborare:** informații în timp real despre rezultate, mesaje de încurajare, sugestii de îmbunătățire; elemente sociale (misiuni de echipă, forumuri de discuție) care întăresc sentimentul de comunitate în clasă. Feedback-ul instant ajută elevii să-și corecteze abordarea și menține motivația ridicată.

Beneficii educaționale ale gamificării

Gamificarea aduce o serie de avantaje demonstrate în studii recente:

- **Creșterea motivației:** mecanicile de joc stimulează motivația intrinsecă (prin satisfacția rezolvării de provocări) și extrinsecă (prin recompense), menținând elevii angajați și concentrați pe învățare.

- **Participare și implicare sporită:** elementele ludice determină o participare mai activă în clasă; elevii socializează și se angajează mai des în activități, comparativ cu metodele tradiționale. Studiile arată că integrarea jocurilor digitale crește considerabil implicarea și nivelul de interes al elevilor pentru conținutul didactic.
- **Îmbunătățirea rezultatelor școlare:** pentru că oferă feedback instant și obiective clare, mediul gamificat contribuie la o înțelegere mai bună a conceptelor și la reținerea informațiilor pe termen lung. În plus, competiția și colaborarea induse de joc dezvoltă abilități precum gândirea critică, creativitatea și spiritul de echipă.
- **Învățare interactivă și captivantă:** platformele și aplicațiile educaționale gamificate folosesc elemente multimedia (grafică, sunet, povestire) pe dispozitivele elevilor, creând o experiență relevantă pentru generațiile digitale. Studiile arată că jocurile educaționale digitale „promovează motivația elevilor și interacțiunea” și contribuie la creșterea motivării, a implicării și la consolidarea informațiilor.

Implementare și recomandări

Pașii esențiali pentru utilizarea cu succes a gamificării includ:

1. **Definirea obiectivelor educaționale:** clarifică competențele și cunoștințele vizate și alină mecanicile de joc cu curriculumul școlar. Alegerea elementelor de joc (tip de provocări, reguli, criterii de evaluare) se face în funcție de aceste obiective.
2. **Designul activităților:** creează module didactice gamificate (quiz-uri interactive, exerciții tip misiune, simulări) care includ niveluri de dificultate progresivă și recompense intermediare. Asigură-te că fiecare etapă are obiective clare și feedback aferent.
3. **Tehnologie adecvată:** folosește platforme educaționale și aplicații care suportă elemente de gamificare (de ex. sisteme de tip *classroom game*, aplicații mobile) și asigură accesul elevilor la calculatoare/tablete. Tehnologia trebuie să permită integrarea ușoară a mecanicilor de joc și transmiterea feedback-ului în timp real.
4. **Monitorizare și ajustare continuă:** urmărește rezultatele elevilor și feedback-ul lor privind activitățile gamificate. Măsoară indicatori precum rata de completare a sarcinilor, scorurile obținute, nivelul de participare și satisfacție. Ajustează dinamica jocului (dificultate, recompense) pentru a menține nivelul de provocare optim și pentru a evita scăderea motivației după expunere îndelungată.

Concluzii

Studiile de specialitate confirmă că gamificarea crește semnificativ motivația, implicarea și performanțele elevilor în cadrul procesului educațional. Integrarea sistematică a elementelor ludice și a tehnologiilor interactive transformă predarea-învățarea într-o experiență atractivă și relevantă pentru generațiile digitale, sprijinind atingerea obiectivelor educaționale moderne. Prin urmare, promovarea gamificării ca strategie inovatoare se dovedește a fi un demers eficient pentru îmbunătățirea calității actului educațional și pentru stimularea participării active a elevilor în școală.

Surse: Literatură de specialitate recentă și cercetări științifice în domeniul pedagogic, mdpi.com, researchgate.net, pmc.ncbi.nlm.nih.gov.

GAMIFICAREA ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof.dr. MATEI GEORGETA
Director, GRĂDINIȚA nr.268
București

Abstract

Gamification is an ideal method of more effective and innovative teaching-learning that is particularly valuable for teachers who want to promote learning through games and creating through games in the classroom. Gaming in the classroom is an effective tool for learning and a way to solve problems approached through a playful attitude, encourages students and leads to deeper learning.

”Gamification” reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative[1].

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială. Printre beneficiile gamificării, avem:

- Implicarea elevilor în sarcinile școlare. Gamificarea antrenează atenția acestora și îi motivează datorită obiectivului urmărit. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.
- Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.
- Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.
- Îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele. Gamificarea modifică sistemul de recompensă a creierului și centrul plăcerii, ameliorând învățarea.

Gamificarea este o metodă ideală de predare-învățare mai eficientă și inovatoare care este deosebit de valoroasă pentru profesorii care doresc să promoveze învățarea prin jocuri și crearea

prin jocuri în sălile de clasă. Jocul în sala de clasă este un instrument eficient pentru învățare și o cale de rezolvare a problemelor abordate printr-o atitudine jucăușă, încurajează elevii și conduce la o învățare mai profundă, ajută la dezvoltarea unor abilități necunoscute de către ei, spiritul și atitudinea acestora sunt descătușate, astfel că jocul facilitează înțelegerea și gândirea divergentă.

Conceptul de gamificare presupune creativitate și implicare atât din partea profesorilor cât și a elevilor, o rețetă pentru învățarea amuzantă care implică diferite mecanisme de joc. Un mecanism important în joc este interacțiunea și feedbackul deoarece jocul presupune a avea doi jucători care permanent interacționează și în același timp oferă feedback prin acțiunile pe care le întreprind. Asumarea riscului și eșecului, un alt mecanism important, este fără riscuri deoarece jucătorii oricând pot relua jocul de la început. Dreptul de proprietate este un drept al jucătorului asupra căii de acces la joc, iar personalizarea oferă jucătorului posibilitatea personalizării experienței de joc.

Jocul este practicat pe scară largă, nu doar de noi oamenii, ci chiar și animalele îl practică sub o anumită formă. Nevoia copiilor de a juca nu este un fenomen cultural, este o nevoie biologică de a supraviețui. Teoreticienii educaționali eminenți din secolul XX, Jean Piaget și Lev Vygotsky au confirmat acest lucru și au susținut „*că piesa este o componentă crucială a dezvoltării cognitive de la naștere până la maturitate*”.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Când ne gândim la jocuri, ne imaginăm adesea distracție, râsete și poate chiar puțină competiție. Dar când aducem aceste elemente în sala de clasă, se întâmplă ceva interesant: învățarea începe să se simtă mult mai puțin ca o muncă și mult mai mult ca o joacă. Aceasta este frumusețea gamificării în educație - folosirea distracției pentru a atinge scopul final al învățării.

Utilizând jocul la clasă, încurajăm învățarea experiențială și mărim motivația elevilor pentru învățare. Noi ca profesori trebuie să înțelegem, să facilităm și să folosim conceptul de joc pentru a modela experiențele de învățare create pentru elevii noștri. Pentru ca învățarea noastră să fie mai eficientă, putem utiliza diverse jocuri direct cu elevii noștri, pentru ai ajuta să învețe. Jocurile pot fi diferite, abordarea acestora fiind obiectivă și într-un mediu fără riscuri. Sala de clasă poate deveni terenul de joacă al acestora, iar elevii potențiali jucători. Într-o lume care se derulează pe repede înainte, noi profesorii trebuie să venim în întâmpinarea elevilor cu provocări care să stimuleze învățarea eficientă, dezvoltarea abilităților cheie și a capacității creative a acestora.

Principalele provocări cărora trebuie să le fac față sunt stimularea și menținerea entuziasmului elevilor de a învăța în sala de clasă. Aplicând jocul la clasă, am putut promova o învățare centrată pe elev, personalizată și o asumare a dezvoltării proprii. Creativitatea este pe primul loc în sala de clasă, aceasta fiind diferită de cea din afara clasei. Curiozitatea, folosirea imaginației și gândirea critică sunt caracteristici asociate creativității.

Ideea utilizării jocurilor la clasă nu este nouă, iar tipurile de joc ce pot fi utiliza pentru stimularea învățării în sala de clasă trebuie să fie jocuri serioase, de explorare, de cunoaștere și nu în ultimul rând, jocuri care implică direct elevul și stimulează creativitatea acestuia.

Cercetările confirmă ceea ce se observă în clasa: învățarea gamificată funcționează. Într-o analiză realizată de Deterding și colab. (2011), aceștia au descoperit că elementele asemănătoare jocului din sala de clasă se traduc printr-o participare sporită, o capacitate de atenție mai lungă și o memorare mai bună. Gamificarea le oferă elevilor un sentiment de autonomie, progres și recompensă. Ei își aleg răspunsurile, trec la nivel prin activități și văd cum efortul lor se transformă în realizări vizibile. Acest sentiment de progres poate fi deosebit de puternic pentru copiii care se confruntă cu dificultăți în utilizarea metodelor tradiționale de învățare. De asemenea, să nu subestimăm puterea distracției. O sală de clasă jucăușă este una mai fericită. Când elevii se bucură de ceea ce fac, este mai probabil să revină a doua zi cu curiozitate și încredere.

Bibliografie:

1. Ciohodaru, Elena, (2004). *Succesul relației între părinți și copii acasă și la școală*, București, Ed. Humanitas Educațional
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. și Nacke, L. (2011). *De la elementele de design al jocurilor la gamefulness: Definirea „gamificării”*. În Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments
3. Ferland, Francine. (2011). *Copilul nostru de zi cu zi*, Editura Minerva, București
4. Gee, J. P. (2007). *Ce ne învață jocurile video despre învățare și alfabetizare*. Palgrave Macmillan
5. Kapp, K. M. (2012). *Gamificarea învățării și instruirii: Metode și strategii bazate pe jocuri pentru instruire și educație*. Pfeiffer.

[1] aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/

[2] gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

[3] www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/

[4] www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: TEORII, MODELE ȘI APLICAȚII ÎN CHIMIE ȘI FIZICĂ PENTRU GIMNAZIU

prof. MELINTE GEORGETA LOUISA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 COMUNA SLOBOZIA CONACHI, jud. GALAȚI

”Jocurile sunt singura forță din universul cunoscut care pot determina oamenii să ia acțiuni împotriva interesului lor personal, într-un mod previzibil, fără a folosi forța.” (Gabe Zichermann)

Gamificarea este un concept tot mai des întâlnit în diverse domenii, de la educație la afaceri, datorită potențialului său de a crește implicarea și motivația utilizatorilor. Acest articol analizează principalele teorii psihologice care susțin gamificarea, modele de implementare și cercetări comparative privind eficiența acestora în diferite contexte. Sunt explorate atât beneficiile cât și limitările, cu scopul de a oferi o perspectivă echilibrată și riguroasă asupra fenomenului.

Gamificarea – utilizarea elementelor și mecanismilor de joc în contexte non-ludice – este una dintre cele mai promițătoare tendințe în educația contemporană. Ea transformă procesul didactic într-o experiență interactivă, centrată pe elev, cu scopul de a crește motivația, participarea activă și înțelegerea conceptelor, mai ales în domenii percepute ca dificile, cum sunt fizica și chimia. Aplicarea eficientă a gamificării necesită o înțelegere aprofundată a teoriilor motivaționale și a modelelor de proiectare.

Teorii psihologice care susțin gamificarea

➤ **Teoria condiționării operante** (Skinner, 1953)

Gamificarea folosește adesea principii comportamentale, cum ar fi recompensele (insigne, puncte), pentru a întări comportamentele dorite.

➤ **Teoria autodeterminării** (Deci & Ryan, 1985)

Această teorie postulează că oamenii sunt motivați de trei nevoi psihologice de bază: autonomie, competență și relaționare. Gamificarea, prin oferirea de feedback constant, niveluri de dificultate progresivă și mecanisme sociale (clasamente, echipe), poate satisface aceste nevoi.

➤ **Teoria fluxului** (Flow Theory - Csikszentmihalyi, 1990)

Starea de „flow” apare când există un echilibru între provocare și abilitate. Elemente de joc precum misiuni clare și feedback imediat contribuie la atingerea acestei stări.

Modele de proiectare a gamificării

- **MDA Framework** (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004)

Modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) este adaptat din designul jocurilor și poate fi aplicat gamificării pentru a echilibra mecanismele jocului cu experiența utilizatorului.

- **SAPS** (Status, Access, Power, Stuff) - Werbach & Hunter (2012)

Acest model evidențiază cele patru tipuri de recompense utilizate frecvent în gamificare și oferă o structură pentru alegerea premiilor adecvate în funcție de context.

- **Octalysis Framework** (Chou, 2015)

Acest model se bazează pe opt tipuri de motivații umane (White Hat și Black Hat motivators), precum sensul, realizarea, creativitatea, proprietatea, influența socială și imprevizibilitatea. Este util în structurarea aplicațiilor gamificate cu un impact emoțional crescut.

Cercetări comparative privind eficiența gamificării

În educație - Un studiu realizat de Hamari et al. (2014) a constatat că gamificarea poate îmbunătăți participarea studenților, dar efectele variază în funcție de context și design. În mod similar, Deterding (2011) a subliniat importanța adaptării elementelor ludice la nevoile educaționale.

În afaceri - Bittner și Schipper (2014) au arătat că introducerea gamificării în managementul echipelor duce la creșterea motivației angajaților. Totuși, un design superficial sau forțat poate produce efecte negative, cum ar fi demotivarea sau rezistența.

În sănătate - Aplicațiile gamificate pentru schimbarea comportamentelor de sănătate (ex. FitBit) s-au dovedit eficiente în menținerea pe termen lung a activității fizice (Johnson et al., 2016), dar sunt mai eficiente când sunt personalizate și integrate cu obiective realiste.

Iată câteva **exemple de activități gamificate** pentru disciplinele **chimie și fizică la gimnaziu**, menite să crească motivația și implicarea elevilor:

Chimie (clasele VII–VIII)

1. Escape Room virtual: „Laboratorul toxic”

- **Scop:** Recapitularea proprietăților substanțelor acide și bazice.
- **Activitate:** Elevii „evadează” dintr-un laborator virtual rezolvând puzzle-uri legate de pH, neutralizare, fenolftaleină, etc.
- **Elemente de gamificare:** cronometru, puncte bonus, „chei” simbolice, clasament.

2. Quiz Battle: „Campionii tabelului periodic”

- **Scop:** Fixarea simbolurilor și proprietăților elementelor chimice.
- **Activitate:** Două echipe răspund alternativ la întrebări. Răspunsurile corecte le permit să „cucerească” elemente din tabel.
- **Gamificare:** scor vizibil pe tablă, „insigne” pentru cei care identifică cel mai greu element etc.

3. Joc de rol: „Detectivii reacțiilor chimice”

- **Scop:** Recunoașterea tipurilor de reacții (combinare, descompunere, substituție, schimb).
- **Activitate:** Elevii primesc fișe cu „dosare” de reacții chimice misterioase și trebuie să le clasifice corect.
- **Gamificare:** puncte pentru identificări corecte, titlul de „Super-detectiv chimic”.

Fizică (clasele VI–VIII)

1. „Aventurierii Forței Gravitaționale”

- **Scop:** Dezvoltarea înțelegerii fenomenului gravitațional și a modului în care forța gravitațională influențează mișcarea corpurilor.
- **Activitate:** : Elevii sunt „aventurieri spațiali” care explorează planete cu gravitație diferită. Pentru a supraviețui, trebuie să rezolve provocări precum:
 - ✓ Calculul greutatei obiectelor pe diverse planete;
 - ✓ Simularea unei sărituri pe Lună și estimarea distanței;
- **Gamificare:** puncte pentru fiecare problemă rezolvată, insigne: „Explorator gravitațional”, bonusuri dacă ajută alți colegi sau explică concepte.

2. „Vânătoarea de energie”

- **Scop:** Identificarea tipurilor de energie și transformările lor.
- **Activitate:** Elevii merg într-o „vânătoare” prin clasă/sală sau online și identifică surse/forme de energie (mecanică, termică, electrică).
- **Gamificare:** puncte pe echipă, bonus pentru justificare corectă, power-ups pentru răspunsuri rapide.

3. „Cursa circuitelor electrice” (format digital sau fizic)

- **Scop:** Înțelegerea legilor circuitului electric simplu.
- **Activitate:** Elevii trebuie să construiască circuite corecte în timp limitat pentru a avansa pe o hartă a „planetei energie”.

- **Gamificare:** obstacole, recompense (leduri speciale, componente rare), ranguri („maestru al electricității”).

Instrumente digitale utile pentru gamificare:

- ✚ **Kahoot! / Quizizz** – pentru concursuri rapide;
- ✚ **Genially / Wordwall** – pentru escape rooms și vânătoare de comori;
- ✚ **ClassDojo / Classcraft** – pentru sistem de recompensare și progres vizibil;
- ✚ **Google Forms + Timers** – pentru misiuni cronometrate.

Avantaje și provocări ale gamificării

Avantaje:

- Crește motivația și implicarea elevilor.
- Încurajează colaborarea și învățarea activă.
- Oferă feedback imediat și personalizat.
- Permite diferențierea activităților pentru ritmuri de învățare diferite.

Provocări:

- Necesită planificare riguroasă și creativitate.
- Poate duce la supraîncărcare informațională dacă nu este bine echilibrată.
- Uneori, elementele ludice pot distrage atenția de la conținutul științific dacă nu sunt integrate pedagogic.

Concluzie

Gamificarea este un instrument didactic eficient, cu aplicabilitate reală în predarea fizicii și chimiei la gimnaziu. Prin integrarea sa strategică, profesorii pot transforma lecțiile în experiențe captivante și memorabile. Cheia succesului constă în echilibrul între componenta ludică și cea științifică, adaptarea la specificul clasei și utilizarea conștientă a motivațiilor elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

1. Eduard L. Deci & Richard M. Ryan - *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*, Springer New York, 1985.
2. Mihaly Csikszentmihalyi - *Flux: Psihologia fericirii*, ed. Publica, 2015.
3. B.F. Skinner - *Science and Human Behavior*, Macmillan, 2014.
4. Yu-Kai Chou - *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*, Createspace Independent Publishing Platform, 2015.
5. Robin Hunicke, Marc LeBlanc, & Robert Zubek - *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, 2004.

ARITMOGRIF ÎN FIZICĂ

Prof. Daniela Miclăuș, C.N. Ion Neculce,

București, sector 1

Profesorii ce predau disciplina Fizică, se confruntă cu o provocare suplimentară generată de atitudinea elevilor față de însușirea cunoștințelor, în mare parte din domeniul abstractului, dar, mai ales, față de rezolvarea problemelor. Astfel implementarea unor metode noi devine o necesitate pentru asigurarea unei eficiențe corespunzătoare a activității didactice.

Păstrarea interesului pentru școală se realizează simultan cu implicarea crescută a elevilor în lecții. Generația actuală se dezvoltă în mediul virtual al vedetelor din diverse domenii și, implicit, își doresc mult să imite aceste comportamente.

Școala trebuie să fructifice fiecare posibilitate de a obține progresul individual. În acest context am constatat că educabilul este receptiv la propuneri noi, cu grad de dificultate accesibil. În general, își cunoaște bine resursele și acceptă rapid, cu entuziasm și conștiinciozitate sarcinile pe care le poate îndeplini.

Din obiectivul prioritar de a realiza ore interesante, am aplicat o formă a gaming-ului în orele de recapitulare la disciplina Fizică, solicitând fiecărui elev elaborarea unui Aritmogrif.

Desfășurarea activității a parcurs următoarele etape

- Captarea atenției, cu informarea succintă a cerințelor pe care trebuie să le rezolve
- Identificarea cu ajutorul elevilor a cuvintelor cheie, noțiuni, expresii specifice disciplinei, din capitolul studiat, din care vor fi selectate și utilizate (cel puțin 50-60 cuvinte)
- Realizarea efectivă prin valorificarea a cel puțin 15 cuvinte.
- Găsirea formulărilor unice și distincte de definirea a cuvintelor poziționate în schemă
- Comunicarea baremului de notare, a timpului de lucru, dacă se realizează în clasă sau e temă.

Notarea trebuie să țină cont de

- Importanța noțiunilor utilizare
- Originalitate
- Formularea al cărei răspuns trebuie să fie cuvântul utilizat
- Estetica aritmogrifului, eventual simetrii sau forme deosebite
- Maximizarea numărului de cuvinte conținut

Această activitate se pliază perfect pentru toate clasele având beneficii specifice, după prioritățile pe care le au

- La profil Uman se dezvoltă **limbajul științific**, deficitar, dar absolut necesar
- La profil Real se asimilează cunoștințele fizice și prin utilizarea limbajului, nu doar a formulelor
- La profil Tehnologic și Vocațional se reușește familiarizarea cu noțiunile științifice

Concluzie

Educabilul contemporan are o necesitate mai evidentă ca oricând de a beneficia de metode noi, flexibile, interactive și accesibile pentru a obține rezultate performante. Datoria noastră, a profesorilor, este de a modula constant activitatea didactică în beneficiul superior al elevilor. Comunicare pe orizontală, între colegi, și pe verticală cu Inspectoratele Școlare sau Centre de Perfecționare conduc la diseminarea bunelor practici în Școala românească.

Bibliografie

Bontaș, Ioan – Tratat de pedagogie Editura All, 2008
Neacsu, Ioan, - Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Militară, 1990
Covey, Stephen- A 8-a treaptă a înțelepciunii, Editura ALLFA, 2006
Gardner , Howard, Inteligențele multiple, Editura Curtea Veche, 2022
Golleman, Daniel, Inteligența emoțională, Editura Curtea Veche, 2018
www. Wikipedia

Gamificarea – metodă de predare a disciplinei Educație Tehnologică

Introducere

Școala contemporană este tot mai mult provocată să se reinventeze. Elevii de astăzi cresc într-un mediu digital, sunt familiarizați cu tehnologia, aplicațiile și jocurile video de la vârste fragede și așteaptă ca procesul educațional să reflecte dinamismul lumii în care trăiesc. În acest context, metodele clasice de predare – bazate pe expunere, memorare și evaluare formală – își pierd tot mai mult eficiența în a capta atenția și interesul real al elevilor. O soluție viabilă și tot mai frecvent adoptată în școlile din întreaga lume este gamificarea.

Gamificarea este o metodă inovatoare care presupune integrarea elementelor din jocuri în procesul de predare. Prin această abordare, învățarea devine mai atractivă, mai interactivă și mai motivantă pentru elevi. În special la disciplina Educație Tehnologică, unde învățarea este centrată pe practică, colaborare și dezvoltarea de competențe concrete, gamificarea se dovedește a fi o strategie extrem de eficientă.

Ce este gamificarea în educație ?

Gamificarea nu înseamnă să transformi complet ora într-un joc, ci să integrezi componente specifice jocurilor în cadrul lecției, pentru a spori implicarea și motivația elevilor. Printre aceste componente se numără:

- Obiective clare și sarcini în stil „misiune”;
- Punctaje și sisteme de recompensare pentru activități finalizate;
- Niveluri de progres – fiecare elev urcă treptat în dificultate;
- Insigne sau „badge-uri” – pentru atingerea unor performanțe specifice;
- Clasamente sau tabele de scor – pentru stimularea competiției;
- Feedback rapid și constant – esențial pentru învățare activă.

Toate aceste elemente au rolul de a transforma elevul dintr-un ascultător pasiv într-un participant activ. Într-un mediu gamificat, elevii nu mai învață doar pentru o notă, ci pentru a-și atinge obiective personale, pentru a avansa în joc, pentru a fi recunoscuți în grupul lor și, mai ales, pentru că se simt implicați. Mai mult decât atât, gamificarea aduce o doză sănătoasă de distracție și curiozitate, care face lecțiile mai vii și mai memorabile.

Gamificarea la nivelul gimnazial

Elevii de gimnaziu sunt la o vârstă caracterizată prin energie, dorință de afirmare, nevoia de interacțiune și preferința pentru activități dinamice. Este o perioadă ideală pentru implementarea unor metode didactice care să le stimuleze creativitatea, colaborarea și gândirea critică.

Gamificarea se potrivește perfect acestui segment de vârstă, pentru că:

- Creează un mediu sigur și motivant, în care elevii sunt încurajați să încerce, să greșească și să învețe din greșeli;

- Le oferă feedback imediat, ceea ce le sporește încrederea și îi ajută să-și corecteze comportamentele de învățare;
- Promovează colaborarea în echipe, un aspect esențial pentru dezvoltarea abilităților sociale;
- Transformă lecțiile în provocări interesante, în care elevii concurează sau colaborează pentru a atinge obiective comune.

Mai ales la disciplina Educație Tehnologică, unde activitățile practice și lucrul în echipă sunt frecvente, gamificarea oferă un cadru natural pentru dezvoltarea de proiecte aplicate în care elevii învață activ, se implică și obțin rezultate vizibile.

Beneficiile gamificării în Educația Tehnologică

Gamificarea are multiple efecte pozitive asupra procesului educațional, iar în cadrul Educației Tehnologice, acestea devin și mai vizibile. Iată câteva dintre cele mai importante:

- Creșterea motivației intrinseci: elevii nu mai învață doar pentru note, ci pentru a-și atinge obiective personale sau de echipă;
- Învățare activă și aplicată: elevii se implică direct în sarcini practice, își folosesc cunoștințele și își dezvoltă gândirea logică;
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă: prin sarcini colaborative, elevii învață să comunice, să se organizeze și să își asume responsabilități;
- Feedback continuu și clar: elevii își înțeleg progresul în timp real, știu ce au de îmbunătățit și pot ajusta rapid direcția;
- Acceptarea greșelii ca parte a procesului de învățare: sistemul de puncte sau niveluri permite elevilor să încerce din nou fără teama de eșec.

În plus, gamificarea contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, mai ales atunci când sunt utilizate platforme online, aplicații educaționale sau instrumente interactive:

- Kahoot pentru recapitulare rapidă la „tipuri de materiale” sau „instrumente de măsură”;
- Wordwall pentru asocieri interactive (ex: procese tehnologice – utilaje);
- Quizizz pentru teste cu punctaj și clasament pe echipe.

Concluzie

Gamificarea nu este doar o modă trecătoare în educație, ci o strategie pedagogică validată prin rezultate concrete. Aplicată corect, ea poate transforma profund experiența școlară, mai ales în discipline ca Educația Tehnologică, unde învățarea activă și practică sunt esențiale.

Pentru elevii de gimnaziu, gamificarea este o modalitate de a se regăsi în lecții, de a învăța cu plăcere și de a-și dezvolta abilități esențiale pentru viitor. Profesorii devin facilitatori ai învățării, creând contexte atractive și motivante, iar elevii devin parteneri activi în procesul educativ.

În concluzie, gamificarea este mai mult decât o metodă de predare – este un instrument de transformare a școlii într-un spațiu viu, relevant și plin de oportunități pentru fiecare elev.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Prof. educație timpurie Mihăieș Maria Alina

Grădinița "Zâna Florilor", sector 6, București

Într-o eră a digitalizării accelerate, procesul educațional a început să se transforme semnificativ, adaptându-se nevoilor noilor generații de elevi și studenți. Una dintre cele mai promițătoare metode moderne de predare este **gamificarea** – aplicarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, cum ar fi educația.

Prin utilizarea tehnicilor de gamificare, profesorii pot stimula motivația, implicarea și performanțele elevilor, făcând învățarea mai interactivă și mai atractivă.

CONCEPTUL DE GAMIFICARE

Termenul „gamificare” provine din limba engleză – *gamification* – și a fost introdus în literatura de specialitate în jurul anului 2002, fiind popularizat începând cu 2010.

Gamificarea constă în utilizarea unor mecanisme specifice jocurilor (puncte, niveluri, recompense, misiuni, clasamente etc.) în contexte non-ludice, pentru a spori implicarea și motivația participanților.

În domeniul educațional, gamificarea presupune:

- integrarea competiției pozitive;
- stabilirea unor obiective clare de învățare;
- obținerea de feedback imediat;
- încurajarea progresului individual;
- oferirea unui cadru sigur pentru eșec și învățare din greșeli.

BENEFICIILE GAMIFICĂRII ÎN EDUCAȚIE

Gamificarea aduce numeroase avantaje procesului educativ, printre care:

a) Creșterea motivației

Prin introducerea unor elemente ludice, elevii devin mai interesați de conținutul predat. Premisele unei atmosfere relaxate și dinamice sporesc dorința de a învăța.

b) Implicare activă

Elevii participă mai activ în timpul lecțiilor, simțindu-se provocați și recompensați pentru eforturile lor. Aceasta conduce la dezvoltarea gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor.

c) Feedback instant

Un element esențial al gamificării este oferirea feedbackului imediat. Astfel, elevii își pot corecta greșelile pe loc și își pot îmbunătăți performanțele într-un ritm personalizat.

d) Adaptarea la stiluri diferite de învățare

Gamificarea permite utilizarea unei game variate de metode – vizuale, auditive, interactive – adaptându-se diferitelor stiluri de învățare ale elevilor.

APLICAȚII PRACTICE ALE GAMIFICĂRII

În practică, gamificarea poate fi integrată în educație prin diverse mijloace:

- **Platforme online** precum Kahoot!, Quizizz, ClassDojo sau Duolingo;
- **Sisteme de punctaj și recompense** în cadrul lecțiilor tradiționale;
- **Proiecte pe bază de misiuni**, în care elevii îndeplinesc sarcini pentru a avansa la niveluri superioare;
- **Jocuri educaționale digitale** adaptate pentru disciplinele școlare.

Un exemplu concret poate fi integrarea aplicației Kahoot! în lecțiile de limbi străine pentru evaluarea cunoștințelor gramaticale și lexicale într-un mod competitiv și antrenant.

LIMITĂRI ȘI PROVOCĂRI

Deși aduce multe beneficii, gamificarea nu este lipsită de provocări:

- Poate duce la **dependență de recompense** externe și scăderea motivației intrinseci;
- Necesită **resurse tehnice și formare** a cadrelor didactice;
- Este posibil ca **unii elevi** să nu răspundă pozitiv acestui stil de învățare, preferând metodele clasice.

Prin urmare, gamificarea trebuie folosită ca o **complementare** a metodelor tradiționale, nu ca o înlocuire totală.

Gamificarea procesului educațional reprezintă o metodă inovatoare, care poate revoluționa modul în care învățăm și predăm. Prin aplicarea eficientă a mecanismelor de joc, profesorii

pot stimula participarea activă, motivația și performanțele elevilor. Cu toate acestea, este esențială o implementare echilibrată, adaptată nevoilor și particularităților fiecărei clase.

Într-o lume în continuă schimbare, educația are nevoie de instrumente moderne care să transforme procesul de predare într-o experiență captivantă și eficientă.

BIBLIOGRAFIE

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
4. Radu, M. (2020). *Gamificarea în educația modernă: strategii și practici*. Revista de Pedagogie, nr. 2.
5. <https://kahoot.com/>
6. <https://www.classdojo.com/>

Gamificarea în predarea limbii germane:

câteva strategii eficiente pentru o învățare activă și motivantă

Autor: Manuela Mineață

Colegiul Național „Costache Negruzzi” – Iași

În ultimele decenii, educația a trecut prin schimbări profunde cauzate de dinamica rapidă a societății contemporane. Tehnologia digitală, modificările în profilul cognitiv și emoțional al elevilor, dar și noile teorii pedagogice au impus o reevaluare a metodelor tradiționale de predare. În acest context, gamificarea – adică integrarea elementelor de joc în procesul educațional – a devenit o strategie inovatoare și eficientă, menită să sporească motivația, implicarea și performanțele elevilor (Neacșu, 2010, p. 18).

Gamificarea nu înseamnă doar *a face ora o joacă*, ci organizarea învățării într-o formă atractivă, cu obiective clare, reguli transparente și feedback rapid. Elementele preluate din jocuri – precum punctele, nivelurile, clasamentele sau recompensele simbolice – sunt adaptate contextului educațional pentru a genera angajament și progres vizibil (Iacob, 2020, p. 21). Johan Huizinga descria jocul ca pe o activitate serioasă, un fundament al culturii umane și al procesului de învățare, ceea ce susține puternic valoarea didactică a gamificării (Huizinga, 1998, p. 35).

Studiile pedagogice arată că elevii învață mai bine atunci când sunt activi, curioși și implicați emoțional, iar gamificarea facilitează exact aceste componente, transformând învățarea într-un proces sigur, motivant și recunoscut la fiecare pas (Neacșu, 2010, p. 40).

De ce gamificare în predarea limbii germane? Învățarea limbii germane prezintă adesea provocări specifice, datorită regulilor gramaticale complexe, declinării, poziției verbului în propoziție și altor particularități care pot genera frica de greșeli și demotivare. Prin integrarea jocului, se reduce această tensiune, iar elevii sunt stimulați să participe activ, să repete noțiunile într-un cadru plăcut și să depășească frica de greșeală.

Cercetările din spațiul german arată că învățarea prin joc și activitățile gamificate cresc implicarea și asigură o consolidare mai durabilă a cunoștințelor (Zoll & Bethke, 2018, p. 60). Mai mult, prin abordări ludice, profesorii pot adapta lecțiile pentru a răspunde nevoilor individuale ale elevilor, sporind autonomia și creativitatea acestora.

Există însă numeroase studii care arată faptul că, pentru o implementare eficientă, gamificarea trebuie să respecte câteva principii pedagogice fundamentale, care garantează relevanța și eficiența procesului didactic:

1. Scop clar și recompensă vizibilă

Elevii trebuie să știe exact ce obiectiv urmăresc și care este recompensa pentru efortul lor. Acest lucru ajută la orientarea atenției și crește motivația. De exemplu, un sistem de puncte sau insigne / stickere simbolice care reflectă progresul învățării conferă o satisfacție palpabilă și întărește dorința de implicare (Iacob, 2020, p. 20).

2. Feedback imediat și constructiv

În cadrul jocurilor educaționale, răspunsul primit rapid le permite elevilor să corecteze greșelile pe loc și să înțeleagă unde trebuie să se îmbunătățească. Feedback-ul clar și pozitiv stimulează încrederea și reduce frustrarea, fiind esențial pentru o învățare eficientă (Neacșu, 2010, p. 35).

3. Vizibilitatea progresului

Prin introducerea unor elemente precum niveluri, clasamente sau cataloage de realizări, elevii pot vedea concret cum avansează. Acest aspect este motivant și îi ajută să se autocontroleze și să își stabilească noi ținte (Mureșan & Preda, 2008, p. 55).

4. Competiție constructivă și colaborare

Gamificarea poate stimula competiția sănătoasă între elevi, dar și colaborarea. Acest echilibru este important pentru dezvoltarea abilităților sociale, învățarea cooperativă și încurajarea schimbului de cunoștințe între colegi (Piel, 2002, p. 38).

5. Alegerea și autonomia elevului

Permițându-le elevilor să aleagă cum să abordeze o sarcină, se cultivă responsabilitatea față de propria învățare. Autonomia în cadrul jocului educațional duce la o implicare mai profundă și la dezvoltarea gândirii critice (Iacob, 2020, p. 28).

6. Relevanța și contextul autentic

Jocurile și activitățile trebuie să aibă legătură cu situații reale sau cât mai apropiate de viața cotidiană a elevilor. Acest lucru facilitează transferul cunoștințelor din sala de clasă în afara ei, ceea ce este esențial pentru învățarea unei limbi străine.

7. Varietatea și noutatea

Pentru a menține interesul, este necesară alternarea tipurilor de jocuri și activități, astfel încât să nu apară plictiseala. Diversitatea stimulează curiozitatea și implicarea pe termen lung. Aceste principii asigură un cadru educațional structurat și motivant, în care învățarea limbii germane devine un proces activ, plăcut și eficient.

Regăsim, în cele ce urmează, doar câteva exemple practice de gamificare în predarea limbii germane. Există extrem de multe tipuri de joc care pot fi introduse în momente cheie ale procesului de predare-învățare, nu ar fi aici însă spațiu suficient pentru a le numi pe toate.

- Wortschatz-Bingo (A1–A2): elevii primesc tabele cu imagini sau cuvinte pe o temă (alimente, piese vestimentare, sporturi etc.). Profesorul oferă definiții sau spune cuvântul în germană, iar elevii bifează pe fișe. Câștigă cine finalizează primul o linie. Beneficii: dezvoltarea vocabularului, asociere auditiv-vizuală, participare activă.
- Die Schnitzeljagd (Vânătoare de comori gramaticale) (A2–B1): elevii caută prin clasă propoziții incomplete, pe care le completează corect și le aduc la profesor sau confruntă cu foaia de răspuns oferită de profesor și se corectează în echipe. Exersează verbe, pronume, articole.
- Kahoot – Evaluare interactivă (toate nivelurile): test în timp real cu întrebări de vocabular sau gramatică. Elevii concurează, iar rezultatele se afișează instant.
- Rollenspiel – Jocuri de rol cu punctaj (A2–B1): simulări de situații cotidiene în perechi sau grupuri, punctate pentru vocabular, coerență, politețe.
- Mission: Deutsch – Misiuni săptămânale gamificate (A1–B1): misiuni creative precum înregistrări video, afișe, invitații în limba germană.
- Das Rad der Herausforderungen – Roata provocărilor: roată (virtuală sau fizică) cu sarcini (conjugare, propoziții cu „weil” etc.). Dezvoltă spontaneitatea și consolidarea cunoștințelor (wordwall oferă un model atractiv pentru o astfel de roată, cu efecte sonore)
- Carnetul de progres – „Deutsch-Pass”: pașaport al învățării cu puncte sau stickere simbolice pentru activități și progres.
- Quizlet Live (A1–B2): joc de echipă pentru potrivirea vocabularului cu definiții în timp limitat.
- Sätze ordnen – Sortarea propozițiilor (A2–B1): elevii primesc propoziții dezordonate și trebuie să le pună în ordinea corectă, exersând structura frazei și ordinea cuvintelor.
- Brettspiel – Joc de masă educativ (A1–B1): joc de masă cu casete ce solicită răspunsuri corecte pentru a avansa.
- Wordwall – Jocuri interactive digitale (toate nivelele): exerciții digitale interactive accesibile pe dispozitive mobile.
- Dialogkarten – Carduri de dialog (A2–B1): carduri cu replici incomplete. Elevii continuă dialoguri în situații uzuale, dezvoltând fluența.

- Wörterkette – Lanțul de cuvinte (A2–B1): fiecare spune un cuvânt care începe cu ultima literă a cuvântului precedent, pe teme specifice.
- Tabu în limba germană (A2–B1): descrierea unui cuvânt fără a folosi termeni interziși, pentru dezvoltarea vocabularului.
- Ketten-Geschichten – Povestiri în lanț (A2–B1): fiecare elev adaugă o propoziție în povestea în limba germană, dezvoltând creativitatea și structurile gramaticale.

În concluzie s-ar putea spune că gamificarea reprezintă o metodă flexibilă, adaptabilă și eficientă, care transformă predarea limbii germane într-o experiență interactivă, centrată pe elev și plină de sens. Prin combinarea rigoarei cu ludicul și prin integrarea tehnologiei, procesul de învățare devine nu doar posibil, ci și atractiv, reducând anxietatea și crescând performanțele elevilor. Din acest motiv – în contextul actual, e dificil să nu aducem vorba - se poate considera că reducerea numărului de ore de studiu în cazul limbilor străine în școli reprezintă un risc major pentru calitatea pregătirii lingvistice a elevilor, cu efecte negative pe termen lung asupra competențelor lor de comunicare în limbi moderne. Această diminuare, ca și alte modificări preconizate, poate genera demotivare și o percepție distorsionată a învățării. Termenul de „gamificare” pare a căpăta, în noua realitate românească, o nouă accepțiune: dintr-un instrument didactic, un mijloc de a stimula interesul și performanța, devine, din păcate, un eufemism pentru „joaca de-a educația”.

Bibliografie

- Dauvillier, C. & Lévy-Hillerich, D. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. München: Langenscheidt Verlag.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. București: Editura Humanitas.
- Neacșu, I. (2010). *Metode și tehnici de învățare eficientă*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Iacob, C. (2020). *Motivația în educație: Teorie și practică*. Cluj-Napoca: Editura Eikon.
- Mureșan, L. & Preda, M. (2008). *Psihopedagogie*. Iași: Editura Polirom.
- Piel, J. (2002). *Sozialkompetenz in der Schule fördern*. München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Pohl, Gabriele (2014). *Kindheit - aufs Spiel gesetzt. Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes*. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.
- Zoll, F., & Bethke, A. (2018). *Spielerisch Deutsch lernen*. Berlin: Cornelsen Verlag.

Gamificarea: Un Instrument Inovator pentru Îmbunătățirea Motivației și Performanței în Diverse Domenii

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor de joc în contexte non-ludice, având ca scop stimularea motivației, implicării și comportamentului dorit în rândul utilizatorilor. În ultimul deceniu, această metodă a câștigat popularitate în educație, afaceri, sănătate și formare profesională. Studiul de față investighează conceptele-cheie ale gamificării, aplicațiile sale în contexte practice și eficiența acestora în raport cu obiectivele comportamentale și cognitive ale utilizatorilor.

1. Introducere

Termenul de "gamificare" a fost popularizat la începutul anilor 2010 și se referă la utilizarea mecanicilor și elementelor de design specifice jocurilor în activități care nu sunt jocuri. Scopul principal al gamificării este acela de a crește angajamentul utilizatorilor, motivația intrinsecă și retenția informațiilor. Această abordare s-a dovedit a fi eficientă în educație, sănătate, marketing și medii organizaționale.

2. Elemente de Gamificare

Principalele componente gamificate includ:

- **Puncte și scoruri**
- **Insigne (badges)**
- **Clasamente (leaderboards)**
- **Niveluri și progresie**
- **Misiuni și provocări**
- **Feedback imediat**

3. Teorii fundamentale ale gamificării

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan)
- Sugerează că motivația crește atunci când sunt satisfăcute nevoile de competență, autonomie și relaționare. Gamificarea sprijină aceste nevoi prin provocări, libertate de alegere și interacțiune socială⁽¹⁾.

Prof. înv. primar: ANAMARIA MÎNICARU

Școala Gimnazială nr. 1 Todirești

- Teoria Flow (Csíkszentmihályi)
- Oferă cadrul pentru proiectarea activităților care induc o stare de concentrare profundă. Gamificarea menține elevii implicați prin provocări echilibrate cu nivelul lor de abilități⁽¹⁾.
- Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)
- Un cadru de analiză a motivației în gamificare, bazat pe 8 factori precum realizarea, creativitatea, posesia și influența socială⁽²⁾.

4. Aplicații Practice

Gamificarea în educație: Teorii, modele și cercetări comparative

Gamificarea este o strategie educațională care transformă activitățile de învățare în experiențe captivante, folosind elemente de joc precum puncte, insigne, niveluri și provocări.

Modele didactice gamificate:

- Modelul testat în învățământul postuniversitar

Remus Văidăhăzan a dezvoltat un model didactic gamificat cu 6 unități de lucru, evaluat pozitiv pentru valoarea sa pragmatică și hedonică⁽²⁾.

- Modelul LIVRESQ pentru lecții interactive

Integrează scenarii ramificate, quiz-uri, sisteme de badge-uri și provocări contra cronometru pentru a stimula motivația elevilor⁽¹⁾.

- Compendiul de metode pentru gamificare digitală

Oferă strategii adaptate învățării online, inclusiv pentru elevii cu nevoi speciale, și include exemple de platforme precum Classcraft, Duolingo și Socrative⁽³⁾.

Platformele educaționale precum Duolingo sau Kahoot! utilizează gamificarea pentru a crește motivația elevilor și rata de finalizare a cursurilor. Studiile arată că utilizatorii gamificați prezintă un interes crescut și o performanță academică superioară.

5. Limitări și Critici

Gamificarea nu este o soluție universală. Dacă este prost implementată, poate duce la dependență de recompense externe, scăderea motivației intrinseci și chiar frustrare. Este esențial ca designul gamificării să fie centrat pe utilizator și adaptat scopului specific.

Gamificarea înseamnă *folosirea elementelor din jocuri în activități care nu sunt jocuri*. Scopul este să facem aceste activități mai interesante, mai atractive și mai eficiente.

Prof. înv. primar: ANAMARIA MÎNICARU

Școala Gimnazială nr. 1 Todirești

☞ Exemplu: când o aplicație de învățare îți dă puncte, insigne și te urcă în clasament, folosește gamificarea.

6. De ce este importantă gamificarea în educație?

Gamificarea poate transforma o lecție obișnuită într-o experiență interactivă și plăcută. Ea:

- ☒ crește motivația elevilor/studentilor
- ☒ stimulează participarea activă
- ☒ ajută la reținerea informației
- ☒ oferă feedback rapid
- ☒ susține colaborarea între colegi

7. Cercetări comparative și aplicații

- Simpozionul Internațional TeachIT

Reunește articole științifice care compară teorii și modele de gamificare aplicate în România și Republica Moldova, promovând colaborarea educațională internațională⁽⁴⁾.

- Studiul „Gamificarea: o alternativă viabilă în învățare”

Analizează impactul gamificării asupra motivației elevilor digitali și oferă o strategie de implementare bazată pe profilul elevilor, obiective clare și activități adaptate⁽⁵⁾.

6. Concluzii

Gamificarea, atunci când este aplicată strategic, poate transforma activitățile obișnuite în experiențe captivante și eficiente. Cu toate acestea, succesul ei depinde de o înțelegere profundă a comportamentului uman, a contextului aplicării și a echilibrului între motivația extrinsecă și cea intrinsecă.

Referințe:

- [1] Gamificarea RED-urilor: exemple, teorii și aplicații în platforma... (<https://livresq.com/ro/news/gamificarea-red-urilor-exemple-teorii-si-aplicatii-in-platforma-livresq/>)
- [2] THE ATTRACTIVENESS OF A DIDACTIC GAMIFICATION MODEL TESTED IN A... (<https://studia.reviste.ubbcluj.ro/index.php/subbeducatio/article/view/1388>)

Prof. înv. primar: ANAMARIA MÎNICARU

Școala Gimnazială nr. 1 Todirești

[3] Compendiu de metode pentru gamificare în învățarea digitală (<https://ctmbacescu.ro/wp-content/uploads/2023/01/Compendiu-de-metode-pentru-gamificare-in-invatarea-digitala.pdf>)

[4] TeachIT - Centrul Pentru Perfectionare in Educatie (<https://teachit.ro/>)

[5] GAMIFICAREA: O ALTERNATIVĂ VIABILĂ ÎN ÎNVĂȚARE - IDSI (https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/46-51_26.pdf)

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the MindTrek Conference.

Pédagogie ludique et apprentissage du FLE : les avantages de la gamification

Mitrache Loredana

Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu” Craiova

L'enseignement des langues étrangères, et en particulier du français langue étrangère (FLE), a longtemps reposé sur des méthodes traditionnelles telles que les exercices grammaticaux, les dictées, et les dialogues structurés. Toutefois, face à un public d'apprenants souvent hétérogène et à des motivations diverses, il devient essentiel d'explorer des approches novatrices pour maintenir l'engagement et favoriser un apprentissage dynamique. La gamification dans l'apprentissage offre une réponse pertinente aux défis actuels de l'enseignement du FLE. Cette méthode stimule la motivation des élèves, renforce leur engagement et favorise une immersion ludique qui facilite l'acquisition des compétences linguistiques. Cet article explore les fondements théoriques de la gamification en éducation et ses applications pédagogiques spécifiques en FLE, tout en proposant de bonnes pratiques pour l'intégrer efficacement en classe.

1. La Gamification : Une Approche Motivante

La gamification repose sur l'idée que l'intégration des mécanismes du jeu – défis, récompenses, compétition, feedback instantané – peut transformer une activité d'apprentissage dans une expérience interactive et engageante. En FLE, la gamification permet de surmonter les obstacles psychologiques à l'apprentissage d'une langue étrangère, comme la peur de faire des erreurs ou la perte de la motivation. La gamification se base sur les principes de la motivation intrinsèque et extrinsèque, en cherchant à rendre l'apprentissage à la fois stimulant et interactif.

Les jeux, tout comme les activités de gamification, favorisent un environnement où les élèves peuvent prendre des risques, explorer des idées nouvelles, et interagir avec leurs pairs. Cela s'inscrit dans une perspective d'apprentissage constructiviste où les élèves participent activement à la construction de leur propre savoir.

2. La Gamification et la Théorie de l'Autodétermination en FLE

Selon la théorie de l'autodétermination (Deci & Ryan, 1985), la motivation des apprenants est favorisée lorsqu'ils perçoivent qu'ils sont en contrôle de leur apprentissage, qu'ils sont compétents et qu'ils éprouvent un sentiment d'appartenance. Ces trois éléments sont facilement intégrables dans une démarche de gamification, notamment en FLE :

- ✓ Autonomie : L'enseignant peut offrir aux élèves des choix concernant les activités linguistiques à réaliser, comme la sélection de sujets de discussion ou de jeux en ligne.
- ✓ Compétence : Les jeux permettent une progression visible (ex. : atteindre un nouveau niveau, gagner des badges) qui valorise les réussites linguistiques des apprenants.
- ✓ Appartenance : Les défis collaboratifs ou compétitifs (par exemple, des quiz en équipes) encouragent les élèves à travailler ensemble, renforçant ainsi la dimension sociale de l'apprentissage.

L'engagement des élèves en FLE peut être stimulé par l'intégration d'activités ludiques. Les jeux, les applications interactives, les simulations et les concours permettent aux élèves de se plonger dans des situations réelles de communication tout en jouant. Par exemple, un jeu de rôle peut être utilisé pour simuler des situations de la vie quotidienne en français, renforçant ainsi l'acquisition des compétences communicatives.

3. Bonnes Pratiques de Gamification en Classe de FLE

- ✓ Des jeux en ligne adaptés au FLE

Des plateformes comme Kahoot, Quizlet ou Classcraft permettent de créer des activités de révision dynamiques où les apprenants peuvent tester leurs connaissances de manière ludique. Ces outils permettent non seulement de renforcer la mémorisation du vocabulaire et des structures grammaticales, mais aussi de maintenir un haut niveau de motivation.

Exemple de bonne pratique :

Kahoot pour la révision du vocabulaire : L'enseignant crée des quiz thématiques sur des champs lexicaux étudiés (ex. : la nourriture, la famille, les transports). Les apprenants, divisés en équipes, répondent aux questions en temps réel, ce qui rend l'exercice compétitif et amusant.

- ✓ Les badges et les récompenses : la valorisation du progrès

L'un des éléments clés de la gamification est l'attribution de récompenses pour les progrès réalisés. En FLE, cela peut prendre la forme de badges, de points ou de niveaux. Par exemple, un élève peut recevoir un badge pour avoir utilisé correctement un certain nombre de nouveaux mots en contexte ou avoir maîtrisé une conjugaison spécifique.

Exemple de bonne pratique :

Système de badges pour les compétences : L'enseignant attribue des badges virtuels pour chaque compétence acquise, comme un badge "Prononciation parfaite" ou "Vocabulaire élargi". Cette méthode permet de suivre visuellement les progrès des élèves et les motive à atteindre de nouveaux objectifs.

✓ Jeux de rôle et simulations

Les jeux de rôle sont particulièrement efficaces pour la pratique du FLE, car ils permettent aux apprenants de s'immerger dans des situations de communication authentiques tout en se familiarisant avec le vocabulaire et les structures grammaticales nécessaires à ces situations. Ces activités sont d'autant plus engageantes lorsqu'elles sont accompagnées de scénarios qui incluent des éléments ludiques, comme des missions à accomplir ou des objectifs à atteindre.

Exemple de bonne pratique :

Jeux de rôle en situation réelle : Organiser des scénarios où les apprenants jouent le rôle d'un serveur et d'un client dans un restaurant, ou d'un touriste et d'un habitant dans une ville. Les élèves doivent utiliser des expressions courantes et gérer des dialogues réalistes, tout en étant encouragés à "gagner" des points pour chaque interaction réussie.

✓ Collaboration et Compétition

La gamification peut aussi prendre une forme collaborative ou compétitive pour encourager l'apprentissage social. Les élèves peuvent être divisés en équipes et participer à des jeux de groupe où la coopération est essentielle pour résoudre des problèmes ou accomplir des tâches linguistiques.

Exemple de bonne pratique :

Escape game: Pour donner envie aux apprenants de participer activement du début à la fin, commencez par rédiger un texte ou une histoire dans l'introduction. Vous pouvez modifier les personnages et ajouter des indices et des faits – tout le monde peut être suspect... Vous voulez un jeu sensationnel ? Fixez une limite de temps pour accomplir la mission et vous échapper à temps.

Conclusion

La gamification est un levier puissant pour dynamiser l'enseignement du FLE. En rendant l'apprentissage plus interactif, plus motivant et plus engageant, elle permet aux apprenants de se sentir plus impliqués dans leur apprentissage et de développer leurs compétences linguistiques de manière ludique et efficace. Toutefois, pour que la gamification

soit un succès, elle doit être soigneusement intégrée dans la pédagogie, en veillant à ce que l'aspect ludique ne prenne pas le dessus sur les objectifs pédagogiques. Les bonnes pratiques proposées – jeux en ligne, badges, jeux de rôle, et collaboration – sont des outils précieux pour une gamification réussie en classe de FLE. En adoptant ces stratégies, les enseignants peuvent créer un environnement d'apprentissage stimulant qui favorise non seulement l'acquisition de la langue, mais aussi l'épanouissement des apprenants.

Bibliographie

Deci, E. L., & Ryan, R. M., *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*, Springer Science & Business Media, 1985

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H., *La gamification est-elle efficace ? Revue de la littérature empirique sur la gamification*. Actes de la 47e conférence annuelle internationale sur les systèmes d'information à Hawaï (HICSS), 2014

Piaget, J., *La psychologie de l'enfant*, Flammarion, 1974

INTEGRAREA JOCURILOR INTERACTIVE LA ORA DE LIMBA ENGLEZA

Prof.Luminita Mocanu, Colegiul National'Nicolae Balcescu' Braila

Introducere

Integrarea jocurilor interactive în sala de clasă ESL nu înseamnă doar să faci învățarea mai distractivă – ci să îmbunătățești întreaga experiență educațională. În calitate de profesori, scopul nostru este să creăm medii în care elevii nu doar să fie implicați, ci și să participe activ în parcursul lor educațional. Jocurile interactive sunt instrumente puternice care pot transforma o lecție ESL tradițională într-o experiență de învățare dinamică și eficientă. În acest articol, vom explora beneficiile utilizării jocurilor în sala de clasă ESL, strategii de integrare și exemple de jocuri care pot fi implementate ușor în lecții.

1. (Board Race)

Competențe exersate: vocabular, gramatică

Pentru cine este potrivit: toate nivelurile și vârstele

Materiale necesare: tablă, cretă/markere, burete

Acest joc este ideal pentru recapitularea vocabularului și funcționează excelent ca activitate de încălzire. Împarte clasa în două echipe și oferă fiecărei echipe un marker colorat. Scrie o temă în partea de sus a tablei, iar elevii vor scrie, în ștafetă, cât mai multe cuvinte legate de acea temă. Cuvintele corecte aduc puncte.

2. Ghicește minciuna (Call My Bluff / Două adevăruri și o minciună)

Competențe exersate: vorbire

Pentru cine este potrivit: toate nivelurile, preferabil grupe mai mari de vârstă

Materiale necesare: tablă, cretă/markere

Un joc ideal la început de semestru pentru a se cunoaște elevii între ei. Scrie trei afirmații despre tine: două false și una adevărată. Elevii pun întrebări și încearcă să ghicească adevărul. Apoi, aceștia creează propriile afirmații și joacă în perechi.

Abilități exersate: Vorbire

Pentru cine este potrivit: Potrivit pentru toate nivelurile și vârstele, dar ideal pentru grupuri mai mari

Materiale necesare

Tablă (clasică sau whiteboard), cretă sau markere, burete

3. Simon spune

Abilități exersate: Înțelegere orală, vocabular

Potrivit pentru: Elevi mici

Materiale necesare: Niciunul

Este ideal pentru diminețile de luni sau după-amiezile de vineri. Singurul dezavantaj: elevii nu mai vor să se oprească din jucat!

Cum se joacă:

- Stai în fața clasei (tu ești „Simon”).
- Fă o acțiune și spune „Simon spune [acțiunea]”.
- Repetă cu acțiuni diferite.
- Fă o acțiune fără să spui „Simon spune”. Cine o face, iese.
- Câștigă ultimul elev rămas.
- Pentru dificultate sporită, accelerează ritmul.

4. Cursa cuvintelor amestecate (Word Jumble Race)

Abilități exersate: Gramatică, ordine în propoziție, ortografie, scriere

Potrivit pentru: Toate vârstele și nivelurile

Materiale necesare: Hârtie, markere colorate, foarfece

Cum se joacă:

- Scrie propoziții în culori diferite.
- Taie propozițiile în cuvinte.
- Pune-le în recipiente.
- Împarte clasa în echipe.
- Echipele trebuie să aranjeze propozițiile corect.
- Câștigă echipa care termină prima.

5. Spânzurătoarea (Hangman)

Abilități exersate: Vocabular

Potrivit pentru: Elevi mici

Materiale necesare: Tablă și cretă / marker

Cum se joacă:

- Gândește-te la un cuvânt și scrie spații pentru fiecare literă.
- Elevii propun litere.
- Dacă litera e corectă, o scrii pe poziții. Dacă nu, desenezi omul spânzurat.
- Jocul se termină când cuvântul e ghicit sau desenul complet.

6. Pictionary

Abilități exersate: Vocabular

Potrivit pentru: Toate vârstele

Materiale necesare: Bilețele, tablă, marker

Cum se joacă:

- Scrie cuvintele pe bilețele.
- Împarte clasa în echipe.
- Câte un elev desenează un cuvânt.
- Prima echipă care ghicește primește un punct.
- Elevul desemnează un alt coleg care desenează.
- Continuă până se termină cuvintele.

6. Mima (The Mime)

Abilități exersate: Vocabular, vorbire

Potrivit pentru: Toate vârstele

Materiale necesare: Bilețele cu acțiuni

Cum se joacă:

- Scrie acțiuni și pune-le în săculeț.
- Fă două echipe.
- Câte un elev din fiecare mimează.
- Echipa care ghicește prima câștigă.
- Fiecare elev trebuie să mimeze măcar o dată.

7. Scaunul fierbinte (Hot Seat)

Abilități exersate: Vocabular, vorbire, ascultare

Potrivit pentru: Toate vârstele

Materiale necesare: Scaun, tablă

Cum se joacă:

- Fă 2 echipe.
- Câte un elev stă cu spatele la tablă.
- Scrie un cuvânt.
- Colegii descriu cuvântul fără să-l spună.
- Continuă până când fiecare a participat.

8. Unde să merg? (Where Shall I Go?)

Concluzie

Aceste activități creative de limba engleză îi vor menține pe elevi implicați și fericiți în timp ce învață! Indiferent de vârstă, aceste jocuri ESL transformă ora într-un moment activ, distractiv și eficient.

Bibliografie,

Wright, Andrew, David Betteridge, and Michael Buckby. *Games for Language Learning*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

Abilități exersate: Prepoziții, vorbire, ascultare

Potrivit pentru: Toate vârstele

Materiale necesare: Mobilier, eșarfe

Cum se joacă:

- Rearanjează clasa într-un labirint.
- Fă perechi; un elev are ochii acoperiți.
- Celălalt îl ghidează prin labirint cu indicații.

9. Splat

- Abilități exersate: Ascultare, vorbire, vocabular
- Potrivit pentru: Toate vârstele, Materiale necesare: Palete, fișe cu imagini

Cum se joacă:

- Fă 2 echipe.
- Pune fișele pe tablă.
- Câte un elev din fiecare echipă vine cu paletă.
- Spui un cuvânt – cine „lovește” corect câștigă punctul.
- Repetă cu alți elevi.

Gamificarea în Orele de Limba și Literatura Română: Avantaje și Dezavantaje

Gamificarea, adică integrarea elementelor de joc în procesul educațional, a devenit tot mai prezentă în școli, inclusiv în cadrul orelor de Limba și literatura română. Această metodă inovatoare își propune să crească motivația elevilor, să facă învățarea mai atractivă și să dezvolte o serie de competențe esențiale. Totuși, ca orice strategie didactică, gamificarea are atât beneficii, cât și limite.

Avantajele gamificării

Creșterea motivației și a implicării

Elevii se simt mai atrași de activitățile care implică provocări, recompense, clasamente și elemente de competiție. Exemplu: Într-o lecție despre „Baltagul” de Mihail Sadoveanu, profesorul poate organiza un joc de tip quiz cu întrebări despre personaje, acțiuni și simboluri.

Consolidarea cunoștințelor prin joc

Repetiția și aplicarea cunoștințelor în contexte ludice contribuie la o mai bună fixare a informației. Exemplu: Pentru recapitularea figurilor de stil, se poate organiza un joc de tip „Vânătoare de comori literare”.

Stimularea gândirii critice și a creativității

Gamificarea poate încuraja elevii să gândească logic, să colaboreze și să vină cu soluții originale. Exemplu: În cadrul unui atelier de scriere creativă, elevii pot primi „misiuni” și pot câștiga insigne pentru originalitate.

Îmbunătățirea colaborării și comunicării

Multe jocuri implică munca în echipă, ceea ce dezvoltă abilități sociale și de cooperare. Exemplu: Crearea unei povești colective într-o platformă gamificată unde fiecare elev contribuie cu un paragraf.

Dezavantajele gamificării

Risc de superficialitate

Există pericolul ca elevii să se concentreze mai mult pe joc și mai puțin pe conținutul educativ. Exemplu: Dacă jocul de tip trivia este prea ușor sau necorelat cu obiectivele lecției, elevii pot vedea activitatea doar ca pe o distracție.

Inegalitate între elevi

Elevii mai timizi sau mai puțin competitivi pot fi dezavantajați în jocurile bazate pe clasamente sau punctaje. Exemplu: Un elev cu dificultăți de învățare poate rămâne constant în coada clasamentului.

Necesită timp și resurse

Crearea și implementarea unui sistem eficient de gamificare presupune timp, creativitate și acces la tehnologie. Exemplu: Un profesor care dorește să creeze un escape room digital trebuie să aibă cunoștințe digitale.

Dependența de recompense

Gamificarea bazată excesiv pe premii poate crea o motivație extrinsecă. Exemplu: Dacă elevii primesc constant insigne și puncte pentru orice sarcină, pot refuza activitățile non-gamificate.

Concluzie

Gamificarea poate transforma orele de Limba și literatura română într-o experiență captivantă și semnificativă pentru elevi, cu condiția să fie utilizată în mod echilibrat, corelată cu obiectivele curriculare și adaptată nevoilor clasei. Este esențial ca profesorul să păstreze un echilibru între ludic și academic, oferind elevilor oportunități de a învăța prin joc, dar și de a reflecta profund asupra literaturii, limbajului și culturii.

JOCUL - ARIPI CĂTRE EDUCAȚIA VIITORULUI

Autori :

Prof. Roxana Moisoiu
Prof. Alina Suci
Colegiul German „Goethe”
București

Pe măsură ce societățile evoluează metodele și tehnicile de predare trebuie să atragă, să fie novatoare. Provocările sunt multiple și trebuie să stimuleze și să mențină constantă atenția și entuziasmul elevilor pentru oră. Folosirea jocului în procesul educativ, indiferent de disciplina predată, dezvoltă creativitatea, emoțiile, experimentează idei și prin explorare și implicare directă adăugă valoare.

Utilizarea unei infrastructuri la standarde actuale facilitează accesul la jocurile digitale, promovând învățarea centrată pe elev prin folosirea imaginației și a gândirii critice și transpunerea în mediul digital a informațiilor sintetizate în ora de curs. Motivația elevilor pentru învățare capătă noi valențe, în timp ce profesorul devine ghidul care însuflă elevii în însușirea noțiunilor abstracte pe care aceștia le descoperă utilizând jocul. Folosirea jocului educativ nu este nouă, însă conceptul s-a dezvoltat treptat atrăgând atenția elevilor, prin învățarea distractivă și motivantă, prin creșterea motivației și a implicării. În timp ce gadgeturile și roboții înlocuiesc cu succes activitățile umane, jocul educativ s-a transformat într-un adevărat proces, complex, interdisciplinar cu o denumire actuală - gamificare.

Gamificarea provine din verbul a gamifica, folosit pentru prima oară de Richard Bartle¹ în lucrarea sa despre primul Multi-User Dungeon (MUD), fiind o metodă populară de creștere a motivației în lumea virtuală.

Indiferent de etapa educațională, gamificarea oferă elevilor un mediu de învățare ce catalizează experiențele de învățare individuale cu abilitățile cognitive și ludice.

Interacțiunile și modalitățile variate ale contextelor educaționale au creat o terminologie specifică învățării bazate pe jocuri -edu-games, diferite affordance-uri de tip punct, provocare, insignă și clasament.

Punctele sunt folosite pentru identificarea progresului și creșterea nivelului elevului. Insignele motivează pentru petrecerea unui timp îndelungat în mediul digital și crește satisfacția și prestigiul elevului.

Clasamentul fiecărui utilizator – Leaderboards – motivează cât mai mulți elevi să atingă primele locuri, aducând valoare în rândul tuturor utilizatorilor.

O modalitate de feedback poate fi și copacul competențelor care dezvoltă nivelul de însușire a competențelor. Povestea ca satisfacere a laturii creative și originală permite un grad mare de coeziune, intenționalitate și eficiență în procesul de învățare.

O altă modalitate inedită de cuantificare a progresului este dată de avataruri și personaje. Acestea pot jongla cu diferite elemente care să ateste gradul de înțelegere și de dobândire a cunoștințelor.

Indiferent de elementele utilizate ca recompense, profesorul modelează în funcție de vârsta educabililor activitățile gamificate, îmbinarea obiectivelor precise ale lecției cu jocul, utilizând un spectru larg de elemente ce țin de experiențele acestora.

La nivelul învățământului preșcolar jocul este o activitate curentă axată pe descoperire, cu scopul de a consolida abilitățile cognitive și motorii precum recunoașterea modelelor,

¹ Richard Allan Bartle este un scriitor britanic, profesor și cercetător de jocuri în industria jocurilor online cu multiplayer masiv. El a co-creat MUD1 în 1978 și este autorul cărții din 2003 Designing Virtual Worlds

sortarea și potrivirea, imitarea persoanei adulte. Actul de împărtășire, cooperarea între elevi creează un mediu exploratoriu bine definit cu instrumente interactive ce au la bază poveștile, jocul de rol și de ce nu, puzzle-uri și insigne sau recompense integrate în rutina zilnică ce îmbunătățește predarea.

Învățământul primar răspunde capacităților de învățare evolutive ale elevilor realizând balanța echilibrată dintre competiție și cooperare, perfecționând abilitățile fundamentale prin amplificarea experienței de învățare. Recompensele simbolice pot fi factori motivaționali puternici în complexitatea componentelor gamificate ale activităților și obiectivelor specifice fiecărei discipline de studiu. La acest nivel se integrează treptat mecanismele de feedback oferind perspective de perfecționare suplimentară ce împletesc interdisciplinar obiectivele propuse.

Învățământul gimnazial oferă o paletă sofisticată și bogată ce accentuează autonomia elevului printr-o planificare strategică și o gândire critică ce tratează diferențiat activitatea de învățare. Responsabilizarea individuală complexă devine element definitoriu pentru provocările captivante și misiunile de grup în care discuțiile reflexive sunt rezultatul unor analize profunde din perspectiva explorării unor fenomene științifice complexe.

Odată cu maturizarea din punct de vedere al vârstei elevilor, gamificarea îmbină perspectivele teoretice cu aplicațiile din lumea reală.

Învățământul liceal reflectă abilitățile practice însușite anterior, dexteritatea în utilizarea jocurilor digitale aducând flacăra competiției și sentimentul de progres prin sarcinile bazate pe echipe, prin scenarii și studii de caz care desenează în panelul timpului învățarea colectivă, scenariile de joc fiind facilitate de reflecții și de modul individual și colectiv de abordare a problemelor. Gamificarea stimulează provocările profesionale reale oferind experiențe în mediile simulate.

Învățământul superior integrează gamificarea în procesul educativ oferind un feedback eficient și constructiv specific domeniului ales. Potrivită fiecărui stil de învățare, gamificarea oferă perspective personalizate fiecărui utilizator, cu implicații profunde pentru dezvoltarea profesională și personală a celor implicați în procesul de învățare.

La nivelul statelor Uniunii Europene au existat mai multe studii și experimente. Experimentele au constatat în studiul comportamentului unui grup de elevi din fiecare categorie de vârstă.

În Croația introducerea gamificării a avut o serie de efecte pozitive, oferind un grad de libertate în modelarea propriului stil de învățare. Jocul a încurajat dezvoltarea cognitivă, a stimulat rezolvarea de probleme prin colaborare, îmbunătățind deopotrivă motivația.

În Germania dinamica grupului și strategiile propuse au avut un impact bazat pe cooperare deplină, încredere și comportamente ce au maximizat obținerea recompenselor.

Italia aduce un val nou ce presupune reflecție și creștere conștientă, susținută de găsirea unei modalități optime de participare activă la propriul parcurs educațional.

În Polonia urmărirea obiectivelor formative în curriculum și diseminarea acestora au condus la un echilibru între viața personală și viața profesională.

Serbia are un mod nou de abordare a gamificării care prin cunoștințele digitale ale cadrelor didactice câștigă susținere în dezvoltarea de bază a utilizării jocului în predare.

Spania are deja o gamă largă de activități educative digitale, concepute prin joc de dezvoltare a conținuturilor și competențelor acordând o atenție deosebită stimulentele.

Indiferent despre ce stat vorbim, gamificarea capătă valențe prin implementarea în timpul orelor a elementelor care atrag, dezvoltă și implică elevul.

În educație, gamificarea are o serie de avantaje pentru utilizatori, dar perspectiva recompenselor și a stimulentele poate eroda motivația intrinsecă și poate distrage atenție de la obiectivele fundamentale, accentuând decalajele educaționale existente.

De aceea adoptarea cu succes a gamificării educaționale depinde de perspectiva utilizatorilor și de înțelegerea punctelor de vedere cuprinse în strategiile planificate.

Integrarea gamificării în actul educațional este vădit influențată de eficacitate, de ușurința cu care se utilizează resursele digitale și de preocuparea de nou a factorilor implicați.

Educația este o punte către jocul viitorului, căci jocul va fi în curând baza tuturor interacțiunilor educaționale. Tehnologia evoluează și educația trebuie să aducă elemente de noutate integrate care să faciliteze cunoașterea atât la nivel digital cât și emoțional. Jocul și educația viitorului sunt concepte pe care gamificarea le conturează timid acum, dar din ce în ce mai complex. Să lăsăm visul și jocul să conducă actul educațional și vom oferi lumii elevi pregătiți pentru viitor!

Bibliografie

- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. In Proceedings of the European Conference on Games-based Learning (Vol. 1, pp. 50–57).
- Dechema e.V. De Sousa Borges, S., Durelli, V. H. S., Reis, H. M., & Isotani, S. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing - SAC '14 (pp. 216–222). New York, New York, USA: ACM Press.
- Serice, L. Prisme ale neuroștiinței: Cadre pentru reflecția asupra gamificării educaționale. AI Comput. Sci. Robot. Technol. 2023

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE – FUNDAMENTE TEORETICE ȘI APLICAȚII DIDACTICE INOVATOARE

**Moldovan Alexandra Maria,
Grădinița cu Program Prolungit „Dumbrava Minunată”, Cluj- Napoca**

În contextul transformărilor continue ale sistemului educațional și al avansului tehnologic, cadrele didactice sunt tot mai preocupate de găsirea unor metode inovatoare care să crească motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare. Una dintre aceste metode moderne este gamificarea, adică integrarea elementelor de joc în contexte educaționale non-ludice.

Scopul acestui articol este de a evidenția fundamentele teoretice care stau la baza gamificării în educație și de a prezenta exemple de aplicabilitate didactică, având ca punct de plecare cercetările recente din domeniu.

Gamificarea este susținută de mai multe **teorii educaționale și psihologice** care explică impactul pozitiv al elementelor ludice asupra învățării:

- **Teoria autodeterminării** (Self-Determination Theory – Deci & Ryan, 2000)

Această teorie subliniază rolul motivației intrinseci în procesul de învățare. Elementele de gamificare precum recompensele, provocările și feedback-ul pozitiv pot satisface nevoile psihologice fundamentale ale elevilor: competența, autonomia și relaționarea socială.

- **Teoria „Flow”** (Csikszentmihalyi, 1990)

Gamificarea poate induce o stare de „flux”, în care elevii sunt total concentrați și implicați în activitățile de învățare, pierzând noțiunea timpului și manifestând un nivel ridicat de satisfacție.

- **Învățarea prin experiență** (Kolb, 1984)

Gamificarea implică participarea activă a elevului, ceea ce favorizează învățarea prin experiență directă, reflecție și aplicare practică.

- **Principiile învățării eficiente în jocuri** (James Paul Gee, 2003)

Gee identifică în jocuri educaționale bune principii precum explorarea liberă, feedback-ul constant și învățarea prin încercare și eroare – toate relevante pentru contextul școlar.

- **Constructivismul (Piaget, Vygotsky)**

Elevii construiesc activ cunoștințele prin interacțiune și colaborare. Mecanismele de joc stimulează învățarea colaborativă și rezolvarea de probleme în echipă.

Un studiu de referință în literatura de specialitate este **articolul lui Sailer și Homner (2021)**: „*Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning*”. Autorii au realizat o meta-analiză a teoriilor care fundamentează gamificarea, identificând peste 118 de modele teoretice utilizate în literatura de specialitate. Studiul a sintetizat zece principii teoretice esențiale, printre care: claritatea obiectivelor, feedback-ul imediat, monitorizarea progresului, adaptarea provocărilor la nivelul elevului, recompense și recunoaștere, elemente de narațiune și storytelling.

Elemente cheie ale gamificării în educație

În aplicarea concretă a gamificării, cadrele didactice folosesc o varietate de mecanici de joc precum:

- **puncte** pentru fiecare activitate realizată;
- **insigne** (badges) pentru atingerea unor obiective;
- **clasamente** (leaderboards) pentru a stimula competiția sănătoasă;
- **misiuni și provocări** cu niveluri progresive de dificultate;
- **storytelling digital** care oferă context narativ activităților educaționale;
- **feedback** instant prin aplicații digitale (ex: *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*).

Exemple de bune practici

Literatura de specialitate oferă numeroase exemple de proiecte educaționale inovatoare bazate pe joc și cooperare, în care elevii lucrează în echipe pentru a rezolva misiuni sau sarcini interactive.

Exemple de aplicații frecvent utilizate: Kahoot! pentru evaluări rapide și distractive, Classcraft pentru managementul clasei gamificat, Genially pentru crearea de lecții interactive și povești digitale, Minecraft Education Edition pentru învățarea prin simulare și construcție colaborativă.

Limite și provocări (scurtă reflecție)

Este important ca gamificarea să fie utilizată echilibrat și adaptată nivelului de vârstă al elevilor. Deși poate crește semnificativ motivația, o utilizare excesivă sau prost calibrată poate transforma învățarea într-o competiție artificială sau poate genera dependență de recompense extrinseci. De asemenea, implementarea gamificării presupune resurse tehnologice, timp de pregătire și formare continuă pentru cadrele didactice.

Concluzionând gamificarea reprezintă o strategie educațională cu un potențial considerabil de creștere a motivației și implicării elevilor în procesul de învățare. Prin integrarea unor mecanisme specifice jocurilor, profesorii pot transforma lecțiile în experiențe captivante și relevante pentru elevi. Fundamentele teoretice solide, demonstrate în literatura de specialitate, confirmă eficiența acestui tip de abordare educațională.

Bibliografie

- ✓ **Sailer, M., Homner, L. (2021).** Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- ✓ **Deci, E. L., Ryan, R. M. (2000).** The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- ✓ **Csikszentmihalyi, M. (1990).** Flow: The psychology of optimal experience. Harper & Row.
- ✓ **Kolb, D. A. (1984).** Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.
- ✓ **Piaget, J. (1973).** To Understand is to Invent: The Future of Education. Grossman Publishers.
- ✓ **Vygotsky, L. S. (1978).** Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Promovarea gamificării, prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare în grădiniță

Professor Educație Timpurie Moșneagu Simona

Grădinița cu Program Preșugit nr.5, Vaslui

Într-o societate aflată în continuă schimbare și digitalizare, educația timpurie trebuie să se adapteze noilor nevoi ale copiilor.

Gamificarea – utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc – devine o strategie inovatoare pentru a capta atenția copiilor, a-i motiva și a-i implica activ în procesul educațional.

Gamificarea presupune integrarea unor elemente precum: puncte, nivele, recompense, provocări, feedback imediat și competiție într-un cadru educațional. Acestea creează o atmosferă stimulantă, menită să mențină interesul și să susțină învățarea prin joc și descoperire.

Gamificarea în educația preșcolară înseamnă folosirea **elementelor de joc** (reguli, provocări, recompense, niveluri) în activități educaționale, pentru a spori motivația, implicarea și învățarea copiilor. În grădiniță, învățarea are loc în mod natural prin joc. Prin urmare, gamificarea se potrivește perfect cu specificul vârstei preșcolare.

Exemple de activități gamificate includ:

- Sistem de recompense cu abțibilduri pentru comportamente pozitive;
- „Călătorii educaționale” cu misiuni zilnice;
- Utilizarea aplicațiilor educaționale interactive (Kahoot! Kids, ClassDojo, ABCmouse);
- Concursuri de echipă pe teme educative (culori, litere, sunete, natură).

Beneficiile gamificării în grădiniță

1. Crește motivația pentru învățare

- Copiii participă mai activ la activități prin jocuri cu reguli, misiuni sau punctaje simbolice.
- Învățarea devine mai atractivă și mai plăcută, evitând plictiseala sau refuzul.

2. Stimulează dezvoltarea socio-emoțională

- Jocurile cooperative sau pe echipe încurajează empatia, comunicarea și colaborarea.

- Copiii învață să respecte reguli, să piardă și să câștige cu respect.

3. Favorizează dezvoltarea cognitivă

- Prin jocuri educative, copiii exersează atenția, memoria, gândirea logică și creativă.
- Activitățile gamificate pot fi adaptate pentru consolidarea numerelor, culorilor, formelor, etc.

4. Contribuie la dezvoltarea autonomiei

- Copiii învață să ia decizii, să rezolve sarcini și să-și asume responsabilități.
- Gamificarea oferă libertatea de a greși și de a încerca din nou într-un mediu sigur.

5. Asigură feedback imediat și pozitiv

- Copiii primesc încurajări rapide, simboluri (stickere, stele), ceea ce le oferă satisfacție și dorința de a progresa.

Integrarea tehnologiei în procesul educațional

Tabletele și aplicațiile educaționale pot sprijini gamificarea în grădiniță dacă sunt folosite echilibrat și sub supravegherea educatorului. Aceste instrumente trebuie să fie complementare activităților clasice, nu să le înlocuiască.

Scopul integrării tehnologiei:

- Stimularea interesului și implicării copiilor în activități educaționale.
- Oferirea unor experiențe de învățare interactive, multisenzoriale și adaptate nevoilor actuale.
- Sprijinirea dezvoltării cognitive, motrice și socio-emoționale prin jocuri digitale educative.

Exemple de tehnologii folosite în gamificare la grădiniță:

- 1. Aplicații educaționale interactive**
 - Exemple: „PitiClic”, „ABCmouse”, „Khan Kids”, „Montessori Preschool”
 - Copiii învață litere, cifre, culori, formare de cuvinte, forme, logică prin jocuri cu recompense virtuale.
- 2. Tablete / table interactive**
 - Activități pe echipe sau individuale cu touch screen și animații atractive.
 - Jocuri care implică alegerea corectă, asocierea, ordonarea, urmărirea unor personaje.
- 3. Sisteme de recompensă digitală**
 - Aplicații cu „insigne” sau „stele” pentru sarcini îndeplinite corect.
 - Animații de încurajare care motivează copiii.
- 4. Realitate augmentată (AR) sau QR games**

- Utilizarea de carduri și aplicații pentru a „prinde” litere, forme sau personaje animate în jurul clasei.
- Oferă o experiență captivantă, bazată pe explorare și descoperire.

Beneficii specifice ale integrării tehnologiei în gamificare:

- **Motivație crescută:** Copiii sunt entuziasmați de mediile digitale interactive.
- **Feedback rapid și personalizat:** Copiii știu imediat dacă răspunsul este corect, ceea ce susține învățarea.
- **Învățare activă:** Prin atingere, mișcare, alegere și repetare, copiii participă activ la învățare.
- **Adaptabilitate:** Activitățile pot fi ajustate în funcție de ritmul și nivelul fiecărui copil.
- **Accesibilitate:** Poate fi un sprijin și pentru copiii cu CES sau întârziere în dezvoltare.

Rolul educatoarei:

Educatorul trebuie să devină un facilitator al învățării, un „antrenor” care creează contexte de joc cu scop educativ, evaluează progresul și oferă feedback constructiv.

Este esențială și adaptarea conținuturilor la nivelul de dezvoltare al fiecărui copil.

1. Creator de experiențe de învățare

- Educatoarea concepe activități atractive, cu obiective clare, integrate în jocuri.
- Alege metode variate: jocuri de rol, jocuri senzoriale, jocuri pe echipe, competiții prietenoase.

2. Motivator și ghid

- Susține copiii să participe, îi încurajează și oferă feedback pozitiv.
- Evită pedepsele sau presiunea, punând accent pe progresul individual.

3. Observator atent

- Monitorizează reacțiile copiilor, adaptând jocurile în funcție de interese și nivel de dezvoltare.
- Identifică abilități, nevoi sau dificultăți prin modul în care copiii se implică în joc.

4. Model de comportament

- Participă activ la jocuri, demonstrând empatie, răbdare și entuziasm.
- Încurajează respectul pentru reguli, pentru coechipieri și pentru sine.

Concluzii

Gamificarea este o metodă modernă și eficientă care poate transforma radical experiența educațională din grădiniță. Prin combinarea jocului cu obiectivele pedagogice, copiii învață cu plăcere, devin mai implicați și se dezvoltă armonios pe toate planurile.

Bibliografie

1. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
2. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. O'Reilly Media.
4. Chiș, V. (2011). Instruirea asistată de calculator. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.
5. Roșu, A. (2022). Gamificarea în învățământul preșcolar. Revista „Didactica Nova”, nr. 3.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: O ABORDARE INOVATOARE PENTRU O ÎNVĂȚARE PROFUNDĂ

Prof.înv.primar Matora Olga Narcisa

Școala Gimnazială Bistra, Alba

În contextul unei societăți digitalizate, în care generațiile tinere interacționează frecvent cu tehnologia, procesul educațional se confruntă cu nevoia adaptării la noile realități. Una dintre abordările moderne în educație este **gamificarea**.

Gamificarea reprezintă o strategie didactică modernă, ideală pentru cadrele didactice care aspiră la transformarea procesului de predare-învățare într-o experiență mai eficientă și, mai ales, mai antrenantă, care să solicite o participare active din partea elevului. Această metodă valorifică potențialul intrinsec al jocului, promovând învățarea prin jocuri și creația prin jocuri în mediul academic. Prin integrarea elementelor specifice jocurilor în contextul educațional, se facilitează o abordare ludică a rezolvării problemelor și se stimulează o atitudine proactivă, contribuind la o înțelegere mai aprofundată a materiei.

Termenul de „gamification” (gamificare) a fost utilizat pentru prima dată de către dezvoltatorul britanic Nick Pelling în 2002, cu sensul de „accelerarea și atraktivizarea instrumentelor electronice utilizând interfețe grafice de tip joc”. Ulterior, termenul a dobândit sensuri diferite. Acest concept desemnează prezența sau adăugarea caracteristicilor jocului în activități care nu sunt considerate în mod tradițional jocuri. Se referă, mai ales, la jocurile pe calculator și realizări online care se pot aplica în diverse domenii de activitate

Jocul, ca instrument pedagogic, are capacitatea de a elibera spiritul și atitudinea elevilor, deschizând calea către dezvoltarea unor abilități latente. Prin angajament ludic, elevii sunt încurajați să exploreze, să experimenteze și să își depășească limitele percepute, ceea ce conduce la o gândire divergentă și la o înțelegere holistică a conceptelor. Această abordare favorizează nu doar asimilarea cunoștințelor, ci și cultivarea creativității și a capacității de inovație

Teoriile psihologice care susțin eficiența gamificării includ:

- **Teoria autodeterminării** (Deci & Ryan, 1985), care accentuează importanța autonomiei, competenței și relaționării;

- **Teoria fluxului** (Csikszentmihalyi, 1990), care se referă la starea de imersiune totală într-o activitate interesantă și provocatoare;
- **Teoria învățării experiențiale** (Kolb, 1984), potrivit căreia cunoașterea rezultă din transformarea experiențe.

Mecanisme Cheie ale Gamificării și Impactul lor Pedagogic

Conceptul de gamificare depășește simpla integrare a unor jocuri în clasă; el implică o rețetă complexă pentru o învățare distractivă, care necesită **creativitate și implicare** atât din partea profesorilor, cât și a elevilor. Succesul gamificării este asigurat prin aplicarea judicioasă a unor mecanisme de joc fundamentale, fiecare având un rol distinct în optimizarea procesului educațional:

- **Interacțiunea și Feedbackul:** Un pilon central al gamificării este **interacțiunea constantă și feedbackul imediat**. Similar dinamicii dintre doi jucători, în mediul gamificat, elevii interacționează continuu cu conținutul, cu profesorul și cu ceilalți elevi. Acțiunile lor generează răspunsuri și consecințe, oferind un feedback instantaneu esențial pentru ajustarea strategiilor de învățare. Acest ciclu continuu de acțiune-reacție stimulează învățarea activă și autoreglarea.
- **Asumarea Riscului și Eșecului (Fără Consecințe Negative):** Un avantaj major al abordării ludice este posibilitatea de a experimenta **riscul și eșecul** într-un mediu sigur, lipsit de consecințe negative reale. În joc, "jucătorii" pot oricând **relua jocul de la început**, transformând greșelile în oportunități de învățare și îmbunătățire. Aceasta încurajează perseverența, reziliența și elimină frica de a greși, factori care adesea inhibă procesul de învățare tradițional.
- **Dreptul de Proprietate (Autonomie):** Conceptul de "drept de proprietate" în gamificare se traduce prin **autonomia elevului** asupra propriului parcurs de învățare. Aceasta înseamnă că elevii au un control mai mare asupra ritmului, metodelor și chiar a conținutului pe care îl explorează, având **calea de acces la joc** (adică la materialul de studiu și la activități) la dispoziția lor. Acest sentiment de proprietate sporește motivația intrinsecă și responsabilitatea personală față de actul învățării.

- **Personalizarea Experienței de Joc (Diferențiere):** **Personalizarea** este un mecanism puternic care permite adaptarea experienței de învățare la nevoile și preferințele individuale ale fiecărui elev. Oferind posibilitatea de a-și personaliza "avatarul" de învățare, obiectivele sau chiar mediul de studiu, elevii se simt mai angajați și mai relevanți în proces. Aceasta susține principiile **diferențierii învățării**, asigurând că fiecare elev primește suportul și provocările potrivite nivelului său.

Gamificarea în Ora de Comunicare în Limba Română, Clasa a II-a: O Abordare

Practică

Pentru elevii de clasa a II-a, **interacțiunea** trebuie să fie palpabilă și imediată. Putem transforma exercițiile de comunicare în „**Misiuni de Comunicare**”. De exemplu, în loc să cerem pur și simplu să citească un text, elevii ar putea primi o „misiune” de a citi un fragment pentru a descoperi o „cheie” (un cuvânt important) care deblochează următoarea sarcină. **Feedbackul** devine „Efectul de Scânteie”. După fiecare misiune îndeplinită corect, elevii primesc imediat o „scânteie” – un abțibild colorat, un punct pe un tabel vizibil în clasă, sau chiar un sunet de „aplauze” virtuale. Dacă răspunsul nu este complet corect, feedbackul este non-judecativ și constructiv: „Ai descoperit aproape toată comoara! Hai să vedem ce indiciu ne-a scăpat.” Aceasta încurajează perseverența fără a demotiva.

Frica de a greși poate bloca procesul de învățare la această vârstă. Gamificarea permite **asumarea riscului** într-un mediu sigur. Putem introduce „**Povești cu Final Reîncercat**”, unde elevii creează povestiri oral sau în scris și, dacă greșesc o conjugare sau o regulă gramaticală, pot „relua povestea” de la acel punct, fără a fi penalizați. Scopul este învățarea prin încercare și eroare.

Un alt exemplu este „**Jocul Sunetelor Pierdute**” la dictare. Dacă un elev omite un sunet sau o literă, în loc de un punctaj mic, i se spune: „Un sunet s-a rătăcit pe drum! Hai să-l găsim împreună!” Ei pot reasculta cuvântul sau pot cere indicii, având mereu o a doua șansă, transformând eșecul într-o provocare de depășit.

Personalizarea este crucială pentru a menține toți elevii angajați, indiferent de nivelul lor. Pentru citire, am putea folosi „**Pista de Citire Personalizată**”. Fiecare elev are o „pista” cu cărți sau texte adaptate nivelului său de lectură. Pe măsură ce avansează, „pista” se adaptează,

oferindu-le provocări adecvate. Unii ar putea citi texte mai simple cu accent pe recunoașterea cuvintelor, în timp ce alții ar putea citi texte mai complexe cu accent pe înțelegere și interpretare.

În cadrul activităților de scriere creativă, putem implementa **„Creatorul de Povești”**. Oferim diverse „carduri de inspirație” (personaje, locuri, obiecte), iar elevii își aleg propriile carduri pentru a construi o poveste. Astfel, fiecare poveste este unică și reflectă interesele și abilitățile elevului, încurajând exprimarea liberă și reducând presiunea de a se conforma unui tipar rigid.

În concluzie, gamificarea reprezintă mai mult decât o simplă adăugare de elemente ludice în clasă; este o strategie pedagogică complexă care, prin aplicarea inteligentă a mecanismelor sale, poate transforma radical experiența de învățare, promovând implicarea, creativitatea și o înțelegere profundă.

Bibliografie

1. **Cucoș, C.** *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*. Iași: Polirom, 2016
2. **Dragnea, C., & Bota, A.** *Teoria și metodică educației fizice și sportului*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2015
3. **Sava, S.** *Gamificarea: o metodă modernă de predare pentru învățământul primar*. În *Studii și cercetări în științele socio-umane*, vol. 3, 2020

<http://academy.schooleducationgateway.eu/>

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

Gamificarea în educație – învățare eficientă

Prof. Munteanu Iuliana – Școala Gimnazială nr.195, București

Gamification reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative.

Gamificarea este o metodă ideală de predare-învățare mai eficientă și inovatoare pentru profesori și elevi. Jocul în sala de clasă este un instrument eficient pentru învățare și o cale de rezolvare a problemelor abordate printr-o atitudine jucăușă, încurajează elevii și conduce la o învățare mai profundă, ajută la dezvoltarea unor abilități necunoscute de către ei, spiritul și atitudinea acestora sunt descătuseate, astfel că jocul facilitează înțelegerea și gândirea divergentă. Conform teoriei gamificării în educație, elevii dau dovadă de o eficiență sporită atunci când asociază învățarea cu distracția. Mai mult decât atât, prin stabilirea unor obiective educaționale clare, setarea regulilor, crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate, asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, ei devin mai implicați și mai motivați, reușind să parcurgă independent etapele procesului de învățare.

Utilizarea conceptului de gamification în educație poate oferi o varietate de avantaje:

1. *Îmbunătățirea învățării:* Jocurile pot face învățarea mai interactivă și mai distractivă, ceea ce poate ajuta la îmbunătățirea retenției informațiilor.
2. *Dezvoltarea abilităților:* Jocurile pot ajuta la dezvoltarea unor abilități precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și lucrul în echipă.
3. *Motivarea:* Aplicarea conceptului de gamification în educație poate motiva elevii să participe și să fie mai interesați de subiectele pe care le învață.
4. *Evaluarea performanței:* Jocurile pot fi utilizate pentru a evalua performanța elevilor într-un mod mai amuzant și mai puțin stresant decât testele tradiționale.
5. *Îmbunătățirea comunicării:* Jocurile pot ajuta la îmbunătățirea comunicării dintre elevi, facilitând lucrul în echipă și colaborarea.

Prin aplicarea acestui concept modern, distingem o serie de beneficii în procesul educațional și voi enumera doar câteva:

- Elevii devin protagoniștii activității. Se vor simți ca parte a procesului de învățare, maximizându-și potențialul;
- Jocurile cresc concentrarea elevilor -se vor rezolva probleme complexe prin joc;
- Este încurajată perseverența și elevii nu vor renunța ușor, vor fi pregătiți pentru viața reală;
- Jocurile stimulează colaborarea și munca în echipă. Elevii pot deveni chiar ei creatori de jocuri drept provocări pentru colegi;
- Creativitatea este potențată;
- Focusarea atenției;
- Reduce anxietatea față de evaluare, printr-o abordare ludică;
- Încurajează persistența în fața eșecurilor, prin sistemul de "încercări repetate";
- Responsabilizare și organizare.

Exemple de platforme și instrumente de gamificare:

- Kahoot! – quiz-uri interactive și competiții în timp real;
- ClassDojo – recompense virtuale pentru comportamente pozitive și progres academic;
- Quizizz – jocuri de tip quiz care pot fi jucate individual sau în echipă;
- Duolingo – platformă de învățare a limbilor străine bazată complet pe principii de gamificare;
- Scratch este un limbaj de programare care îi ajută pe copii să creeze propriile povești interactive, jocuri, animații și să învețe să gândească creativ, să gândească sistematic;
- Nearpod- aplicația poate fi folosită pentru a crea lecții interactive și videoclipuri precum și pentru a urmări activitățile elevilor în clasă.

Ca orice metodă abordată și aplicată în procesul didactic, identificăm câteva limite și provocări, cum ar fi:

- Gamificarea nu este o soluție universală și nu funcționează la fel pentru toți elevii.
- Poate duce la dependența de recompense externe, în locul dezvoltării motivației intrinseci.
- Necesită timp și resurse pentru implementare eficientă.
- Uneori, accentul pe competiție poate demotiva elevii mai slabi.

În concluzie pot spune că Gamificarea este o strategie modernă care poate aduce un suflu nou în procesul de predare-învățare-evaluare. Când este aplicată cu echilibru și adaptată nivelului și

nevoilor elevilor, poate transforma învățarea într-o experiență plăcută, eficientă și memorabilă. Nu înlocuiește metodele clasice, ci le completează, contribuind la o educație mai captivantă și performantă.

Bibliografie:

- aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

Gamificarea în educație

Prof. înv. primar, Musteață Daniela Maria
Liceul TEoretic Comuna Filipeștii de Pădure

În ultimele decenii, tehnologia și noile metode pedagogice au transformat modul în care elevii învață. Una dintre strategiile inovatoare este gamificarea, adică utilizarea elementelor specifice jocurilor (puncte, niveluri, recompense, provocări) în contexte care nu sunt neapărat jocuri, cum este educația.

Scopul gamificării este de a crește motivația, implicarea și dorința de a învăța printr-o experiență interactivă și plăcută. Elevii sunt obișnuiți cu mediul digital și cu jocurile video, iar folosirea acestor mecanisme poate transforma procesul de învățare într-o activitate mai atractivă și mai eficientă.

Gamificarea reprezintă aplicarea principiilor și mecanicilor jocurilor într-un domeniu non-ludic. În educație, aceasta se manifestă prin:

- Sistem de puncte și niveluri – elevii primesc puncte pentru activități și pot „urca în nivel”.
- Recompense – insigne, certificate virtuale sau privilegii.
- Clasamente și leaderboard-uri – pentru a stimula competiția sănătoasă.
- Misiuni și provocări – sarcini atractive, cu obiective clare.
- Feedback imediat – elevii văd rapid progresul lor.

Astfel, procesul de învățare devine mai dinamic și seamănă cu experiența unui joc, ceea ce reduce monotonia și crește interesul.

Beneficiile gamificării în educație

1. Crește motivația – elevii sunt mai dispuși să participe activ.
2. Îmbunătățește retenția informației – învățarea devine mai interactivă, iar informația se reține mai ușor.
3. Dezvoltă competențe sociale – colaborarea în echipe, competiția prietenoasă și comunicarea sunt încurajate.
4. Oferă feedback rapid – elevii știu imediat ce au făcut bine și ce mai trebuie îmbunătățit.
5. Reduce anxietatea față de eșec – greșelile devin oportunități de a „încerca din nou”, exact ca într-un joc.

Exemple de gamificare în școală

- Platforme educaționale precum Kahoot!, Quizizz sau Duolingo care transformă învățarea în quiz-uri și misiuni.
- Clase transformate în aventuri – profesorii creează povești și scenarii unde elevii sunt „eroii” ce trebuie să îndeplinească misiuni pentru a învăța.
- Sistem de insigne digitale pentru fiecare capitol finalizat cu succes.
- Escape rooms educaționale unde elevii rezolvă puzzle-uri ca să descopere informații.

Posibile provocări

Deși gamificarea are multe avantaje, există și riscuri sau limitări:

- Unii elevi pot fi mai puțin motivați de competiție.
- Dacă este folosită excesiv, poate distrage atenția de la obiectivele reale ale învățării.
- Necesită timp și resurse suplimentare pentru pregătirea lecțiilor.

Prin urmare, gamificarea trebuie folosită echilibrat și integrată în mod inteligent în procesul educativ.

Concluzie

Gamificarea în educație reprezintă o modalitate modernă și eficientă de a transforma învățarea într-o experiență plăcută și motivantă. Prin combinarea tehnologiei cu elementele ludice, elevii devin mai implicați, iar procesul de învățare devine mai atractiv. Totuși, succesul depinde de creativitatea profesorului și de modul în care este implementată, astfel încât jocul să rămână un instrument educativ și nu un scop în sine.

Gamificarea: Teorii, Modele și Cercetări Comparative

1. Introducere

Gamificarea a devenit un concept tot mai popular în educație, afaceri, sănătate și dezvoltare personală. Prin aplicarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, gamificarea urmărește să crească motivația, angajamentul și performanța utilizatorilor. Acest articol explorează principalele teorii psihologice din spatele gamificării, modele conceptuale și rezultatele cercetărilor comparative relevante.

2. Teorii fundamentale care susțin gamificarea

2.1 Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Propusă de Deci și Ryan (1985), SDT evidențiază trei nevoi psihologice de bază: autonomie, competență și relaționare. Gamificarea eficientă satisface aceste nevoi prin:

- Autonomie: oferirea posibilității de alegere a sarcinilor (ex: misiuni multiple).
- Competență: feedback constant și niveluri de dificultate adaptabile.
- Relaționare: leaderboard-uri și colaborare în echipe.

2.2 Teoria Fluxului (Flow Theory)

Mihaly Csikszentmihalyi (1990) definește „flow” ca starea optimă de implicare. Jocurile și aplicațiile gamificate vizează această stare prin echilibrul dintre provocare și abilitățile utilizatorului, încurajând concentrare și satisfacție.

2.3 Behaviorismul și Condiționarea Operantă

B.F. Skinner și Pavlov au pus bazele folosirii recompenselor (badge-uri, puncte, niveluri) ca formă de întărire pozitivă. Deși uneori criticată pentru supra-simplificare, această abordare este frecvent aplicată în sistemele de recompense.

3. Modele de gamificare

3.1 Modelul Octalysis – Yu-kai Chou (2015) - Octalysis oferă o hartă a celor 8 „motoare de motivație”, împărțite între motivație intrinsecă și extrinsecă, printre care:

- Epic Meaning & Calling – sentimentul că faci parte din ceva mai mare.
- Development & Accomplishment – progres și realizări.
- Social Influence & Relatedness – interacțiune și apartenență.

Acest model este aplicabil în designul de aplicații, platforme educaționale sau sisteme de fidelizare.

3.2 MDA Framework (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) - Acest cadru analizează experiența jocului din perspectiva:

- Mecanici (reguli, puncte),
- Dinamici (interacțiuni între jucători și sistem),
- Estetică (emoțiile generate – bucurie, curiozitate, provocare).

Este des utilizat în dezvoltarea jocurilor serioase (serious games) și aplicații educaționale.

3.3 GAMER Model (Landers et al., 2014) - Gamification Applied Model to Educational Results explică modul în care gamificarea influențează învățarea, printr-un lanț de relații între design, mediere cognitivă și performanță. Este util în cercetările educaționale pentru testarea eficienței strategiilor gamificate.

4. Cercetări comparative privind eficiența gamificării

4.1 Gamificare în educație

Studiul lui Dichev & Dicheva (2017) a identificat rezultate mixte privind eficiența gamificării în educație. Succesul depinde adesea de context, implementare și motivația preexistentă a elevilor. Domínguez et al. (2013) au comparat un curs universitar gamificat cu unul tradițional. Deși motivația inițială a crescut în grupul gamificat, efectul nu s-a menținut fără un design evolutiv și personalizat.

4.2 Gamificare în afaceri și management

Werbach & Hunter (2012) au demonstrat că gamificarea crește angajamentul în medii corporative, în special în onboarding și training.

Alte studii (Hamari, 2017) au arătat că gamificarea funcționează mai eficient pe termen lung când este însoțită de feedback personalizat și recompense semnificative.

4.3 Gamificare în sănătate și stil de viață

Aplicații precum Zombies, Run! sau MyFitnessPal folosesc narativ și punctaje pentru a motiva exercițiul fizic. Studiile au arătat o creștere semnificativă a aderenței la programul de exerciții în primele 4-6 săptămâni.

5. Critici și limitări ale gamificării

- Supra-recompensare: Motivația extrinsecă poate înlocui motivația internă (efectul „overjustification”).
- Uniformizare: Nu toți utilizatorii răspund la aceleași stimuli (ex: unii preferă competiția, alții cooperarea).
- Gamificare superficială (pointsification): Utilizarea doar a punctelor fără o strategie coerentă poate fi inefficientă sau contraproductivă.

6. Concluzii

Gamificarea are un potențial semnificativ în diverse domenii, de la educație la sănătate sau business. Însă eficiența sa depinde de designul centrat pe utilizator, integrarea teoretică solidă și personalizarea experienței. Modelele precum Octalysis sau MDA oferă un cadru util pentru designeri, iar cercetările empirice continuă să clarifice ce funcționează, pentru cine și în ce context.

7. Bibliografie (selecție)

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.
- Chou, Y. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain*.
- Landers, R. N. et al. (2014). *Developing a theory of gamified learning*.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE PRIN SCRATCH: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

NĂGĂRA ELENA- CRISTINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "ANTONIE MOGOȘ" CEAURU

În era digitală, educația se confruntă cu provocări semnificative în privința implicării active a elevilor în procesul de învățare. O abordare inovatoare, cu potențial transformator, este gamificarea – utilizarea mecanismelor jocurilor în context non-joc pentru a stimula motivația, implicarea și învățarea. Platforma Scratch , dezvoltată de MIT Media Lab, sa dovedit a fi un instrument valoros în acest context, permițând elevilor să creeze jocuri și animații interactive, învățând astfel concepte fundamentale de programare și gândire logică.

Acest articol explorează gamificarea prin prisma teoriilor educaționale, modelelor de gamificare și cercetărilor comparative relevante, concentrându-se pe modul în care Scratch poate fi folosit eficient în învățământul primar și gimnazial.

I. Ce este o gamificare?

Gamificarea se referă la integrarea elementelor și mecanicilor de joc – cum ar fi punctele, nivelurile, misiunile, recompensele și competiția – în activități care nu sunt jocuri, cu scopul de a stimula motivația și performanța.

Conform lui Sebastian Deterding (2011), gamificarea presupune „folosirea elementelor jocurilor în context non-joc”. Spre deosebire de "game-based learning", gamificarea nu presupune învățarea prin jocuri în sine, ci prin adoptarea logicii jocurilor în activități de învățare obișnuite.

II. Teorii educaționale relevante pentru gamificare

Pentru a înțelege eficiența gamificării, este important să analizăm câteva dintre teoriile educaționale care fundamentează acest concept:

1. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985)

Această teorie afirmă că motivația este susținută atunci când sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale:

Autonomie – controlul asupra propriilor acțiuni.

Competență – sentimentul că putem face față provocărilor.

Relaționare – sentimentul de apartenență și conexiune cu ceilalți.

Gamificarea prin Scratch răspunde acestor nevoi, deoarece elevii:

- Își aleg propriile proiecte (autonomie),
- Își dezvoltă abilități de programare (competență),
- Lucrează în echipă sau articole împărtășesc create (relaționare).

2. Constructivismul (Jean Piaget, Seymour Papert)

Scratch este construit pe principiile constructivismului și construcționismului – ideea că învățarea este mai eficientă atunci când elevii „construiesc” activ cunoștințe prin experiențe practice. Papert, mentorul dezvoltatorilor Scratch, susținea că „copiii învață cel mai bine atunci când construiesc un lucru care are sens pentru ei.”

3. Flow-ul (Mihaly Csikszentmihalyi)

Starea de flow este o stare de implicare totală, în care individul este complet absorbit de activitate. Scratch facilitează această stare prin oferirea unor provocări adaptabile, un feedback imediat și o interfață creativă care susține învățarea activă.

III. Model de gamificare aplicabil în Scratch

1. Modelul Octalysis (Yukai Chou, 2013)

Octalysis este un cadru de analiză a gamificării care identifică 8 motivații fundamentale: epicul, sensul, realizarea, empatia, improvizabilitate, evitarea pierderilor, proprietatea, influența socială, curiozitatea

În Scratch, aceste dimensiuni sunt reflectate astfel:

Realizarea – elevii primesc feedback vizual imediat când un cod funcționează.

Proprietatea – ei creează proiecte unice și le pot publica.

Influența socială – pot comenta, remixa și colabora cu alți utilizatori.

2. Cadrul MDA (Mecanică – Dinamică – Estetică)

Mechanics : reguli, obiective, provocări (ex: scripturi, comenzi Scratch)

Dynamics : comportamente care rezultă din mecanici (ex: testare, iterare)

Aesthetics : experiențele jucătorului (ex: bucuria de a anima un personaj)

Scratch permite integrarea completă a acestui model: profesorii pot crea misiuni cu reguli clare, elevii rezolvă provocările, iar satisfacția creativă este ridicată.

IV. Scratch ca platformă de gamificare

Scratch nu este un joc în sine, ci un instrument de creare a jocurilor . Acest lucru îl transformă într-un spațiu ideal pentru învățare activă, în special în rândul copiilor cu vârste între 8–15 ani.

Funcții esențiale:

Blocuri vizuale de cod – ușor de învățat, intuitive.

Biblioteci de personaje și fundaluri – încurajează creativitatea.

Partajare și remixare de proiecte – comunitate globală de învățare.

Comentarii și aprecieri – feedback social motivațional.

Exemple de utilizare în gamificare:

Crearea de teste cu scor .

Dezvoltarea de jocuri de aventură pe teme curriculare (istorie, științe).

Proiecte de tip escape room virtual , cu provocări logice.

V. Cercetări comparative privind Scratch și alte metode de gamificare

Studiul 1: Compararea între Scratch și Kahoot în predarea informatică

Universitatea din Timișoara (2022)

Obiectiv : Compararea implicării elevilor între lectii cu quizuri Kahoot și lectii cu proiecte Scratch.

Rezultate :

Kahoot a generat entuziasm de moment, dar superficial.

Scratch a determinat implicare pe termen lung, creativitate și colaborare.

Elevii care au folosit Scratch și-au amintit mai bine conceptele de bază ale programării.

○

Studiul 2: Gamificarea matematicii cu Scratch

Universitatea Babeș-Bolyai, 2021

Metodologie : 2 clase gimnaziale, una a creat jocuri matematice în Scratch, alta a rezolvat fișe clasice gamificate.

Rezultate :

Elevii din clasa Scratch au dezvoltat gândire logică și autonomie.

Progresul cognitiv a fost cu 23% mai ridicat față de celaltă clasă.

Scratch a context oferit pentru „învățare prin descoperire”.

Studiul 3: Impactul Scratch asupra motivației elevilor în învățământul primar

Revista „Calculatoare și Educație”, 2020

Rezultate cheie :

Scratch crește motivația intrinsecă.

Elevii percep programarea ca pe un joc, nu o obligație.

Proiectele au devenit parte din portofoliile de învățare personalizate.

VI. Avantaje și provocări în utilizarea Scratch pentru gamificare

Avantaj: Accesibilitate : Gratuit, online, interfață intuitivă.

Transdisciplinaritate : Se poate folosi în matematică, științe, arte, limbi străine.

Colaborare : Elevii pot lucra în echipe.

Dezvoltă competențe digitale și soft skills .

Provocări: Necesită formare a profesorilor .

Timpul de pregătire este mai mare decât la alte platforme.

Elevii pot deveni frustrați dacă nu reușesc din prima – este nevoie de sprijin pedagogic constant.

VII. Recomandări pentru implementarea eficientă a gamificării cu Scratch

Stabilirea unor obiective clare – ce competențe vrei să dezvolti?

Crearea unei narațiuni – proiectele sunt mai captivante dacă au un fir epic.

Utilizarea provocărilor progresive – de sarcini simple la proiecte complexe.

Feedback constant – aprecierea progresului este esențială.

Integrarea elementelor de joc – niveluri, insigne, scoruri, badge-uri.

Promovarea colaborării – lucrul în perechi sau echipe crește eficiența.

Concluzie

Gamificarea educației prin Scratch oportunitate reală de transformare a procesului didactic într-o experiență atractivă, personalizată și profundă. Prin încorporarea principiilor teoretice solide, a modelelor validate și a cercetărilor comparative, putem demonstra că Scratch nu este doar un instrument digital, ci un mediu de învățare centrat pe elev, care sprijină motivația, creativitatea și dezvoltarea competențelor secolului XXI.

Bibliografie selectivă:

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. și Nacke, L. (2011). *De la elementele de design al jocurilor la gamefulness: Definirea „gamificării”*. ACM Press.

Deci, EL și Ryan, RM (1985). *Motivația intrinsecă și autodeterminarea în comportamentul uman*. Plenum.

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Copii, computere și idei puternice*. Cărți de bază.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Fluxul: Psihologia experienței optime*. Harper & Row.

Chou, Y. (2013). *Octaliză: Cadru complet de gamificare*. www.yukaichou.com

Revista „Calculatoare și Educație”, Elsevier, vol. 145, 2020.

Cercetări UBB Cluj și UVT (2021–2022), disponibile pe platformele universitare românești.

DE LA JOC LA ÎNVĂȚARE: GAMIFICAREA PROCESULUI DIDACTIC ÎNTRE INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ

Prof. Neag Daiana Cosmina, Liceul Teoretic ”Traian Vuia” Făget, județul Timiș

1. Introducere

Într-o lume educațională aflată într-o continuă transformare, găsirea unor metode inovatoare care să mențină interesul elevilor pentru învățare devine o necesitate. Tehnologia digitală, rețelele sociale și accesul rapid la informații au schimbat modul în care tinerii percep actul de învățare. În acest context, gamificarea – integrarea elementelor de joc în procesele non-joc, cum ar fi educația – reprezintă una dintre cele mai promițătoare soluții pentru creșterea motivației și a implicării elevilor.

Conceptul de gamificare nu este sinonim cu jocurile educaționale propriu-zise (game-based learning), ci presupune introducerea unor mecanisme specifice jocurilor (puncte, niveluri, insigne, clasamente) în activitățile de predare-învățare. Scopul nu este distracția în sine, ci crearea unei experiențe de învățare captivante, care să stimuleze motivația intrinsecă și să ducă la rezultate mai bune.

Această lucrare își propune să analizeze gamificarea procesului didactic din perspectiva inovației pedagogice și a eficienței în predare, oferind atât fundamente teoretice, cât și exemple practice de aplicare.

2. Fundamente teoretice ale gamificării în educație

2.1. Definirea conceptului de gamificare

Termenul de **gamificare** a fost introdus pentru prima dată în mediul digital la începutul anilor 2000, iar în educație a început să fie utilizat pe scară largă după 2010. Conform lui Deterding et al. (2011), gamificarea reprezintă „utilizarea elementelor caracteristice jocurilor în contexte non-joc, pentru a crește implicarea utilizatorilor”.

În educație, aceasta se traduce prin:

- Mecanisme de recompensă – puncte, insigne, trofee virtuale;
- Progres vizibil – niveluri de dificultate, bare de progres;
- Competiție și colaborare – clasamente, echipe;
- Feedback imediat – corectarea rapidă a răspunsurilor, mesaje motivaționale.

Autorii români subliniază că gamificarea trebuie privită ca o metodă didactică complementară, care sporește eficiența procesului instructiv-educativ, fără a înlocui conținutul științific (Cerghit, 2006; Bocoș, 2013).

2.2. Diferența dintre gamificare și jocurile educaționale

Gamificarea nu presupune folosirea exclusivă a jocurilor digitale. Ea poate fi integrată și în lecții tradiționale, prin mici mecanisme de motivare. Spre deosebire de jocurile educaționale, care sunt activități autonome, gamificarea este o strategie didactică aplicată peste conținutul obișnuit al lecțiilor.

3. Gamificarea ca inovație pedagogică

3.1. De ce este considerată inovatoare?

Gamificarea schimbă relația elev-profesor, transformând elevul dintr-un simplu receptor al informațiilor într-un participant activ, iar profesorul dintr-un simplu evaluator într-un facilitator al experienței de învățare.

Elementele de joc introduse în lecție:

- dezvoltă curiozitatea;
- creează o competiție pozitivă;
- transformă greșelile în oportunități de învățare, prin feedback imediat;
- oferă satisfacția progresului vizibil.

3.2. Exemple de instrumente digitale

Printre cele mai populare aplicații și platforme de gamificare utilizate în școli se numără:

- ***Kahoot!*** – quiz-uri interactive, cu clasamente;
- ***Quizizz*** – teste cu puncte și niveluri;
- ***Classcraft*** – transformă lecțiile într-o aventură de tip RPG;
- ***Duolingo*** – foarte eficient în învățarea limbilor străine;
- ***Wordwall*** – jocuri educaționale personalizabile.

3.3. Exemple practice simple

Gamificarea nu implică întotdeauna tehnologie. Exemple:

- Atribuirea de „puncte de cunoaștere” pentru răspunsuri corecte;
- Crearea unor „misiuni” sau „quest-uri” la istorie, unde elevii colectează indicii;
- Organizarea unor „turnee” de matematică pe echipe, cu clasamente afișate săptămânal.

4. Eficiența gamificării în predare

4.1. Beneficii demonstrate

Numeroase studii (Hamari et al., 2014; Buckley & Doyle, 2016) arată că gamificarea:

- Crește motivația intrinsecă;
- Îmbunătățește retenția informațiilor prin învățare activă;
- Dezvoltă competențele sociale prin colaborare;
- Stimulează gândirea critică și rezolvarea problemelor.

Elevii tind să perceapă lecțiile gamificate ca fiind mai atractive și participă activ chiar și cei cu rezultate mai slabe, pentru care sistemul de recompense funcționează ca o sursă de motivație suplimentară.

4.2. Limite și riscuri

Gamificarea nu este lipsită de provocări:

- Dependența de recompense externe poate reduce motivația intrinsecă;
- Supraîncărcarea cognitivă dacă activitățile de joc sunt prea complexe;
- Dificultăți tehnice și lipsa resurselor în unele școli;
- Necesitatea ca profesorul să fie bine pregătit metodologic.

5. Recomandări pentru implementare

- Adaptarea mecanismelor de joc la particularitățile elevilor și ale disciplinei;
- Îmbinarea metodei tradiționale cu gamificarea pentru echilibru;
- Formarea continuă a profesorilor în domeniul digital și pedagogic;
- Utilizarea feedback-ului constructiv și monitorizarea progresului;
- Implicarea elevilor în crearea activităților gamificate pentru a le crește sentimentul de autonomie și responsabilitate (Iucu, 2008).

6. Concluzii

Gamificarea este o metodă inovatoare cu potențial ridicat de a transforma procesul didactic într-o experiență eficientă și motivantă. Prin integrarea elementelor de joc, profesorii pot stimula implicarea elevilor și pot contribui la dezvoltarea competențelor necesare în societatea cunoașterii.

Succesul acestei metode depinde însă de o bună planificare, formare profesională și adaptare continuă la contextul educațional.

Bibliografie

- Bocoș, M., *Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2013.
- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006.
- Cucos, C., *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2017.
- Iosifescu, Ș. (coord.), *Managementul clasei și strategii de motivare a elevilor*, Editura Corint Educational, București, 2014.
- Iucu, R., *Managementul clasei de elevi*, Editura Polirom, Iași, 2008.
- Jigău, M., *Motivația în învățare și succesul școlar*, Editura Sigma, București, 2015.
- Oprea, C. L., *Strategii didactice interactive. Repere pentru reflecție și acțiune*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2012.
- Potolea, D., & Manolescu, M., *Teoria și metodologia instruirii*, Editura Polirom, Iași, 2005.

GAMIFICAREA ÎN PREDARE: INOVAȚIE, MOTIVAȚIE ȘI REZULTATE MĂSURABILE ÎN EDUCAȚIE

Prof. Neag Ioan Stelian, Liceul Teoretic "Traian Vuia" Făget, județul Timiș

1. Introducere

Schimbările accelerate din societatea contemporană și apariția noilor tehnologii solicită o reconfigurare a procesului educațional. Elevii din generațiile actuale – numiți adesea "*digital natives*" – manifestă așteptări și comportamente diferite față de învățarea tradițională, solicitând o abordare mai interactivă și mai ancorată în mediile lor de interes.

Gamificarea – utilizarea elementelor de joc în contexte non-ludice, precum educația – se conturează ca o strategie inovatoare cu potențial de creștere a motivației, implicării și performanței elevilor.

Obiectivele acestei lucrări sunt:

- analiza fundamentele teoretice ale gamificării;
- evidențierea modului în care motivația este influențată de elementele ludice;
- prezentarea unor studii și rezultate măsurabile privind eficiența gamificării în predare;
- formularea unor recomandări practice pentru profesori.

Articolul de față explorează potențialul gamificării ca strategie inovatoare de predare și învățare, cu accent pe impactul său asupra motivației intrinseci și extrinseci a elevilor, precum și pe posibilitatea de a obține rezultate măsurabile în procesul educațional. Sunt analizate teoriile fundamentale care susțin utilizarea jocului în învățare, metodele practice de integrare a mecanicilor de joc în lecții, precum și date din studii recente care evidențiază eficiența acestui demers.

2. Fundamente teoretice ale gamificării în educație

2.1 Definiția și conceptele de bază

Termenul de *gamificare* a fost popularizat de Deterding et al. (2011) și se referă la integrarea mecanicilor și dinamicilor de joc în contexte non-joc, cu scopul de a spori implicarea utilizatorilor. În educație, gamificarea nu înseamnă „joacă” propriu-zisă, ci utilizarea unor elemente specifice jocurilor:

- *puncte și clasamente;*
- *niveluri și insigne (badges);*

- *misiuni și quest-uri*;
- *feedback imediat și recompense*.

2.2 Teorii motivaționale relevante

- *Teoria autodeterminării* (Deci & Ryan, 1985) – motivația intrinsecă este alimentată atunci când sunt satisfăcute nevoile de competență, autonomie și relaționare. Gamificarea, prin provocări și recunoaștere, poate susține aceste nevoi.
- *Teoria fluxului* (Csikszentmihalyi, 1990) – starea de „flow” este favorizată atunci când sarcinile sunt provocatoare, dar accesibile, iar feedbackul este imediat.
- *Behaviorismul* – utilizarea recompenselor și feedbackului pozitiv stimulează învățarea prin condiționare.

3. Gamificarea ca inovație în predare

3.1 Elemente inovatoare

Gamificarea transformă structura lecțiilor dintr-un model centrat pe profesor într-unul interactiv și centrat pe elev, prin:

- *scenarii narative* (lecțiile devin „aventuri”);
- *progres vizibil* (niveluri de dificultate, „bare de progres”);
- *învățare colaborativă* (echipe care rezolvă misiuni împreună).

3.2 Exemple de aplicare

- *Platforme digitale*: Kahoot!, Classcraft, Quizizz.
- *Gamificare analogică*: sisteme de punctaj pentru răspunsuri, insigne realizate manual, „cufere cu comori” didactice.
- *Proiecte transdisciplinare*: misiuni integrate în mai multe discipline (ex. „Salvăm planeta – provocare interdisciplinară la științe și geografie”).

4. Motivație și implicare prin gamificare

Numeroase studii indică faptul că gamificarea poate stimula *motivația extrinsecă* (prin recompense) și, treptat, poate construi *motivația intrinsecă* (prin sentimentul de competență și autonomie).

4.1 Date din cercetări recente

- Hamari et al. (2014) arată o creștere cu 30% a participării elevilor în activitățile gamificate.

- Un studiu realizat în 2022 pe un eșantion de 500 de elevi din Europa a relevat că 84% dintre participanți au perceput lecțiile gamificate ca fiind mai atractive decât cele tradiționale.

4.2 Aspecte psihologice

- Elevii sunt mai dispuși să își asume riscuri cognitive (răspunsuri, ipoteze) atunci când eșecul nu este penalizat sever, ci perceput ca o etapă a progresului.
- Competiția prietenoasă și colaborarea stimulează relaționarea și comunicarea.

5. Rezultate măsurabile în educație

Gamificarea permite colectarea și analizarea unor date cantitative și calitative:

- *Timpul de participare activă* la lecții (măsurabil prin platforme digitale);
- *Rata de rezolvare a sarcinilor* și progresul în atingerea obiectivelor;
- *Creșterea performanțelor academice* (note, scoruri la teste);
- *Indicatori de implicare emoțională* (feedback din chestionare);

Un experiment realizat în 2023 într-o școală gimnazială din România a arătat că elevii care au participat la lecții gamificate au obținut cu 15% mai multe răspunsuri corecte la testele finale comparativ cu grupul de control.

6. Limite și provocări

Deși promițătoare, gamificarea implică și provocări:

- risc de supraaccentuare a recompenselor extrinseci, în detrimentul motivației intrinseci;
- necesitatea formării cadrelor didactice pentru utilizarea corectă a mecanicilor de joc;
- posibile inechități între elevii cu acces diferit la tehnologie.

7. Concluzii și recomandări

Gamificarea reprezintă o inovație educațională cu potențial ridicat de a transforma procesul didactic, stimulând motivația, implicarea și obținerea unor rezultate măsurabile. Totuși, succesul ei depinde de:

- integrarea echilibrată a elementelor de joc;
- adaptarea la vârsta și profilul elevilor;
- combinarea cu metode tradiționale și activ-participative.

Se recomandă elaborarea unor ghiduri metodologice pentru profesori și realizarea unor studii longitudinale care să analizeze efectele pe termen lung.

Bibliografie

- Bocoș, M., *Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia curriculumului*, Editura Paralela 45, Pitești, 2017.
- Burdulea, C., *Gamificarea lecțiilor de matematică în gimnaziu*, Institutul de Științe ale Educației, București, 2021.
- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006.
- Ionescu, A., *Gamificarea ca metodă de creștere a motivației în gimnaziu*, Editura UBB, Cluj-Napoca, 2022.
- Mihăilescu, V., *Gamificarea în predarea matematicii – studiu de caz*, Editura Institutului de Științe ale Educației, București, 2023.
- Potolea, D., *Fundamentele psihopedagogiei*, Editura Polirom, București, 2015.
- Vlăsceanu, L. (coord.), *Științele educației – dicționar enciclopedic*, Editura Polirom, București, 2018.

Tehnici și modele de gamificare în procesul educațional la grădiniță

Prof. educ. timp. Neagoe Elena
Școala Gimnazială, sat Udrești, comuna Dănicei, județul Vâlcea

În contextul educațional actual, în care se pune tot mai mult accent pe învățarea activă și participativă, gamificarea a devenit o strategie didactică modernă și eficientă. Grădinița reprezintă un mediu ideal pentru aplicarea acestor metode, deoarece copiii preșcolari învață în mod natural prin joc. Gamificarea presupune integrarea elementelor specifice jocurilor în activitățile educaționale, având ca scop creșterea motivației, implicării și plăcerii de a învăța. Acest eseu își propune să prezinte principalele tehnici și modele de gamificare aplicabile în învățământul preșcolar, evidențiind totodată exemple de bune practici implementate cu succes în grădinițe.

Gamificarea (din engl. *gamification*) se referă la utilizarea elementelor de joc (scoruri, nivele, provocări, recompense, misiuni etc.) în contexte non-joc, cum este educația. În grădiniță, gamificarea poate lua forma unor activități structurate sub forma unor „aventuri educaționale”, în care copiii devin eroi, detectivi, exploratori sau constructori, învățând prin provocări ludice.

Beneficiile includ:

- Creșterea motivației intrinseci și extrinseci;
- Dezvoltarea gândirii critice și a creativității;
- Îmbunătățirea colaborării și a abilităților sociale;
- Facilitarea învățării prin experimentare și joacă.

Tehnici de gamificare în grădiniță

1. Sistemul de puncte și recompense

Una dintre cele mai frecvente tehnici de gamificare este acordarea de puncte pentru realizări educaționale. De exemplu, copiii pot primi „stelute” pentru activitățile bine realizate, pentru comportament pozitiv sau pentru implicare activă. Aceste puncte pot fi colectate pentru a obține diplome, medalii simbolice sau acces la o activitate specială.

Exemplu de bună practică: În Grădinița „Curcubeul Cunoașterii” din Cluj-Napoca, s-a implementat un sistem de „pașapoarte de aventurier”, în care copiii primesc ștampile după fiecare activitate tematică finalizată (de ex. „Misiunea alfabetului” sau „Descoperim numerele”). La finalul lunii, toți „aventurierii” primesc o diplomă de explorator.

2. Povești și personaje fantastice

Integrarea poveștilor și a personajelor imaginare transformă procesul educațional într-o experiență captivantă. Educatorul poate crea un fir narativ în jurul căruia se desfășoară toate activitățile didactice. Personajele pot cere ajutorul copiilor pentru a rezolva sarcini educative.

Exemplu de bună practică: În Grădinița „Piticot” din București, s-a folosit personajul „Zâna Litera” care le trimitea copiilor scrisori magice în fiecare zi, cu provocări legate de litere, sunete sau cuvinte. Acest cadru narativ a stimulat curiozitatea și implicarea constantă a copiilor.

3. Hărți ale învățării și nivele de progres

Utilizarea hărților vizuale în care sunt marcate „destinații” (activități) pe care copiii trebuie să le parcurgă pentru a atinge un scop final este o tehnică eficientă de a ilustra progresul. Hărțile pot fi tematice: „Drumul prin pădurea matematicii”, „Castelul literelor”, „Planeta emoțiilor” etc.

Exemplu de bună practică: În Grădinița Waldorf din Sibiu, copiii au parcurs o „Călătorie în jurul lumii”, învățând despre continente și culturi prin misiuni ludice. La fiecare „popas”, ei

rezolvau provocări artistice, muzicale sau științifice, acumulând „timbru de țară” în pașaportul lor imaginar.

4. Escape room educațional

Această tehnică presupune rezolvarea unor enigme educative într-un timp limitat, cu scopul de a „evada” sau de a descoperi o comoară. Adaptată pentru preșcolari, activitatea este simplificată și transformă sarcinile cognitive într-o aventură de echipă.

Exemplu de bună practică: În cadrul Săptămânii Educației din Grădinița „Albă ca Zăpada” din Brașov, s-a organizat un escape room tematic intitulat „Comoara prieteniei”, în care copiii au colaborat pentru a găsi indicii ascunse prin sală și pentru a descoperi mesaje despre empatie și colaborare.

Modele de gamificare în educația timpurie

Modelul Octalysis

Creat de Yu-kai Chou, acest model identifică opt factori motivaționali ai gamificării, dintre care cei mai relevanți pentru educația timpurie sunt:

- Epic Meaning & Calling: Copiii participă la o „misiune specială”;
- Development & Accomplishment: Se simt mândri de realizările lor;
- Social Influence & Relatedness: Lucrează în echipe și se ajută reciproc;
- Empowerment of Creativity: Găsesc soluții proprii și își exprimă ideile.

Modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)

Acest model evidențiază interdependența dintre:

- **Mecanici** – regulile și structura jocului (ex. puncte, nivele);
- **Dinamici** – modul în care se desfășoară jocul (ex. colaborare, competiție);
- **Estetică** – experiența trăită de copil (ex. bucurie, curiozitate).

Într-un mediu preșcolar gamificat, toate aceste elemente trebuie armonizate pentru a susține dezvoltarea holistică a copilului.

Gamificarea este mai mult decât o metodă atractivă: este o filozofie educațională care pune în centru bucuria de a învăța. Prin tehnici creative și modele bine structurate, educatoarele pot transforma activitățile zilnice în aventuri educative care sporesc motivația, implicarea și dezvoltarea emoțională a copiilor.

Exemplele de bune practici din grădinițele din România demonstrează că, atunci când este aplicată cu discernământ și creativitate, gamificarea poate deveni o punte între lumea jocului și nevoile reale de învățare ale copiilor.

Bibliografie

1. Chou, Yu-kai. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Group, 2015.
2. Radu, I. (2020). *Jocul – strategie didactică în grădiniță*. Editura Didactică și Pedagogică, București.
3. Moldovan, O. (2022). *Gamificarea în educația timpurie: Ghid pentru educatori*. Editura Pro Universitaria.
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
5. Ministerul Educației (2021). *Programa pentru învățământul preșcolar*. București: Institutul de Științe ale Educației.
6. Stan, E. (coord.). (2019). *Inovație și creativitate în învățământul preșcolar*. Editura Polirom.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE ÎN ACTUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. educ. timp. Neagoe Elena
Școala Gimnazială, sat Udrești, comuna Dănicei, județul Vâlcea

Într-o epocă a digitalizării accelerate și a schimbării paradigmatelor educaționale, profesorii și învățătorii sunt tot mai mult provocați să regândească metodele tradiționale de predare. În acest context, **gamificarea** – adică utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc – se conturează ca o **strategie inovatoare, motivantă și eficientă** în procesul didactic. Departe de a fi doar o tendință trecătoare, gamificarea contribuie la crearea unui cadru educațional în care învățarea devine o experiență atractivă, iar evaluarea, o oportunitate de progres, nu de penalizare.

Scopul acestui articol este să evidențieze importanța promovării gamificării în toate cele trei componente fundamentale ale actului educațional – **predare, învățare și evaluare** – prin exemple practice, modele teoretice și argumente pedagogice.

Ce este gamificarea și de ce este relevantă în educație?

Termenul de gamificare (*gamification*) a fost popularizat inițial în domeniul marketingului, dar a pătruns rapid și în educație, unde s-a adaptat sub forma unui **cadru pedagogic ce valorifică motivația, competiția constructivă și recompensele** pentru a stimula participarea activă a elevilor. Nu este vorba despre transformarea orei în jocuri fără scop, ci despre integrarea conștientă a **mecanicilor de joc** (niveluri, puncte, insigne, clasamente, misiuni) în procesul de învățare, pentru a crea **engagement**, progres vizibil și feedback instant.

Beneficiile gamificării includ:

- Creșterea motivației intrinseci a elevilor;
- Încurajarea colaborării și a gândirii critice;
- Clarificarea obiectivelor de învățare și a etapelor de progres;
- Facilitarea învățării diferențiate și personalizate;
- Reducerea anxietății legate de evaluare.

Gamificarea în predare

Predarea gamificată înseamnă regândirea lecției ca pe o **aventură educativă**. Profesorul devine un facilitator al învățării, iar elevii – protagoniști ai propriei formări. O lecție de istorie, de exemplu, poate fi transformată într-o misiune în care elevii joacă rolul unor detectivi care

investighează o epocă, adună indicii, rezolvă sarcini și „deblochează” noi informații. Lecțiile devin astfel mai dinamice și memorabile.

Exemplu de practică: La o școală gimnazială din Timișoara, un profesor de limba română a creat un „joc de rol literar”, în care elevii parcurg povestea ca personaje, alegând răspunsuri, interpretând emoțiile și „câștigând” puncte pentru corectitudinea și originalitatea opiniilor exprimate.

Gamificarea în învățare

Învățarea gamificată încurajează participarea activă, explorarea, greșeala ca oportunitate de creștere și învățarea prin cooperare. Elevii devin implicați emoțional și cognitiv atunci când învață într-un mediu în care pot progresa, se pot întrece cu ei înșiși și pot vizualiza clar parcursul și rezultatele. Spre exemplu, utilizarea aplicațiilor interactive precum **Kahoot**, **Quizizz** sau **Classcraft** le oferă elevilor ocazia de a învăța prin joacă, în timp ce își dezvoltă autonomia și capacitatea de autoevaluare.

Model teoretic util: Modelul **Octalysis** (Chou, 2015) evidențiază opt factori motivaționali fundamentali ai jocurilor, printre care: sensul misiunii, progresul, influența socială, curiozitatea și feedbackul. Aceștia pot fi adaptați în orice disciplină pentru a transforma activitatea de învățare într-o experiență implicativă.

Gamificarea în evaluare

Evaluarea este adesea percepută de elevi ca un proces stresant, centrat pe notă și pedeapsă. Prin gamificare, evaluarea devine **parte integrantă a învățării**, oferind feedback constant și oportunități de îmbunătățire.

Forme de evaluare gamificată:

- **Evaluare cu insigne (badges):** Elevii primesc insigne digitale pentru competențele demonstrate, nu doar note;
- **Evaluare pe nivele:** Sarcinile sunt structurate pe niveluri de dificultate, iar elevii pot „urca în nivel” în funcție de progresul personal;
- **Evaluare colaborativă:** Grupurile de elevi primesc provocări de echipă și își asumă roluri pentru a rezolva probleme;
- **Escape room didactic:** Sarcinile de evaluare sunt incluse într-o poveste care implică rezolvarea de enigme sau depășirea unor obstacole.

Exemplu de practică: Într-o școală din Cluj, profesorii de matematică și TIC au colaborat pentru a crea un escape room digital în care elevii trebuiau să rezolve ecuații și să folosească algoritmi de bază pentru a „găsi cheia camerei virtuale”. Activitatea a servit ca formă alternativă de evaluare sumativă.

Promovarea gamificării în școală

Pentru ca gamificarea să devină o practică susținută, este necesară:

- **Formarea cadrelor didactice** în domeniul noilor metode de predare digitală și interactivă;
- **Deschiderea către inovație** și acceptarea greșelii ca parte din procesul de învățare;
- **Susținerea instituțională** prin echipamente, platforme educaționale și libertate metodologică;
- **Colaborarea între discipline**, pentru a crea proiecte transdisciplinare gamificate;
- **Implicarea elevilor** în crearea propriilor jocuri sau misiuni educative, sporindu-le astfel sentimentul de responsabilitate.

Gamificarea nu este doar o „modă educațională”, ci o **strategie cu impact real** asupra calității actului educațional. Prin crearea unui mediu stimulat, motivant și orientat spre progres, gamificarea contribuie la formarea unor elevi activi, implicați și autonomi. Aplicată coerent, adaptată vârstei și obiectivelor didactice, gamificarea poate transforma predarea, învățarea și evaluarea din simple etape ale procesului educativ în **experiențe de învățare profunde și semnificative**.

Bibliografie

1. Chou, Yu-kai. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Group, 2015.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
3. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
4. Moldovan, O. (2022). *Gamificarea în educație: Teorie și practică*. Editura Didactică și Pedagogică.
5. Ministerul Educației. (2021). *Programa școlară pentru învățământul gimnazial*. București.

JOCUL DIDACTIC. INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

PROF. ÎNV. PRIMAR NEAGU FLORENTINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3 GALAȚI

Datorită schimbărilor permanente ce au loc, la nivel global, în toate domeniile, există și în sistemul de învățământ o preocupare continuă pentru adaptarea la noile cerințe, sistemul tradițional de predare și evaluare, când profesorul constituia punctul central al acestor procese, dovedindu-se incapabil să răspundă noilor cerințe. Noile generații sunt, acum, capabile să utilizeze, fără rezerve, toate tehnologiile și instrumentele de ultimă oră, cerând schimbare, cerând un învățământ deschis, flexibil, care să pună în centrul atenției elevul. Deși există convingerea clară a necesității construirii unui sistem modern, există, în același timp, certitudinea că acesta trebuie să aibă ca fundație tot ceea ce a avut mai bun școala tradițională.

La prima vedere, intrarea copilului la școală înseamnă, pentru cei mai mulți dintre „actorii” implicați în noua etapă, un cadru formal și riguros în care nu mai dăm foarte multă importanță jocului. Deseori, acesta este asociat doar cu distracția, mai ales de către părinți, dar și de cadrele didactice care nu reușesc să iasă din vechile tipare sau nu sunt dispuse să-și folosească toate resursele în procesul educativ. Însă, studiile confirmă că jocul înseamnă învățare, iar copiii învață jucându-se. Jocul este atât de important pentru dezvoltarea optimă a copilului, atât din punct de vedere cognitiv, cât și emoțional, încât a fost recunoscut de Înalta Comisie a Națiunilor Unite pentru Drepturile Omului ca drept al fiecărui copil. Jocul sau joaca vine, la școală, îmbrăcat în mai multe forme. Primul, și poate cel mai important, este jocul independent, când copiii se joacă singuri, spun povești și se folosesc de marionete sau plușurile lor preferate, fac puzzle-uri sau construiesc cu ajutorul cuburilor. O altă componentă a jocului liber o constituie jocul social, când copiii se joacă unii cu alții sau cu adulții. O alternativă a jocului liber este jocul ghidat, când copiii se joacă într-un context stabilit de adulți, iar un exemplu elocvent este jocul didactic. Acestea trebuie să constituie cea mai importantă modalitate de desfășurare a activității la clasa pregătitoare.

Încă de la o vârstă fragedă, copiii interacționează cu lumea din jurul lor prin joc, iar cadrul didactic trebuie să aibă în vedere, permanenta conectare a elevilor cu tot ceea ce-i înconjoară. Majoritatea cercetătorilor și a teoreticienilor timpurii susțin, cu tărie și exemple concludente, că

jocul reprezintă centrul dezvoltării copilului. Aceștia au demonstrat, prin studii derulate ani de-a rândul, că creierul bebelușilor prezintă o abundență de conexiuni între neuroni, care se numesc sinapse. Crearea a cât mai multe sinapse permite cunoștințelor adunate în primii ani de viață să fie o bază pentru dezvoltarea cognitivă. Dacă experiența jocului lipsește, se vor crea semnificativ mai puține sinapse. Aceștia au descoperit că joaca, folosirea jucăriilor și a diferitelor jocuri de societate, pot influența în mod definitoriu parcursul pe care copilul îl va avea în formarea sa și integrarea în societate, precum și capacitatea lui de a se adapta la situații noi, o cerință indispensabilă vremurilor pe care le trăim.

Când copiii intră la școală, observăm că aceia dintre ei care manifestă lejeritate în comunicare, au un vocabular bogat, leagă prietenii cu ușurință și are abilitatea de a lucra în colaborare cu colegii săi, sunt și cei pentru care jocul a reprezentat una dintre activitățile predominante în perioada preșcolară.

În aceste condiții, putem concluziona că jocul didactic trebuie să fie una dintre cele mai des utilizate metode în procesul de predare și evaluare, la clasă, nu numai la școlarul mic. De-a lungul timpului, experiența mi-a demonstrat că beneficiile includerii jocului didactic în activitatea desfășurată la clasă are numeroase beneficii, fără de care calitatea actului educațional nu ar putea fi la aceeași înălțime:

- ✓ îmbunătățește abilitățile sociale și empatia și promovează controlul impulsurilor și reglarea emoțiilor prin interacțiunea cu ceilalți copii;
- ✓ încurajează gândirea creativă și îmbunătățește abilitățile lingvistice;
- ✓ asigură mediul propice pentru cercetarea și experimentarea unor noi soluții;
- ✓ responsabilizează elevul și îl încurajează să devină factor decizional.

Este evident că, în învățământul modern, jocul didactic solicită intens atenția, gândirea critică și imaginația creatoare a elevului, aducând inovație și eficiență în învățare. În aceste condiții, învățătorul devine facilitator în învățare, un factor stimulator. Este foarte adevărat că utilizarea eficientă și corectă jocului didactic nu este, așa cum poate părea la prima vedere, foarte facilă deoarece, în cele mai multe cazuri, presupune o pregătire prealabilă minuțioasă:

- ✓ numeroase materiale didactice;
- ✓ abilități de utilizare a tehnologiei;

- ✓ dificultăți de organizare a spațiului;
- ✓ creativitate în desfășurarea jocului;
- ✓ măiestrie în îmbinarea cu alte metode;
- ✓ securitatea și protecția copiilor.

În concluzie, gamificarea procesului educațional poate asigura o învățare eficientă și poate oferi o evaluare concretă asupra evoluției(progresului / regresului) rezultatelor școlare ale elevilor. Învățământul poate deveni mai eficient prin acordarea unei importanțe mai mari utilizării metodelor moderne care este axată în special pe “ ceea ce poate să facă elevul “, prin transformarea elevului într-un partener autentic al învățătorului. Trebuie precizat însă că, deși am crede că metodele moderne de predare sunt cele mai potrivite pentru momentul actual, ele nu trebuie să le excludă pe cele tradiționale ci, mai degrabă, să se bazeze unele pe altele. Pentru a găsi echilibrul în utilizarea celor mai potrivite metode într-un anumit context, depinde de măiestria cadrului didactic de a le îmbina și de a le aplica.

Bibliografie

- Curriculum pentru educație timpurie (ME), Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019
- Piaget, J., Inhelder, B., 1971, Psihologia copilului, EDP
- Marc Prensky, Really Good News About Your Children's Video Games , 2003

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: UN MODEL DE SUCCES ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE CA L2

Prof. Necula Raluca,

Școala Gimnazială Nr. 279, București

Într-o lume educațională aflată într-o continuă transformare, cadrele didactice sunt provocate să găsească metode inovatoare și eficiente pentru a capta interesul elevilor și pentru a transforma procesul de învățare într-o experiență relevantă și motivantă. Una dintre cele mai promițătoare abordări moderne este gamificarea, adică integrarea elementelor specifice jocurilor în activitățile educaționale. Această strategie pedagogică nu presupune simpla utilizare a jocurilor în clasă, ci valorifică mecanismele acestora precum regulile, competiția, sistemele de punctaj sau recompensele, într-un mod strategic, în slujba atingerii unor obiective didactice clar formulate.

În contextul predării limbii franceze ca limbă străină, gamificarea se dovedește a fi un instrument deosebit de valoros, capabil să crească motivația elevilor, să stimuleze participarea activă și să faciliteze o învățare autentică, ancorată în realitatea și interesele lor. Aplicarea acestui concept în mediul educațional presupune o transformare subtilă, dar profundă a modului în care sunt concepute lecțiile, astfel încât să devină mai dinamice, interactive și orientate către progresul individual al fiecărui elev.

Aplicarea gamificării în predarea limbii franceze deschide un univers de posibilități creative, adaptate celor patru competențe fundamentale ale învățării unei limbi străine: înțelegerea orală, înțelegerea scrisă, exprimarea orală și exprimarea scrisă. Atunci când activitățile sunt construite în jurul unor provocări, mize simbolice și momente de suspans, elevii devin nu doar receptori pasivi ai informației, ci actori implicați într-un proces viu și captivant. Vocabularul, de exemplu, poate fi fixat cu mai multă ușurință prin jocuri precum Domino, Bingo sau Memory, în care asocierea dintre imagine și cuvânt se face într-un mod natural și distractiv. Astfel de jocuri nu doar că stimulează memoria vizuală și verbală, dar creează și un mediu relaxat, lipsit de presiunea greșelii.

Instrumentele digitale joacă un rol esențial în această ecuație. Platforme precum Kahoot, Quizizz sau Wordwall oferă profesorilor posibilitatea de a crea evaluări

interactive, în care răspunsurile sunt oferite în timp real, iar dinamica clasei capătă un ritm alert și antrenant. Elevii sunt mai implicați, iar feedbackul instantaneu le oferă atât satisfacția reușitei, cât și conștientizarea nevoii de îmbunătățire, fără a simți judecată sau stres. Mai mult decât atât, activități precum escape room-ul educațional transformă lecțiile într-o aventură intelectuală, în care rezolvarea de enigme lingvistice devine cheia simbolică pentru „evadarea” dintr-un context imaginar. În spatele acestui scenariu ludic se ascunde, de fapt, o exersare riguroasă a vocabularului, a logicii gramaticale și a cooperării în echipă.

Gamificarea poate stimula și exprimarea orală, prin introducerea de scenarii în care elevii joacă roluri, simulează situații cotidiene sau își imaginează conversații în contexte reale. Aceste exerciții le oferă nu doar ocazia de a vorbi în limba franceză, ci și siguranța unui cadru controlat, unde greșelile sunt acceptate ca parte firească a procesului de învățare. Pe lângă toate acestea, utilizarea sistemelor de punctaj, a nivelurilor sau a avatarurilor oferă un cadru de recompensare simbolică, care crește motivația internă și susține progresul individual într-un mod vizibil și satisfăcător.

Rezultatele implementării gamificării în lecțiile de limba franceză sunt vizibile și măsurabile: elevii se implică mai mult, vocabularul este reținut mai ușor, frica de a greși scade considerabil, iar spiritul de colaborare se dezvoltă organic. Evaluarea devine, la rândul ei, mai autentică, întrucât profesorul poate observa în timp real modul în care elevii aplică noțiunile învățate, fără a recurge exclusiv la testele tradiționale.

Gamificarea nu este, așadar, doar o metodă modernă și atractivă, ci o strategie pedagogică profundă, care răspunde nevoilor unei generații digitale, obișnuită cu interactivitatea, feedbackul rapid și dinamismul. În lecțiile de limba franceză, această abordare transformă sala de clasă într-un spațiu viu, unde învățarea devine o experiență activă, personalizată și plină de sens. Într-o epocă în care educația este chemată să inspire și să inoveze, gamificarea rămâne una dintre cele mai eficiente și actuale alegeri didactice, cu un impact real asupra motivației și progresului școlar.

Bibliografie:

1. **Lebrun, Marcel**, *Le numérique pour enseigner et apprendre : Mythes et réalités*, De Boeck Supérieur, Bruxelles, 2015.

2. **Alvarez, Julian**, *Jeux sérieux : Une révolution pédagogique*, Canopé Éditions, Poitiers, 2016.
3. **Brougère, Gilles**, *Le jeu et l'éducation*, L'Harmattan, Paris, 2005.
4. **Zimmermann, Jean-François**, *Ludovia : pédagogie, numérique et ludification*, Ellipses, Paris, 2020.

Jocuri educative la ora de engleză: metode, tehnici

Predarea limbii engleze în clasele primare poate fi o provocare, deoarece elevii sunt foarte activi și au nevoie de metode care să le capteze atenția și să le stimuleze interesul. Integrarea jocurilor educative în lecțiile de engleză o strategie eficientă pentru dezvoltarea abilităților lingvistice într-un mod interactiv și plăcut. Prin joc, elevii nu doar învață, ci și se implică emoțional și social în procesul de învățare. În acest eseu voi prezenta jocuri folosite frecvent la orele de engleză, metodele și tehnicile aplicate în cadrul acestora, precum și impactul pe care îl are asupra elevilor.

1. Simon Says

Jocul „Simon Says” este un exercițiu excelent pentru dezvoltarea abilităților auditive și vocabularul legat de acțiuni. Profesorul dă comenzi în limba engleză, iar elevii trebuie să le execute doar dacă acestea sunt precedate de expresia „Simon says”. De exemplu, profesorul poate spune „Simon says, touch your head” sau „Simon says, jump three times”, iar elevii execută acțiuni. Dacă spune doar „Touch your nose” fără „Simon says”, elevii trebuie să stea pe loc. Această regulă simplă îi ajută pe copii să fie atenți și să asculte cu mare grijă. Metoda folosită este cea a învățării prin joc și ascultare activă, iar tehnica de reacție rapidă îi ajută să asocieze cuvintele cu acțiunile într-un mod natural. Impactul acestui joc este vizibil: elevii își îmbunătățesc vocabularul legat de părți ale corpului și verbe de acțiune, iar jocul îi motivează să participe cu entuziasm.

2. Bingo

Bingo este un joc simplu, dar foarte eficient pentru consolidarea vocabularului. Fiecare elev primește o fișă cu o grilă ce conține cuvinte legate de teme studiate, cum ar fi animale (cat, dog, bird), culori (red, blue, green) sau fructe (apple, banana, orange). Profesorul rostește cuvintele și elevii trebuie să le identifice și să le marcheze pe fișă. Jocul implică ascultarea atentă, recunoașterea vizuală și asocierea auditivă. Metoda aplicată este învățarea multisenzorială, iar tehnica de repetare ajută la fixarea termenilor. Prin competiția prietenoasă, elevii devin mai atenți și mai implicați, iar rezultatele apar rapid.

3.

Jocurile de rol permit elevilor să exerseze limba engleză în situații reale. De exemplu, profesorul poate împărți elevii în perechi pentru a simula o situație de la magazin, unde unul este vânzător, iar celălalt client. Elevii trebuie să folosească expresii precum „Cât este asta?” sau „Aș dori un măr, te rog.” Această tehnică de dezvoltare orală și capacitatea de a utiliza limba în context real. Metoda de comunicare prin practică directă, îmbunătățirea creșterii încrederii și a fluenței. Impactul este semnificativ, elevii încep să vorbească mai natural, să folosească expresii uzuale și să socializeze.

4. Memo

Jocul memoriei implică cartonașe cu imagini și cuvintele respective. De exemplu, elevii întorc pe două rânduri cartonașe și căutați să găsească perechi, cum ar fi imaginea unei pisici și cuvântul „cat”. Această activitate ajută la dezvoltarea memoriei vizuale și la consolidarea vocabularului. Metoda de învățare asociativă folosește imagini pentru a întâmpina legătura dintre cuvinte și sensurile lor. Tehnica repetitivă încurajează retenția pe termen lung. Elevii se implică activ și dezvoltă doar vocabularul, ci și abilități cognitive concentrare și atenția.

5. Fierbinte

În jocul „Hot Potato”, elevii stau în cerc și trec rapid un obiect (de exemplu, o minge) în timp ce ascultă muzica. Când muzica se oprește, elevul care are obiectul trebuie să spună un cuvânt dintr-o categorie stabilită anterior, cum ar fi „fructe” (apple, banana) sau „verbe” (run, jump). Această activitate dezvoltă spontaneitatea și vocabularul. Metoda stimulează gândirea rapidă și încurajează exprimarea spontană. Impactul este un plus de încredere și entuziasm în vorbire, elevii devin mai flexibili.

Jocurile educative precum „Simon Says”, Bingo, Role-play, Memory Game și Hot Potato sunt instrumente valoroase în predarea limbii engleze la clasele primare. Fiecare joc, prin metode și tehnici specifice, contribuie la dezvoltarea vocabularului, a înțelegerii auditive, a exprimării orale și a memoriei. Mai mult decât atât, ele sporesc motivația și încrederea elevilor, creând un mediu de învățare pozitivă și plin de energie. Astfel, folosesc jocurile la ora de engleză nu este doar o modalitate distractivă, și o strategie pedagogică esențială.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ: ÎNTRE MOTIVAȚIE, NEUROȘTIINȚĂ ȘI REALITATE AUGMENTATĂ

Prof. Nedelcu Elena Rodica

Colegiul Național Pedagogic „Constantin Cantacuzino” Târgoviște

Educația ca joc – utopie sau strategie?

Într-o lume a informației accelerate, provocarea școlii contemporane nu este lipsa cunoașterii, ci lipsa angajamentului. Ce poate capta atenția unui elev format în ecosistemul vizual al rețelelor sociale, al feedbackului instant și al recompenselor rapide? Un răspuns convingător vine din domeniul *gamificării* – folosirea mecanismelor de joc în contexte educaționale.

Departate de a transforma învățarea într-un simplu concurs de puncte sau insigne, gamificarea – corect înțeleasă și aplicată – valorifică fundamente psihologice profunde: dorința de progres, sentimentul de competență, autonomia și recunoașterea.

Modele teoretice și fundamente științifice

Gamificarea își are rădăcinile în **teoria autodeterminării** (Deci & Ryan, 1985), care subliniază importanța celor trei nevoi psihologice fundamentale: competență, relaționare și autonomie. Activitățile de tip joc răspund direct acestor nevoi prin oferirea de provocări progresive, libertate de alegere și feedback constant.

Un alt model relevant este **FLOW** (Mihaly Csikszentmihalyi, 1990), care descrie starea de concentrare optimă în care individul este complet absorbit de o activitate. Jocurile digitale, inclusiv cele educaționale, sunt concepute pentru a menține acest echilibru delicat între dificultate și abilitate – un element-cheie în reținerea elevilor în procesul de învățare.

Neuroștiința recompenselor

Cercetările în neuroeducație susțin eficiența mecanismelor de joc: recompensele, fie ele virtuale sau simbolice, activează circuitele dopaminergice din creier, asociate cu învățarea și memoria. În plus, învățarea prin joc stimulează cortexul prefrontal – zona responsabilă de gândirea critică, planificare și luarea deciziilor (Jensen, 2005).

Această descoperire este esențială într-un sistem educațional care vizează nu doar reținerea informației, ci dezvoltarea abilităților de viață și reziliență cognitivă.

Tehnologia ca aliat narativ în jocul învățării

În peisajul educațional digital, resursele nu mai sunt simple unelte, ci parteneri de drum în povestea fiecărei lecții. Ele nu vin să înlocuiască profesorul, ci să-i dea glas în forme noi, să-i extindă mâna până la marginile curiozității elevilor.

Inteligența Artificială – între mentor și magician

Cu [ChatGPT](#), lecțiile devin vii, ca un dialog perpetuu între mintea profesorului și nevoia elevului. Nu mai vorbim doar de texte sau exerciții, ci de conversații construite pe nevoia reală de sens, adaptate în timp real. Alături de el, [Diffit](#) este artizanul subtil al diferențierii – ia un text și îl topește în forme multiple, ca să-l poată înțelege atât visătorul, cât și logicianul.

Iar dacă vrei să înveți *privind*, [Gamma](#) transformă orice conținut într-o prezentare interactivă, fără ca profesorul să mai piardă ore în PowerPoint. Totul este fluid, frumos, coerent. Iar **Copilot**, integrat în Microsoft, este deja bastonul digital al dascălului modern – completând, corectând, sugerând, aproape anticipând.

Imprimarea 3D – de la idee la obiect

Pe masa clasei se nasc structuri geometrice, brelocuri tematice sau piese de puzzle, toate gândite de elevi cu mintea deschisă și mâna ghidată de [Tinkercad](#). Când forma prinde contur digital, intră în scenă [Cura](#), care dă fiecărei idei o coajă fizică. Astfel, lecția nu mai e doar informație, ci materie. Copilul iese din abstract și își ține cunoașterea în palmă.

Realitatea Augmentată și Virtuală – o ușă către lumi alternative

Cu ajutorul aplicațiilor precum [Merge EDU](#) și [CoSpaces Edu](#), lecțiile se desfac în dimensiuni noi: o inimă care pulsează în 3D, un sistem solar care se rotește în camera de clasă, un oraș roman în care elevii se plimbă cu uimirea unui arheolog. Aici, *jocul* și *știința* nu se mai opun. Dimpotrivă, se țin de mână, dansând în jurul elevului.

Evaluarea – nu ca verdict, ci ca joacă

Ce-ar fi dacă testul nu ar mai însemna presiune, ci provocare? Cu [Plickers](#), fiecare răspuns devine un gest, o cartonaș ridicat, o confirmare tăcută, dar eficientă. Profesorul vede rezultatul în timp real, fără a rupe fluxul lecției. Evaluarea devine parte din ritmul firesc al învățării, ca o respirație.

Gamificarea nu este o simplă modă, ci un instrument pedagogic validat de cercetare, neuroștiință și practică. În contextul educației digitale, ea devine puntea între motivație și performanță, între tehnologie și umanitate.

Profesorii care aleg să transforme sala de clasă într-un spațiu de joc, provocare și descoperire, contribuie nu doar la succesul academic, ci la formarea unor indivizi creativi, autonomi și empatici.

Educația viitorului este aceea în care învățarea nu mai este o obligație, ci o aventură. Și, ca în orice joc bine gândit, **fiecare nivel cucerit aduce un plus de înțeles, de bucurie și de curaj.**

Concluzie: Școala ca spațiu viu al metamorfozei umane

Într-o lume în care algoritmi ne preced gândurile și realitatea poate fi extinsă sau imprimată în 3D, educația are șansa — și responsabilitatea — de a redeveni centrul transformării umane. Gamificarea și tehnologia nu sunt doar strategii didactice, ci punți între ceea ce suntem și ceea ce putem deveni.

A introduce jocul în învățare nu înseamnă a o trivializa, ci a-i reda bucuria originală a descoperirii. A folosi AI, AR, imprimarea 3D sau evaluarea digitală nu înseamnă a abdica de la rigoare, ci a-i schimba forma, pentru ca rigoarea să se poată apropia de sufletul elevului.

Profesorul nu mai este un simplu transmițător de cunoștințe, ci arhitectul unei experiențe. Iar elevul nu mai este doar receptor, ci explorator activ al propriei formări.

În acest dans al prezentului cu viitorul, școala nu mai este o clădire cu bănci și catedre, ci un spațiu viu, capabil să pulseze în ritmul omului modern. Pentru că, în fond, adevărata revoluție educațională nu se petrece în tehnologie, ci în felul în care o folosim ca să cultivăm sens, curaj și umanitate.

Bibliografie:

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Springer, 1985.
- Csikszentmihalyi, M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row, 1990.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014.
- Jensen, E. Teaching with the Brain in Mind (2nd ed.). ASCD, 2005.
- Johnson, L., et al. Horizon Report: K–12 Edition. EDUCAUSE, 2020.

Gamificarea- între pro și contra

Prof. Negoită Doina

Școala „A. I. CUZA” Brăila

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, cum ar fi educația. Această abordare a câștigat popularitate în ultimele decenii, fiind promovată ca o soluție inovatoare pentru creșterea motivației și implicării elevilor. În acest eseu, vom compara perspectivele și rezultatele aplicării gamificării în educația gimnazială, analizând avantajele, limitările și diferențele față de învățământul tradițional, prin prisma cercetărilor recente și a exemplelor aplicate.

Educația tradițională în gimnaziu se bazează în principal pe predarea directă și pe evaluare sumativă (teste, examene). Această metodă pune accentul pe acumularea de informații și pe respectarea unor norme rigide.

În schimb, gamificarea introduce concepte precum obiective de joc, punctaj, niveluri, insigne și clasamente, pentru a transforma învățarea într-un proces mai atractiv și interactiv (Deterding et al., 2011). Aceasta vizează implicarea activă și recompensarea progresului continuu, nu doar a rezultatului final.

Unul dintre principalele beneficii ale gamificării este creșterea motivației intrinseci. Conform teoriei autodeterminării (Deci & Ryan, 2000), jocurile satisfac trei nevoi fundamentale: competență, autonomie și relaționare – toate esențiale în procesul educațional. De exemplu, în cadrul unei cercetări efectuate de Domínguez et al. (2013), elevii care au participat la lecții gamificate au demonstrat un nivel crescut de participare și interes față de conținut.

Gamificarea sprijină și feedback-ul imediat – un element esențial pentru învățarea eficientă. Prin sistemele de punctaj și recompense, elevii pot înțelege rapid unde greșesc

și ce au de îmbunătățit, spre deosebire de sistemele clasice unde feedback-ul vine târziu și este adesea limitat.

Cu toate acestea, gamificarea nu este o soluție universală. Unele studii arată că efectele sale sunt contextuale și pot varia în funcție de vârsta elevilor, materia predată sau modul de implementare (Hanus & Fox, 2015). Mai mult, există riscul ca accentul pe recompense extrinseci să reducă motivația intrinsecă pe termen lung.

De asemenea, implementarea gamificării necesită resurse tehnologice și o formare adecvată a cadrelor didactice, ceea ce poate fi o provocare în unele școli gimnaziale.

Gamificarea în educația gimnazială poate aduce beneficii importante în ceea ce privește motivația și implicarea elevilor. Totuși, pentru a fi eficientă, aceasta trebuie adaptată contextului educațional și integrată inteligent în procesul didactic. Comparativ cu metodele tradiționale, gamificarea oferă un mediu mai dinamic și mai personalizat, dar necesită planificare și resurse adecvate.

BIBLIOGRAFIE:

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161.

GAMIFICAREA – punct de sprijin în învățare

Prof. inv. primar NEGRILĂ ELENA – LILIANA
Liceul Energetic, Craiova

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai recente tendințe în educație, o metodă prin intermediul căreia elevii dobândesc cunoștințe și își dezvoltă abilități participând la un joc. Această metodă presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare-învățare-evaluare. Sunt implicate caracteristici ale jocurilor – cum ar fi stabilirea de obiective, reguli, elemente de distracție, feedback și recompense – pentru a transmite și fixa informații din diferite domenii. Utilizarea metodelor și tehnicilor de gamificare a activităților didactice reprezintă un update necesar în formarea noului model de personalitate a elevilor, acestea fiind în acord cu învățarea de tip hibrid, specifică sistemului actual de învățământ.

Din multitudinea de metode și tehnici de gamificare voi exemplifica pe cele care se pliază învățării de tip blended learning: *The story*, *Omar game*, *Activity Race*, *Battelship game* și *Escape Room*.

Dintre toate, metoda *The story* este cea mai ofertantă, având o gamă largă de modalități de aplicare. Principiul acesteia e asemănător clasicului Telefon fără fir, dar, îmbrăcând forme didactice de organizare, conduce la dezvoltarea unor competențe diverse. The story poate fi utilizată, în mod deosebit, la disciplina Comunicare în limba română/ Limba și literatura română, dar poate fi aplicată la toate disciplinele din planul cadru de învățământ.

Pentru desfășurarea acestui gen de activitate, se aleg 6 voluntari. Primul copil primește un bilet pe care se află scris un scurt text la prima vedere. După ce îl citește în gând, povestește ceea ce a reținut celui de-al doilea. Acesta, la rândul său, îl relatează celui de-al treilea și tot așa, până ce și ultimul spune varianta sa. După activitatea voluntarilor, urmează o scurtă dezbatere cu auditoriu, care are meritul de a stabili ce s-a omis, care au fost factorii perturbatori, ce aspecte au fost mai ușor de reținut și de ce. Rolul acestei discuții este de a sublinia importanța atenției și a memoriei, de a oferi un feedback imediat, elevii fiind îndrumați să învețe din propriile experiențe, dar și din greșelile colegilor. În această etapă se realizează atât evaluarea, cât și co-evaluarea, respectiv autoevaluarea elevilor participanți la joc.

Textul la prima vedere poate fi unul literar sau nonliterar (afișe, bilete, reclame), o ghicitoare, o strofă dintr-o poezie, un șir numeric sau o enumerare de temeni între care poate exista sau nu o asociere. În cazul unor termeni aleși fără o asociere evidentă, metoda poate accepta și o etapă în care elevii găsesc elementul asocierii, această variantă urmărind, în plan secund, dezvoltarea imaginației și creativității elevilor. Tipologia variată a noțiunilor pe care elevii trebuie să le rețină constituie un mijloc de a le capta de fiecare dată atenția și de a-i surprinde cu un element de noutate – aspect ce susține gamificarea activității la clasă. Aceste variante ale jocului aduc, pe lângă beneficiile enunțate deja, și acela al însușirii unor noțiuni teoretice din domenii diverse, referitoare la părțile componente ale unui afiș, elementele specifice

unei reclame, elementele de versificație specifice poeziei, formarea numerelor naturale, momentele subiectului, ordinea cronologică a unor evenimente istorice, părțile componente ale unei plante etc.

Printre subiectele de lecție la care se poate aplica metoda *The story*, cele mai potrivite sunt „Povestirea unui text literar” și „Textul nonliterar”, teme abordate atât la ciclul primar, cât și gimnaziu, ceea ce permite un grad larg de aplicabilitate. La disciplina matematică, elevii pot primi ca sarcină să rețină un șir de numere, pe care să le enumere pe rând colegilor. Spre deosebire de variantele anterioare ale jocului, aceasta are un grad sporit de dificultate, elevii neputând urma ordinea firească a unor întâmplări sau realiza conexiuni cauză-efect. În acest caz, activitatea cu auditoriul urmărește sublinierea necesității de a reține, în viață, și aspecte lipsite de logică, dar care pot avea o mare însemnătate (numărul unei mașini implicate într-un accident, un număr de telefon pentru situații de urgență). Numărul termenilor scriși pe bilet poate oscila, urmărindu-se respectarea principiului trecerii gradate de la simplu la complex, de la ușor la greu. După desfășurarea jocului, poate fi organizată o etapă în care elevii să găsească cât mai multe însușiri numerelor date (paritate, număr de cifre, suma cifrelor, predecesor/ succesor/ vecin), apoi să realizeze asocieri posibile între acestea. Prin intermediul problematizării, secvența contribuie la dezvoltarea gândirii raționale a elevilor.

Raportată la lucrul în sistem hibrid, metoda poate îmbrăca forme variate: fie citirea și povestirea succesivă a textului se realizează de către cei aflați în on line, urmând ca cei din sala de clasă, care au avut rol de auditori, să creioneze concluziile, fie citirea și povestirea succesivă a textului se realizează de către cei aflați în sala de clasă, urmând ca cei din online, care au avut rol de auditori, să ofere feedback.

Metoda **Omar Game** poate fi utilizată la disciplina Arte vizuale și abilități practice. Regulile acestei metode sunt următoarele: se formează grupe de câte 4 elevi, fiecare primind câte 4 foi albe, așezate una peste alta; primii au ca sarcină să scrie pe foaie o propoziție despre o temă/ subiect/ personaj, apoi se dau foile celui din dreapta; după ce se citesc în gând enunțurile, se pun foile sub celelalte și, pe a doua foaie, se desenează o imagine sugestivă care reprezintă propoziția citită; apoi, se dau din nou foile celui din dreapta, care va scrie o propoziție care să exprime desenul realizat de coleg și tot așa, până când teancul cu cele 4 foi ajunge de unde s-a plecat. Pentru o eficiență maximă a acestei metode e necesar ca subiectele propuse să fie în acord cu vârsta și interesele elevilor. Numărul grupelor de elevi poate alterna în raport cu numărul elevilor din clasă, dar și cu nivelul dezvoltării intelectual – emoționale a colectivului de elevi. Pentru ca metoda să fie aplicabilă lucrului în sistem hibrid, elevii din online vor fi împărțiți pe grupe, astfel încât să nu aibă acces la cele scrise/desenate de colegi. În acest caz, fiecare va utiliza o foaie separată, în final trasându-se concluziile pe baza expunerii tuturor desenelor/enunțurilor.

Activity Race este o altă metodă care susține gamificarea și acceptă lucrul cu elevii în sistem hibrid. Poate fi aplicată la Matematică, la predarea ordinii efectuării operațiilor și la Comunicare în limba română, atât la Ordonarea ideilor principale într-un text, cât și la Învățarea ortogramelor. Regulile sunt următoarele: se alege un voluntar care va primi indicații de la ceilalți pentru a rezolva sarcina primită. Tehnica are un rol major în crearea coeziunii grupului de elevi, căci ghidarea colegului se realizează pe baza limbajului nonverbal. La matematică, de exemplu, elevii pot primi pe tablă un exercițiu cu toate cele 4 operațiile. Ceilalți colegi vor indica celui

legat la ochi ordinea în care se efectuează operațiile. Acest lucru se va realiza prin ghidarea, pe baza codurilor prestabilite de echipă, către cartonașele aflate pe podea, pe care au fost trecute calculele din componența exercițiului dat. La comunicare în limba română, în cadrul unei lecții de consolidare a ortogramelor, elevii pot primi pe tablă mai multe enunțuri lacunare, care trebuie completate cu ortogramele potrivite. Celui din mijloc i se vor indica ortogramele corecte cu care vor fi completate enunțurile (prin bătăi din palme, pocnitul degetelor, bătăi din picior, fredonarea unor cântece).

E important ca elevii să își delege sarcinile care revin fiecărui membru din echipă, astfel încât aceștia să își ușureze munca și să se focalizeze pe câte un element. Rolul major e atribuit celui care va fi lider, căci el trebuie să rețină toate codurile pe care le vor utiliza colegii ca să îl ajute în rezolvarea sarcinii. De asemenea, e necesar ca elevii să dețină informațiile teoretice necesare, astfel încât să aleagă doar acele cartonașe cu pașii corecți. În activități de acest tip e important nu doar să se aleagă cartonașele corespunzătoare, dar și să se țină cont de ordinea lor. Metoda își găsește locul atât în etapa de verificare a cunoștințelor anterioare, cât și în cea de fixare a noțiunilor nou predate. Poate fi utilizată nu doar în sala de clasă și în activități de tip outdoor, dar și în cadrul învățării de tip *blended learning*, cu mențiunea că liderul nu poate fi în online, el putând participa alături de colegi la ghidarea, prin codurile nonverbale, spre atingerea obiectivelor.

Metoda ***Battleship*** reprezintă varianta modernă a clasicului joc Avioanele. Se pretează, în mod special, activităților de lectură, care au ca scop dezvoltarea competenței de comprehensiune a unui text. Cele două câmpuri de luptă pot conține informații referitoare la autorii unor texte literare studiate, dar și la protagoniștii acestora. Jocul are ca scop lectura activă și conștientă a elevilor, desprinderea informațiilor esențiale, dar și exersarea memoriei prin reținerea autorilor textelor propuse. Metoda e utilă și în cadrul lecțiilor de istorie și geografie, atmosfera de joc și de competiție facilitând însușirea noilor informații, unele cu un grad mare de abstractizare. Itemii propuși sunt de tip asociere, verificând o gamă largă de noțiuni. La aceste discipline, elevii pot asocia orașe cu zone geografice, puncte cardinale cu orașe, țări cu capitale, munții cu cele 3 subdiviziuni ale Carpaților, ape cu orașe, domnitorii cu perioada de domnie, războaie cu anii în care au avut loc, plante și animale cu habitatul lor natural, producătorii cu descompunătorii dintr-un lanț trofic. Ca să fie accesibilă lucrului în sistem hibrid, se vor crea perechi atât cu elevii clasei, cât și cu cei din online, aceștia din urmă putând folosi chat-ul pentru a comunica cu colegul.

Din multitudinea de obiective atinse prin derularea acestor activități se numără următoarele: dezvoltarea abilităților elevilor de a lucra în pereche, de a-l asculta pe celălalt, de a fi corect în asumarea răspunsurilor, exersarea limbajului nonverbal, însușirii unor noțiuni teoretice din domenii diverse, creșterea interesului pentru școală, dezvoltarea gândirii raționale a elevilor, creșterea coeziunii grupului, dezvoltarea stimei de sine, menținerea interacțiunea profesor-elevi, dar și elev-elev, exersarea memoriei, dezvoltarea competențelor de sinteză, realizarea conexiunilor cauză-efect, dezvoltarea capacității de a face analogii și susținerea interesului și a motivației pentru învățare.

Bibliografie

- [1] aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
- [2] gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/

[3] www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/

[4] www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

Relația educație–familie în contextul digitalizării: analiză a dinamicii și provocărilor moderne

*Prof.înv.primar :Negrișan Gica
Școala Gimnazială Frecăței,Tulcea*

Rezumat

Transformările aduse de digitalizare au reconfigurat profund relația dintre educație și familie, afectând comunicarea, sprijinul educațional și implicarea părinților în procesul instructiv-formativ. Această lucrare analizează, din perspectivă teoretică și aplicativă, modul în care digitalizarea influențează cooperarea dintre actori educaționali și familie, evidențiind atât avantajele, cât și provocările actuale. Sunt prezentate modele de colaborare eficientă, dificultăți frecvente întâmpinate de părinți și cadrele didactice, precum și direcții de dezvoltare durabilă a parteneriatului educațional în context digital. Documentul include referințe relevante și recomandări pentru optimizarea relației școală–familie în era tehnologică.

1.Introducere

În ultimele decenii, educația a cunoscut o transformare profundă, impulsionată de avansul tehnologic și de procesul continuu de digitalizare. Aceste schimbări au generat noi forme de comunicare și de interacțiune între școală și familie, influențând în mod direct climatul educațional, motivația elevilor și eficiența procesului instructiv. Rolul familiei s-a diversificat, iar implicarea parentală necesită competențe digitale, disponibilitate și adaptabilitate la noile cerințe educaționale.

În acest context, analiza relației dintre educație și familie devine esențială pentru înțelegerea provocărilor actuale și identificarea unor soluții viabile de colaborare. Lucrarea de față își propune să investigheze dinamica acestei relații în era digitală, să identifice aspectele problematice și să ofere perspective teoretice și aplicative relevante pentru cadrele didactice, părinți și specialiști în educație.

2. Cadru Teoretic

2.1. Educația în contextul transformărilor digitale

Procesul educațional a fost profund influențat de transformările tehnologice din ultimele decenii. Introducerea resurselor digitale, a platformelor educaționale și a

instrumentelor interactive a dus la reconfigurarea strategiilor didactice, a stilurilor de învățare și a relației dintre actorii educației.

Tehnologia a adus cu sine atât oportunități, cât și dificultăți. Pe de o parte, accesul la informație a fost extins, resursele educaționale au devenit mai variate, iar învățarea la distanță a devenit posibilă și eficientă în anumite contexte [1, p. 45]. Pe de altă parte, s-au evidențiat inegalități în accesul la tehnologie, carențe în competențele digitale ale părinților și ale elevilor, dar și dificultăți în asigurarea unei comunicări eficiente între școală și familie [2, p. 33].

Educația digitală nu este definită doar prin utilizarea tehnologiei, ci prin schimbarea paradigmei educaționale. Accentul se deplasează de la transmiterea mecanică a cunoștințelor către dezvoltarea competențelor, a gândirii critice și a autonomiei elevului. În acest proces, colaborarea dintre școală și familie devine esențială pentru susținerea traseului educațional al copilului [3, p. 18].

2.2. Rolul familiei în procesul educațional

Literatura de specialitate subliniază constant importanța parteneriatului educațional între familie și școală. Implicarea părinților în educația copilului are efecte pozitive asupra performanțelor școlare, a adaptării socio-emoționale și a stimei de sine [4, p. 27]. Această implicare nu se limitează la sprijinul academic direct, ci include comunicarea cu cadrele didactice, participarea la activități școlare și susținerea unui climat familial favorabil învățării.

În condițiile actuale, familia este solicitată să-și asume noi roluri: mediator între copil și tehnologie, partener al școlii în procesele de predare digitalizată, dar și sprijin emoțional în fața provocărilor aduse de mediul virtual [5, p. 21]. Această realitate impune dobândirea unor abilități digitale minime de către părinți, precum și o înțelegere clară a așteptărilor și responsabilităților comune.

2.3. Comunicarea școală–familie în era digitală

Relația dintre instituția școlară și familie este mediată, în tot mai mare măsură, de instrumente digitale. Platformele de tip catalog electronic, aplicațiile de mesagerie educațională sau grupurile online facilitează un schimb rapid de informații, dar și o formă de supraveghere continuă a performanțelor elevului.

Aceste canale, dacă sunt utilizate eficient, pot stimula cooperarea și pot reduce barierele de comunicare. În lipsa unei utilizări responsabile, însă, ele pot genera tensiuni, stres parental sau confuzii privind rolurile educaționale [6, p. 39].

Studiile recente arată că părinții apreciază transparența oferită de noile tehnologii, dar simt adesea presiunea de a monitoriza constant parcursul școlar al copilului. Cadrele didactice,

la rândul lor, resimt nevoia unui echilibru între comunicarea eficientă și respectarea limitelor profesionale [7, p. 11].

2.4. Provocările educației digitalizate în familie

În multe contexte, familia nu este pregătită să răspundă exigențelor educației digitale. Printre provocările frecvent întâlnite se numără:

- lipsa de echipamente sau conexiune stabilă la internet;
- nivel scăzut al alfabetizării digitale în rândul părinților;
- dificultăți în înțelegerea platformelor și aplicațiilor educaționale;
- suprasolicitarea părinților care trebuie să își asume și rolul de instructor acasă [8, p. 56].

Aceste dificultăți se manifestă cu precădere în mediile defavorizate, accentuând inegalitățile educaționale. În plus, fenomenul de „hiperimplicare” parentală sau, dimpotrivă, de dezangajare completă pot afecta negativ autonomia elevului și raportarea acestuia la școală.

2.5. Modele teoretice privind relația educație–familie

Mai multe modele teoretice oferă un cadru de înțelegere a colaborării dintre educație și familie în context digital. Unul dintre cele mai utilizate este modelul parteneriatului educațional propus de Epstein, care presupune implicarea părinților în șase dimensiuni esențiale: parenting, comunicare, voluntariat, învățare acasă, luarea deciziilor și colaborarea cu comunitatea [9, p. 63].

În context digital, aceste dimensiuni capătă noi forme și necesită adaptări. Un alt model relevant este teoria ecosistemică a lui Bronfenbrenner, care integrează școala și familia ca sisteme interconectate ce influențează dezvoltarea copilului. Digitalizarea adaugă noi straturi ecosistemului, precum mediul virtual și rețelele sociale, care influențează indirect relația educațională [10, p. 29].

2.6. Interdependența dintre educație, familie și mediu digital

În era digitală, interdependența dintre educație și familie este intensificată de rapiditatea schimbărilor tehnologice. Adaptarea sistemului educațional la noile cerințe depinde în mare măsură de disponibilitatea familiei de a coopera, de a se implica și de a-și dezvolta propriile competențe digitale. La rândul său, școala are responsabilitatea de a oferi părinților sprijin informațional, formare și orientare pentru a putea deveni parteneri activi și competenți [11, p. 51]. Colaborarea funcțională dintre școală și familie în era digitalizării presupune o restructurare a relațiilor tradiționale și o redefinire a responsabilităților reciproce. În lipsa unei implicări active din partea familiei, inițiativele de modernizare a procesului educațional rămân incomplete și adesea ineficiente.

Famiiliile reprezintă primul mediu de socializare al copilului, iar atitudinile și valorile transmise în acest spațiu influențează în mod direct relația elevului cu învățarea și cu tehnologia educațională [12, p. 74].

Digitalizarea educației presupune nu doar schimbarea suportului de livrare a conținutului, ci și modificarea tipului de interacțiune dintre toți actorii implicați. Astfel, sprijinul familiei nu se mai reduce la supravegherea temelor sau la participarea la ședințele cu părinții, ci include, în mod necesar, înțelegerea platformelor digitale, gestionarea echilibrului între timpul petrecut în fața ecranelor și cel alocat altor activități, precum și monitorizarea riscurilor asociate mediului online. În această ecuație, lipsa de alfabetizare digitală parentală devine un obstacol major în construirea unei relații educaționale eficiente [13, p. 39].

Pe de altă parte, se observă o tendință tot mai accentuată de transfer de responsabilitate educațională dinspre școală către familie, mai ales în perioadele în care învățământul s-a desfășurat online. Această presiune suplimentară a generat tensiuni în mediul familial, epuizare psihică și chiar respingere față de tehnologiile educaționale. În aceste condiții, relația dintre educație și familie riscă să devină una conflictuală, în absența unei comunicări empatică și a sprijinului instituțional organizat [14, p. 51].

Un alt aspect important al interdependenței este rolul modelării comportamentale în familie. Elevii își formează raportarea la tehnologie în funcție de atitudinile și practicile părinților. Astfel, într-un mediu familial în care utilizarea tehnologiei este echilibrată, responsabilă și însoțită de reflecție critică, există șanse mai mari ca elevul să dezvolte un comportament digital sănătos. În schimb, în familii în care expunerea la ecrane este excesivă sau necontrolată, riscurile de dependență, izolare socială și performanță scăzută cresc semnificativ [15, p. 22].

Pentru a funcționa eficient, acest parteneriat trebuie susținut de strategii clare și adaptate la nevoile concrete ale familiilor. Programele de formare parentală, ghidurile de utilizare a platformelor, consilierea psihopedagogică și activitățile comune școală–familie sunt câteva dintre instrumentele care pot contribui la consolidarea relației educaționale în context digital. De asemenea, este esențial ca unitățile de învățământ să asigure o comunicare bidirecțională, transparentă și empatică, în care familia nu este tratată ca un simplu receptor de informații, ci ca un partener cu rol activ în procesul educațional [16, p. 36].

În concluzie, interdependența dintre educație, familie și mediu digital presupune un proces continuu de adaptare, negociere și construire a unei culturi educaționale comune. Numai prin colaborare autentică, asumare mutuală a responsabilităților și sprijin instituțional constant se poate crea un cadru favorabil învățării, echilibrat și rezilient în fața schimbărilor tehnologice.

3. Metodologie

3.1. Obiectivul cercetării

Scopul cercetării a fost investigarea percepțiilor și practicilor părinților în raport cu educația digitalizată, identificarea dificultăților întâmpinate în colaborarea cu școala, precum și evaluarea nivelului de alfabetizare digitală parentală. Studiul a urmărit, de asemenea, gradul de implicare a familiilor în procesul educațional mediat tehnologic și resursele utilizate frecvent în sprijinul învățării elevilor.

3.2. Ipoteze

- Majoritatea părinților manifestă interes pentru participarea în procesul educațional digital, însă întâmpină dificultăți tehnice sau de comunicare.
- Nivelul de educație al părinților este corelat pozitiv cu frecvența utilizării platformelor educaționale.
- Colaborarea dintre părinți și școală este percepută ca esențială în context digital, dar insuficient susținută instituțional.

3.3. Metoda

Cercetarea a fost de tip cantitativ, desfășurată prin aplicarea unui chestionar online, alcătuit din 15 întrebări (închise, grilă și de tip Likert), adresat părinților cu copii înscriși în învățământul primar și gimnazial. Datele au fost colectate în perioada 15–31 mai 2025.

3.4. Eșantion

Au participat 104 părinți, distribuiți astfel:

- 63% din mediul urban
- 37% din mediul rural
- 61% au copii în clasele I–IV
- 39% au copii în clasele V–VIII

Majoritatea respondenților au studii medii (41%) sau superioare (46%), iar 13% au studii generale.

3.5. Rezultatele cercetării

Tabelul 1. Frecvența utilizării platformelor educaționale de către părinți

Platformă utilizată	Foarte des (%)	Ocazional (%)	Niciodată (%)
Google Classroom	38	44	18
Catalog electronic (ex. Adservio)	57	30	13

Platformă utilizată	Foarte des (%)	Ocazional (%)	Niciodată (%)
WhatsApp/Grupuri de părinți	84	12	4
Platforme de videoconferință (Zoom, Meet)	25	49	26

Cel mai frecvent canal de comunicare utilizat este WhatsApp, urmat de catalogul electronic. Platformele oficiale sunt mai puțin utilizate frecvent, ceea ce poate indica un deficit de formare sau preferința pentru medii mai familiare [17, p. 62].

Tabelul 2. Dificultăți întâmpinate de părinți în educația digitalizată

Tip dificultate	Răspuns afirmativ (%)
Lipsa echipamentelor adecvate	21
Lipsa conexiunii stabile la internet	16
Dificultăți în utilizarea platformelor	47
Lipsa de timp pentru a sprijini copilul	62
Informații contradictorii de la cadrele didactice	34

Cele mai frecvente dificultăți sunt de ordin logistic (timp și competențe tehnice), ceea ce afectează capacitatea părinților de a se implica activ în sprijinul învățării. Lipsa unei strategii clare de comunicare între școală și familie este de asemenea resimțită de o parte semnificativă a respondenților [18, p. 44].

Participarea la studiu a fost voluntară, iar răspunsurile au fost colectate anonim. Datele au fost prelucrate conform principiilor eticii academice, fără influențarea participanților sau manipularea rezultatelor. Toți respondenții au fost informați asupra scopului studiului și asupra confidențialității răspunsurilor.

5. Concluzii

Transformările aduse de digitalizare în sistemul educațional au determinat o reconfigurare profundă a relației dintre școală și familie. În contextul noilor tehnologii, implicarea părinților în procesul educațional nu mai este opțională, ci constituie un element-cheie pentru succesul formativ al elevilor. Cercetarea realizată a confirmat faptul că, deși majoritatea părinților manifestă disponibilitate pentru colaborarea cu școala, persistă o serie de dificultăți care limitează eficiența acestui parteneriat.

Rezultatele studiului au evidențiat o utilizare predominantă a canalelor informale de comunicare (ex. aplicații mobile de mesagerie), în detrimentul platformelor educaționale oficiale. Acest aspect indică o preferință pentru medii accesibile, dar și o posibilă lipsă de formare digitală în rândul părinților. Totodată, dificultățile legate de lipsa timpului, gestionarea

platformelor sau lipsa echipamentelor reflectă o realitate educațională inegală, influențată de factori socio-economici și culturali.

Analiza teoretică a arătat că parteneriatul educațional funcțional presupune o abordare integrată, bazată pe respect reciproc, comunicare empatică și asumare de responsabilități comune. În era digitală, aceste principii trebuie completate cu formare continuă, sprijin logistic și politici educaționale coerente care să încurajeze implicarea parentală autentică.

Pentru consolidarea relației educație–familie în context digital, se recomandă:

- dezvoltarea unor programe de formare digitală pentru părinți;
- crearea unor ghiduri clare de utilizare a platformelor educaționale;
- stabilirea unui protocol unitar de comunicare între școală și familie;
- sprijinirea logistică a familiilor vulnerabile prin politici educaționale incluzive.

În concluzie, digitalizarea educației nu poate fi un proces sustenabil fără participarea activă și susținută a familiei. Doar printr-un parteneriat real, în care toți actorii educaționali sunt valorizați, se pot atinge obiectivele unei educații moderne, echitabile și eficiente.

Bibliografie

1. Bălan, I. (2017). „Inegalități educaționale și acces digital”. *Educația Azi*, nr. 3, p. 45–58.
2. Bronfenbrenner, U. (1994). *Ecological Models of Human Development. International Encyclopedia of Education*.
3. Bucur, E. (2022). *Familia digitală – între sprijin și suprasolicitare*. Timișoara: Mirton.
4. Dinu, L. (2020). *Comunicarea educațională în era digitală*. București: Pro Universitaria.
5. Dumitru, I. (2018). *Educația în era digitală*. București: Editura Didactică.
6. Epstein, J. L. (2001). *School, Family, and Community Partnerships*. Boulder: Westview Press.
7. Georgescu, M. (2021). *Copilul și ecranul: ghid pentru părinți și educatori*. Iași: Polirom.
8. Ionescu, M. (2019). *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.
9. Marinescu, M. (2019). *Psihopedagogia relațiilor educaționale*. Cluj-Napoca: Eikon.
10. Mihăilescu, R. (2021). *Psihologia comunicării educaționale*. București: Trei.
11. Neagu, A. (2020). *Familii și școală: parteneriat educațional în societatea cunoașterii*. Iași: Polirom.
12. Niculescu, A. (2022). *Educația parentală în context digital*. Timișoara: ArtPress.
13. Oprea, C. L. (2021). *Strategii de învățare în era tehnologiei*. București: Tritonic.

14. Petrescu, D. (2020). *Impactul tehnologiei asupra învățării*. Craiova: Scrisul Românesc.
15. Pop, L. (2021). „Rolul părinților în educația digitalizată”. *Revista de Științe ale Educației*, nr. 2, p. 23–32.
16. Preda, D. (2020). *Provocările digitalizării în învățământul preuniversitar*. Brașov: Universitaria.
17. Radu, S. (2021). *Dezvoltarea competențelor digitale în familie*. București: Tritonic.
18. Vasilescu, A. (2018). *Tehnologia în educația timpurie*. Sibiu: Psihomedica.

JOCUL DIDACTIC ÎN PREDAREA GRAMATICII LIMBII FRANCEZE

Ioana Nendrean

Colegiul Național „Emil Racoviță” Cluj-Napoca

În predarea limbilor străine, gramatica rămâne adesea o provocare pentru profesori, mai ales din cauza percepției frecvente a elevilor asupra caracterului său abstract, rigid și lipsit de aplicabilitate imediată. Deși constituie un pilon fundamental în formarea competenței lingvistice, gramatica este deseori percepută ca o secvență didactică artificială, ruptă de comunicarea autentică. Această percepție este accentuată în contextele educaționale tradiționale, unde predomină metodele deductive, bazate pe reguli și exersare mecanică. În consecință, elevii ajung să perceapă gramatica mai degrabă ca pe o obligație rigidă decât ca pe o componentă utilă în învățarea unei limbi străine.

În acest context, jocul didactic se conturează ca o strategie pedagogică eficientă și atractivă, capabilă să transforme învățarea într-un proces activ, motivant și semnificativ. Integrarea dimensiunii ludice în demersul educativ nu presupune abandonarea rigorii, ci reconfigurarea acestuia prin crearea unui cadru prietenos, care favorizează învățarea implicită, spontaneitatea și implicarea afectivă. Jocul devine astfel o punte între exigențele formării lingvistice și nevoia elevului de implicare personală și exprimare liberă.

Jocul didactic nu este o simplă recreație educațională, ci o formă structurată de intervenție pedagogică, în care elevul este invitat să participe activ la construirea sensului lingvistic. Caracterul său formativ derivă dintr-o serie de trăsături esențiale: existența unor reguli clare, orientarea către un scop didactic precis, integrarea în secvența curriculară și, nu în ultimul rând, inducerea unei motivații intrinseci (Cuq & Gruca, 2002). Într-un cadru permisiv și relaxat, elevul aplică în contexte noi de comunicare cunoștințele dobândite anterior, fără a resimți presiunea tradițională a evaluării.

Mai mult decât atât, componenta emoțională a jocului contribuie la scăderea nivelului de anxietate și la creșterea receptivității față de noile structuri gramaticale. Acolo unde metodele convenționale întâmpină rezistență, activitatea ludică se dovedește a fi catalizatorul motivației și al angajării cognitive. Elevii nu mai învață pentru notă, ci din dorința de a reuși în cadrul jocului.

Unul dintre avantajele majore ale jocului didactic constă în crearea unui cadru sigur și stimulat, în care greșeala este acceptată ca parte firească a procesului de învățare. În procesul de învățare a unei limbi străine, greșelile sunt inevitabile. Elevii români întâmpină dificultăți cauzate de interferențele între limba maternă și limba franceză, precum omisiunea pronumelui subiect, utilizarea eronată a articolelor sau confuziile de gen. În cadrul jocului, aceste erori devin puncte de plecare pentru reanalizare și autocorectare. Astfel, jocul nu doar detensionează, ci contribuie activ la reconstrucția lingvistică corectă (Germain, 1993).

Din punct de vedere metodologic, jocul permite o dublă abordare a gramaticii: inductivă și deductivă. Prin jocuri de observare, clasificare sau deducție, elevii pot extrage regulile gramaticale din contexte concrete, ceea ce favorizează înțelegerea durabilă. Alternativ, prin activități repetitive și interactive, regulile deja interiorizate sunt consolidate și automatizate (Puren, 2004). Astfel, jocul acoperă ambele etape esențiale ale achiziției lingvistice: construirea sensului și fixarea formelor.

În plus, jocul oferă profesorului un feedback imediat și autentic asupra nivelului de înțelegere al elevilor. Erorile apărute în timpul jocului nu doar că pot fi corectate imediat, ci devin repere valoroase pentru reluarea și aprofundarea conținuturilor învățate.

Experiențele de predare au demonstrat că integrarea jocurilor gramaticale în lecțiile de limba franceză a avut efecte pozitive vizibile asupra implicării elevilor, atmosferei de lucru și progresului real în exprimarea corectă. Activități ludice precum „Jeu de Kim” pentru articole sau „Le Réviseur” pentru conjugare sunt primite cu entuziasm de către elevi, tocmai datorită caracterului lor dinamic și cooperativ. Aceste jocuri activează simultan mai multe tipuri de inteligență: lingvistică, interpersonală, kinestezică și logică, ceea ce explică eficiența lor crescută față de metodele convenționale (Tardieu & Dolitsky, 2002).

Dincolo de aspectul lingvistic, jocul contribuie la formarea unor competențe esențiale precum autonomia, responsabilitatea, gândirea critică și capacitatea de a lucra eficient în echipă. Într-o clasă în care învățarea se realizează prin joc, elevii învață să respecte reguli, să negocieze, să accepte eșecul temporar și să caute soluții alternative. Aceste abilități sunt esențiale nu doar pentru competența comunicativă, ci și pentru formarea unor cetățeni activi și adaptabili.

Integrarea jocului în lecțiile de limbi moderne trebuie să fie atent planificată. Alegerea tipului de joc, momentul introducerii sale în lecție, adaptarea la vârsta și nivelul lingvistic al

elevilor, precum și formularea clară a regulilor sunt etape esențiale pentru succesul activității. Jocul nu trebuie să fie o secvență izolată, ci parte integrantă a unei strategii didactice coerente, în care fiecare activitate contribuie la atingerea obiectivelor de comunicare.

În concluzie, jocul didactic se conturează ca o strategie didactică relevantă și eficace pentru dinamizarea predării gramaticii în cadrul orelor de limbi moderne. Această abordare nu înlocuiește rigoarea analizei lingvistice, ci o integrează într-un context activ, atractiv și centrat pe elev.

Referințe bibliografice:

Cuq, J.-P., Gruca, I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, PUF, Paris, 2002.

Germain, C., *Évolution de l'enseignement des langues: 5000 ans d'histoire*, Hurtubise HMH, Montréal, 1993.

Puren, C., *La perspective actionnelle : vers une nouvelle cohérence didactique*, Saint-Cloud : Les documents des professeurs de français, 2004.

Tardieu, C., Dolitsky, M., *Le jeu en classe de langue*, CLE International, Paris, 2002.

GAMIFICAREA ȘI IMPACTUL ASUPRA EDUCAȚIEI

Prof. Nicola Sorina

Liceul Tehnologic „Petrache Poenaru”, Bălcești, jud. Vâlcea

Gamingul, sau jocurile video, pot avea un impact pozitiv asupra educației, atât prin dezvoltarea de abilități cognitive și sociale, cât și prin utilizarea lor ca instrumente de învățare. Disciplinele opționale care implică crearea de jocuri video pot oferi elevilor oportunități de a învăța concepte complexe și de a-și dezvolta abilități de programare și design.

Gamification, în contextul educațional, reprezintă practica de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor și a studenților, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generând rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă. Cu toate că jocurile, în general, sunt în prezent utilizate adesea în mediile educaționale, aceste tehnici de includere a designului Gamification de tip joc în proiectarea curriculară sunt de abia la început în România.

Gamification, în contextul educațional, reprezintă practica de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, având ca scop creșterea angajamentului și motivarea elevilor și a studenților, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generând rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă. Cu toate că jocurile, în general, sunt în prezent utilizate adesea în mediile educaționale, aceste tehnici de includere a designului Gamification de tip joc în proiectarea curriculară sunt de abia la început în România.

În sala de clasă, gamification se poate integra într-un mod firesc, prin transformarea unor lecții sau cursuri modulare în situații autentice de joc, ca un joc de aventură, de exemplu. Elevii pot crea un personaj, pot participa la lecția-joc ca parte a unei echipe, câștigând „puncte de experiență” și recompense pentru diversele lor acțiuni. Ei sunt recompensați pentru ajutorul dat altor elevi sau pentru performanță. De asemenea, elevii pot suporta consecințe (în joc) pentru comportamentele care sunt în contradicție cu mediul de învățare.

Însă, un impact extrem de mare și cu rezultate îmbucurătoare îl are asupra elevii cu CES. Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare al elevilor cu nevoi educaționale speciale, printre care putem enumera: elevii devin codesigner ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferă elevilor posibilitatea de a alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, implementarea

unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un sistem de recompense prin care elevii obțin un rezultat semnificativ în echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Jocul digital este cel mai valoros mediu de învățare. Prin natura sa interactivă, vizuală și adesea multisenzorială, jocul digital poate ușura înțelegerea conceptelor, poate stimula implicarea și poate oferi oportunități de învățare într-un mod adaptat nevoilor individuale.

Există numeroase exemple de site-uri și aplicații care utilizează principiile gamificării și care pot fi adaptate pentru copiii cu dizabilități intelectuale sau întârzieri în dezvoltare. Este important ca profesorii să selecteze acele resurse care sunt adecvate nivelului de dezvoltare și nevoilor specifice ale fiecărui elev. Astfel, există o serie de platforme gaming ce dezvoltă abilități de comunicare, de calcul matematic, de strategie etc.

- **ABCya** (www.abcya.com): Oferă o gamă largă de jocuri educaționale interactive pentru diferite vârste și domenii, inclusiv litere, numere, forme și culori.

Multe dintre jocuri au instrucțiuni vizuale clare și un nivel de dificultate adaptabil.

- **Starfall** (www.starfall.com): Se concentrează pe învățarea cititului și a matematicii prin intermediul unor animații interactive și jocuri simple. Interfața este intuitivă și ușor de navigat.

- **PBS Kids Games** (pbskids.org/games/): Oferă jocuri bazate pe personajele populare ale canalului PBS Kids, acoperind diverse domenii educaționale și având un design atractiv și accesibil.

- **Learning Games for Kids** (www.learninggamesforkids.com): Include o varietate de jocuri educaționale grupate pe categorii, cum ar fi matematică, limbă, științe și geografie, cu opțiuni pentru diferite niveluri de dificultate.

Beneficiile gamificationului

1. Cresc implicarea și angajamentul elevului;
2. Face învățarea distractivă și interactivă;
3. Îmbunătățește absorbția de cunoștințe noi și capacitatea de a le reține;
4. Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicațiile din lumea reală;
5. Îmbunătățește experiența generală de învățare pentru toate grupele de vârstă;
6. Menține interacțiunea profesor-elevi, dar și elev-elev;
7. O atmosferă relaxantă în ceea ce privește eșecul, deoarece elevii pot încerca din nou.

Pe lângă cele mai menționate mai sus, utilizarea conceptului de gamification în educație poate oferi o varietate de avantaje, cum ar fi:

- **Îmbunătățirea învățării:** Jocurile pot face învățarea mai interactivă și mai distractivă, ceea ce poate ajuta la îmbunătățirea retenției informațiilor.
- **Dezvoltarea abilităților:** Jocurile pot ajuta la dezvoltarea unor abilități precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și lucrul în echipă.
- **Motivarea:** Aplicarea conceptului de gamification în educație poate motiva elevii să participe și să fie mai interesați de subiectele pe care le învață.
- **Evaluarea performanței:** Jocurile pot fi utilizate pentru a evalua performanța elevilor într-un mod mai amuzant și mai puțin stresant decât testele tradiționale.
- **Îmbunătățirea comunicării:** Jocurile pot ajuta la îmbunătățirea comunicării dintre elevi, facilitând lucrul în echipă și colaborarea.

În concluzie, ideea utilizării jocurilor la clasă nu este nouă, iar tipurile de joc ce pot fi utiliza pentru stimularea învățării în sala de clasă trebuie să fie jocuri serioase, de explorare, de cunoaștere și nu în ultimul rând, jocuri care implică direct elevul și stimulează creativitatea acestuia.

Bibliografie

Bibliografie :

1. <https://www.aetheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/>
2. <https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/gamificarea-ca-unealta-de-incluziune-i-inva-are-pentru-copiii-cu-dizabilita-i>
3. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons

FOLOSIREA PLATFORMEI KAHOOT! ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ

Profesor Nicolae Adriana

Școala Gimnazială “Virgil Calotescu” Bascov

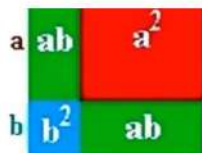
Folosirea platformelor interactive determină elevii să depună un efort intelectual considerabil, de exersare a proceselor psihice, de abordare a altor demersuri interdisciplinare prin studiul mediului concret și prin corelațiile elaborate interactiv, în care își asumă responsabilități, formulează și verifică soluții. Asemenea platforme activează toți copiii și le dezvoltă creativitatea, independența în gândire și acțiune, îi ajută să ia decizii corecte și să argumenteze deciziile luate.

Kahoot! este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc ce poate fi folosită în practica educatională. A fost proiectat pentru a fi accesibil la clasă și alte medii de învățământ din întreaga lume. Jocurile de învățare Kahoot! pot fi create de oricine, pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele. A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop care dispune de un browser web.

Învățarea matematicii folosind Kahoot! devine mai ușoară și mai distractivă pentru că platforma pune la dispoziție posibilitatea de a adăuga videoclipuri, imagini și diagrame asociate întrebărilor formulate. Pentru că totul se bazează pe joacă, această stimulează competiția, creând acel "moment de foc", încurajând jucătorii să caute răspunsuri și să sărbătorească împreună.

Kahoot! este un spectacol de joc chiar în clasă, care evidențiază foarte bine conținutul pe care profesorului dorește să-l transmită, putând fi folosit în multiple moduri. Această platformă este de un real ajutor atunci când vine vorba de matematică, având un rol important în gestionarea timpului, elevul fiind nevoit să se încadreze într-un timp dat pentru a finaliza sarcinile cerute.

Mai jos este prezentat un exemplu de test de evaluare la clasa a VIII-a referitor la unitatea de învățare „Operații cu numere reale reprezentate prin litere”. Spre deosebire de testarea clasică, platforma Kahoot! permite participarea activă a elevilor la evaluare, îmbunătățind nu doar competențele academice, ci și cele tehnologice și sociale ale elevilor. Astfel de resurse contribuie la o educație modernă, incluzivă și relevantă.



Kahoot

Test-operații cu numere reale reprezentate prin litere

Clasa a VIII-a

0 plays 0 participants

Questions (20)

Show answers



1. Rezultatul calculului $7y+3y-4y$ este:

Rezultatul calculului $(x+5)^2$ este

Rezultatul calculului $(4x - 3)^2$ este

Rezultatul calculului $(9x - 2)(9x + 2)$ este

Rezultatul calculului $\frac{1}{\sqrt{2}+1} + \frac{1}{\sqrt{3}+\sqrt{2}}$ este:

Rezultatul calculului $(2x - 3)^2 - (x + 2)^2$ este:

Rezultatul calculului $(\sqrt{5} + 2)(\sqrt{5} - 2) + (\sqrt{3} + 2)^2$ este:

Rezultatul calculului $(x-3)(x+3)(x^2+9)$ este:

Într-o lume în care tehnologia și dezvoltarea personală sunt la ordinea zilei, este necesar să construim abilități de adaptare la un nou context social.

Aplicațiile și platformele interactive îi sprijină pe elevi să învețe prin practică, dezvoltă gândirea creativă și învățarea prin experimentare. Platformele de învățare online facilitează interacțiunea profesor-elev, oferind un spațiu virtual unde elevii pot accesa lecții, teme, pot

încărca proiecte și pot primi feedback constant și personalizat din partea profesorilor sau colegilor. Gamificarea integrează jocurile în procesul de învățare, elevii rezolvă sarcini sub formă de joc, câștigând puncte, apoi ocupă diferite locuri în clasament.

Accesul la tehnologii digitale și utilizarea lor pot contribui la reducerea decalajului la învățatură dintre elevii care provin din medii socio-economice defavorizate și ceilalți. Folosirea gamificării în cadrul orelor de matematică poate duce la creșterea motivației pentru învățarea acestei discipline.

Bibliografie:

1. <https://kahoot.com/welcomeback/>
2. <http://mate.info.ro/Stirea-902-prezentare-kahoot-un-joc-educativ-de-invatare.html>
3. <https://ro.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>

GAMIFICAREA OREI DE MATEMATICĂ

Profesor Nicolae Adriana

Școala Gimnazială “Virgil Calotescu” Bascov

În zilele noastre, elevii sunt obișnuiți cu interactivitatea și recompensele imediate oferite de mediul virtual, prin urmare este important ca profesorii să realizeze o regândire a strategiilor de predare pentru a menține vii interesul și motivația acestora pentru învățare. Deoarece tehnologia redefineste aproape toate aspectele vieții cotidiene, educația are responsabilitatea de a se adapta și de a răspunde noilor provocări.

Astfel apare o soluție inovatoare, gamificarea procesului de predare – învățare - evaluare, ceea ce reprezintă practica în contextul educațional, de a utiliza elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, cu scopul de a contribui la creșterea angajamentului și motivarea elevilor, captarea interesului lor pentru a continua învățarea și astfel, generează rezultate cu impact pozitiv în comportamentul lor de la clasă și favorizează trăirea unor situații de învățare semnificative.

Gamificarea conținutului presupune transformarea designului clasic al orei de predare într-unul interactiv, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, urmărind câteva aspecte importante, cum ar fi:

- stabilirea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamificare, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Folosirea gamificării în cadrul lecțiilor de matematică are următoarele avantaje:

- Relații pozitive cu matematica – cu ajutorul jocului, matematica devine mai puțin abstractă și mai conectată cu realitatea elevilor, iar lecțiile sunt mai atractive, mai accesibile.

- Feedback-ul imediat și evaluare continuă – elevii primesc feedback în timp real, pot să-și corecteze rapid greșelile, iar profesorii pot urmări progresul lor în mod constant și obiectiv.

- Dezvoltarea gândirii critice și a rezolvării de probleme – jocurile educaționale solicită elevilor să aplice conceptele matematice în contexte noi.

- Învățarea personalizată și adaptabilă – activitățile gamificate permit adaptarea nivelului de dificultate la nevoile individuale ale fiecărui elev.

- Participarea activă și colaborativă – astfel de activități favorizează implicarea tuturor elevilor, nu doar a celor performanți, sarcinile pot fi structurate sub formă de provocări de grup, jocuri în echipă sau clasamente colective, ceea ce consolidează colaborarea, comunicarea și spiritul de echipă.

- Reducerea anxietății față de matematică – gamificarea crează un mediu prietenos, în care greșelile sunt acceptate ca parte a jocului și învățării.

- Creșterea motivației intrinseci și extrinseci – prin provocări, punctaje, elevii sunt stimulați să se implice activ.

Kahoot! este un joc care este recunoscut pentru concurența dintre jucători. Acesta se bazează pe crearea de quiz-uri, iar la finalul quiz-ului este arătat clasamentul dintre jucători, ce depinde de scorurile castigate prin răspunderea corectă și cât mai rapidă a întrebărilor. Cu cât răspunsul corect este dat mai rapid, cu atât se câștigă mai multe puncte. Kahoot! este excelent pentru a transforma testele în jocuri distractive.

Quizizz, la prima vedere, seamănă foarte mult cu platforma Kahoot!, oferă profesorilor posibilitatea de a crea evaluări digitale care pot fi desfășurate live sau care pot fi date ca și temă. De asemenea, pe Quizizz se pot crea, pe lângă evaluări, și lecții cu caracter interactiv. În acest fel, o lecție monotonă poate fi personalizată, adăugându-se imagini sau clipuri video pentru o mai bună exemplificare. Folosesc aplicațiile Kahoot! și Quizizz pentru o evaluare interactivă în cadrul orelor de matematică:

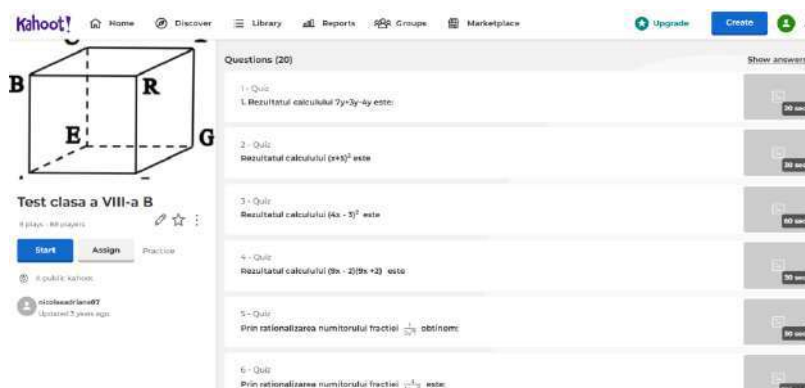


Fig. 1. Folosirea aplicației Kahoot! la clasa a VIII-a

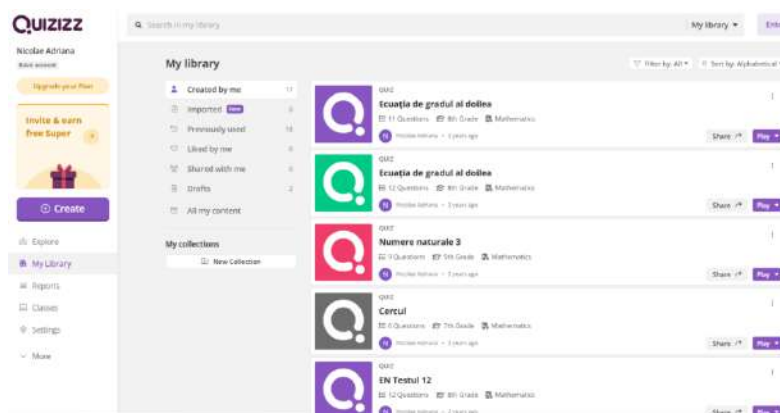


Fig. 2. Teste create cu aplicația Quizizz pentru a fi folosite în cadrul orelor de matematică

Gamificarea orelor de matematică conduce la dezvoltarea abilităților elevilor de a lucra în pereche, de a-l asculta pe celălalt, de a fi corect în asumarea răspunsurilor, exersarea limbajului nonverbal, creșterea interesului pentru școală, dezvoltarea gândirii raționale a elevilor, creșterea coeziunii grupului, dezvoltarea stimei de sine, menținerea interacțiunea profesor-elevi, dar și elev-elev, exersarea memoriei, dezvoltarea competențelor de sinteză, realizarea conexiunilor cauză-efect, dezvoltarea capacității de a face analogii și susținerea interesului și a motivației pentru învățare.

Gamificarea lecțiilor de matematică este o strategie didactică inovatoare, capabilă să transforme procesul de predare-învățare într-o experiență motivantă și eficientă. Jocurile educaționale și aplicațiile interactive pot schimba modul în care elevii percep învățarea, transformând-o într-o activitate plăcută și captivantă.

Bibliografie:

1. Kapp, K. M., “The gamification of learning and instruction game-based methods and strategies for training and education”, Pfeiffer, San Francisco, CA, 2012.
2. Ministerul Educației, “Strategia privind digitalizarea educației din România”, SMART-Edu, 2021.
3. Voicu, C. G. ș.a., “Învățarea adaptată nativilor digitali” – ghid metodic de bune practici privind aplicarea metodelor și tehnicilor digitale interactive, inovative, de predare-învățare-evaluare în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M, editura Pim, Iași, 2024.

Webografie:

1. aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
2. gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
3. www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/
4. www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

EVALUAREA, PRIN GAMIFICARE, ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ

Profesor Nicolae Adriana

Școala Gimnazială “Virgil Calotescu” Bascov

Ca urmare a digitalizării educației, procesul de evaluare cunoaște o redefinire profundă, trecând de la metodele tradiționale la forme moderne, susținute de tehnologie. Interdisciplinaritatea disciplinelor Matematică și Informatică favorizează dezvoltarea unor strategii de evaluare inovatoare, eficiente și ușor de personalizat. Astfel, evaluarea digitală devine un instrument pedagogic puternic ce poate fi folosit în cadrul orelor de matematică.

Evaluarea este un act pedagogic esențial care reflectă progresul elevilor și oferă feedback valoros pentru ajustarea predării. Evaluarea digitalizată are multiple avantaje:

- accesibilitate crescută – testele pot fi administrate online, de pe dispozitive variate;
- feedback imediat – platformele digitale oferă rezultate în timp real;
- adaptabilitate – evaluările pot fi personalizate în funcție de nivelul și ritmul elevului;
- vizualizarea progresului: grafice, statistici și rapoarte automate susțin deciziile didactice informate.

În ceea ce privește evaluarea, matematica și informatica sunt două domenii care se potențează reciproc, de exemplu:

- Evaluările adaptive în matematică realizate pe platformele Khan Academy sau Brio.ro folosesc algoritmi care ajustează dificultatea în funcție de răspunsuri;
- Automatizarea verificării exercițiilor poate fi realizată utilizând limbaje de programare (Python, JavaScript) pentru a realiza evaluarea automată pentru exerciții de algebră sau geometrie;
- Gamificarea evaluării poate fi realizată prin folosirea de aplicații precum Quizizz, Socrative sau Kahoot pentru a transforma testele în activități interactive.
- Formulare și colectare de date prin Google Forms/Excel/Apps Script permit elevilor să creeze chestionare, analizând datele cu funcții statistice și formule matematice.

Platforma Quizizz permite crearea de chestionare interactive, are o interfață foarte prietenoasă, care este concepută pentru a crea și susține interesul elevilor. Poate fi descărcată pe dispozitive mobile, astfel încât poate fi utilizată în clasă în orice moment. Întrebările pot fi proiectate, iar elevii pot marca răspunsul corect pe telefoanele lor.

Chestionarele pot avea următoarele tipuri de itemi:

- alegere multiplă (cu un singur răspuns corect)
- alegere multiplă (cu mai multe răspunsuri corecte)
- răspuns scurt
- întrebare cu răspuns deschis
- sondaj (nu se acordă puncte).

Interfața este în limba engleză, dar este foarte ușor de folosit, iar după câteva utilizări putem deveni creatori de conținuturi cu rutină. Dacă dorim să facem un test foarte repede, una dintre opțiuni este să folosim motorul de căutare pentru a găsi și selecta testele care se potrivesc tematicii noastre. Cealaltă opțiune este de a încărca un chestionar pe care l-am creat într-o foaie de calcul (opțiunea Import from spreadsheet).

În continuare este prezentat un exemplu de test de evaluare creat pe platforma Quizizz care verifică noțiunile învățate la tema “Ecuția de gradul al doilea” – clasa a VIII-a.

The screenshot displays the Quizizz interface for a quiz titled "Ecuția de gradul al doilea". The top bar includes the title, a bar chart icon, and metadata: "Assessment • Nicolae Adriana • Mathematics • 8th Grade • 2 plays • Hard". Below this are buttons for "Edit", "Save", "Share", "Worksheet", and a menu icon. On the right, there are buttons for "Preview", "Assign", and "Start now".

On the left side, under "Improve your activity", there is a "WAVEGROUND AI" section with actions: "Add similar questions", "Translate quiz", "Generate flashcards", and "More options". A note indicates "AI limit 0/10 per month".

The main area shows "11 QUESTIONS" with a "Show answers" toggle. The first three questions are visible:

- 1. MULTIPLE CHOICE** (30 sec • 1 pt)
Multimea soluțiilor ecuației $x^2 = 144$ este:
☒ $\{-12, 12\}$ ☐ $\{-14, 14\}$
☐ $\{0, 4\}$ ☐ $\{-4, 0\}$
- 2. MULTIPLE CHOICE** (30 sec • 1 pt)
2 este soluție a ecuației $x^2 = -4$
☐ adevărat ☒ fals
- 3. MULTIPLE CHOICE** (45 sec • 1 pt)
Alegeți soluțiile ecuației $2 \cdot z^2 = 50$
☒ -5 ☐ 2
☒ 5 ☐ 50

Improve your activity

WAYGROUND AI Actions

- Add similar questions
- Translate quiz
- Generate flashcards
- More options

AI limit: 0/10 per month

11 QUESTIONS Show answers

4. MULTIPLE CHOICE 30 sec • 1 pt

Alegeți soluțiile ecuației $y^2 = 0$

☒ 0
 ☐ 1
 ☐ 2
 ☐ y

5. MULTIPLE CHOICE 45 sec • 1 pt

Alegeți soluțiile ecuației $x^2 = 31$

☐ -31
 ☒ $-\sqrt{31}$
☒ $\sqrt{31}$
☐ 31

6. MULTIPLE CHOICE 45 sec • 1 pt

Soluțiile ecuației $x^2 - 3x = 0$ sunt:

☒ 0
 ☒ 3
 ☐ 6
 ☐ 16

7. MULTIPLE CHOICE 45 sec • 1 pt

Soluțiile ecuației $5x^2 + 20x = 0$ sunt:

☐ -5
 ☒ -4
 ☒ 0
 ☐ 5

Quizizz oferă marele avantaj de a putea fi folosit în sala de clasă, adică în timp real, dar și pentru a atribui teme pentru acasă. Pentru a rezolva testele atribuite, nu este necesar ca elevii să fie înregistrați. În sala de clasă, quiz-ul poate fi folosit la rezumarea gamificată a lecției, pentru recapitulare, verificarea rapidă a cunoștințelor sau chiar ca un început de lecție și, astfel, ca o diagnosticare a evoluției elevilor (pentru a vedea ce trebuie repetat, de unde trebuie pornit). Quiz-ul arată în timp real răspunsurile corecte, cât de repede a răspuns cineva, câți au greșit etc. De asemenea, clasifică elevii în legătură cu fiecare răspuns, ceea ce poate fi motivant și poate încuraja competiția. Pentru a nu crea un sentiment de eșec, doar primii cinci elevi din clasament sunt afișați după fiecare rundă. Elevii primesc mesaje individuale de încurajare după ce răspund. La finalul testului, pe interfața profesorului este afișat un tabel cumulativ al rezultatelor. Aici se poate vedea cât de repede a răspuns fiecare și câte răspunsuri bune a dat.

Gamificarea evaluării, în special în cadrul disciplinelor precum Matematica și Informatica, deschide oportunități reale pentru o educație relevantă, interactivă și personalizată. În aceste condiții, evaluarea devine nu doar un instrument de măsurare, ci un catalizator al învățării active. Interdisciplinaritatea oferă contextul ideal pentru dezvoltarea competențelor

secolului XXI, iar profesorii au ocazia să regândească actul educațional într-o manieră inovatoare și eficientă.

Bibliografie:

1. Redecker, C., “European Framework for the Digital Competence of Educators DigCompEdu”, PUNIE Yves, 2017.
2. Salajan, F. D., “Digital Transformation and Educational Practice in Romania”, 2019.
3. <https://dmc.prompt.hu/ro/resources/tools/quizizz>

Gamificarea în procesul de predare în învățământul primar – între joc și învățare conștientă

prof. inv. primar Nicolaescu Norina

Trăim într-o societate în care tehnologia, accesul la informație și interactivitatea modelează profund modul în care copiii percep lumea din jur. Elevii de astăzi vin în școală cu așteptări diferite față de generațiile anterioare: își doresc să fie implicați, provocați și valorizați în procesul educațional. În acest context, gamificarea devine o strategie modernă și eficientă pentru a capta interesul și a stimula învățarea activă în ciclul primar. Gamificarea nu înseamnă a transforma lecțiile în jocuri fără scop educațional, ci a introduce elemente specifice jocului în activitățile didactice pentru a încuraja participarea, motivația și implicarea emoțională a elevilor.

1. Fundamentul teoretic al gamificării

Conceptul de gamificare (gamification) a apărut inițial în mediul corporativ, fiind preluat ulterior în educație datorită potențialului său motivațional. Conform cercetătorului Karl Kapp, gamificarea este „utilizarea mecanicilor, esteticii și gândirii de joc pentru a angaja oamenii, a motiva acțiunea și a promova învățarea”.

Elementele definitorii ale gamificării includ:

- **Obiective clare** – elevii știu ce trebuie să facă și ce urmăresc.
- **Sistem de punctaj și recompense** – recunoașterea efortului este constantă.
- **Provocări și niveluri de dificultate** – stimulează progresul pas cu pas.
- **Feedback imediat** – elevii își cunosc rezultatele și pot corecta greșelile.
- **Elemente de poveste și misiune** – transformă lecțiile într-o aventură.

2. Beneficiile gamificării în învățământul primar

2.1. Creșterea motivației și a implicării

Gamificarea transformă învățarea într-o experiență plăcută și provocatoare. Atunci când elevii primesc puncte, insigne sau diplome pentru efortul lor, ei simt că munca lor este recunoscută. Acest lucru le dezvoltă încrederea în sine și le întărește dorința de a participa activ.

2.2. Învățarea prin descoperire și autonomie

Prin provocări și sarcini progresive, copiii învață să gândească critic, să caute soluții și să ia decizii. Activitățile gamificate promovează învățarea activă, în care elevii sunt subiecți ai propriei formări.

2.3. Dezvoltarea socială și emoțională

Multe activități gamificate implică lucrul în perechi sau în echipe. Astfel, copiii își dezvoltă abilități de colaborare, respect reciproc, gestionare a emoțiilor și spirit de fair-play – competențe esențiale pentru formarea lor ca indivizi responsabili.

2.4. Feedback constructiv și învățare personalizată

Gamificarea oferă posibilitatea adaptării provocărilor în funcție de nivelul fiecărui elev. Acest lucru permite o evaluare formativă constantă, în care greșelile nu sunt sancționate, ci devin oportunități de învățare.

3. Exemple concrete din experiența didactică

3.1. „Detectivii Sunetelor” – la Comunicare în limba română (clasa I)

Pentru exersarea recunoașterii sunetului inițial în cuvinte, am creat un joc în care fiecare elev a devenit „detectiv fonetic”. Aceștia primeau o lupă decupată din carton și o „hartă cu indicii” (fișă cu imagini). La fiecare cuvânt identificat corect după sunetul inițial, elevul primea un stiker simbolic (o stea aurie). Scopul era să adune 10 stele și să ajungă la „comoara literei”.

3.2. „Campionatul de Matematică” – în lecțiile de consolidare

Pentru a-i stimula să exerseze calculele mentale, am organizat un mini-campionatul clasei, cu probe rapide de adunare și scădere. Elevii adunau puncte pentru fiecare răspuns corect, iar la final primeau diplome personalizate cu titluri amuzante (ex: „Maestrul numerelor”, „Eruditul calculelor”). Participarea era individuală, dar și pe echipe – aspect care a dezvoltat colaborarea.

3.3. „Escape Room: Regatul Cuvintelor”

Într-o lecție de vocabular, am creat un escape room tematic. Fiecare echipă avea de „deschis” 3 uși virtuale (sarcini) folosind chei speciale (răspunsuri corecte la exerciții). Activitățile includeau ghicitori, completări de propoziții și potriviri de sinonime. La final, fiecare echipă a „scăpat” din castel și a fost recompensată cu o diplomă simbolică.

3.4. Utilizarea platformei Wordwall

Pentru recapitulări rapide, am folosit platforma Wordwall pentru a crea roți ale norocului, jocuri de asociere și labirinturi. Elevii au fost extrem de receptivi, iar gradul de implicare a fost ridicat. Un avantaj notabil: feedback-ul este instantaneu, iar greșelile pot fi imediat corectate.

3.5. Sistem de insigne în clasă

Am creat un „Panou al Eroilor Învățării”, unde elevii primeau insigne pentru diverse abilități (ex. „Cititor Curajos”, „Matematician Priceput”, „Prieten de Nădejde”). Acest sistem simbolic de recunoaștere a contribuit la motivarea constantă și la crearea unei atmosfere pozitive în clasă.

4. Limite și recomandări în aplicarea gamificării

Gamificarea este eficientă dacă este folosită cu măsură și cu scop pedagogic clar. Iată câteva aspecte importante:

- Activitățile trebuie să fie corelate cu obiectivele lecției, nu doar distractive.
- Recompensele trebuie să fie simbolice și echitabile, evitând competiția excesivă.
- Este esențial ca fiecare elev să se simtă inclus, indiferent de ritmul propriu de învățare.
- Este bine să alternăm metodele ludice cu activități tradiționale, pentru a păstra echilibrul.

5. Concluzii

Gamificarea oferă oportunități valoroase de a transforma învățarea într-un proces atractiv, motivant și eficient, mai ales în învățământul primar. Prin elementele sale dinamice și prin adaptabilitate, această metodă contribuie la dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a elevilor.

În calitate de cadru didactic, consider că fiecare copil merită să învețe cu bucurie. Gamificarea nu este doar o metodă – este o punte între curiozitate și cunoaștere, între joacă și responsabilitate.

Bibliografie

1. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
2. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
4. Istrate, O. (2014). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
5. Ștefan, A. (2020). „Gamificarea – metodă modernă de stimulare a învățării în ciclul primar”, în *Revista Învățătorul Modern*, nr. 3/2020.
6. <https://wordwall.net>, <https://kahoot.com> – platforme educaționale interactive.

"Motivate, Participate, Educate: The Gamified Future of Learning"

Profesor Cristina Maria Nistor
Colegiul Național „Gheorghe Roșca Codreanu”, Bârlad, județul Vaslui

In a world marked by rapid transformations, education must adapt accordingly. The need for innovation has led to the development of new strategies designed to increase students' engagement, motivation, and efficiency. In this context, **gamification** – the use of game-like elements in non-game settings – stands out as a powerful tool for transforming education into an enjoyable and effective experience.

Gamification involves integrating game mechanics – points, levels, badges, leaderboards, challenges, and rewards – into educational processes. The aim is not merely entertainment, but rather to **stimulate intrinsic motivation** and make learning more engaging and personalized.

According to the **Self-Determination Theory** (Ryan & Deci, 2000), motivation arises from fulfilling three core psychological needs: **competence, autonomy, and relatedness**. Gamification can address these needs through well-designed tasks that offer challenge, freedom of choice, and collaborative opportunities.

One of the most significant benefits of gamification is its positive impact on **student motivation**. In an age where students are immersed in digital environments, traditional instructional methods may seem outdated. Game-based strategies foster curiosity, encourage active participation, and provide meaningful rewards. For instance, earning **badges** for completing tasks boosts self-confidence.

Leaderboards foster healthy competition, while individual and team quests develop accountability and teamwork.

Gamification encourages a shift from **teacher-centered** to **student-centered** learning, where learners actively explore, discover, and problem-solve. This hands-on approach is key to experiential learning.

Digital platforms like **Kahoot!, Quizizz, Classcraft, Minecraft: Education Edition**, and **Duolingo for Schools** transform lessons into adventures. Students no longer learn just for grades, but for **progress, mastery, and feedback** – enhancing long-term retention.

Gamified assessment reduces test anxiety by embedding evaluation in playful formats. Teachers can use quizzes, escape rooms, and level-based tasks to offer **immediate feedback** and allow students to learn from mistakes in real time.

Such approaches support **formative assessment**, focused on progress rather than results. Students can retry tasks, correct errors, and reflect on their own learning journey.

Technology plays a central role in gamification. Tablets, mobile apps, virtual reality, and online platforms create **interactive, customizable, and inclusive** learning environments. Examples:

- In Geography, students earn points by identifying locations on interactive maps.
- In Foreign Languages, games like **Wordwall** or **LearningApps** turn grammar into drag-and-drop challenges.
- In MathS, solving equations helps students “level up” or earn coins to personalize avatars.

However, gamification is not a universal remedy and some potential issues include:

- **Game fatigue** – if overused or poorly implemented;
- **Unhealthy competition** – which may demotivate some students;
- **Teacher readiness** – gamification requires understanding of both pedagogy and design principles.

Crucially, game elements must align with learning objectives. Rewards should support—not replace—genuine curiosity and learning effort.

Here are some practical Applications for English Language Learning

Gamification is particularly effective in **English language education**, supporting vocabulary building, grammar practice, and all four core skills: listening, reading, speaking, and writing.

a) Vocabulary Games

Using platforms like **Quizlet**, **Wordwall**, or **Kahoot!**, teachers can create competitive or collaborative quizzes to help students retain new words.

Example: “*Vocabulary Battle*” – Teams compete to identify definitions, synonyms, or antonyms within a time limit.

b) Reading Comprehension Quests

Teachers can create **reading levels** with increasing complexity, where students “unlock” texts after completing comprehension challenges.

Example: “*Literary Quest*” – After reading a text such as *The Giver*, students solve a digital maze of multiple-choice questions to move forward.

c) Speaking Through Roleplay and Avatars

Apps like **Classcraft** and **Avachara** allow students to create avatars and engage in simulations or role-play games.

Example: “*Survival Island*” – Students communicate only in English to survive in an imagined scenario after a shipwreck.

d) Creative Writing with Badges and Points

Teachers can assign points for creativity, grammar, structure, and vocabulary use in writing assignments. Students can participate in **story tournaments** or contribute to a class-wide digital narrative.

Example: “*Writer’s League*” – Each writing phase earns a badge: brainstorming, drafting, peer editing, and final draft.

e) Grammar-Based Escape Rooms

Instead of traditional grammar tests, teachers can create **digital escape rooms** where students must solve grammatical puzzles to escape or complete missions.

Example: “*The Tense Time Machine*” – Students fix verb tenses in broken timelines to restore the future.

Gamification personalizes learning by adapting to each student's pace and preferences. Every challenge becomes a step toward mastery, and every error a chance to grow. Far from being just a trend, **gamification is becoming a necessity** in cultivating skills like creativity, critical thinking, and collaboration.

References

1. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
3. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
4. Deterding, S. et al. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. MindTrek Conference.
5. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
6. Hamari, J. et al. (2014). *Does gamification work? A literature review*. Hawaii International Conference on System Sciences.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN GEOGRAFIE

Profesor, Niță Florina

Școala Gimnazială Răciu

În ultimele decenii, procesul educațional a trecut prin transformări importante, datorită evoluției tehnologiei și schimbării modului în care elevii interacționează cu informația. Una dintre cele mai inovatoare metode moderne de predare este gamificarea – adică aplicarea elementelor specifice jocurilor (cum ar fi punctajele, nivelurile, recompensele sau misiunile) în contexte educaționale. Această metodă este tot mai utilizată și în cadrul orelor de Geografie, unde poate transforma învățarea într-o experiență captivantă și motivantă.

Ce înseamnă gamificarea?

Gamificarea nu presupune doar „a te juca” la școală, ci folosirea unor strategii de joc pentru a stimula interesul și participarea activă a elevilor. Prin introducerea unor provocări, competiții amicale sau misiuni virtuale, elevii sunt mai implicați și devin mai curioși în legătură cu subiectele studiate. În Geografie, gamificarea poate însemna, de exemplu, explorarea unei hărți interactive, realizarea unui quiz cu punctaj despre continente sau climă, sau chiar participarea la simulări de tip „escape room” cu tematici geografice.

Beneficiile gamificării în învățarea Geografiei

Geografia este o disciplină care implică atât memorarea de informații, cât și înțelegerea unor concepte abstracte, cum ar fi formarea reliefului sau circulația maselor de aer. Prin gamificare, elevii pot învăța mai ușor aceste noțiuni, datorită elementelor vizuale și interactive. De exemplu, o aplicație care simulează erupția unui vulcan sau mișcarea plăcilor tectonice poate ajuta elevii să înțeleagă mai bine procesele naturale.

Un alt avantaj al gamificării este faptul că încurajează colaborarea. Activitățile de tip joc în echipă dezvoltă spiritul de competiție pozitivă și abilitățile de comunicare. Astfel,

elevii nu mai percep orele de geografie ca pe o simplă succesiune de lecții, ci ca pe o aventură în care trebuie să descopere, să exploreze și să colaboreze.

Exemple de activități gamificate

La clasă, profesorii pot introduce diverse instrumente digitale, cum ar fi Kahoot, Quizizz sau GeoGuessr, care transformă lecțiile într-o experiență ludică. De exemplu, în cadrul unei lecții despre țările lumii, elevii pot fi provocați să identifice cât mai rapid poziția pe hartă a unor capitale sau să asocieze steaguri cu țările respective. De asemenea, se pot crea proiecte pe echipe, în care elevii „călătoresc” virtual în jurul lumii și adună puncte pentru fiecare obiectiv geografic identificat corect.

Limite și provocări

Deși gamificarea aduce numeroase beneficii, trebuie folosită cu moderație. Nu toate lecțiile se pretează la un format de joc, iar uneori distracția poate distrage atenția de la conținutul științific. De aceea, este important ca profesorul să păstreze un echilibru între activitățile ludice și cele clasice, astfel încât gamificarea să sprijine, și nu să înlocuiască învățarea.

Concluzie

Gamificarea procesului educațional reprezintă o metodă modernă și eficientă prin care elevii pot învăța geografia într-un mod mai interactiv și mai atractiv. Prin stimularea curiozității și a motivației, această metodă poate contribui la îmbunătățirea rezultatelor școlare, dar și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru secolul XXI, cum ar fi gândirea critică, colaborarea și autonomia în învățare. Într-o lume în continuă schimbare, educația trebuie să țină pasul cu noile generații, iar gamificarea este un pas important în această direcție.

BIBLIOGRAFIE

1. Burlea, A. S. (2021). *Gamificarea procesului educațional: Teorie și aplicații*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Vlăduțescu, Ș. (2018). *Gamificarea și educația digitală*. Craiova: Editura Sitech.

3. Pânișoară, I. O. & Pânișoară, G. (2019). *Motivația pentru învățare. Teorii și aplicații în context educațional*. Iași: Editura Polirom.
4. Radu, L. (2020). „Gamificarea ca metodă inovativă în predare și învățare.” *Revista de Științe ale Educației*, nr. 2(42), pp. 25-32.
5. Popescu, A. (2022). „Utilizarea elementelor de joc în procesul didactic.” *Didactica Nova*, nr. 1, pp. 14-20.
6. Ciolan, L. (2021). „Transformarea educației prin instrumente digitale și gamificare.” *Educația 21*, nr. 3, pp. 45-52.
7. Dobrescu, M. & Enache, R. (2017). „Gamificarea în învățământul superior: Perspective și provocări.” *Revista Română de Informatică și Automatică*, vol. 27, nr. 2, pp. 103-110.
8. European Schoolnet (2020). *Ghidul profesorului pentru gamificare în clasă*. Traducere și adaptare de Ministerul Educației Naționale din România. Disponibil la: <https://www.eun.org>
9. Moldoveanu, G. (2021). „Gamificarea în educația online: între joc și responsabilitate.” *eLearning România*, vol. 16, nr. 4, pp. 8-13. Disponibil online: <https://www.elearning.ro>
10. Salajan, F. (2023). *Gamificarea educației: principii, practici și perspective*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.

Importanța gamificării în școala contemporană

Prof. Iuliana Niță

Liceul Tehnologic „Victor Frunză”-Rm. Sărat

Într-un context educațional aflat într-o continuă transformare, adaptarea la nevoile elevilor din era digitală devine o prioritate pentru cadrele didactice și instituțiile de învățământ. Elevii de astăzi sunt „nativi digitali”, crescuți într-un mediu caracterizat de tehnologie, conectivitate permanentă și interactivitate crescută. Metodele tradiționale de predare, rigide și bazate pe transmiterea unilaterală a informației, nu mai reușesc să stimuleze în mod eficient interesul și motivația elevilor.

În acest context, gamificarea (sau ludificarea) devine o strategie pedagogică inovatoare, menită să îmbunătățească experiența de învățare prin integrarea elementelor de joc și a resurselor tehnologice moderne în activitățile de predare, învățare și evaluare. Această abordare aduce beneficii multiple: creșterea motivației, stimularea participării active, consolidarea cunoștințelor, dezvoltarea spiritului de colaborare și încurajarea gândirii critice.

1. Ce înseamnă gamificarea în educație și care sunt principiile sale

Gamificarea presupune utilizarea unor mecanisme inspirate din jocuri — cum ar fi acumularea de puncte, obținerea de recompense (insigne, badge-uri), promovarea la niveluri superioare, provocările interactive, clasamentele sau feedback-ul instant — în scopul de a transforma procesul educațional într-unul mai atractiv, motivant și participativ.

Principiile fundamentale ale gamificării includ:

- Motivarea prin recompense și recunoaștere;
- Progres vizibil și concret;
- Libertatea de alegere și autonomie în învățare;
- Feedback constant;
- Competitivitate sănătoasă și cooperare.

Spre deosebire de jocul educativ tradițional, gamificarea nu presupune crearea unui joc complet, ci adăugarea de componente ludice la activitățile deja existente, astfel încât acestea să devină mai atractive și mai eficiente.

2. Impactul asupra motivației și participării elevilor

Una dintre cele mai mari provocări în învățământul modern o reprezintă lipsa motivației elevilor. Mulți dintre ei percep școala ca pe o obligație, nu ca pe un spațiu al descoperirii și dezvoltării personale. Gamificarea vine să răspundă acestei probleme, oferindu-le elevilor un mediu de învățare în care pot experimenta sentimentul de reușită, pot observa progresul propriu și pot participa la activități care le stimulează curiozitatea și spiritul de competiție.

De exemplu, un elev care acumulează puncte pentru fiecare activitate finalizată sau care primește o insignă digitală pentru participare activă se va simți validat și încurajat să continue. În plus, în mediile gamificate, elevii învață să își asume responsabilitatea, să colaboreze, să își gestioneze timpul și să ia decizii — competențe esențiale pentru viața reală.

3. Tehnologia – suportul esențial al gamificării

Gamificarea este strâns legată de utilizarea resurselor tehnologice. Platforme precum Kahoot!, Quizizz, ClassDojo, Edmodo, Wordwall sau Minecraft: Education Edition oferă o varietate de instrumente care pot transforma o lecție obișnuită într-o experiență captivantă și interactivă.

În plus, integrarea realității augmentate (AR) și a realității virtuale (VR) în procesul educațional adaugă o dimensiune suplimentară de implicare senzorială și imersiune, care ajută la înțelegerea mai profundă a conceptelor abstracte. Elevii pot explora universul microscopic, spațiul cosmic sau patrimoniul cultural direct din sala de clasă, transformând învățarea într-o aventură.

Pentru ca gamificarea să funcționeze eficient, este esențial ca profesorii să aibă competențe digitale solide, să fie deschiși către inovație și să fie dispuși să își adapteze stilul de predare la nevoile elevilor din generația digitală.

4. Gamificarea evaluării – un nou mod de a înțelege progresul

Gamificarea aduce o viziune modernă asupra procesului de evaluare. În locul metodelor clasice bazate exclusiv pe testare scrisă sau orală, gamificarea propune evaluarea continuă, contextualizată și integrată în activitatea zilnică de învățare.

Elevii pot fi evaluați prin:

- Quizuri interactive cu feedback imediat;
- Misiuni individuale sau de grup;
- Portofolii digitale gamificate;
- Escape room-uri educaționale (online sau fizice), în care trebuie să rezolve probleme pentru a „evada”;
- Simulări de scenarii reale (de exemplu, „salvează planeta” sau „construiește o societate ideală”).

Aceste metode favorizează evaluarea formativă, centrată pe progres și învățare, în detrimentul evaluării sumative și punitive.

5. Exemple de jocuri și activități gamificate aplicabile la clasă

Pentru ca gamificarea să fie eficientă, este esențial ca profesorul să selecteze activități potrivite vârstei, nivelului de cunoștințe și obiectivelor lecției. Iată câteva exemple practice:

A. Jocuri digitale interactive

1. Kahoot! – Platformă de quizuri interactive, potrivită pentru recapitulare sau evaluare formativă. Elevii răspund în timp real, individual sau în echipă, pe telefon sau calculator.
2. Quizizz – Similar cu Kahoot!, dar permite și teme pentru acasă și feedback personalizat. Elevii pot avansa în ritm propriu.
3. Wordwall – Oferă jocuri variate (roata norocului, potriviri, completări, adevărat/fals) și este foarte ușor de folosit.
 - *Exemplu:* La limba română, se poate crea un joc de asociere între cuvinte și sinonimele lor.
4. Classcraft – Platformă completă de management al clasei, unde fiecare elev are un avatar, câștigă puncte, trece niveluri și lucrează în echipă.
 - *Exemplu:* Elevii primesc „puncte de experiență” pentru comportament pozitiv, realizarea temelor sau participare activă.

B. Jocuri fizice / offline, adaptate gamificării

1. Escape room educațional (în clasă) – Elevii sunt împărțiți în echipe și trebuie să rezolve o serie de provocări pentru a „evada”.
2. Bingo educațional – Se creează un tabel cu concepte sau răspunsuri, iar profesorul enunță întrebări. Elevii bifează răspunsurile și câștigă când completează o linie.
3. Roata provocărilor – O roată improvizată cu sarcini diferite (exerciții, întrebări, activități creative) este învârtită de elevi.
 - o *Exemplu:* La limba engleză, elevii trebuie să mimeze, să scrie un scurt dialog sau să corecteze o frază.
4. Adevărat sau fals (cu puncte) – Elevii primesc afirmații și decid dacă sunt corecte sau nu, câștigând puncte.

C. Jocuri bazate pe poveste și progres

1. „Misiunea clasei” – Clasa are o misiune comună (ex. „Salvăm planeta”, „Descoperim comoara cunoașterii”), iar elevii primesc puncte/insigne pentru fiecare activitate reușită.
 - o Se pot crea „niveluri de progres” – bronz, argint, aur – sau roluri (explorator, strateg, povestitor etc.).
2. „Jurnalul de erou” – Fiecare elev își creează un personaj și ține un jurnal de progres. Poate primi „puteri speciale” (ex: 5 minute de pauză bonus, alegerea colegului de echipă etc.) ca recompensă pentru activitate.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o abordare pedagogică modernă, adaptată exigențelor unei societăți digitale și ale unui sistem educațional orientat spre competențe. Prin îmbinarea jocului cu tehnologia și conținutul educațional, procesul de predare-învățare devine mai atractiv, mai relevant și mai eficient. Pentru ca gamificarea să devină o componentă reală și sustenabilă a educației, este necesar ca:

- Profesorii să beneficieze de formare continuă în domeniul digital;
- Infrastructura școlară să fie actualizată și dotată corespunzător;
- Programele școlare să permită flexibilitate și creativitate;
- Elevii să fie implicați activ în construirea propriului traseu de învățare.

Gamificarea nu este un panaceu, ci un instrument valoros, care, utilizat corect, poate avea un impact profund asupra calității actului educațional. Este momentul să transformăm școala dintr-un spațiu rigid într-un teren de explorare, creativitate și bucurie a învățării.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
4. Domínguez, A., et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392.

5. Muntean, C. I. (2011). *Raising engagement in e-learning through gamification*. Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning.
6. Ministerul Educației (2023). *Strategia privind digitalizarea educației din România 2021–2027*. București: Guvernul României.
7. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
8. European Commission (2020). *Ethics of Gamification in Education*. Publications Office of the European Union.

Gamificarea în școala primară: impact asupra performanței

Nițu Gabriela Mădălina
Școala Gimnazială nr. 49, București

Introducere în gamificare și context educațional

Gamificarea, definită ca integrarea elementelor de joc în contexte educaționale (Deterding et al., 2011), a devenit tot mai răspândită în școlile primare, oferind un cadru inovator ce stimulează motivația și susține performanța elevilor. Ținând cont că la elevii din ciclul primar curiozitatea naturală constituie principalul motor al învățării, gamificarea reușește să transforme lecțiile din simple obligații în experiențe atractive și semnificative, menținând interesul acestora prin provocări bine structurate, recompense simbolice și feedback constant (Domínguez et al., 2013). Astfel, gamificarea nu este doar o metodă distractivă, ci o strategie pedagogică solidă, care facilitează dezvoltarea competențelor școlare și personale în mod eficient.

Teoria autodeterminării și motivația prin gamificare

Legătura dintre teoria autodeterminării a lui Deci și Ryan (2000) și gamificare explică rezultatele pozitive observate în educație. Conform acestei teorii, motivația intrinsecă este influențată de satisfacerea nevoilor psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. În contextul școlii primare, autonomia poate fi promovată prin oferirea elevilor de opțiuni în alegerea modului sau ordinii de rezolvare a sarcinilor, competența prin acordarea de recompense sau diplome simbolice, iar relaționarea prin activități de colaborare în echipă. De exemplu, o „provocare săptămânală” în care elevii aleg împreună o temă pentru cercetare și o prezintă creativ clasei, poate satisface aceste nevoi, crescând astfel implicarea și motivația.

Modele educaționale aplicate în gamificare

Modelul ARCS, propus de Keller (1987), este util pentru a înțelege modul în care gamificarea contribuie la captarea și menținerea atenției elevilor. Acest model subliniază patru elemente esențiale: atenția, relevanța, încrederea și satisfacția. Profesorii pot crea lecții sub forma unor povești interactive, de exemplu prin transformarea clasei într-o echipă de exploratori care rezolvă mistere, ceea ce stârnește curiozitatea și face învățarea mai

atractivă. În plus, feedback-ul imediat și recompensele simbolice întăresc încrederea elevilor în propriile capacități, iar conectarea conținutului cu experiențele lor face lecțiile relevante și mai ușor de înțeles.

Implementarea practică a gamificării în școli

Din punct de vedere practic, gamificarea poate fi implementată atât cu ajutorul tehnologiei, cât și prin metode tradiționale. Nu este nevoie de echipamente complexe pentru a transforma învățarea într-un proces plăcut și motivant. De exemplu, un clasament al clasei poate fi transformat într-o hartă a progresului, în care elevii avansează prin „etape” reprezentând obiectivele învățării. Acordarea de recompense nu trebuie să se refere doar la performanțe academice, ci și la calități precum perseverența, colaborarea sau creativitatea. Aplicații digitale precum Kahoot sau Quizizz pot fi folosite pentru verificarea cunoștințelor într-un mod distractiv, reducând stresul legat de evaluări (Wang & Lieberoth, 2016). În paralel, activități precum jocurile de rol, unde elevii trebuie să argumenteze deciziile personajelor sau să creeze povești, contribuie la dezvoltarea gândirii critice și exprimării orale.

Proiecte interdisciplinare și modelul Octalysis

Integrarea gamificării în proiecte interdisciplinare oferă o oportunitate suplimentară de implicare și învățare semnificativă. Un exemplu elocvent este proiectul „Salvăm Planeta”, în care elevii primesc roluri variate – ecologiști, cercetători sau jurnaliști – și „deblochează” treptat misiuni legate de teme ecologice, cum ar fi realizarea de afișe, experimente sau prezentări. Prin acumularea punctelor pentru creativitate, colaborare și spirit critic, elevii nu doar învață conținutul, ci și dezvoltă abilități esențiale pentru viața reală. Această abordare corespunde modelului Octalysis al lui Chou (2015), care evidențiază opt surse de motivație, precum sensul și realizarea, influența socială sau imprevizibilitatea, toate fiind active în astfel de activități gamificate.

Rezultate empirice și potențiale limitări

Impactul gamificării asupra performanței școlare a fost confirmat de numeroase studii empirice. Su și Cheng (2015) au demonstrat că elevii din ciclul primar implicați în

activități gamificate obțin rezultate academice mai bune și sunt mai motivați în procesul de învățare. Anderson și colaboratorii (2018) au observat că acești elevi dezvoltă o încredere de sine mai puternică și o atitudine pozitivă față de școală. În plus, Caponetto et al. (2014) au raportat o scădere a absenteismului în clasele în care au fost aplicate tehnici gamificate. Cu toate acestea, Hanus și Fox (2015) au atras atenția asupra faptului că un design excesiv de competitiv, centrat doar pe clasamente, poate avea efecte negative, scăzând interesul autentic pentru învățare. Este esențial ca gamificarea să stimuleze nu numai motivația extrinsecă, ci și pe cea intrinsecă, oferind contexte care promovează cooperarea, gândirea critică și creativitatea (Landers, 2014).

Recomandări pentru profesori și concluzii

Pentru profesori, implementarea cu succes a gamificării presupune echilibru și creativitate. Aceștia pot folosi recompense și puncte pentru a recompensa nu doar cunoștințele acumulate, ci și comportamentele constructive precum ajutorul acordat colegilor, întrebările pertinente sau soluțiile originale. Crearea de scenarii narative care leagă lecțiile între ele contribuie la transformarea învățării într-o experiență coerentă și atractivă. Feedback-ul constructiv, oferit constant, este vital pentru menținerea motivației intrinseci și pentru susținerea dezvoltării personale a elevilor (Nicholson, 2012). Combinarea activităților digitale cu cele practice asigură varietate și accesibilitate, răspunzând nevoilor diverse ale elevilor.

În concluzie, gamificarea în învățământul primar are potențialul de a îmbunătăți semnificativ performanțele școlare și de a crește implicarea elevilor atunci când este aplicată cu grijă și adaptată vârstei. Prin integrarea elementelor ludice cu strategii pedagogice solide, procesul educațional devine o aventură plăcută și relevantă, în care elevii nu doar acumulează informații, ci descoperă bucuria și sensul învățării. Astfel, școala devine un spațiu al creativității, colaborării și dezvoltării continue, pregătind elevii pentru provocările viitoare.

Bibliografie

- Anderson, C. A., Lee, J., & Song, H. (2018). Gamified learning and self-efficacy: A systematic review. *Journal of Educational Technology*, 45(3), 210–228.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning*, 50–57.
- Chou, Y.-K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom. *Computers & Education*, 80, 152–161.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Nicholson, S. (2012). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. *Games+ Learning+ Society* 8.0.
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning* 31(3), 268–286.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! *Computers & Education*, 106, 179–191.

GAMIFICAREA: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

PROF. NIȚU TRĂȘCULESU MARIA MAGDALENA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA TOMȘANI

În ultimele decenii, gamificarea a devenit un concept tot mai popular în educație, afaceri, sănătate și alte domenii, fiind definită ca aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc pentru a crește implicarea, motivația și performanța. Termenul a fost popularizat începând cu anii 2010, odată cu apariția tehnologiilor digitale și a platformelor online.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

1.1 Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory - Deci & Ryan, 1985)

Această teorie susține că motivația umană este influențată de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale:

- Autonomie
- Competență
- Relaționare

Gamificarea eficientă oferă provocări adecvate, feedback constant și oportunități de alegere, adresând astfel aceste nevoi.

1.2 Teoria fluxului (Flow Theory - Csikszentmihalyi, 1990)

Gamificarea urmărește să creeze o stare de „flow”, în care utilizatorii sunt complet implicați în sarcini, datorită echilibrului între nivelul de provocare și abilitățile personale.

1.3 Behaviorism și Condiționarea Operantă (Skinner)

Prin recompense (puncte, insigne, clasamente), gamificarea stimulează comportamente dorite, bazându-se pe întărirea pozitivă.

2. Modele de gamificare

2.1 Modelul Octalysis (Yu-kai Chou, 2015)

Modelul Octalysis identifică 8 factori motivaționali principali:

- Semnificație epică
- Dezvoltare și realizare
- Creativitate și feedback

- Posesie
- Influență socială
- Imprevizibilitate
- Evitarea pierderii
- Implicare

2.2 Gamification Design Framework (Werbach & Hunter, 2012)

Acest cadru definește gamificarea ca un proces de selecție a mecanicilor de joc (ex. puncte, niveluri, misiuni), dinamicilor (ex. progres, interacțiune socială) și esteticii jocului, toate ancorate într-un obiectiv clar.

3. Cercetări comparative despre gamificare

3.1 Gamificare în educație

- Studiile arată că gamificarea crește motivația intrinsecă și performanțele academice:
- Domínguez et al. (2013): într-un studiu universitar, gamificarea a îmbunătățit implicarea și scorurile la evaluări formative.
 - Hamari et al. (2014): revizuire sistematică ce sugerează efecte pozitive în special asupra motivației și participării.

3.2 Gamificare în sănătate

- Gamificarea este utilizată pentru schimbarea comportamentelor legate de sănătate (ex. exerciții fizice, dieta, aderența la tratament):
- Johnson et al. (2016): analiza a arătat că aplicațiile mobile gamificate au dus la o creștere a activității fizice zilnice.

3.3 Gamificare în afaceri

Instrumente gamificate (ex. Salesforce, aplicații de training) duc la creșterea performanței angajaților, însă efectele pot varia în funcție de cultura organizațională.

4. Critici și limitări

- Supramotivația extrinsecă: Riscul de a înlocui motivația internă cu una dependentă de recompense.
- Ineficiența pe termen lung: Unele cercetări (Hanus & Fox, 2015) arată că efectele pot dispărea în timp.
- Uniformizarea experienței: Nu toate persoanele răspund pozitiv la aceleași elemente de joc.

Gamificarea reprezintă o strategie inovatoare cu un impact semnificativ asupra motivației și comportamentului în diverse domenii. Cu toate acestea, proiectarea eficientă necesită o înțelegere profundă a contextului, a utilizatorilor și a teoriilor psihologice relevante. Cercetările actuale susțin beneficiile gamificării, dar subliniază și necesitatea unui cadru etic și pedagogic bine definit.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Domínguez, A. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63.
- Chou, Yu-kai (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Group.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study. Computers & Education, 80.
- Johnson, D. et al. (2016). Gamification for health and wellbeing: A systematic review. Internet Interventions, 6.

Gamificarea în educație – o strategie inovatoare pentru creșterea motivației, implicării și eficienței procesului educațional

Gamificarea devine tot mai prezentă în contextul educației moderne, fiind recunoscută drept o strategie pedagogică inovatoare, cu un potențial semnificativ de a transforma procesul clasic de predare-învățare-evaluare. Prin integrarea elementelor ludice (misiuni, puncte, recompense, niveluri) și a instrumentelor tehnologice, gamificarea nu doar că sporește motivația și implicarea elevilor, ci și facilitează o învățare activă, colaborativă și eficientă. Articolul de față explorează beneficiile, aplicabilitatea și impactul gamificării în educație, subliniind necesitatea adaptării strategiilor didactice la realitățile și nevoile generațiilor actuale.

1. Ce este gamificarea și de ce este relevantă în educația de azi?

Gamificarea este utilizarea designului de joc și a elementelor ludice într-un context non-joc, pentru a stimula implicarea, motivația și comportamentele pozitive ale utilizatorilor.—

Sebastian Deterding et al., 2011 Gamificarea reprezintă utilizarea elementelor caracteristice jocurilor (scoruri, insigne, provocări, clasamente, niveluri de progres etc.) în contexte non-joc, cum ar fi procesul educațional. Aceasta nu înseamnă simpla transformare a lecțiilor în jocuri, ci **folosirea principiilor motivaționale din jocuri pentru a stimula implicarea activă și învățarea profundă.**

Într-o eră digitală, în care elevii sunt nativi tehnologici, iar atenția lor este fragmentată de stimuli externi constanți, educația tradițională bazată exclusiv pe transmiterea frontală a informației își pierde din eficiență. Gamificarea răspunde acestor provocări printr-o abordare dinamică, interactivă și centrată pe elev.

2. Beneficiile gamificării în procesul educațional

Integrarea elementelor de joc în educație oferă o serie de avantaje, printre care:

- **Creșterea motivației:** Elevii sunt mai dornici să participe activ la lecții atunci când procesul este captivant și interactiv.
- **Implicare sporită:** Sarcinile gamificate oferă un sentiment de progres și recompensă, menținând atenția și curiozitatea.
- **Învățare prin experiență:** Prin provocări și simulări, elevii învață făcând, nu doar memorând.
- **Feedback imediat:** Sistemele gamificate oferă răspunsuri rapide, permițând elevilor să-și corecteze greșelile pe loc.
- **Dezvoltarea gândirii critice și a colaborării:** Multe activități gamificate implică rezolvarea de probleme, luarea deciziilor și lucru în echipă.

- **Inclusivitate:** Gamificarea permite adaptarea sarcinilor la ritmul și stilul fiecărui elev, oferind șanse egale de reușită.
-

3. Exemple de integrare a gamificării în predare-învățare-evaluare

Gamificarea poate fi aplicată în toate etapele procesului educațional:

- **Predare:** Utilizarea platformelor interactive (Kahoot!, Quizizz, Classcraft, Redmenta), în care lecțiile sunt transformate în misiuni sau provocări.
- **Învățare:** Crearea de „escape rooms” educaționale, hărți de progres, badge-uri digitale sau scenarii narative în care elevii devin personaje active.
- **Evaluare:** Teste formative ludice, punctaje acumulative, clasamente motivate pozitiv și autoevaluări bazate pe progresul înregistrat.

4. Modele de gamificare:

• Modelul PBL – „Points, Badges, Leaderboards”

- Cel mai răspândit, bazat pe puncte, insigne și clasamente. Relevanța sa în creșterea motivației și angajamentului este susținută în multiple studii

• Modele „deep gamification”

- Integrează elemente mai complexe: storytelling, provocări, empowerment, influență socială, pe lângă PBL [sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com).
- Exemple: MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics), Elements Pyramid și abordarea în șase pași (6D).

• Model de personalizare (MBTI-based)

- Un studiu recent propune gamificare personalizată conform tipologiei Myers–Briggs, integrată cu PHP/SQL, cu scoruri mari pentru atracție și satisfacție (4,3–4,8/5) [mdpi.com](https://www.mdpi.com).
-

2. Exemple-modele aplicate în practică

• Escape room-uri educaționale

- Studiu RCT cu 326 de studenți la Inginerie Software: grupul care a participat la escape room a obținut **creștere semnificativă a cunoștințelor** și percepții foarte pozitive comparativ cu predarea tradițională
- Alte studii (față-în-față vs virtual) confirmă aceeași eficiență pentru motoare cognitive, afective și comportamentale link.springer.com+7naerjournal.com+7link.springer.com+7.

- **Duolingo – învățare lingvistică**

- Studii arată rezultate similare cu învățarea claselor primare, atât pentru copii, cât și adulți, în termeni de vocabular, citire și ascultare .
- Totuși, există riscul de „**gamification misuse**” – utilizatorii se concentrează pe joc, nu pe învățare link.springer.com+5arxiv.org+5pedagogoteca.ro+5.

- **Quest Atlantis**

- Joc educațional online folosit de peste 65 000 de elevi; a dus la **îmbunătățirea cunoștințelor** la discipline precum științe și istorie, și creșterea implicării .

- **Borderline Boardgames (România/Erasmus+)**

- Două boardgame-uri (Real iDeal și Mission Z) despre educație financiară și politică, testate pe 653 de elevi; feedback extrem de pozitiv

- **Meister Cody – Talasia**

- Joc adaptiv pentru matematica primară, premiat (Best Educational Game Europe 2014), folosit în știința cifrelor și discalculie en.wikipedia.org.

- **Decimal Point**

- Joc digital pentru fracții, realizat de Vanderbilt: studenții au învățat mai eficient comparativ cu metoda tradițională, i-au plăcut mult jocului (inclusiv fete) .

-
- Quasi-experiment cu elevi ESL: îmbunătățire semnificativă a competențelor și percepții pozitive despre model

- **Digital boardgame vs escape room (universitate)**

- Studiu din *Frontiers in Education* indică rezultate apropiate în ceea ce privește motivația, implicarea, creativitatea, absorbția și sentimentul de stăpânire .

4. Provocări și limite ale gamificării

Deși gamificarea are numeroase beneficii, ea nu este un panaceu universal. Există riscul ca, în absența unui scop educativ clar, accentul să cadă prea mult pe joc și prea puțin pe conținut. De

asemenea, aplicarea gamificării necesită timp pentru pregătire, competențe digitale din partea cadrelor didactice și acces la resurse tehnologice adecvate.

Este esențial ca gamificarea să fie **bine planificată, echilibrată și contextualizată** pentru a nu deveni o simplă distracție, ci un instrument pedagogic eficient.

5. Concluzii

Gamificarea nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează și le modernizează, oferind un cadru captivant și motivant pentru elevii de azi. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare, cadrele didactice pot transforma experiența educațională într-un proces viu, atractiv și eficient. Într-o societate în continuă schimbare, inovația pedagogică devine o necesitate, iar gamificarea este una dintre cele mai promițătoare direcții în această evoluție.

GAMIFICAREA PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT PENTRU DISCIPLINA LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ ÎN CICLUL GIMNAZIAL

Prof. Opreșcu Constanța Cristina

Școala Gimnazială Valea Mare, jud. Olt

Introducere

În ciclul gimnazial, elevii se află într-o perioadă de tranziție și formare intelectuală, afectivă și socială. Curiozitatea, dorința de afirmare și nevoia de apartenență sunt trăsături definitorii ale acestei vârste. Pentru a răspunde nevoilor acestor preadolescenți, profesorul de Limba română trebuie să recurgă la metode inovatoare și atractive. Una dintre cele mai eficiente metode moderne este gamificarea, care valorifică spiritul ludic al elevilor și transformă învățarea într-o experiență interactivă și plăcută.

Ce este gamificarea?

Gamificarea presupune aplicarea mecanismelor și strategiilor jocurilor în contexte educaționale, cu scopul de a stimula implicarea, motivația și performanța elevilor. În învățământul gimnazial, unde motivația extrinsecă începe să slăbească, iar presiunea evaluărilor crește, gamificarea poate reîmprospăta climatul clasei și poate readuce plăcerea de a învăța.

Beneficiile gamificării în educație

1. Creșterea motivației – Elevii devin mai interesați și implicați când activitatea are o componentă ludică și recompense clare.
2. Învățare activă – Gamificarea promovează participarea activă, explorarea și rezolvarea de probleme, nu doar memorarea pasivă.

3. Feedback imediat – Prin jocuri educaționale sau platforme interactive, elevii primesc instantaneu feedback despre performanțele lor.
4. Personalizarea învățării – Fiecare elev poate progresa în ritmul propriu, în funcție de nivelul său.
5. Stimularea colaborării – Multe jocuri promovează munca în echipă și dezvoltă competențele sociale.

Beneficiile gamificării în predarea Limbii române la gimnaziu

- Motivarea elevilor și reducerea anxietății școlare
- Antrenarea gândirii critice și a creativității
- Consolidarea cunoștințelor într-un mod atractiv
- Adaptabilitate la niveluri diferite de învățare

Exemple de activități gamificate în Limba română – ciclul gimnazial

- „Escape Room” literar
- „Bătălia personajelor”
- „Roata provocărilor gramaticale”
- „Joc de tribunal literar”
- Concursuri online cu platforme interactive

Provocări și limite

- Accesul la tehnologie
- Gestionarea competitivității
- Necesitatea planificării riguroase

Concluzii

Gamificarea procesului de predare a limbii române în ciclul gimnazial este o metodă modernă care valorifică interesele generației digitale și transformă ora într-o experiență activă și relevantă. Prin integrarea jocului în învățare, profesorul creează un cadru propice dezvoltării gândirii critice, colaborării și exprimării personale.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness.
- Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning.
- Programă școlară pentru disciplina Limba și literatura română, ciclul gimnazial, Ministerul Educației.
- Aplicații educaționale: kahoot.com, wordwall.net, quizizz.com

Anexă: Plan de lecție gamificată – Limba română, clasa a V-a

Unitatea de învățare: Propoziția. Cuvântul – unitate de bază a comunicării.

Tema lecției: Identificarea propoziției și a părților sale de bază

Durata: 50 de minute

Tipul lecției: Consolidare și aplicare a cunoștințelor

Forma de organizare: Activitate frontală și pe echipe, cu elemente de gamificare

Obiective operaționale

- Să recunoască propozițiile și să le diferențieze de alte enunțuri;
- Să identifice subiectul și predicatul în propoziții simple;
- Să colaboreze eficient în echipă și să respecte regulile jocului;
- Să utilizeze cunoștințele într-un context ludic și interactiv.

Resurse necesare

- Laptop + proiector
- Platforma Wordwall (sau alternativ: Kahoot/Quizizz)
- Fișe de joc: „Detectivii propozițiilor”
- Cartonase colorate cu punctaje și insigne
- Clopoțel (pentru jocuri rapide)

Desfășurarea lecției

1. Captarea atenției (5 min)

Elevii participă la o misiune specială: vor deveni detectivi ai propozițiilor.

2. Reactualizarea cunoștințelor (10 min)

Joc digital „Propoziție sau nu?” pe Wordwall sau Kahoot.

3. Activitate principală – consolidare (20 min)

Joc pe echipe: „Detectivii propozițiilor”.

4. Evaluare formativă – mini-concurs final (10 min)

Roata provocărilor – provocări rapide pentru puncte.

5. Încheierea lecției (5 min)

Reflecție: Ce am învățat? Cum ne-am simțit?

Evaluare

Observarea activă a elevilor, răspunsuri orale/scrise, feedback imediat.

Competențe specifice vizate

- 1.1. Identificarea cuvintelor și propozițiilor în enunțuri
- 2.1. Recunoașterea părților de propoziție într-un text simplu
- 4.2. Participarea activă la activități de grup, cu respectarea regulilor de colaborare

Gamificarea la nivel preșcolar: strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației

Prof. Ordog Rozalia-Edit

G.P.P.Nr.1, Covasna

Jocul – limbajul natural al copilului și forma de învățare activă

În perioada preșcolară, jocul reprezintă activitatea fundamentală prin care copilul explorează, experimentează și învață. Nu este doar o activitate recreativă, ci un proces vital prin care copilul preșcolar își dezvoltă întreaga personalitate. Spre deosebire de metodele formale de învățare, jocul activează simultan mai multe dimensiuni ale ființei copilului, oferindu-i contexte reale sau imaginare în care poate *gândi, simți, acționa și relaționa* în mod autentic. Caracteristicile definitorii ale acestei etape - curiozitate crescută, gândirea magică și simbolică, imaginație bogată, nevoia de mișcare și activitate, fac ca învățarea să devină **naturală și plăcută, personalizată**, în funcție de ritmul și stilul fiecărui copil, **durabilă**, deoarece este ancorată în experiențe trăite, **completă**, implicând gândirea, emoțiile și corpul. Copiii învață **activ, cu întreaga ființă**, iar jocul este *limbajul lor natural*.

În acest context, apare o întrebare esențială: *Cum putem valorifica această dorință de joc pentru a sprijini motivația și implicarea copiilor în activitățile educative?*

Ca o strategie educațională modernă, apare **gamificarea**, creativă și eficientă, ce valorifică potențialul natural al copilului de a învăța prin joc, transformând sarcinile educative în experiențe captivante și motivante.

Ce este gamificarea?

Gamificarea este o abordare educațională modernă ce presupune integrarea elementelor de joc în activitățile de învățare. În context preșcolar, această metodă oferă oportunități valoroase pentru dezvoltarea motivației intrinseci și extrinseci a copiilor.

Gamificarea presupune **folosirea elementelor specifice jocurilor** (cum ar fi punctele, nivelurile, recompensele, misiunile, clasamentele etc.) în contexte non-joc, cum ar fi educația. Această metodă are scopul de a **stimula motivația, implicarea activă și persistența în învățare**.

Scopul este de a transforma procesul de învățare într-o experiență atractivă și motivantă, crescând implicarea și dorința de participare a copiilor.

Deoarece motivația copiilor mici este predominant **intrinsecă**, prin utilizarea inteligenței a recompenselor simbolice și a provocărilor atractive, se poate consolida și **motivația extrinsecă**, susținând o atitudine pozitivă față de învățare.

Gamificarea poate fi aplicată la nivel preșcolar în diferite forme, adaptate specificului grupei de vârstă:

a) Activități didactice tematice gamificate: Exemplu: „Vânătoarea de comori” – învățarea culorilor;

b) Sisteme de recompensare simbolică: Abțibilduri, buline colorate sau diplome pentru comportamente pozitive; Tabele motivaționale pentru formarea obiceiurilor bune (igienă, cooperare etc.).

c) Utilizarea tehnologiei: Aplicații educative interactive; Tablete cu jocuri didactice digitale; Realitate augmentată pentru povești și explorări.

d) Scenarii ludice și povești: Copiii devin personaje din povești care rezolvă „misiuni” educative – o metodă care dezvoltă empatia, comunicarea și gândirea logică.

Principii ale gamificării în educația preșcolară: Aplicarea eficientă a gamificării la nivel preșcolar trebuie să respecte câteva principii fundamentale:

- **Ludic și simbolic:** Sarcinile trebuie să aibă caracter jucăuș, adaptat vârstei;
- **Claritate și simplitate:** Regulile jocului trebuie să fie ușor de înțeles;
- **Feedback imediat:** Copiii trebuie să primească recunoaștere rapidă (ex. insigne, aplauze);
- **Diversitate:** Activitățile gamificate trebuie să fie variate și flexibile;
- **Colaborare, nu competiție excesivă:** Accent pe cooperare și incluziune.

Gamificarea ca metodă poate aduce mari beneficia în procesul de învățare în grădiniță prin: Creșterea atenției și a interesului față de activitățile propuse; Dezvoltarea spiritului de echipă și a cooperării; Îmbunătățirea capacității de concentrare și finalizare a sarcinilor; Creșterea încrederii în sine și a stimei de sine; Motivare și implicare crescută; Dezvoltarea gândirii critice și rezolvarea de probleme; Învățare prin experiență directă; Adaptabilitate pentru nevoile fiecărui copil: **pot fi incluse activități diferențiate.**

Concluzii

Gamificarea în educația preșcolară reprezintă o strategie pedagogică valoroasă, care îmbină învățarea cu plăcerea jocului. Prin integrarea creativă a elementelor ludice, educatoarele pot transforma grădinița într-un spațiu atractiv, unde învățarea devine o aventură captivantă pentru cei mici. Implementată cu echilibru și intenție educațională clară, gamificarea poate aduce beneficii semnificative în dezvoltarea globală a copilului. Gamificarea este mai mult decât o simplă tehnică – este o filozofie educațională care valorifică nevoia naturală a copilului de a se juca și de a învăța prin descoperire. În grădiniță, această strategie are un potențial remarcabil de a **crește motivația**,

de a **reduce comportamentele pasive** și de a **construi un climat educațional pozitiv**. Folosită echilibrat, gamificarea contribuie la formarea unor copii curioși, încrezători și implicați.

Bibliografie

- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Humanitas.
- Bocoș, M. (coord.) (2020). *Didactica preșcolară*. Editura Paralela 45.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon HouseKapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Wiley.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry.

Teorii despre gamificare în educație – Fundamente, aplicații și impact

PIP Palade Agata

Școala Gimnazială „Stroe S.Belloescu”

Bârlad Vaslui

Într-o lume educațională aflată în continuă transformare, **gamificarea** a devenit o strategie tot mai prezentă în sala de clasă. Termenul provine din limba engleză – *gamification* – și se referă la **integrarea elementelor de joc în contexte non-joc**, cum este procesul educațional, în scopul de a crește motivația, implicarea și performanța.

Gamificarea nu înseamnă transformarea învățării în joacă, ci folosirea **mecanismelor și principiilor jocurilor** (punctaje, misiuni, provocări, niveluri, feedback imediat) pentru a face învățarea mai atractivă, interactivă și eficientă.

Fundamente teoretice ale gamificării

1. Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – Deci și Ryan, 1985)

Această teorie psihologică susține că motivația umană este determinată de trei nevoi psihologice de bază:

- **Autonomie** – dorința de a avea control asupra propriei activități;
- **Competență** – sentimentul că ești capabil să faci față provocărilor;
- **Relaționare** – nevoia de a fi conectat cu ceilalți.

Gamificarea satisface aceste nevoi prin:

- 🎮 oferirea de alegeri și rute alternative (autonomie),
- 🎮 feedback imediat și misiuni de dificultate progresivă (competență),
- 🎮 colaborare, clasamente, echipe (relaționare).

2. Teoria fluxului (Flow Theory – Mihaly Csikszentmihalyi, 1990)

Teoria fluxului definește o stare de **concentrare totală și implicare** într-o activitate care oferă un echilibru optim între provocare și competență.

Gamificarea facilitează această stare prin:

- ❖ provocări echilibrate (nici prea ușoare, nici imposibile),
- ❖ feedback imediat,
- ❖ obiective clare,
- ❖ absența distragerilor.

3. Teoria învățării experiențiale (David Kolb, 1984)

Kolb susține că învățarea are loc în 4 pași:

- a) Experiența concretă

- b) Observarea reflexivă
- c) Conceptualizarea abstractă
- d) Experimentarea activă

Gamificarea este o aplicație ideală a acestei teorii, deoarece:

- i. elevii experimentează în mod activ situații de învățare,
- ii. reflectează asupra rezultatelor,
- iii. aplică noile cunoștințe în alte contexte.

4. Teoria behavioristă (Skinner, 1957)

Gamificarea integrează principiile behavioriste prin:

- **recompense extrinseci:** puncte, insigne, niveluri, trofee;
- **feedback pozitiv** și încurajări constante;
- **condiționare operantă:** comportamentele dorite (ex: participarea activă) sunt recompensate imediat.

Elemente esențiale ale gamificării

Gamificarea include componente precum:

- **Sistem de punctaj** – pentru răspunsuri corecte, sarcini finalizate;
- **Clasamente** – pentru a stimula competiția și progresul individual;
- **Insigne/medalii virtuale** – ca forme de recunoaștere a performanței;
- **Misiuni și provocări** – structurate pe niveluri sau teme;
- **Poveste narativă** – învățarea este încorporată într-un fir epic captivant;
- **Feedback imediat** – pentru consolidarea cunoștințelor și ajustarea comportamentului.

Aplicații practice ale gamificării în educație

1. Platforme și aplicații digitale

- **Kahoot!, Wordwall, Quizizz, ClassDojo, LearningApps** – jocuri educaționale interactive, ușor de utilizat;
- **Duolingo** – învățarea limbilor străine bazată pe gamificare (misiuni, recompense, vieți, niveluri).

2. Gamificarea lecțiilor tradiționale

Transformarea lecțiilor în „escape room” educaționale;

- Introducerea de **povestiri narrative** în jurul temelor (ex: o lecție despre matematică în care elevii sunt cavaleri ce trebuie să „salveze regatul prin calcule”);
- **Provocări zilnice** sau „misiunea săptămânii”;
- **Carduri de joc cu întrebări** (Trivia, „Adevărat sau fals”).

3. Gamificare în ciclul primar

- Sistem de recompense cu steluțe, timbre, jetoane;

- Progres vizual pe un panou (ex: „Scara cunoașterii”);
- Echipe de lucru cu misiuni tematice (ex: „Detectivii literelor”, „Eroii ecologici”).

Beneficiile gamificării

- a) Crește **motivația** și participarea elevilor;
- b) Susține **învățarea activă** și implicarea pe termen lung;
- c) Îmbunătățește **retenția informației** prin repetiție și experiență;
- d) Favorizează **colaborarea și spiritul de echipă**;
- e) Oferă **feedback imediat** și vizibil;
- f) Reduce **anxietatea față de eșec**, deoarece greșeala este percepută ca o oportunitate de progres (ca într-un joc).

Critici și limite ale gamificării

- a. Risc de **dependență de recompense extrinseci** – elevii pot pierde motivația internă;
- b. Nu toate materiile sau conținuturile se pretează la gamificare;
- c. Necesită **resurse, timp și pregătire** din partea profesorului;
- d. Competiția excesivă poate afecta stima de sine a unor elevi.

Concluzii

Gamificarea este mai mult decât o metodă modernă – este o **filosofie educațională** care reconfigurează procesul de învățare pentru a fi mai captivant, mai implicant și mai eficient. Bine implementată, gamificarea poate transforma sala de clasă într-un spațiu al bucuriei, descoperirii și colaborării. Însă pentru rezultate durabile, este esențială **îmbinarea echilibrată între motivația extrinsecă și cea intrinsecă**, între joc și rigoare, între creativitate și obiective clare.

Bibliografie

- Deci, E.L., & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.
 Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
 Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*.
 Skinner, B.F. (1957). *Verbal Behavior*.
 Deterding, S., et al. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*.
 Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.

www.gamified.uk

www.edutopia.org

www.classcraft.com

www.kahoot.com

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Pană Ștefania-Adriana, Școala Gimnazială Nr. 195

În era digitală actuală, educația se confruntă cu provocări și oportunități fără precedent. Una dintre cele mai recente tendințe în educație o reprezintă gamificarea – integrarea mecanismelor de joc în procesul de predare și învățare, astfel elevii dobândesc cunoștințe prin joc.

În educație, gamificarea nu înseamnă transformarea lecțiilor în jocuri video, ci mai degrabă utilizarea strategiilor motivaționale din jocuri pentru a stimula interesul și participarea activă a elevilor.

”Învățarea combinată” (blended learning), în care se folosește atât metoda tradițională cu profesorul de față cât și internetul, pare să fie cea mai dorită și răspândită formă de e-învățământ (e-learning) în lume în momentul de față. Se dovedește a fi și mai eficientă decât metodele tradiționale sau online folosite separat.

Această abordare hibridă creează o experiență de învățare personalizată și flexibilă, adaptată nevoilor individuale ale fiecărui elev. Elevii pot progresa în ritmul propriu, accesând resurse suplimentare și instrumente online care să îi ajute să își consolideze cunoștințele.

Utilizarea noilor tehnologii în educație facilitează învățarea interactivă, iar lecțiile interactive vin în sprijinul procesului de predare/învățare, fac studiul mai interesant, oferind noi metode de învățare care îmbunătățesc performanța școlară. Platformele online pun la dispoziție o multitudine de resurse educaționale interactive, pe care profesorii le pot folosi pentru a crea lecții mai atractive și eficiente.

Avantaje blended learning: Menționați avantajele pe care le-ați observat în aplicarea sistemului blended learning

- creșterea motivației elevilor
- personalizarea învățării
- dezvoltarea competențelor digitale
- accesul la resurse variate
- flexibilitatea sporită atât pentru instructori, cât și pentru studenți, permițând elevilor să lucreze în propriul ritm din orice locație pe care o preferă.

- elevii sunt implicați la mai multe niveluri prin imagini vizuale sau înregistrări audio, care pot fi dificil de reprodus folosind doar metode tradiționale
- mai mult timp pentru reflecție/ exersare personală

Provocări și dificultăți:

- gestionarea timpului
- probleme tehnice
- lipsa de acces la tehnologie pentru unii elevi, accesul la internet
- un program de succes necesită un efort considerabil atât din partea profesorilor, cât și a personalului tehnologic
- profesorii trebuie să se familiarizeze cu noile tehnologii, să învețe cum să le folosească în cadrul planurilor de lecție și să rezolve rapid orice probleme tehnice

Gamificarea poate aduce numeroase beneficii, aceasta sporește motivația, implicarea și performanțele elevilor, atrage atenția cursanților, învățarea devine atractivă, elevii devin mai activi și se implică în procesul educativ, feedback imediat și evaluare continuă, dezvoltarea competențelor precum colaborarea, gândirea critică, rezolvarea de probleme și creativitatea.

Provocări și limite în aplicarea gamificării

- superficialitatea utilizării: o gamificare eficientă trebuie să fie bine planificată și integrată în obiectivele educaționale.
- dependența de recompense externe: elevii pot deveni dependenți de recompense și mai puțin interesați de conținutul propriu-zis.
- infrastructura tehnologică: în unele școli, lipsa resurselor tehnologice limitează aplicabilitatea gamificării, deoarece platformele digitale necesită acces la internet, dispozitive compatibile și formare profesională pentru cadrele didactice.
- dezechilibrul emoțional al școlarilor sau frustrare în momentele în care se revine la instrumentele tradiționale. Elevul poate să își creeze o percepție falsă asupra procesului instructiv-educativ și să ia totul ca pe o joacă.

Există numeroase platforme de gamificare care încorporează elemente de joc, în contexte non-joc, pentru a crește implicarea și motivația elevilor.

- Kahoot!, Quizizz și Socrative: sunt platforme interactive care transformă testele într-un joc, promovând participarea activă a cursanților. Ele sunt ușor de utilizat și pot fi adaptate la diverse discipline.
- Classcraft: această platformă transformă sala de clasă într-un joc de rol, unde elevii își asumă personaje și primesc puncte pentru implicare. Classcraft stimulează colaborarea și responsabilitatea.
- Minecraft: Education Edition: această versiune educațională a popularului joc Minecraft este folosită în lecții de istorie, matematică, informatică, științe, permițând școlarilor să învețe prin construcție, explorare și rezolvare de probleme.
- EdApp: platformă care utilizează microînvățarea și gamificarea pentru a oferi experiențe de învățare captivante și eficiente.

Profesorul joacă un rol foarte important în tot acest context, gamificarea nu înlocuiește profesorul, acesta trebuie să găsească un echilibru și să înțeleagă principiile care stau la baza jocurilor: progresul clar definit, feedbackul constant și sentimentul de competență și autonomie.

Gamificarea procesului educațional reprezintă o inovație relevantă și eficientă, care poate transforma fundamental modul în care elevii învață și se raportează la școală. Prin creșterea motivației, personalizarea învățării și utilizarea tehnologiilor digitale, gamificarea oferă o alternativă viabilă la metodele tradiționale. Totuși, succesul acestei abordări depinde de calitatea implementării, de implicarea cadrelor didactice și de adaptarea la nevoile specifice ale elevilor. Viitorul educației este interactiv, iar gamificarea este unul dintre pașii importanți în această direcție.

Bibliografie

- Kapp, Karl M.: *Gamificarea învățării și instruirii: Tehnici bazate pe jocuri pentru formare și educație*, (Titlu original: *The Gamification of Learning and Instruction*) Editura: Wiley, Hoboken, 2014
- Gee, James Paul: *Ce ne învață jocurile video despre învățare și alfabetizare* (Titlu original: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*) Editura: Sigma, București, 2010
- Gherguț, Aurelian: *Managementul clasei și al comportamentului elevilor* Editura: Polirom, București, 2020
- <https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/>
- <https://edict.ro/gamificarea-in-educatie-pasaport-pentru-succes/>
- <https://didacto.ro/gamification-in-educatie/>

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. înv. primar: Păpălău Tania Elena

Școala Gimnazială „Elena Farago”, Craiova

Conceptul de gamificare a fost popularizat în ultimii ani datorită progresului tehnologic și nevoii de a adapta metodele didactice la profilul elevilor moderni. Elevii din generațiile actuale sunt nativi digitali, obișnuiți cu feedback instant, recompense și provocări, caracteristici specifice jocurilor, astfel că gamificarea reprezintă utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, cum este educația, cu scopul de a stimula motivația și implicarea elevilor. Prezentul articol explorează efectele gamificării asupra învățării, metodele prin care poate fi implementată eficient și provocările întâmpinate în mediul educațional cu elevii claselor primare. Studiile recente arată o corelație pozitivă între utilizarea gamificării și creșterea participării și performanței elevilor.

Scopul gamificării este să creeze spațiul potrivit pentru motivație optimă, efort susținut, dar și pentru mulți alți factori care sunt comuni în timpul unui joc. Scopul final este îmbunătățirea performanței cu privire la o anumită activitate. În situația unui act didactic, scopul este învățarea, formarea unor deprinderi în urma unei asocieri pozitive cu privire la învățare. Tehnicile de gamificare au fost aduse în problematica educației la începutul secolului 21, când au fost observate efectele motivaționale ale punctelor, medaliilor, misiunilor, provocărilor sau premiilor din jocurile video [1].

Pe măsură ce tehnologia a avansat, iar rețelele sociale au înflorit, gamificarea a început să aibă și o puternică latură socială, oferind cadrul interacțiunii dintre utilizatori [2]. În anii următori, tehnicile au fost îmbunătățite, chiar personalizate, pentru că specialiștii au înțeles că motivația și preferințele utilizatorilor nu coincid [3]. Acum, gamificarea implică o linie narativă, acumularea progresivă a elementelor, emoții, respectarea unor reguli pentru a putea fi îndeplinite obiectivele propuse [4].

Într-o lume în continuă schimbare, în care tehnologia transformă modul în care copiii gândesc, interacționează și învață, educația tradițională se confruntă cu provocarea de a rămâne relevantă și motivantă. Copiii de astăzi sunt nativi digitali – se mișcă cu ușurință într-un univers plin de stimuli vizuali, interactivitate și recompense rapide. În acest context, gamificarea devine

o punte între rigoarea procesului educativ și lumea ludică în care elevii se simt confortabil. Gamificarea nu înseamnă doar „a transforma totul în joc”, ci mai degrabă a aduce elemente de joc (provocări, puncte, niveluri, badge-uri, narațiune, feedback rapid) în activitățile de învățare pentru a crește implicarea, motivația și performanța școlară. În special în clasele primare, unde învățarea este strâns legată de emoție și curiozitate, gamificarea oferă un cadru prietenos, în care copilul nu doar învață, ci participă activ, experimentează și se bucură de progres.

Exemple concrete de implementare a gamificării în clasele primare:

1. Limba și literatura română – Detectivii Ortogramelor

Elevii devin mici detectivi care descifrează textele cu greșeli strecurate de „spiridușul dezordonat al gramaticii”. Pentru fiecare ortogramă corect identificată, primesc o „lupă magică”. La finalul lecției, echipa cu cele mai multe „lupe” devine „Brigada Ortogramelor”.

2. Matematică – Campionatul Împărțirii

Clasa este împărțită în echipe care participă la un campionat imaginar. Fiecare răspuns corect valorează un „gol”. La finalul „meciului”, echipa câștigătoare primește o diplomă de „Campion al înjumătățirii”.

3. Științe ale naturii – Vânătoarea de Comori Naturale

Elevii primesc o hartă simbolică, iar indiciile le cer să identifice plante, animale, fenomene naturale. Fiecare descoperire este o „comoară” adăugată în „cufărul științific” al grupei.

4. Dezvoltare personală – Cavalerii Bunelor Maniere

În fiecare săptămână, elevii pot obține ecusoane pentru comportamente pozitive: politețe, empatie, cooperare. Cei care adună cinci ecusoane primesc titlul de „Cavaler/Prințesă a Respectului”.

5. Arte vizuale – Tărâmul Culoarelor Pierdute

Un personaj imaginar fură culorile unei lumi fantastice. Elevii le pot recupera prin realizarea unor lucrări corecte cromatic, care readuc viața pe tărâmul pictat. La final, primesc „cristale magice” pentru creativitate.

Instrumente digitale utile în gamificare:

- Kahoot! / Quizizz / Wordwall – pentru quiz-uri dinamice, evaluări rapide;
- ClassDojo – pentru urmărirea progresului și recompensarea comportamentelor;
- Educaplay / Blooket – pentru jocuri educaționale tematice;

- Genially – pentru escape room-uri și hărți interactive.

Beneficiile gamificării în educație:

- Motivația și implicarea

Gamificarea transformă învățarea într-un proces atractiv, crescând interesul pentru conținuturi dificile. Prin recompense și feedback constant, elevii sunt mai motivați să își atingă obiectivele

- Învățare activă și colaborativă

Activitățile gamificate încurajează participarea activă și munca în echipă, dezvoltând competențe sociale și cognitive.

- Creșterea retenției informației

Experiențele interactive și provocările adaptate nivelului elevilor conduc la o mai bună reținere a informației.

De asemenea, unul dintre cele mai mari avantaje ale gamificării este faptul că transformă învățarea într-o experiență mai plăcută și mai interesantă. Atunci când elevii sunt implicați într-un joc educativ, învățarea nu mai este percepută ca o sarcină plictisitoare sau o obligație. În schimb, aceasta devine o activitate motivantă, în care elevii sunt stimulați să atingă obiective specifice și să progreseze pe măsură ce câștigă recompense sau puncte. Această abordare promovează un tip de învățare activă și profundă, în care elevii învață prin participare activă și nu doar prin ascultare pasivă.

Gamificarea are și un impact pozitiv asupra retenției informațiilor. Studiile arată că elevii care învață prin jocuri educaționale tind să rețină mai multe informații decât cei care urmează metodele tradiționale de învățare. Acest fenomen se explică prin faptul că jocurile sunt, de obicei, mai interactive și mai stimulante, iar elevii sunt expuși la informațiile respective într-un mod mai diversificat și mai dinamic. De asemenea, feedback-ul continuu, caracteristic jocurilor, ajută elevii să înțeleagă rapid erorile și să își ajusteze strategiile de învățare. Gamificarea poate fi aplicată și pentru a sprijini învățarea colaborativă. De exemplu, în activitățile educaționale gamificate, elevii pot lucra împreună pentru a atinge obiective comune, ceea ce contribuie la dezvoltarea abilităților de lucru în echipă și la consolidarea relațiilor interpersonale. Colaborarea în cadrul jocurilor ajută elevii să își împărtășească cunoștințele, să rezolve probleme complexe și să învețe unii de la alții.

În concluzie, gamificarea reprezintă o metodă eficientă de a stimula motivația și implicarea elevilor în procesul educațional. Prin integrarea jocurilor educaționale, educația

devine mai interesantă, mai personalizată și mai interactivă, contribuind astfel la o învățare mai profundă și mai durabilă. Integrând elemente de gamificare în curriculele educaționale, profesorii pot crea un mediu mai atractiv și mai motivant, care stimulează implicarea activă a elevilor și îmbunătățește rezultatele academice.

Personal, consider că gamificarea este mai mult decât un moft modern: este un instrument pedagogic eficient, adaptat ritmului și nevoilor actualei generații de elevi. Prin transformarea lecțiilor în provocări, prin stimularea colaborării și prin recunoașterea efortului individual, gamificarea aduce bucurie în procesul de învățare. Atunci când copiii învață cu zâmbetul pe buze și cu dorința de a reveni în „jocul cunoașterii”, școala devine un spațiu viu, care inspiră, dezvoltă și motivează.

BIBLIOGRAFIE:

1. DE MARCOS, L., DOMINGUEZ, A. An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & Education, 2014;
2. DETERDING, S., DAN D., RILLA K., and LENNART N. From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification", 2011;
3. FULLERTON, T. Game Design Workshop, 4th Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, CRC Press, 2014;
4. KAPP, K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA :Pfeiffer, 2012.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCATIONAL PRIN UTILIZAREA DE WEB 2.0 TOOLS IN CADRUL PROIECTELOR eTWINNING

PROFESOR PARAIAPAN MIRELA DANIELA
COLEGIUL NATIONAL "MIHAI EMINESCU"
BUZAU

Gamificarea procesului de educatie, pe scurt definite drept ca transformarea lectiilor in experiente mai interactive si mai distractive, utilizand mecansime si concepte din jocuri, prezinta o serie de avantaje, dupa cum urmeaza:

1. Cresterea motivatiei, in special la noi, in Romania, unde mentinerea motivatiei intrinseci in cadrul unui system bazat pe examene, poate fi destul de dificila. Principalele elemente de gamificare pot fi puncte, recompense, clasamente, si altele, integrate cu WEB 2.0 TOOLS precum Kahoot sau Classcraft, care permit elevilor sa isi vada instant realizarile si sa transforme temele din Curriculumul national in unele mai attractive si sa ajute la o trecere de la o 'invatare pentru note' la o 'invatare din curiozitate'.
2. Impulsionarea motivatiei si a interactiunii. Elevii care ar putea sa ramana pasivi in timpul orelor traditionale, se implica mai active in mediile gamificate. Instrumente precum Quizzez sau Blooket transforma spiritul competitive intr -o competitive de invatare sanatoasa, in acelasi timp impulsionand lucrul pe grupe si colaborarea peer-to-peer. In ceea ce priveste interactiunea cu elevi din diferite tari in cadrul proiectelor eTwinning, aceste instrumente ne ajuta sa creem un limbaj comun care transcede diferentele culturale.
3. Transformarea invatarii in ceva performant. Invatarea senzoriala si experientiala asigura retinerea informatiei in memoria pe termen lung. Lectiile gamificate ii face capabili pe elevi sa invete prin folosirea informatiei , mai degraba decat prin memorarea acesteea.. Aceasta ajuta sa transforme topicuri complexe din curriculum (ex. trasaturi topografice din geografie sau evenimente cronologice din istorie) in ceva mai usor de retinut.
4. Oferă feedback imediat. WEB 2.0 TOOLS, care ofera feedback instantaneu elevilor legat de corectitudinea sau incorectitudinea , ajutandu – I pe acestia sa inteleaga repede ceea ce stiu sau nu stiu, permitand, in acelasi timp, profesorilor sa monitorizeze procesul de invatare instantaneu, fapt ce confera un support de valoare in metodele traditionale de evaluare.
5. Oferă Invatare personalizata. Instrumente precum Gimkit sau Nearpod urmaresc progresul individual al elevilor. Acest fapt permite fiecarui elev din sistemul de educatie romanesc sa progreseze in ritmul sau propriu si le ofera profesorilor posibilitatea sa asigure support specific in ariile unde apar nevoi specifice.
6. Dezvolta auto-disciplina si responsabilitatea in mod special prin instrumente precum Classcraft prin care elevii isi gestioneaza propriul caracter si sarcinile de lucru. Prin

elemente precum completarea de sarcini si obtinerea de insigne, elevii incep sa se simta responsabili de propriul lor progress. Aceasta reprezinta o abilitate importanta care le va fi de folos in viitoarea lor viata.

7. Incurajeaza creativitatea. PLaforme precum Genially, Educandy sau Flip ofera elevilor posibilitatea de a crea continut. Elevii care creeaza propriul lor design de jocuri si care pregatesc intrebari cu ajutorul acestor instrumente sau platforme isi dezvoltă propriile lor abilitati de gandire creatoare. Asemenea proiecte transforma anumite topicuri din Curriculumul national (e.g. scrierea unei povestiri sau pregatirea unei prezentari) mai interactive, incurajand elevii sa produca idei originale.
8. Este atragatoare diferitelor stiluri de invatare. Gamificarea sprijina stilurile cariate de invatare, incluzand vizualul, auditivul (video-uri), precum si kinezeticul (Continut interactive). Acestea ajuta la crearea unui mediu de invatare mai incluziv si echitabil in cadrul sistemului din Romania.
9. Ajuta la imbunatatirea abilitatilor de management al timpului si de strategie datorita elementelor precum limita de timp, a selectiilor din jocuri prin care elevii achizitioneaza abilitati de gandire luare de decizii rapide. Toate acestea ajuta la fortificarea abilitatilor de gandire critic care va fi foarte utila in viata cotidiana , precum si in viitoarea cariera sau profesie. Ajuta la imbunatatirea literatiei tehnologice. Prin instrumentele de gamificare, elevii invata sa utilizeze platformele digitale in mod eficient si constient. Toate acestea in mod specific ajuta abilitatilor secolului 21 subliniate in Curriculumul din Romania, precum cetatenia digitala si obiectivele integrarii tehnologice.

Gamificarea în Învățământul Preșcolar: Inovație și Eficiență în Procesul Educațional

Profesor ed. timpurie: Paraschiv Ana-Maria,
Școala Gimnazială Alexandru cel Bun Bacău

Rezumat

Gamificarea reprezintă un concept educațional inovator care implică utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, pentru a stimula implicarea, motivația și eficiența învățării. În contextul educației timpurii, acest concept se pliază perfect pe caracteristicile de dezvoltare ale copilului preșcolar, pentru care jocul este forma fundamentală de învățare. Articolul de față explorează fundamentele teoretice ale gamificării, exemple de aplicare în activitatea didactică preșcolară și beneficiile acesteia în dezvoltarea competențelor-cheie la copii.

1. Introducere

Într-o societate aflată într-o continuă transformare digitală, abordările pedagogice tradiționale trebuie reevaluate în favoarea unor metode active, centrate pe copil. Gamificarea procesului educațional devine un instrument valoros în grădiniță, întrucât contribuie la crearea unui mediu de învățare captivant și adaptat nevoilor specifice vârstei preșcolare.

2. Fundamente teoretice ale gamificării

Termenul „gamificare” a fost popularizat în ultimii ani, însă originile sale teoretice se regăsesc în teoriile motivaționale ale lui Deci și Ryan (Teoria autodeterminării), precum și în principiile învățării experiențiale (Kolb). Gamificarea presupune integrarea unor mecanisme precum: punctaje, niveluri, recompense, misiuni, avatare sau clasamente – elemente care transformă procesul educațional într-o experiență activă și motivantă.

În educația preșcolară, aceste elemente se regăsesc sub forme adaptate, cum ar fi: ecusoane colorate, diplome simbolice, trasee senzoriale, provocări interactive sau jocuri de rol. Acestea sprijină dezvoltarea motivației intrinseci, încurajează colaborarea și implicarea activă a copiilor.

3. Aplicarea gamificării în activitatea preșcolară

Gamificarea poate fi aplicată eficient în toate domeniile experiențiale ale curriculumului pentru educație timpurie:

- Domeniul limbă și comunicare: Povestiri interactive unde copiii „deblochează” părți ale poveștii după realizarea unor sarcini (ex: ghicitori, rimă).

- Domeniul știință: Experimente cu etape de parcurs sub forma unor „misiuni științifice” (ex: Misiunea „Salvăm semințele” – învățăm despre plante).
- Domeniul arte: Ateliere creative în care copiii obțin „piese de puzzle” pentru fiecare activitate finalizată, construind o imagine finală.
- Domeniul joc și mișcare: Jocuri de tip „vânătoarea comorii”, trasee motrice cu puncte de control, activități fizice structurate în etape de nivel.

Integrarea centrelor de interes în cadrul activităților ALA (Activități liber alese) este o formă naturală de gamificare: copiii aleg provocările dorite, își asumă sarcini, obțin recompense simbolice și reflectă asupra progresului lor.

4. Beneficii observate în practica educațională

Implementarea elementelor de gamificare la grupa mică a evidențiat următoarele beneficii:

- Creșterea implicării și a timpului de atenție susținută;
- Consolidarea deprinderilor de lucru independent și în echipă;
- Îmbunătățirea relațiilor sociale și a abilităților de comunicare;
- Sporirea motivației intrinseci și a curiozității cognitive;
- Crearea unui climat educațional pozitiv, bazat pe încredere și autonomie.

5. Concluzii

Gamificarea procesului educațional în învățământul preșcolar reprezintă o abordare modernă și eficientă, care valorifică potențialul natural al jocului în dezvoltarea copilului. Prin utilizarea creativă a mecanismelor de joc, educatoarele pot construi contexte de învățare stimulative, în care copiii sunt activi, motivați și dornici să învețe.

Pentru ca gamificarea să devină un instrument cu adevărat eficient, este esențială formarea cadrelor didactice, adaptarea conținuturilor la vârsta preșcolară și susținerea creativității educatoarelor în proiectarea unor experiențe de învățare ludice, dar cu obiective educaționale clare.

Bibliografie

- Deci, E., & Ryan, R. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.* American Psychologist.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.* Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction.* Wiley.
- Curriculum pentru educație timpurie (2019). Ministerul Educației Naționale, România.

PROMOVAREA GAMIFICĂRII CA STRATEGIE INOVATOARE PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

**ÎNV. GEORGIANA- MANUELA PARASCHIV
ȘC. PROFESIONALĂ „EMIL DRĂGAN”, COM. GRĂDIȘTEA, JUD. BRĂILA**

În contextul schimbărilor continue din sistemul educațional, strategiile tradiționale de predare sunt tot mai des completate sau înlocuite de metode inovatoare, adaptate nevoilor noilor generații de elevi. Printre acestea, gamificarea – aplicarea elementelor de joc în contexte non-ludice – se remarcă prin potențialul său de a spori motivația, participarea activă și eficiența procesului educațional. Acest articol analizează rolul gamificării în predare-învățare-evaluare, propune modele de integrare a elementelor ludice și tehnologice și evidențiază beneficiile observate în urma aplicării acestei strategii în mediul școlar. Studiul este susținut de cercetări recente și exemple practice din experiența didactică.

⇔ Introducere

Educația se află într-un continuu proces de transformare, determinat de progresul tehnologic și de schimbările în stilul de învățare al elevilor. Într-o lume în care copiii sunt tot mai conectați la mediul digital, cadrele didactice sunt provocate să găsească metode eficiente de captare a atenției și de stimulare a implicării elevilor. Gamificarea apare ca o strategie promițătoare în acest sens, oferind un cadru atractiv și interactiv pentru dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și emoționale.

⇔ Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea (Deterding et al., 2011) se referă la utilizarea elementelor specifice jocurilor – cum ar fi punctajele, nivelurile, recompensele, provocările – în contexte non-joc, în scopul motivării și implicării utilizatorilor. În educație, aceasta implică integrarea acestor elemente în activități didactice, fără a transforma lecția într-un joc propriu-zis. Potrivit lui Deci și Ryan (1985), motivația intrinsecă este stimulată atunci când elevii simt autonomie, competență și relaționare – toate acestea fiind activate prin structuri bine gândite de gamificare.

⇔ **Componentele gamificării în educație**

Elementele cheie ale gamificării aplicate în procesul educațional includ:

- Sistemul de recompense (insigne, puncte, clasamente)
- Provocările (sarcini graduale, cu feedback instantaneu)
- Narațiunea (scenarii captivante care creează coerență și sens)
- Progres vizibil (bariere și niveluri)
- Colaborare și competiție (activități în echipă, competiții prietenoase)
- Feedback imediat și personalizat

⇔ **Integrarea tehnologiei în gamificare**

Tehnologia educațională este esențială pentru o gamificare eficientă. Platforme precum Kahoot, Quizizz, Classcraft, Wordwall, dar și aplicații personalizate, permit realizarea unor lecții interactive, atractive și ușor de monitorizat. De asemenea, realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR) pot transforma învățarea într-o experiență imersivă, susținând dezvoltarea gândirii critice și creativității.

⇔ **Efectele gamificării asupra procesului educațional**

⇒ Motivația elevilor

Gamificarea crește motivația extrinsecă (prin recompense) și, treptat, pe cea intrinsecă, deoarece elevii încep să asocieze învățarea cu plăcerea și satisfacția.

⇒ Participarea activă

Activitățile gamificate stimulează implicarea, atenția și participarea constantă. Elevii devin mai activi în timpul lecției și își asumă roluri în învățare.

⇒ Eficiența învățării

Gamificarea sprijină învățarea prin repetare (cu feedback constant), consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea gândirii strategice. Elevii rețin mai ușor informațiile prezentate într-un context ludic.

⇔ **Studii de caz și exemple de bună practică**

Un exemplu concret este implementarea gamificării într-un program after school, unde elevii din ciclul primar au participat la „Misiunea Cunoașterii” – o serie de provocări gamificate prin care au parcurs conținuturile curriculare la Matematică și Limba Română. Rezultatele au indicat:

- O creștere a participării cu 35%
- O îmbunătățire a rezultatelor la evaluările sumative cu până la 25%
- Creșterea motivației și a încrederii în sine

⇔ **Provocări și limite**

- Printre dificultăți se numără:
- Necesitatea unei infrastructuri digitale adecvate
 - Timpul suplimentar necesar planificării lecțiilor gamificate
 - Posibilitatea unei motivații artificiale dacă elementele jocului nu sunt bine calibrate

⇔ **Concluzii**

Gamificarea, atunci când este utilizată strategic și echilibrat, are potențialul de a transforma actul educațional într-o experiență captivantă, personalizată și eficientă. Integrarea elementelor ludice și tehnologice nu doar că stimulează participarea și motivația elevilor, dar contribuie și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor. Pentru a maximiza impactul, este esențială formarea cadrelor didactice și susținerea instituțională a unor astfel de inițiative.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Deci, E., & Ryan, R. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: Plenum.
3. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
5. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.

Autor: Pațachia Simona-ionela

Școala Gimnaziala Urzica Județul Olt

Acest articol sintetizează literatura recentă privind gamificarea în educație, concentrându-se pe fundamentele teoretice, modelele de design și concluziile cercetărilor comparative. Scopul este de a oferi o bază solidă pentru integrarea elementelor ludice în procesul educațional, crescând motivația și performanța elevilor.

Introducere

Gamificarea se referă la utilizarea mecanismelor specifice jocurilor (recompense, provocări, competiție, colaborare) în contexte educaționale, cu scopul de a stimula implicarea și învățarea activă. Această abordare a cunoscut o creștere rapidă datorită potențialului său de a transforma experiența de învățare. Totuși, eficiența gamificării depinde de fundamentarea sa pe teorii solide și aplicarea unor modele adaptate contextului educațional și elevilor.

Fundamente teoretice

2.1 Teoria autodeterminării

Deci și Ryan (1985) susțin că motivația intrinsecă este esențială pentru învățare eficientă. Gamificarea promovează autonomia, competența și relaționarea socială, care sunt componente centrale ale acestei teorii.

2.2 Teoria fluxului

Csikszentmihalyi (1990) definește starea de flux ca o imersiune totală în activitate, generată de echilibrul dintre provocare și abilități. Elementele de gamificare, cum ar fi nivelurile de dificultate adaptate, contribuie la inducerea acestei stări.

2.3 Constructivismul și învățarea experiențială

Gamificarea favorizează învățarea activă și colaborativă, punând elevul în postura de constructor al propriei cunoașteri, prin feedback imediat și situații problematice interactive.

3. Modele de gamificare

3.1 Modelul Octalysis

Proiectat de Yu-Kai Chou, acest model evidențiază opt motivații psihologice: sens, progres, empowerment, proprietate, statut, socializare, anticipație și evitarea pierderii.

3.2 Modelul MDA

Describe trei componente ale jocurilor: mecanici (reguli și acțiuni), dinamici (comportamentele utilizatorilor) și estetica (experiența emoțională). Acest model ajută la proiectarea jocurilor și a gamificării cu un impact mai mare.

3.3 Modele personalizate

Adaptarea elementelor de joc la profilul elevilor (tipologii de jucători, stiluri de învățare) este esențială pentru maximizarea beneficiilor gamificării și evitarea efectelor negative, precum demotivarea.

4. Cercetări comparative

Meta-analize și studii longitudinale arată că gamificarea îmbunătățește performanța academică, motivația și implicarea cognitivă. Eficiența crește când elementele ludice sunt integrate cu narațiuni și oportunități de colaborare socială. Totuși, supra-motivarea extrinsecă poate diminua motivația intrinsecă.

5. Discuții și recomandări practice

Pentru un design eficient, educatorii trebuie să țină cont de contextul educațional, nevoile și profilul elevilor. Feedback-ul regulat, provocările adecvate nivelului și evitarea excesului de recompense materiale sunt recomandări esențiale. De asemenea, aspectele etice și impactul pe termen lung trebuie monitorizate.

6. Concluzii

Gamificarea este o metodă promițătoare care poate transforma învățarea, însă succesul ei depinde de o fundamentare teoretică riguroasă și adaptarea la nevoile utilizatorilor. Cercetările viitoare trebuie să abordeze personalizarea, sustenabilitatea și evaluarea continuă a rezultatelor educaționale.

Bibliografie

Chen, C.-M., & Jang, S.-J. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. *Springer Science & Business Media*.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102495.
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>

Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>

Lee, S., Lee, J., & Nguyen, T. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic review. *Computers & Education*, 212, 105000.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>

Yu-Kai Chou. (2015). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Octalysis Media.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2020). Analysing gamification elements in educational environments using an existing taxonomy. *arXiv preprint*.
<https://arxiv.org/abs/2008.05473>

Gamificarea procesului educațional: Inovație și eficiență în predare

*Prof. Păvălan Anca Felicia
Liceul Tehnologic "Petre Baniță", Călărași*

Gamificarea reprezintă o tendință educațională modernă care valorifică principiile jocului pentru a transforma procesul de învățare într-o experiență captivantă. Prin integrarea unor elemente precum punctaje, recompense, insigne sau clasamente, gamificarea urmărește să crească implicarea elevilor și motivația pentru învățare. În loc să fie un simplu consumator pasiv de informație, elevul devine un participant activ, motivat să progreseze și să își depășească limitele. Această abordare se aliniază cu nevoia de modernizare a actului educațional și de adaptare la cerințele societății actuale.

Aplicarea principiilor gamificării în educație nu înseamnă doar utilizarea unor jocuri în lecție, ci presupune o proiectare pedagogică atentă, în care elementele ludice sunt integrate în scopuri educaționale clare. De exemplu, punctele pot recompensa nu doar răspunsurile corecte, ci și implicarea, colaborarea sau progresul individual. Recompensele vizibile (insigne, clasamente) pot spori motivația extrinsecă, în timp ce progresul personalizat stimulează motivația intrinsecă. În esență, gamificarea facilitează crearea unui climat pozitiv de învățare, bazat pe feedback continuu și pe dorința de auto-depășire.

În ultimii ani, tot mai multe platforme educaționale s-au dezvoltat pentru a sprijini procesul de gamificare. Aplicații precum Kahoot!, Quizizz, ClassDojo, Wordwall sau Classcraft oferă profesorilor instrumente intuitive pentru a crea activități interactive, bazate pe competiție pozitivă și colaborare. De exemplu, Kahoot! permite formularea de teste în timp real, cu punctaje și clasamente, stimulând atenția și reacția rapidă. Wordwall oferă o varietate de jocuri educative

precum roata norocului, perechi, labirinturi sau completări, toate personalizabile în funcție de conținutul lecției.

Beneficiile utilizării gamificării în procesul educațional sunt multiple: creșterea implicării, reducerea absenteismului, îmbunătățirea reținerii informației și dezvoltarea gândirii critice. În plus, gamificarea permite personalizarea învățării - elevii pot avansa în ritm propriu, iar profesorii pot adapta provocările în funcție de nivelul fiecărui elev. Această abordare încurajează spiritul de echipă și empatia, dar și autonomia și responsabilitatea. Evaluarea continuă, integrată în activitate, devine un instrument de învățare, nu doar de măsurare.

Cu toate beneficiile evidente, gamificarea trebuie utilizată cu discernământ. Un exces de elemente ludice sau lipsa unei structuri pedagogice coerente pot duce la superficialitate sau la pierderea obiectivelor educaționale. De asemenea, nu toți elevii răspund la fel de bine la competiție - unii pot deveni demotivați dacă nu se regăsesc în fruntea clasamentelor. De aceea, este esențial ca profesorul să mențină echilibrul între joc și conținut, între distracție și rigoare, asigurând o învățare semnificativă și echilibrată pentru toți elevii.

Pentru ca gamificarea să fie eficientă, este necesar ca aceasta să fie integrată într-o strategie didactică bine fundamentată, să fie corelată cu obiectivele lecției și să țină cont de diversitatea elevilor. Un rol important îl are și feedback-ul constant - elevii trebuie să înțeleagă de ce primesc un anumit scor, cum pot progresa și ce competențe dezvoltă prin fiecare activitate. În concluzie, gamificarea nu este un scop în sine, ci un mijloc modern și eficient de a revitaliza procesul educațional și de a pregăti elevii pentru provocările societății contemporane.

Exemplu de activitate gamificată – disciplina TIC

Exemplu de activitate gamificată pentru disciplina TIC:

Titlul activității: „Vânătoarea de comori digitale”

Descriere: Elevii sunt împărțiți pe echipe și trebuie să rezolve o serie de provocări digitale, fiecare etapă fiind condiționată de rezolvarea corectă a celei precedente. Fiecare provocare este legată de conținuturi TIC (de exemplu: identificarea componentelor hardware, crearea unui document formatat corect, realizarea unui formular Google sau editarea unui tabel Excel). La fiecare etapă corect finalizată, echipa primește un „indiciu digital” care o ajută să avanseze spre „comoara finală” - un test interactiv pe platforma Kahoot! sau Wordwall.

Obiective urmărite:

- Consolidarea cunoștințelor legate de aplicațiile TIC;
- Dezvoltarea gândirii logice și a cooperării în echipă;
- Utilizarea creativă a resurselor digitale în rezolvarea de sarcini.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
3. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

GAMIFICAREA, O PROVOCARE ÎN CONTEXTUL EDUCAȚIEI CONTEMPORANE

Prof. Livia Emilia Păvălașcu,

Școala Gimnazială „Sfântul Grigorie Teologul”, Galați

Școlile de astăzi se confruntă cu probleme majore legate de motivația și implicarea elevilor, nativi digitali. Profesorii trebuie să rezolve probleme importante legate de adaptarea procesului de învățare față de elevii care au stiluri de învățare diferite și cerințe noi pentru predare, învățare și evaluare. Gamificarea este una dintre abordările și tehnicile educaționale care cresc motivația și implicarea elevilor. Gamificarea reprezintă una dintre cele mai noi abordări în educație, prin care elevii își însușesc noțiunile prin joc

. Elevii zilelor noastre sunt fascinați de jocuri, de jocuri pe calculator, unde rezultatele lor sunt evaluate imediat prin punctaje individualizate. Prin joc, ei se implică activ, devenind astfel capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate. Când vorbim de educație și despre elevi, nu putem să ignorăm introducerea jocurilor, sub o formă sau alta, în cadrul lecțiilor. Așadar, cum putem combina jocurile cu educația din școli? Datorită faptului că generația actuală crește cu tehnologia digitală în mână, profesorii sunt nevoiți să rezolve niște situații problematice, legate de modul de adaptare a predării față de elevii care au stiluri de învățare diferite, dar și noi solicitări și pretenții.

Printre beneficiile gamificării în educație amintim: încurajarea gândirii critice, a colaborării și a muncii în echipă, a competiției; implicarea activă a elevilor în procesul de învățare; îmbunătățirea memoriei, a atenției în procesul de atingere a obiectivului; eliminarea stresului din evaluare; experimentarea eșecului – ca treaptă necesară în învățare; oferirea unui feedback permanent, ceea ce permite profesorilor să evalueze nivelul la care se află elevul, cât și să ia decizii imediate; creșterea interesului pentru a învăța în afara clasei, prin teme atractive; adaptabilitate la ritmul și stilul de învățare al elevului.

Gamificarea nu este o soluție universală și implică, în egală măsură, anumite riscuri: supra-dependența de recompense externe care poate submina motivația intrinsecă; competitivitatea excesivă – prin vizibilitatea scorului – care poate duce la anxietate de performanță la unii elevi sau excluderea elevilor mai puțin performanți; implementarea superficială (adăugarea de puncte fără legătură cu obiectivele educaționale) care poate compromite procesul de învățare; timpul și resursele necesare pentru proiectarea unor activități

gamificate autentice. De asemenea, este posibil ca metodologia gamificării să nu fie capabilă să acopere pe deplin cerințele și obiectivele curriculumului școlar.

În ultimii ani, „**gamification**” a devenit un termen foarte des întâlnit datorită dezvoltatorilor de jocuri digitale care au trecut de la realizarea de jocuri simple adresate doar copiilor la jocuri cu puternică implicare socială și promovate intens pe aparatele mobile (de exemplu *Farmville*, *Angry Birds*), care se adresează atât persoanelor de vârstă mijlocie, cât și celor de vârstă a treia. Mai mult, jocurile digitale au pătruns în viața noastră de zi cu zi într-un ritm alert și au devenit acum o formă principală de divertisment. Termenul „**gamification**” provine de la „video games” deoarece industria jocurilor digitale a fost prima care a ridicat la rang de măiestrie designul centrat pe nevoile omului.

De multe ori, există o confuzie în jurul conceptelor și a diferențelor folosite de surse și terminologii diverse privind **Învățarea bazată pe Jocuri (GBL) – Gamificare – Jocuri Video**. Gamificarea în învățare este o abordare educațională în curs de dezvoltare care urmărește să motiveze elevii și să le sporească implicarea prin utilizarea designului jocurilor video și a elementelor de joc în mediile de învățare. Termenul „**Gamification**” a fost inventat în 2002 de către dezvoltatorul Nick Pelling ca parte a unui start-up de publicitate în jocuri. Începând cu anul 2010, când termenul „**Gamificare**” a intrat în vocabularul general, a devenit o metodologie de predare acceptată și apreciată în întreaga lume, bazată pe aplicarea mecanicii și dinamicii jocurilor la situații care nu reprezintă jocuri propriu-zise și în contexte care nu sunt strict ludice, cum este cazul educației. Gamificarea îi poate motiva pe elevi să se implice în clasă, le poate oferi profesorilor instrumente mai bune pentru a-i ghida și recompensa pe elevi.

În **Învățarea bazată pe joc (Game-Based Learning – GBL)**, profesorii folosesc jocurile pentru a îmbunătăți experiența de învățare. GBL este o strategie didactică care folosește jocurile pentru a preda un anumit conținut sau pentru a obține un anumit rezultat al învățării. Prin intermediul jocului, elevul dobândește, consolidează sau își îmbogățește cunoștințele. Jocul în sine antrenează dobândirea de cunoștințe. Predarea bazată pe jocuri utilizează conținuturi disciplinare și le face provocatoare și distractive. GBL integrează activitatea ludică cu conținutul educațional, făcându-l pe acesta din urmă mai accesibil și mai distractiv. GBL permite învățarea prin joc; are o durată scurtă (de la câteva minute până la o oră); are o structură simplă; se limitează la o singură activitate; poate fi legată de orice disciplină, folosind teme specifice; poate

fi analogică sau digitală; poate fi integrată în sala de clasă; are întotdeauna un câștigător care, în cazul GBL digital, este adesea singur; este competitivă.

Dimpotrivă, **Gamificarea** se referă la aplicarea mecanismelor de joc într-un context non-ludic pentru a promova comportamente sociale și pentru a ghida rezultate complexe de învățare prin sarcini tradiționale. Gamificarea nu necesită neapărat utilizarea de jocuri video. Jocurile video devin instrumente cu ajutorul cărora se învață, de exemplu, noțiuni și competențe „serioase”. Gamificarea folosește mecanica jocului într-o situație care nu este ludică, pentru a induce învățarea și a provoca comportamente pozitive de grup; integrează obiectivele tradiționale de învățare; promovează dobândirea de competențe academice și dezvoltarea de competențe socio-emoționale; aduce în traseul gamificat conținutul și activitățile de învățare aferente, adesea tradiționale, create de profesor; are o durată lungă, în funcție de complexitatea temei, de intenția profesorului și de vârsta elevilor implicați; utilizează niveluri, insigne de progres, recompense și puncte de experiență, care în timpul activității „gamificate” înlocuiesc notele; stimulează cooperarea în vederea atingerii unui obiectiv comun; este captivant și provocator.

Iată câteva descrieri pentru ceea ce poartă denumirea de „**jocuri video**”: au obiective care trebuie atinse; includ constrângeri, reguli, dar și stimulente; presupun competiția; se desfășoară într-un context specific; au câștigători și perdanți; sunt interactive; au propriile criterii de evaluare a jucătorilor; sunt sisteme formale închise. Succesul jocurilor video a încurajat apariția a două derivate: **gamificarea** și **jocurile serioase**.

Într-o definiție largă, „**gamificarea**” descrie utilizarea unor elemente specifice jocurilor video în contexte străine acestora și cu scopuri care depășesc lumea jocurilor; referirea se face în acest caz la sistemele de recompensare utilizate pentru declanșarea și menținerea dorinței de a juca și care sunt transferate sub forma unor sisteme de recompensare în educație. **Jocurile serioase** par să conțină elemente specifice jocurilor didactice, fiind jocuri digitale create cu intenția de a oferi amuzament și de a atinge un obiectiv suplimentar în învățare. Jocurile serioase conțin majoritatea trăsăturilor specifice jocurilor video, dar se instituie și un scop adițional, scop ce vizează viața cotidiană – exersarea de competențe, învățarea, schimbări comportamentale, schimbarea unei rutine etc. Jocurile video active le impun elevilor implicați să se miște pentru a continua jocul. Consumul de energie pe care îl presupun jocurile active este similar cu cel pe care îl implică exercițiile fizice tradiționale. Beneficiile jocurilor active – lupta împotriva obezității, promovarea unui stil de viață sănătos – sunt valabile în mod special în cazul adolescenților care

joacă aceste jocuri în echipă. Jocul în echipă încurajează spiritul de echipă, care întărește la rândul lui motivarea elevilor de a rezista într-un joc solicitant din punct de vedere fizic.

Efectele cognitive ale jocurilor video se referă la cunoaștere, la înțelegere și la învățare. Studiile din acest domeniu sunt de cele mai multe ori catalogate folosind termenul generic de „**jocuri video serioase**”. Discuțiile legate de jocurile video serioase se suprapun de multe ori cu cele legate de educația formală. Investigând rolul jocurilor video în sala de clasă, cercetătorii și-au pus întrebarea dacă aceste jocuri pot să înlocuiască profesorul sau să vină în completarea instruirii oferite de profesor, respectiv dacă introducerea acestor jocuri la ora de curs poate duce la convingerea că învățarea, în general, trebuie să fie distractivă.

Până în prezent s-a efectuat un număr destul de mare de studii privind efectele jocurilor în sala de clasă. Aceste studii indică faptul că jocurile video pot ocupa un loc important la ora de curs. În urma trecerii în revistă a rezultatelor a peste trei sute de studii, s-au adunat dovezi care confirmă beneficiile jocurilor video asupra învățării limbilor străine și a istoriei; mai puțin asupra cunoștințelor de știință și de matematică. Jocurile video pot fi și mai eficiente în învățare atunci când sunt suplimentate de alte metode de instruire sau când elevii se angajează în joacă în echipă. Au fost publicate studii privind efectele jocurilor video asupra inteligenței, orientării în spațiu, îndeplinirii mai multor sarcini în același timp, asupra memoriei de lucru și asupra procesării vizuale.

Jocurile video stimulează din plin și abilitățile de rezolvare a problemelor. Multă vreme s-a crezut că inteligența sau „abilitatea cognitivă” este o calitate moștenită de la părinți, fiind prin urmare dificil de schimbat. În realitate, factorii care țin de mediu joacă un rol important în dezvoltarea inteligenței. Inteligența fluidă presupune capacitatea de a gândi logic și de a rezolva probleme în situații noi, independent de cunoștințele acumulate. Întrucât sarcinile prin care se măsoară inteligența fluidă se aseamănă cu cele din jocuri, oamenii de știință consideră că jocurile video sunt una dintre cauzele îmbunătățirii rezultatelor în ceea ce privește inteligența fluidă. Experimentele au demonstrat că jucătorii înrăiți pot obține rezultate mai bune la testele de inteligență decât cei ocazionali sau decât cei care nu jucau jocuri.

Orientarea în spațiu este o formă de inteligență care se regăsește în majoritatea testelor de inteligență. Orientarea în spațiu și coordonarea mână-ochi sunt esențiale în jocurile video. Jucătorul trebuie să-și amintească să manevreze obiecte și să fie capabil să-și miște personajul.

Efectele jocurilor video se manifestă și la nivelul creierului. Într-un studiu privind antrenarea creierului, patruzeci și opt de elevi au fost împărțiți aleatoriu în două situații experimentale – jumătate dintre ei nu au jucat niciun joc, iar cealaltă jumătate a jucat *Super Mario 64* cel puțin treizeci de minute pe zi, timp de două luni. După intervalul de două luni, tuturor participanților li s-a scanat creierul și s-a constatat că jucătorii aveau mai multă materie cenușie în hipocampusul posterior drept, regiune a creierului influențând procesarea spațială. În plus, în cerebel se acumulase mai multă materie cenușie.

De regulă, jocurile video sunt o activitate sănătoasă pentru adolescenți. Se pare că tinerii au o memorie de lucru mai mare, abilități de orientare mai bune și relații mai bune cu ceilalți colegi și cu membrii familiei. Atunci când sunt folosite în sala de clasă, jocurile video sunt asociate cu un nivel superior de învățare, mai ales atunci când sunt combinate cu metodele tradiționale de instruire oferite de profesor. Jocurile active sunt asociate cu o stare fizică mai bună a tinerilor, mai ales când sunt jucate împreună cu alte persoane. Jocurile video din zilele noastre se învârt în jurul creativității, al răbdării, al recunoașterii tiparelor și al rezolvării problemelor complexe – abilități despre care se presupune că asigură succesul în secolul XXI. Pentru a folosi jocurile video cu efecte benefice asupra elevilor, trebuie să dovedim înțelegere față de aceștia, să cunoaștem conținutul și contextul social al jocului.

Învățarea bazată pe joc și Gamificarea, deși au caracteristici diferite și căi de implementare extrem de diferite, ambele sunt axate pe același principiu: să facă învățarea mai atractivă și mai competitivă. Acestea sunt strategii foarte eficiente și, din acest motiv, sunt folosite nu numai în educația copiilor, ci și pe piața muncii, pentru a crește productivitatea și implicarea. În general, a fi profesori ai noului mileniu presupune o creștere constantă a conștiinței metodologico-didactice, înțelegerea mecanismelor care ajută la generarea învățării, încercarea de a experimenta noi modalități de a învăța. Gamificarea reprezintă o oportunitate valoroasă de modernizare a educației, însă eficiența ei depinde de modul în care este implementată. Un design pedagogic bine fundamentat, centrat pe nevoile reale ale elevilor, poate transforma experiența școlară într-una semnificativă și motivantă. În concluzie, gamificarea are potențialul de a transforma educația, dar este important ca profesorii să găsească echilibrul necesar între elementele de joc și obiectivele educaționale urmărite. Implementarea sa trebuie să fie atent planificată pentru a maximiza beneficiile și a minimiza dezavantajele.

Bibliografie:

- Ceobanu, Ciprian, Cucos, Constantin, Istrate, Olimpius, Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Educația digitală*, Editura Polirom, Iași, 2020.
- Valkenburg, Patti, Taylor Piotrowski, Jessica, *Generația digitală și dependența de media*, Editura Niculescu, București, 2018.
- Văidăhăzan, Remus, *Introducere în Gamificare didactică (învățare continuă prin joacă)*, Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2020.

Sitografie:

- Game2Change Learning, “Gamification in Learning”,
<https://game2change.com/2022/04/20/gamification-in-learning/>

Gamificarea în educație: de la teorie la impact

Prof. înv. primar Perju Mihaela-Loredana

Școala Gimnazială „Miron Costin” Bacău

Gamificarea, integrarea elementelor și mecanicilor jocurilor în contexte non-ludice, a câștigat un teren semnificativ în domeniul educației. Nu se referă la simpla jucare a jocurilor educaționale, ci la aplicarea principiilor motivante ale jocurilor (precum punctele, nivelurile, clasamentele, insigne, provocările, feedback-ul rapid) în procesul de predare-învățare. Scopul este de a crește motivația intrinsecă, implicarea, perseverența și, în final, rezultatele de învățare. Acest articol explorează fundamentele teoretice, modelele cheie, cercetările comparative și implicațiile practice ale gamificării în educație.

Succesul gamificării se bazează pe mai multe teorii psihologice și pedagogice solide:

- Teoria Autodeterminării (Ryan & Deci, 2000) - Această teorie centrală explică motivația umană prin trei nevoi psihologice fundamentale:

- Competență (Autonomy): Simțul eficacității și al stăpânirii. Gamificarea satisface această nevoie prin feedback imediat (puncte, progres vizual), niveluri care indică creșterea competenței, și provocări adaptate. (Ex: Obținerea unei insigne pentru rezolvarea corectă a 10 probleme de matematică).
- Autonomie (Competence): Simțul controlului și alegerii. Gamificarea poate oferi opțiuni (alege ce temă să faci mai întâi, ce cale să urmezi într-o poveste interactivă) și sens (viziune clară a scopului). (Ex: Alege dintr-un set de provocări opționale pentru puncte bonus).
- Relaționalitate (Relatedness): Simțul conexiunii și apartenenței. Elemente sociale ca echipe, clasamente (atenție la riscuri!), colaborare pentru obiective comune sau partajarea realizărilor satisfac această nevoie. (Ex: Lucrul în echipă pentru a debloca un "trofeu" de clasă).

Gamificarea reușită adresează aceste trei nevoi, promovând motivația intrinsecă – învățarea pentru satisfacția proprie.

- Teoria Flow-ului (Csikszentmihalyi, 1990): Starea optimă de implicare și concentrare, în care timpul "zboară". Gamificarea poate crea condiții pentru flow prin: obiective clare - fiecare sarcină/level are un scop precis; feedback imediat - rezultatele acțiunilor sunt vizibile instantaneu (puncte, sunete, animații); echilibrul provocare-aptitudini - sarcinile sunt calibrate

să fie suficient de provocatoare pentru a menține interesul, dar nu prea dificile încât să creeze anxietate. Nivelurile progresive sunt esențiale aici.

- Învățarea prin Experiență (Kolb, Dewey): Gamificarea transformă învățarea într-un proces activ și experimental. Elevii "experimentează" concepte prin acțiuni într-un mediu sigur (simulat), "reflectează" asupra rezultatelor (feedback), "conceptualizează" principii și "testează" în noi scenarii – închizând ciclul învățării.

- Condiționarea Operantă (Skinner): Deși mai criticată pentru abordarea sa mai mecanicistă, principiile de recompensă (aprecieri pozitive - puncte, insigne) și evitare a consecințelor negative (aprecieri negative - pierdere de puncte, poziție în clasament) sunt folosite în multe implementări de gamificare. Eficacitatea pe termen lung depinde însă de trecerea de la recompense externe la motivație intrinsecă.

Pentru a implementa gamificarea eficient, mai multe modele oferă ghidare:

- PBL (Points, Badges, Leaderboards - Puncte, Insigne, Clasamente): Cel mai răspândit model de bază.
 - Punctele: Măsoară progresul și realizările. Trebuie să aibă sens și valoare pentru utilizator (nu doar numere goale).
 - Insignele: Simbolizează realizări specifice, recunoaște competențe, oferă statut. Trebuie să fie semnificative și vizual atrăgătoare.
 - Clasamentele: Introduc competiția. Pot fi motivaționale pentru unii, dar demotivaționale pentru alții (cei din mijloc/jos). Soluții: Clasamente pe echipe, clasamente epuizabile (doar pentru o anumită activitate), clasamente bazate pe progres nu doar pe punctaj absolut.
 - Limitări: Riscul superficialității (focus pe recompense, nu pe învățare), competiție excesivă, demotivare.
- Cadrul Octalysis (Yu-kai Chou, 2015): Un model complex care identifică 8 "Motoare Primare" ale motivației în jocuri, aplicabile gamificării:
 - Sens și vocație (Meaning): Credița că se face ceva mai mare (salvezi o lume virtuală).
 - Dezvoltare și realizare (Accomplishment): Progres, competiție, atingerea scopurilor.
 - Creativitate și feedback (Empowerment): Experimentare, rezolvare creativă de probleme.
 - Proprietate și posesie (Ownership): Investiția în ceva (construiești un avatar, colecționezi insigne).

- Influență socială și completitudine (Social Influence): Mentorat, competiție, colaborare.
- Raritate și enăbdare (Scarcity): Dorința pentru ceva inaccesibil (o insignă rară).
- Imprevizibilitate și curiozitate (Unpredictability): Dorința de a ști ce urmează (loot boxes - cu prudență!).
- Pierdere și evitare (Avoidance): Evitarea consecințelor negative.

Cadrul Octalysis ajută designerii să creeze experiențe gamificate echilibrate și profund motivaționale, atingând multiple motoare.

- Cadrul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics - Mecanici, Dinamică, Estetică) (Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004): Originar din designul de jocuri, este util și pentru gamificare.
 - Mecanici (Mechanics): Elementele de bază (puncte, insigne, clasamente, provocări, resurse, turneuri).
 - Dinamică (Dynamics): Interacțiunile dintre mecanici și utilizatori în timp real (competiție, colaborare, explorare, comportamente emergente). Cum se simte experiența?
 - Estetică (Aesthetics): Experiențele emoționale dorite (distracție, provocare, camaraderie, descoperire, expresie de sine). Ce vrei să simtă utilizatorul?

Acest cadru subliniază că alegerea mecanicilor (PBL) trebuie să conducă la dinamici dorite și, în final, la estetica emoțională ținută (ex: distracția învățării, satisfacția realizării).

Cercetarea asupra gamificării în educație este vastă, cu rezultate în general pozitive, dar nu lipsite de complexitate și avertismente. Numeroase studii (ex: Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014; Dicheva et al., 2015) raportează creșteri semnificative ale motivării și implicării elevilor în activitățile gamificate comparativ cu metodele tradiționale. Elemente ca progresul vizual și feedback-ul imediat sunt puternic motivaționale.

Gamificarea poate stimula inițial motivația extrinsecă (pentru recompense), dar scopul este trecerea către motivația intrinsecă (pentru învățare în sine). Calitatea designului este crucială. Un design slab (recompense arbitrare, clasamente demotivante) poate chiar scădea motivația intrinsecă.

Meta-analizele (ex: Sailer & Homner, 2020; Subhash & Cudney, 2018) sugerează că gamificarea are un efect pozitiv, deși de mărime mică până la moderată, asupra performanței academice. Beneficiile sunt mai consistente în învățarea limbilor străine și STEM. Impactul variază semnificativ în funcție de:

- Domeniul de studiu: Unele materii se pretează mai bine.
- Nivelul educațional: Poate fi mai eficientă în învățământul primar și gimnazial decât în liceu sau universitar (deși aplicații există și acolo).
- Designul implementării: Implementări bine gândite, aliniate obiectivelor de învățare și care evită simpla colectare a recompenselor au impact mai mare.

Nu toți elevii răspund la gamificare în același mod. Preferințele individuale (competitiv vs. colaborator) joacă un rol. Un studiu cheie (ex: Klock et al., 2020) a comparat gamificarea (aplicarea elementelor de joc într-un LMS) cu utilizarea unui joc educațional dedicat (serios). Ambele abordări au crescut motivația și performanța comparativ cu controlul, dar nu s-au găsit diferențe semnificative între ele în ceea ce privește impactul asupra învățării. Alegerea depinde de obiective, resurse și context.

Gamificarea oferă adesea mai multă flexibilitate, fiind integrabilă în curriculumul existent fără a necesita jocuri noi complexe.

Cercetări (ex: Mora, Riera, González & Arnedo-Moreno, 2017) sugerează că modelele care depășesc simplul PBL și integrează povestiri, alegeri semnificative și progres mai profund (cum ar fi principiile Octalysis) tind să aibă un impact mai durabil și mai profund asupra motivației intrinsece și a înțelegerii.

Studiile (ex: de Marcos et al., 2014) arată că elementele de colaborare (echipe, obiective comune) pot fi mai benefice și mai puțin riscante decât clasamentele individuale puternic competitive, promovând un mediu de învățare mai pozitiv.

Riscul ca elevii să se concentreze doar pe câștigarea punctelor/insinelor, neglijând înțelegerea profundă ("gaming the system"). Clasamentele pot demotiva elevii cu dificultăți sau cei care intră târziu în sistem. Implementările necugetate, copiate mecanic, pot avea efecte contrare sau deloc. Necesitatea accesului la tehnologie poate crea divizii. Menținerea interesului pe perioade lungi poate fi o provocare; necesita inovație constantă.

Cercetarea și experiența practică sugerează principii cheie pentru gamificarea eficientă:

- Gamificarea este un instrument, nu un scop. Orice element trebuie să servească în mod clar unui obiectiv pedagogic. Evitați "colectarea".
- Luați în considerare vârsta, interesele, nivelul de competență și preferințele (competitive vs. collaborative). Personalizați cât posibil.
- Nu vă limitați la PBL. Explorați povestiri, alegeri, misiuni, progres non-liniar, elemente de colaborare, feedback constructiv bogat. Folosiți cadre precum Octalysis pentru un design echilibrat.

- Faceți progresul vizibil și semnificativ. Insignele ar trebui să recunoască competențe dobândite. Feedback-ul să fie constructiv, legat de învățare.
- Folosiți clasamente cu moderație. Preferați clasamente bazate pe progres, clasamente epuizabile sau pe echipe. Promovați colaborarea.
- Elementele gamificate trebuie să fie relevante pentru conținut și plăcute estetic/utilizator. Investiți în design bun.
- Monitorizați constant implicarea și rezultatele. Cereți feedback elevilor și ajustați sistemul după nevoie. Gamificarea este un proces iterativ.
- Gamificarea ar trebui să se integreze armonios în fluxul normal de predare-învățare, nu să fie un adaus izolat.

Gamificarea în educație reprezintă o paradigmă puternică, cu un potențial semnificativ de a revitaliza procesul de învățare prin stimularea motivației, creșterea implicării și facilitând dobândirea competențelor. Fundamentele sale teoretice în Teoria Autodeterminării, Flow și învățarea experiențială sunt solide. Modelele precum PBL, Octalysis și MDA oferă ghidare practică. Cercetările comparative confirmă în general impactul pozitiv asupra motivării și implicării, cu efecte mai moderate, dar promițătoare, asupra performanței academice, subliniind în același timp importanța designului de calitate și a evitării capcanelor superficialității și competiției excesive.

Nu este o soluție magică universală. Succesul depinde în mod critic de o implementare pedagogică inteligentă, centrată pe elev și aliniată la obiectivele de învățare, care să treacă dincolo de simpla distribuire de puncte și insigne. Atunci când este aplicată cu grijă, creativitate și atenție la nevoile umane fundamentale, gamificarea poate transforma învățarea într-o călătorie captivantă, relevantă și profund satisfăcătoare, deschizând noi căi către o educație mai eficientă și mai plăcută pentru generațiile viitoare.

Bibliografie:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). ACM. 9-15.

2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
3. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. IEEE. 3025-3034.
5. Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
6. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
7. Pîrjan, A., & Petrovici, C. A. (2019). Gamification in Education: Engaging Students through Game-Like Elements. A Case Study in Romanian Higher Education. *eLearning & Software for Education*, 3, 172-179.
8. da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & de Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of Gamification in the Engagement of Students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48-63.

Gamificarea procesului educațional: modele teoretice, dovezi empirice și direcții de aplicabilitate

Rezumat

Gamificarea educației reprezintă o direcție emergentă cu potențial demonstrat de a crește motivația, implicarea și performanța în procesul de învățare. Articolul de față explorează principalele modele teoretice ale gamificării, rezultatele obținute în studii empirice și analize meta-analitice, și conturează linii de orientare pentru implementarea acestora în mediul educațional. Scopul este de a oferi un cadru conceptual solid pentru cadrele didactice și cercetători care doresc să adopte sau să investigheze gamificarea în predare, învățare și evaluare.

1. Introducere

Gamificarea – utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice – a câștigat tot mai mult teren în educație în ultimele două decenii. Scopul acestei abordări nu este doar de a face învățarea mai atractivă, ci și de a influența pozitiv motivația intrinsecă, participarea activă și performanța cognitivă. Acest articol își propune să analizeze modelele de gamificare validate științific și să sintetizeze dovezile privind impactul lor în contexte educaționale diverse.

2. Modele teoretice ale gamificării în educație

Printre modelele consacrate în literatura de specialitate se numără:

- **Modelul „Octalysis” (Yu-kai Chou)** – axat pe opt motoare motivaționale care determină comportamentele utilizatorilor.
- **Gamification Elements Model (Sailer et al., 2017)** – identifică patru componente de bază: puncte, clasamente, badge-uri și narațiune ludică.
- **Modelul MBTI-Personalized E-learning (Ibisu, 2024)** – propune adaptarea elementelor de joc la profilurile psihologice ale cursanților pentru a crește eficiența personalizată a învățării.

Aceste modele subliniază importanța echilibrului între competiție și colaborare, personalizare și feedback imediat.

3. Dovezi empirice și meta-analize

Mai multe studii recente și meta-analize au confirmat impactul pozitiv al gamificării în educație:

- **Sailer et al. (2020)** – meta-analiză cu peste 40 de studii: efecte semnificative asupra motivației ($g = 0.36$), performanței cognitive ($g = 0.49$) și implicării comportamentale ($g = 0.25$).

- **Domínguez et al. (2023, *Frontiers in Psychology*)** – efect agregat mare ($g = 0.82$) în diverse contexte educaționale, în special când sunt utilizate abordări integrate și colaborative.
 - **Studiul ClassDojo (2025)** – evidențiază dezvoltarea competențelor transversale și îmbunătățirea percepției elevilor asupra învățării.
-

4. Elemente de design educațional bazat pe gamificare

Gamificarea eficientă presupune o planificare atentă, nu doar inserarea unor mecanici de joc. Cele mai frecvent utilizate elemente sunt:

- **Puncte și progres vizibil** – pentru recompensarea participării.
 - **Badge-uri și nivele** – pentru recunoașterea realizărilor.
 - **Clasamente** – pentru stimularea motivației extrinseci (cu grijă la competitivitate excesivă).
 - **Narațiune / temă ludică** – pentru implicare emoțională și coerență.
 - **Feedback imediat** – pentru susținerea învățării autoreglate.
-

5. Perspective și direcții de cercetare

Pentru o aplicare eficientă, viitoarele cercetări ar trebui să urmărească:

- Adaptarea gamificării la **nivelul de educație** (primar, gimnazial, liceal, universitar).
 - Personalizarea în funcție de **profilul psihologic și stilul de învățare**.
 - Analiza comparativă între **gamificare digitală și gamificare analogică**.
 - Integrarea în **evaluarea formativă**, nu doar ca instrument motivațional.
-

Concluzii

Gamificarea, dacă este proiectată în mod intenționat și strategic, poate deveni un instrument valoros în educația modernă. Modelele teoretice prezentate, împreună cu dovezile empirice consistente, susțin ideea că o învățare „cu elemente de joc” este nu doar posibilă, ci și benefică în multe contexte.

În viitor, accentul ar trebui pus pe personalizare, echilibru între motivație extrinsecă și intrinsecă, și măsurarea riguroasă a impactului.

Bibliografie (exemple)

- Sailer, M., et al. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*.
- Ibisu, S. (2024). Development of a Gamification Model for Personalized E-learning. *arXiv preprint*.

- Domínguez, A., et al. (2023). Examining the Effectiveness of Gamification: a Meta-analysis. *Frontiers in Psychology*.
- ClassDojo Study (2025). *Smart Learning Environments*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies. *HICSS Proceedings*.

X

Pernes Stoica Florica
Profesor

GAMIFICATION IN ENGLISH TEACHING

Prof. Petrescu Costina

Școala Gimnazială nr. 1 Pietroșani, Argeș

Introduction

In an era where students are increasingly immersed in digital environments, traditional teaching methods often fall short in maintaining engagement and promoting active learning. Gamification—the application of game-design elements in non-game contexts—has emerged as a powerful educational strategy, particularly in the teaching of English as a foreign language. Combining both theoretical insights and classroom applications, this essay explores the benefits, challenges, and best practices for using gamification to enhance English language learning.

Understanding Gamification in Education

Gamification in education refers to the incorporation of elements like points, levels, challenges, leaderboards, and rewards into learning activities. These elements transform routine classroom tasks into engaging experiences. Successful gamification motivates learners, fosters creativity, and promotes behavioral change by making learning both enjoyable and goal-oriented.

In English language teaching, gamification turns vocabulary acquisition, grammar practice, and speaking tasks into interactive missions. Whether students are solving a “Digital Escape Room” or spinning a “Wheel of Grammar,” these activities provide immediate feedback, foster collaboration, and reduce anxiety related to making mistakes.

Benefits of Gamification in English Learning

1. Increased Engagement and Motivation

Students today—especially from Generations Z and Alpha—thrive on interactivity and immediate rewards. Gamified lessons respond to their learning preferences by providing an immersive, enjoyable experience.

2. 2. Support for Different Learning Styles

Gamification supports diverse learners by integrating auditory, visual, and kinesthetic elements.

3. 3. Enhanced Retention and Real-World Application

Gamified experiences such as role-plays and simulations allow learners to apply knowledge in real-life contexts, promoting deeper understanding and long-term retention.

Experiential Learning and Gamification

Experiential learning complements gamification by emphasizing active participation and reflection. In gamified English classrooms, students engage in activities such as:

- Role-playing
- Simulations
- Project-based tasks
- Collaborative missions

These methods enhance not only language skills but also collaboration, creativity, and critical thinking.

Challenges and Considerations

4. 1. Diverse Personalities in the Classroom

Not all students respond equally to gamified learning. Extroverts may enjoy competition, while introverts may feel overwhelmed.

5. 2. Alignment with Learning Objectives

A game's entertainment value should not overshadow its educational purpose. Games must align with curriculum goals.

6. 3. Time and Resource Constraints

Designing effective, meaningful games requires time, planning, and sometimes material resources.

Designing Effective Gamified Lessons

A successful gamified English lesson should be:

- Goal-oriented
- Student-centered
- Balanced
- Inclusive

For example, in a 7th-grade English class on “Feelings and Emotions,” teachers might use an Escape Room activity where students solve vocabulary and grammar challenges to help an alien understand human emotions.

Implications for the Future

As technology evolves, so does gamification. The future of English teaching will likely involve more advanced integrations of reality, adaptive learning systems, and AI-powered tools like ChatGPT. Other useful resources:

- **Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket** – for fun assessments and competition
- **Canva, Animoto** – for visual content creation
- **Padlet, Jamboard** – for collaboration and brainstorming

Conclusion

Gamification represents a shift toward more dynamic, learner-centered teaching. In English language education enhances engagement, supports varied learning styles, and

makes knowledge more memorable. However, for gamification to be effective, it must be carefully designed with clear educational goals, inclusivity, and context in mind.

Bibliography :

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R.,& Nacke, L. (2011) – *From Game Design Elements to Gamefulness : Defining “Gamification”*
- British Council Teaching English Blog . (n.d) - *Gamification in the ESL Classroom*
- McGonigal , J. (2011) – *Reality Is Broken :Why Games Make Us Better And How They Can Change the World*
Penguin Press

Gamificarea în Sport: O Analiză Științifică a Teoriilor, Modelelor și Cercetărilor Comparative

Rezumat

Prezenta cercetare științifică explorează conceptul de gamificare și aplicabilitatea sa în domeniul sportului, analizând teoriile psihologice fundamentale, modelele de proiectare și rezultatele cercetărilor comparative. Se va defini gamificarea prin prisma elementelor sale cheie, diferențiind-o de învățarea bazată pe joc. Studiul aprofundează modul în care Teoria Autodeterminării (autonomie, competență, relaționare), Teoria Fluxului (atingerea stării de "în zonă") și Teoria Obiectivelor de Realizare (orientările spre sarcină și ego) oferă cadre teoretice solide pentru înțelegerea și optimizarea intervențiilor gamificate în sport. De asemenea, sunt examinate modelele practice de design, precum Octalysis și MDA, care ghidează implementarea eficientă a elementelor ludice. Analiza comparativă a eficacității gamificării în diverse discipline sportive și în contextul educației fizice, inclusiv prin contribuțiile cercetătorilor români, va evidenția beneficiile demonstrate în creșterea motivației, angajamentului și performanței, precum și provocările inerente, cum ar fi efectul de noutate și necesitatea personalizării. Concluziile subliniază potențialul transformator al gamificării pentru promovarea activității fizice durabile și îmbunătățirea experiențelor sportive.

1. Introducere în Gamificare și Relevanța sa în Contextul Sportiv

1.1. Definirea Gamificării și Distincția față de Învățarea Bazată pe Joc

Gamificarea reprezintă integrarea strategică a elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, cu scopul de a amplifica angajamentul, motivația și participarea utilizatorilor.¹ Aceste elemente pot include sisteme de puncte, clasamente, insigne, recompense, niveluri și provocări, concepute pentru a transforma activitățile cotidiene sau "convenționale" într-o experiență mai captivantă.¹ Un exemplu ilustrativ în context academic ar fi acordarea de insigne digitale, precum "Ptolemeu" sau "Galileo",

studenților care ating un anumit număr de postări într-un forum de discuții online, stimulând astfel interacțiunea și implicarea.¹

Este esențial să se facă o distincție clară între gamificare și învățarea bazată pe joc (game-based learning). În timp ce gamificarea aplică elemente de joc la activități preexistente, învățarea bazată pe joc implică activități de învățare care sunt intrinsec concepute ca jocuri.¹ Această diferențiere are implicații semnificative asupra flexibilității și costurilor de implementare. Aplicarea elementelor de joc la activități sportive existente, cum ar fi adăugarea unui sistem de insigne pentru prezență sau clasamente pentru recorduri personale, poate fi mai accesibilă și mai puțin costisitoare pentru organizațiile sportive sau antrenori, comparativ cu dezvoltarea unor "jocuri sportive" complet noi. Această adaptabilitate face din gamificare un instrument versatil pentru îmbunătățirea motivației într-o gamă largă de contexte sportive.

1.2. Importanța Elementelor Gamificate pentru Angajament și Motivație în Sport

Elementele de joc, cum ar fi recompensele, nivelurile, insignele, clasamentele și provocările, au fost adoptate cu succes în diverse sectoare, de la educație și marketing la resurse umane, pentru a crea experiențe mai imersive, interactive și captivante.² În domeniul sportului, gamificarea vizează creșterea frecvenței activității fizice și transformarea acesteia într-o experiență mai plăcută, prin simularea comportamentelor bazate pe recompensă întâlnite în jocurile video.³ Aceasta include promovarea realizărilor personale, stimularea interacțiunii sociale și introducerea de provocări individualizate.³

Obiectivul fundamental al gamificării este de a spori angajamentul, motivația și participarea utilizatorilor, transformând activitățile, chiar și cele percepute inițial ca serioase sau monotone, în experiențe distractive.² În contextul sportiv, acest lucru se traduce prin combaterea sedentarismului și încurajarea activității fizice.³ O implicație profundă a acestei abordări este că gamificarea nu se limitează la a face exercițiile "distractive" pe termen scurt, ci urmărește să utilizeze această plăcere pentru a stimula o schimbare comportamentală durabilă. Prin transformarea unei sarcini potențial plictisitoare într-o aventură intrinsecă și recompensatoare, gamificarea poate contribui la o aderență pe termen lung la un stil de viață sănătos.⁵

2. Fundamente Psihologice ale Gamificării în Sport

Gamificarea își găsește rațiunea de a fi în capacitatea sa de a valorifica teoriile motivaționale pentru a stimula angajamentul utilizatorilor.⁷ Înțelegerea profundă a acestor mecanisme psihologice este crucială pentru proiectarea unor sisteme gamificate eficiente în sport.

2.1. Teoria Autodeterminării (SDT): Autonomie, Competență, Relaționare

Teoria Autodeterminării (SDT), dezvoltată de Deci și Ryan, postulează că motivația umană este intrinsec legată de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea.⁷ Autonomia se referă la nevoia de a simți controlul asupra propriilor acțiuni și decizii; competența la nevoia de a se simți eficient și capabil în ceea ce se întreprinde; iar relaționarea la nevoia de a se conecta cu alții și de a simți un sentiment de apartenență.⁸ Jocurile video, prin designul lor, pot satisface în mod eficient aceste nevoi, oferind experiențe care stimulează motivația intrinsecă.⁷

În sport, antrenorii și designerii de sisteme gamificate pot aplica SDT pentru a optimiza angajamentul atleților. Autonomia poate fi încurajată prin oferirea de opțiuni în planurile de antrenament, în alegerea exercițiilor sau în stabilirea obiectivelor personale.⁸ Sentimentul de competență este consolidat prin feedback constructiv și imediat, prin împărțirea obiectivelor mari în etape mai mici și mai ușor de atins, și prin recunoașterea progresului.⁸ Relaționarea poate fi cultivată prin activități de echipă, provocări colective și clasamente care promovează camaraderia și interacțiunea socială.⁸

Un aspect crucial de luat în considerare este potențialul ca recompensele extrinseci, adesea utilizate în gamificare (puncte, insigne), să submineze motivația intrinsecă dacă sunt percepute exclusiv ca instrumente de control extern.⁷ Comportamentele motivate intrinsec sunt autonome și reflectă o dorință internă de a învăța și de a performa, în timp ce motivația extrinsecă depinde de internalizarea reglementărilor externe.⁷ Prin urmare, este imperativ ca designul gamificat să depășească o abordare "universal valabilă" ⁷, concentrându-se pe personalizare. Recompensele ar trebui să fie concepute pentru a satisface autentic nevoile psihologice fundamentale ale individului, acționând ca feedback asupra competenței sau ca recunoaștere a efortului, mai degrabă decât ca simple stimulente externe, contribuind astfel la dezvoltarea unui sentiment de proprietate și a unei motivații interne durabile.

Tabel 1: Corelarea Elementelor Gamificate cu Nevoile Psihologice Fundamentale în Sport

Acest tabel demonstrează modul în care elementele gamificate pot fi proiectate pentru a viza direct și a satisface nevoile psihologice fundamentale ale atleților, promovând o motivație mai profundă și un angajament susținut în activitatea sportivă.

2.2. Teoria Fluxului (Flow Theory): Atingerea Stării de "În Zonă"

Teoria Fluxului, dezvoltată de Mihaly Csikszentmihalyi, descrie o stare mentală de imersiune totală, concentrare intensă și plăcere profundă în timpul unei activități, adesea însoțită de o distorsiune a percepției timpului.⁹ Această stare, cunoscută colocvial ca "a fi în zonă" sau "blocat", este caracterizată de o absorbție completă în ceea ce se face.⁹

Pentru a atinge starea de flux, sunt necesare trei condiții esențiale: existența unor obiective clare și a unui progres vizibil, oferirea unui feedback imediat și un echilibru optim între provocările sarcinii și abilitățile percepute ale individului, cunoscut sub numele de "zona Goldilocks".⁹ În sport, atleții experimentează adesea această stare, descriind performanțe care par fără efort în timpul atingerii recordurilor personale sau în momente de maximă performanță.⁹

Gamificarea are potențialul de a facilita intrarea în starea de flux prin designul său intrinsec. Prin structurarea clară a atenției, definirea precisă a obiectivelor și ajustarea dinamică a dificultății, sistemele gamificate pot ghida utilizatorii către această stare optimă.¹⁰ Un aspect critic al menținerii angajamentului pe termen lung este designul adaptiv. Dacă provocările sunt prea scăzute, apare plictiseala; dacă sunt prea mari, apare anxietatea.⁹ Prin urmare, intervențiile gamificate eficiente în sport nu pot oferi provocări statice, ci trebuie să ajusteze dinamic dificultatea pe măsură ce abilitățile sportivului se îmbunătățesc. Această calibrare continuă este fundamentală pentru a menține utilizatorul în zona sa optimă, prevenind diminuarea interesului odată cu "efectul de noutate" ⁴ și asigurând un angajament susținut, nu doar vârfuri de motivație pe termen scurt.

2.3. Teoria Obiectivelor de Realizare (Achievement Goal Theory - AGT): Orientări spre Sarcină și Ego

Teoria Obiectivelor de Realizare (AGT) este un cadru psihologic care examinează modul în care obiectivele individuale influențează motivația și comportamentul, în special în contextele de realizare, cum ar fi educația sau sportul.¹¹ Această teorie distinge două

orientări principale ale obiectivelor: orientarea spre măiestrie (task orientation) și orientarea spre performanță sau ego (ego orientation).¹²

Obiectivele de măiestrie se concentrează pe dezvoltarea competenței, pe îmbunătățirea personală și pe achiziția de noi cunoștințe sau abilități, fără a se compara neapărat cu performanțele altora.¹² În contrast, obiectivele de performanță/ego se axează pe demonstrarea competenței în comparație cu alții, adesea prin obținerea de rezultate superioare sau prin evitarea eșecului public.¹² Cercetările indică faptul că obiectivele de măiestrie, în special cele de abordare a măiestriei, sunt asociate cu rezultate psihologice mai pozitive, incluzând o motivație intrinsecă sporită și o persistență crescută în fața provocărilor. Pe de altă parte, obiectivele de evitare a performanței pot fi legate de rezultate negative, cum ar fi anxietatea și tendința de a evita sarcinile dificile.¹²

În aplicațiile practice, antrenorii pot utiliza AGT pentru a ghida sportivii în stabilirea unor obiective adecvate, punând accent pe dezvoltarea abilităților personale și pe progresul individual (obiective de măiestrie) mai degrabă decât exclusiv pe victorie sau pe clasamente comparative (obiective de performanță).¹² Această abordare influențează strategiile de gamificare, sugerând că acestea ar trebui să recompenseze în primul rând progresul personal și dezvoltarea abilităților individuale. Prin mutarea accentului de la "a-i învinge pe alții" la "a-ți depăși propriul record personal" sau "a stăpâni o nouă tehnică", designul gamificat poate cultiva un climat motivațional mai sănătos. Această strategie poate reduce anxietatea legată de performanță și poate construi o reziliență mai mare la sportivi, contribuind la un angajament pe termen lung și la o stare de bine generală.

3. Modele de Proiectare a Gamificării Aplicabile în Sport

Pentru a structura eficient intervențiile gamificate în sport, au fost dezvoltate diverse cadre conceptuale. Două dintre cele mai influente sunt Cadrul Octalysis și Cadrul MDA.

3.1. Cadrul Octalysis: Cele Opt Impulsuri Motivaționale

Cadrul Octalysis, creat de Yu-Kai Chou, este un model influent utilizat pentru a analiza și a construi strategii de gamificare, bazându-se pe opt impulsuri motivaționale fundamentale, reprezentate ca laturile unui octogon.³ Aceste impulsuri sunt: Semnificația Epică și Chemarea (Epic Meaning & Calling), Dezvoltare și Realizare (Development &

Accomplishment), Împuternicirea Creativității și Feedback-ului (Empowerment of Creativity & Feedback), Proprietate și Posesie (Ownership & Possession), Influență Socială și Relaționare (Social Influence & Relatedness), Raritate și Nerăbdare (Scarcity & Impatience), Imprevizibilitate și Curiozitate (Unpredictability & Curiosity), și Pierdere și Evitare (Loss & Avoidance).³

Acest cadru permite o analiză detaliată a motivației utilizatorilor în aplicațiile sportive, identificând deficiențele și oportunitățile de optimizare.³ De exemplu, studiile aplicând Octalysis în aplicațiile sportive au arătat o eficacitate ridicată a impulsurilor legate de motivația intrinsecă, cum ar fi realizarea și împuternicirea, dar au identificat deficiențe în elemente precum angajamentul social, expresia creativă și imprevizibilitatea.³ Un exemplu notabil este aplicația Nike Training Club (NTC), care utilizează proeminent impulsurile de Dezvoltare și Realizare, Influență Socială și Relaționare, și Împuternicirea Creativității și Feedback-ului prin sisteme de recompense, realizări deblocate și urmărirea progresului.⁵

Cadrul Octalysis oferă o lentilă cuprinzătoare pentru a diagnostica lacunele motivaționale în sistemele gamificate existente și pentru a proiecta noi soluții. Separarea impulsurilor în "pălărie albă" (aspecte pozitive, intrinseci) și "pălărie neagră" (aspecte negative, extrinseci, cum ar fi frica de pierdere) și, de asemenea, în impulsuri legate de "creierul stâng" (analitice, acumulări) și "creierul drept" (creativitate, socializare) ³ sugerează că un design echilibrat este crucial pentru angajamentul pe termen lung, nu doar maximizarea unui singur tip de motivație. Această abordare facilitează o proiectare strategică, depășind simpla listare a elementelor de joc.

3.2. Cadrul MDA (Mecanici, Dinamici, Estetică)

Cadrul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) este un model fundamental pentru analiza și dezvoltarea jocurilor și a sistemelor gamificate, oferind o perspectivă structurată asupra modului în care elementele individuale interacționează pentru a forma experiența generală a utilizatorului.¹³ Cadrul este compus din trei dimensiuni interconectate:

Mecanice (Mechanics): Reprezintă regulile de bază, acțiunile și componentele fundamentale ale sistemului gamificat (ex: puncte, niveluri, insigne, chestionare).¹⁴

Dinamicele (Dynamics): Descriu comportamentele și interacțiunile care apar ca rezultat al aplicării mecanicilor în timpul jocului sau al utilizării sistemului (ex: competiția generată de un clasament, colaborarea într-o misiune de echipă).¹⁴

Estetica (Aesthetics): Se referă la reacțiile emoționale și experiențele subiective pe care sistemul le evocă la utilizator (ex: sentimentul de provocare, de realizare, de camaraderie, de distracție).¹⁴

Aplicarea Cadrului MDA în proiectarea gamificării sportive implică un proces iterativ. În primul rând, se stabilesc mecanicile clare și direcționate care susțin obiectivele de antrenament sau de performanță.¹⁴ Apoi, se monitorizează și se adaptează dinamicele, observând cum interacționează sportivii cu mecanicile alese și ajustând sistemul pentru a optimiza angajamentul și motivația.¹⁴ În cele din urmă, se proiectează conștient estetica, creând un mediu antrenant care să evoce răspunsuri emoționale pozitive, cum ar fi bucuria, satisfacția sau sentimentul de apartenență.¹⁴

Acest cadru oferă o abordare structurată a designului gamificării, trecând de la regulile abstracte la experiența utilizatorului. Aceasta implică faptul că un sistem gamificat de succes în sport nu se rezumă doar la caracteristicile sale (mecanici), ci și la modul în care aceste caracteristici se manifestă în practică (dinamici) și la răspunsul emoțional pe care îl generează (estetică). Este un proces de design care pune accent pe rafinamentul iterativ, bazat pe interacțiunea și feedback-ul utilizatorilor. Aplicația SportQuest, de exemplu, utilizează cadrul MDA pentru a integra elemente de joc (programe personalizate, feedback în timp real, clasamente, interacțiune socială) pentru a îmbunătăți angajamentul și motivația pe termen lung în activitățile fizice.¹³

4. Cercetări Comparative și Eficacitatea Gamificării în Diverse Discipline Sportive

Cercetările recente au explorat eficacitatea gamificării în diverse discipline sportive și în contextul educației fizice, evidențiind atât beneficii semnificative, cât și provocări inerente.

4.1. Beneficii Demonstrabile și Provocări în Implementare

Gamificarea s-a dovedit a fi un instrument eficient pentru creșterea motivației și a angajamentului în activitatea fizică și sportivă.³ Prin simularea comportamentelor bazate pe recompensă din jocurile video, cum ar fi realizările și provocările personale, gamificarea poate transforma exercițiul fizic dintr-o sarcină într-o activitate distractivă și captivantă.³ Studii comparative au arătat că intervențiile gamificate pot duce la o

aderență mai mare la programele de exerciții fizice.⁴ De exemplu, un experiment din Brazilia cu adolescenți supraponderali a demonstrat că grupul care a utilizat jocuri video active cu elemente gamificate (provocări, recompense virtuale, dispute între grupuri) a avut o aderență mai mare la programul de exerciții.⁴ Similar, în China, studenții la tenis care au beneficiat de un sistem gamificat au înregistrat o creștere a motivației și a reglării introiectate, consolidând autodeterminarea personală față de activitatea sportivă.⁴

Pe lângă creșterea motivației, gamificarea contribuie la dezvoltarea abilităților motorii, a autonomiei și a abilităților sociale, precum și la îmbunătățirea atmosferei generale în sesiunile de educație fizică.⁶ Aplicații precum "Zombies, Run!" transformă alergarea într-o misiune captivantă, integrând elemente narative și de colectare a recompenselor.⁴

Cu toate acestea, implementarea gamificării nu este lipsită de provocări. O critică majoră se referă la abordarea "universal valabilă" (one-size-fits-all) care tinde să caracterizeze multe aplicații gamificate, ignorând diferențele individuale în ceea ce privește motivația.⁷ Un alt aspect important este "efectul de noutate", care indică faptul că, deși gamificarea poate spori motivația inițială, consistența pe termen lung a provocărilor și recompenselor poate fi insuficientă pentru a menține angajamentul.⁴ Se observă că 74% dintre utilizatori renunță la aceste aplicații în decurs de două săptămâni, pe măsură ce curiozitatea scade odată cu familiarizarea și stăpânirea aplicației.⁴ Acest lucru subliniază că intervențiile gamificate necesită o evoluție continuă, personalizare și o integrare mai profundă cu motivatori intrinseci pentru a susține angajamentul dincolo de entuziasmul inițial.

4.2. Studii de Caz și Aplicații în Fitness și Educație Fizică

Gamificarea a fost aplicată cu succes în diverse domenii ale activității fizice și sportive. În fitness, aplicații mobile precum Google Fit, Apple Fitness+ și Strava integrează concepte gamificate, permițând utilizatorilor să-și stabilească obiective personalizate și să-și urmărească progresul.¹⁷ Acestea adesea încorporează elemente de competiție amicală și recompense virtuale pentru a face antrenamentele mai puțin monotone și mai distractive.⁵ De exemplu, aplicații precum CARROT Fit utilizează impulsul de "Pierdere și Evitare" (Core Drive 8 din Octalysis), motivând utilizatorii prin dorința de a evita "ridicolul" dacă nu își ating obiectivele.⁵ Altele, precum Swerve, stimulează "Influența Socială și Relaționarea" prin lucrul în echipă și rivalitatea amicală.⁵

În educația fizică, gamificarea s-a dovedit a fi un instrument eficient pentru creșterea motivației elevilor și îmbunătățirea abilităților motorii.⁶ Studii au arătat că sesiunile de educație fizică mai distractive, facilitate de gamificare, duc la o atitudine mai bună față de

activitatea fizică și, implicit, la o aderență sporită la stiluri de viață sănătoase.⁶ Utilizarea tehnologiilor digitale, cum ar fi tabletele și aplicațiile, în lecțiile de educație fizică poate îmbunătăți abilitățile motorii și nivelurile motivaționale ale elevilor, fără a abandona metodele tradiționale.¹⁹ Programe precum "SportQuest" integrează elemente gamificate pentru a spori angajamentul și motivația pe termen lung în activitățile fizice.¹³ Eficacitatea gamificării se extinde și la sporturile de aventură și în aer liber, unde tehnicile gamificate pot crește atracția, angajamentul și retenția participanților.¹⁵ Această aplicabilitate extinsă demonstrează robustețea principiilor gamificării, dar subliniază și necesitatea adaptării implementării la contextul specific și la publicul țintă.

5. Contribuții și Perspective din Cercetarea Românească

Cercetarea românească a început să exploreze activ gamificarea, în special în context educațional și al activității fizice, reflectând tendințele internaționale, dar cu un accent specific pe adaptarea la nevoile locale.

5.1. Prezentarea Autorilor și Studiilor Relevante din România

Literatura românească relevă un interes crescând pentru gamificare, în special în domeniul educației și al educației fizice și sportului. Articole publicate în reviste precum "Revista cadrelor didactice" sau pe platforme academice precum Didactic.ro, evidențiază definirea conceptelor de joc și gamificare, precum și aplicarea principiilor de design ludic în procesul educațional pentru a-l face mai captivant și eficient.²⁰ Autori precum Burbea, Capeneata, Nechifor și Saftoiu au explorat predarea limbii române ca limbă străină prin gamificare, demonstrând adaptabilitatea conceptului.²¹

Universități din România, cum ar fi Universitatea "Alexandru Ioan Cuza" din Iași, Universitatea de Vest din Timișoara (Facultatea de Educație Fizică și Sport), și Universitatea Națională de Educație Fizică și Sport (UNEFS) din București, desfășoară cercetări în domenii conexe. De exemplu, Universitatea "Alexandru Ioan Cuza" a susținut participarea la conferințe internaționale cu lucrări despre strategii interactive și creative și gamificare ca alternative didactice.²² Jurnale precum "Discobolul – Physical Education, Sport and Kinetotherapy Journal" ²³ și "Timișoara Physical Education and Rehabilitation Journal" ¹⁹ publică studii relevante privind utilizarea tehnologiilor digitale în lecțiile de educație fizică și impactul acestora asupra motivației elevilor.¹⁹ Aceste publicații

subliniază beneficiile integrării elementelor ludice pentru îmbunătățirea abilităților motorii și a angajamentului.¹⁹ De asemenea, există preocupări legate de psihologia sportului și impactul jocurilor digitale, inclusiv aspecte legate de dependență și beneficii cognitive.²⁴

5.2. Implicații și Direcții de Cercetare Locală

Cercetarea românească, similar cu tendințele internaționale, confirmă beneficiile gamificării în creșterea motivației și angajamentului în contexte educaționale și de activitate fizică.¹⁹ Studiile locale au explorat utilizarea gamificării în biblioteci pentru a stimula interesul pentru lectură și a dezvolta abilități precum gândirea critică și rezolvarea problemelor.²⁷ De asemenea, aplicațiile de fitness gamificate sunt recunoscute ca instrumente pentru atingerea obiectivelor de sănătate.¹⁷

Cu toate acestea, există o necesitate implicită de studii mai specifice axate pe performanța sportivă de elită și pe eficacitatea pe termen lung a intervențiilor gamificate în peisajul sportiv românesc. Majoritatea datelor românești disponibile se concentrează pe educația fizică școlară sau pe activitatea fizică generală, mai degrabă decât pe sportul de înaltă performanță. Este necesară o aprofundare a cercetărilor privind modul în care gamificarea poate fi adaptată pentru a susține obiectivele complexe ale sportivilor de performanță, inclusiv gestionarea stresului pre-competițional și menținerea motivației intrinseci în fața presiunilor externe. De asemenea, explorarea impactului gamificării asupra rezilienței psihologice și a prevenirii epuizării în sportul de performanță ar reprezenta direcții valoroase de cercetare.

6. Concluzii și Recomandări

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare cu un potențial semnificativ de a transforma angajamentul și motivația în sport și activitatea fizică. Prin integrarea elementelor de joc în contexte non-ludice, se pot crea experiențe mai captivante și mai eficiente. Fundamentele psihologice, în special Teoria Autodeterminării, Teoria Fluxului și Teoria Obiectivelor de Realizare, oferă cadre esențiale pentru înțelegerea modului în care gamificarea poate satisface nevoile umane fundamentale de autonomie, competență și relaționare, facilitând atingerea stării de flux și promovând obiectivele de măiestrie.

Modelele de proiectare precum Octalysis și MDA oferă instrumente practice pentru a structura și evalua intervențiile gamificate, asigurând o abordare echilibrată între stimulii intrinseci și extrinseci și o atenție la mecanici, dinamici și estetică. Cercetările comparative au demonstrat beneficiile gamificării în creșterea motivației și a aderenței la activitatea fizică în diverse discipline, de la fitness la educație fizică. Cu toate acestea, persistența efectului de noutate și necesitatea personalizării reprezintă provocări semnificative care impun o proiectare adaptivă și o integrare profundă cu motivatori intrinseci pentru a asigura angajamentul pe termen lung.

Cercetarea românească, deși emergentă, contribuie la înțelegerea aplicabilității gamificării în educația fizică și în promovarea activității fizice generale. Este recomandată extinderea studiilor în România către sportul de înaltă performanță, explorând adaptări specifice ale gamificării pentru a susține obiectivele complexe ale atleților de elită și pentru a aborda provocările unice ale acestui domeniu. Investițiile în cercetare aplicată și în dezvoltarea de soluții gamificate personalizate, bazate pe o înțelegere profundă a psihologiei sportului, sunt esențiale pentru a maximiza potențialul gamificării în promovarea unei participări active și a performanței durabile în sport.

Bibliografie

Burbea, G., Capeneata, I., Nechifor, A., & Saftoiu, R. (f.a.). Predarea limbii române ca limbă străină prin gamification: studiu monografic și ghid de bune practici. Editura Universității Transilvania. 21

Csikszentmihályi, M. (f.a.). Flow (psychology). Wikipedia. 9

Didactic.ro. (2025). Joc, gamificare și învățarea prin gamificare. 1

Exploratist.ro. (2023). Conferința despre diversitate și incluziune a Open Minds și Exploratist. O experiență de neuitat și de repetat. 28

Johnson, C. P. (2016). Gamification in Adventure and Wilderness Sports: A literature review of game-based mechanic's ability to increase attraction, engagement, and retention in outdoor sports. The Sport Journal. 15

Lane, L. (f.a.). Top 10 Most Innovative Gamification in Fitness (2025). Yu-kai Chou. 5

Neoxperiences.com. (2024). Understanding gamification: definition, principles, and applications for businesses. 2

Nurul Silvani, T., Anwar, T., & Saputra, J. P. (2025). MDA Framework for SportQuest Gamification Design: Enhancing Motivation for a Healthy and Competitive Lifestyle. Proceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media. 13

Pepperdine University. (2023). Achievement goal theory: achievement goals in predicting pre-competiti. 11

Psychologyfanatic.com. (f.a.). Achievement-Goal Theory. 12

Revistaeducatie.ro. (2020). INOVAȚIE ÎN EDUCAȚIE. 29

RGDA.ro. (2023). UTILIZAREA JOCURILOR VIDEO ÎN ȘCOALĂ. 17

Sander.landofsand.com. (f.a.). Research on the nature and origins of human motivation has addressed the role of rewards in learning and behaviour. 7

Sport.gov.ro. (2023). MONITORUL OFICIAL AL ROMÂNIEI, PARTEA I, Nr. 452 bis/24.V.2023. 30

Sport UVT. (f.a.). Centre de cercetare. 31

Ștețiu, A. (f.a.). ALEXANDRA ȘTEȚI. filosofieaplicata.ro. 32

Thementalgame.me. (f.a.). The influence of self-determination theory on athlete motivation. 8

Timișoara Physical Education and Rehabilitation Journal. (2021). The Use of Digital Technologies in the Physical Education Lesson: A Systematic Analysis of Scientific Literature. 19

Topculturism.ro. (f.a.). Fă sport inteligent acasă: cele mai bune 20 echipamente smart pentru home gym. 18

UAIC.ro. (2024). UAIC-INOV-IMP2. 22

UNEFS. (2019). DISCOBOLUL – Physical Education, Sport and Kinetotherapy Journal. 23

Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București. (f.a.). CENTRUL DE CERCETARE PENTRU PERFORMANȚĂ UMANĂ - FSEFI. 33

University of Waterloo. (f.a.). Gamification and Game-Based Learning. 1

UPIT.ro. (f.a.). CENTRUL DE CERCETARE PENTRU PERFORMANȚĂ UMANĂ - FSEFI. 33

UVT.ro. (2021). The Use of Digital Technologies in the Physical Education Lesson: A Systematic Analysis of Scientific Literature. 19

Yeo, W., & Oktavia, T. (f.a.). ASSESSING GAMIFICATION GAP IN SPORT APPLICATION. FOR INCREASED USER MOTIVATION: AN OCTALYSIS MODEL APPROACH. 3

Zabala, M. I., & Ruiz, M. A. (2025). Gamification and motivation in adolescents. Systematic review from Physical Education. Frontiers in Psychology. 6

Zheng, X., et al. (2025). The effect of a digital health physical activity program integrating gamification for obesity management in comparison to the usual care. medRxiv. 34

Lucrări citate

Gamification and Game-Based Learning | Centre for Teaching ..., accesată pe iunie 25, 2025,

Understanding gamification: definition, principles - Neo Xperiences, accesată pe iunie 25, 2025,

ASSESSING GAMIFICATION GAP IN SPORT ... - Jatit.org, accesată pe iunie 25, 2025,

Benefits and Limits of Gamification in Sports - Barça Innovation Hub, accesată pe iunie 25, 2025,

Top 10 Most Innovative Gamification in Fitness (2025) - Yu-kai Chou, accesată pe iunie 25, 2025,

Gamification and motivation in adolescents. Systematic review from Physical Education, accesată pe iunie 25, 2025,

Motivation through gamification: a Self ... - Sander Bakkes, accesată pe iunie 25, 2025,

How Self-Determination Theory Fuels Athlete Motivation and Performance, accesată pe iunie 25, 2025,

Flow (psychology) - Wikipedia, accesată pe iunie 25, 2025,

Why Games Are So Engaging and Addicting: The Flow State Part 1 - Aidan Helfant, accesată pe iunie 25, 2025,

Achievement goal theory: achievement goals in predicting pre-competitive anxiety in athletes - Pepperdine Digital Commons, accesată pe iunie 25, 2025,

Understanding Achievement-Goal Theory: Motivation and Behavior ..., accesată pe iunie 25, 2025,

MDA Framework for SportQuest Gamification Design: Enhancing ..., accesată pe iunie 25, 2025,

The MDA Framework: A Gamification Checklist for Successful E-Learning - Masterplan, accesată pe iunie 25, 2025,

Gamification in Adventure and Wilderness Sports: A literature review of game-based mechanic's ability to increase attraction, engagement, and retention in outdoor sports - The Sport Journal, accesată pe iunie 25, 2025,

Gamification and motivation in adolescents. Systematic review from Physical Education - PMC, accesată pe iunie 25, 2025,

UTILIZAREA JOCURILOR VIDEO ÎN ȘCOALĂ, accesată pe iunie 25, 2025,

Cele mai bune 20 echipamente smart pentru home gym - TOP CULTURISM, accesată pe iunie 25, 2025,

The Use of Digital Technologies in the Physical Education Lesson: A ..., accesată pe iunie 25, 2025,

Joc, gamificare și învățarea prin gamificare | Didactic.ro, accesată pe iunie 25, 2025,

Predarea limbii române ca limbă străină prin gamification: studiu monografic și ghid de bune practici - ResearchGate, accesată pe iunie 25, 2025,

UAIC-INOV-IMP2 - - Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” din Iași, accesată pe iunie 25, 2025,

Discobolul – Physical Education, Sport and Kinetotherapy Journal ..., accesată pe iunie 25, 2025,

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ȘI INTEGRAREA SOCIALĂ A ACTORILOR EDUCAȚIONALI Materialele Conferinței Științifice - IBN, accesată pe iunie 25, 2025,

Vindecarea de violența comportamentală indusă de jocurile digitale - Doxologia, accesată pe iunie 25, 2025,

Gamification în educație - cum este văzut în România? | Asociația Gutenberg Studentenverein, accesată pe iunie 25, 2025,

The public's overview on the introduction of games, play, and gamification in Romanian libraries - PhilArchive, accesată pe iunie 25, 2025,

Conferinta despre diversitate si incluziune a Open Minds si Exploratist. O experienta de neuitat si de repetat, accesată pe iunie 25, 2025,

INOVAȚIE ÎN EDUCAȚIE - revistaeducatie.ro, accesată pe iunie 25, 2025,

MONITORUL OFICIAL AL ROMÂNIEI, PARTEA I, Nr. 452 bis/24.V.2023 - Agenția Națională pentru Sport, accesată pe iunie 25, 2025,

Centre de cercetare - Sport UVT, accesată pe iunie 25, 2025,

ALEXANDRA ȘTEȚI, accesată pe iunie 25, 2025,

CENTRUL DE CERCETARE PENTRU PERFORMANȚĂ UMANĂ - FSEFI - Upit, accesată pe iunie 25, 2025,

The effect of a digital health physical activity program integrating gamification for obesity management in comparison to the usual care - medRxiv, accesată pe iunie 25, 2025,

GAMIFIED GRAMMAR: IMPROVING STUDENTS' LANGUAGE SKILLS WITH KAHOOT

prof. Pîrîială Silviu Nicolae

Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Iași

Grammar forms the structural foundation of any language, enabling learners to communicate with clarity and accuracy. Despite its fundamental importance in achieving language proficiency, for many students, grammar lessons are typically seen as teacher-centered and linked to strict rules, monotonous exercises and low engagement. All these factors can reduce learning effectiveness and deter motivation. To address these challenges, teachers have increasingly turned to gamification, a pedagogical approach that applies elements of game design to non-game learning environments. In the evolving landscape of education, the integration of technology into classroom has become not only common, but essential in making learning more interactive.

One of the most accessible and widely used gamified tools in classrooms today is Kahoot, an interactive quiz-based platform that transforms traditional exercises into dynamic activities. Its user-friendly interface and flexible design make it especially well-suited for language classrooms as it encourages active participation, instant feedback and peer competition. Kahoot provides versatility for a range of learning contexts by supporting both live sessions and asynchronous assignments. In addition to tracking student performance and offering immediate feedback, the platform facilitates repeated practice, which is crucial for mastering grammar.

Integrating Kahoot into grammar lessons requires more than simply converting textbook exercises into quiz questions. To effectively support students' grammar development, teachers must use the platform strategically to complement and enhance traditional teaching methods.

One of the most effective ways to use Kahoot is by designing quizzes that target specific grammar concepts. Rather than overly general topics, focusing each quiz on a particular grammatical structure such as verb tenses, nouns, adjectives, adverbs, articles, prepositions, conditionals or reported sentences etc. allows students to understand and learn the rules through focused, repetitive exposure. The interactive nature of Kahoot motivates students to actively practice grammatical rules in a low-pressure, engaging environment that strengthens learning. For example, a Kahoot quiz on Past Simple might begin with basic

identification of the verb form, then move to sentence completion tasks and conclude with contextual questions requiring students to select the most appropriate tense for a given situation. This gradual increase in complexity promotes deeper understanding and facilitates the transfer of grammatical knowledge from passive recognition to active use. Teachers can further enrich the experience by incorporating authentic examples, short dialogues or error correction activities within the quiz format. By embedding grammar into communicative contexts, students not only recognize correct forms but also begin to understand how grammar functions in real language use.

Kahoot also serves as an excellent tool for formative assessment in grammar lessons, allowing teachers to monitor students' progress and understanding in real time. Unlike summative assessments, which evaluate learning at the end of a unit, formative assessments are embedded within the learning process and are designed to provide immediate feedback. Kahoot's interactive quiz format makes it particularly well-suited for this purpose. As students respond to grammar-focused questions, the platform instantly collects and displays response data. The immediate visibility into students' strengths and weaknesses gives teachers the opportunity to address misunderstandings as they arise, either by pausing the session to clarify a point or by designing additional activities to reinforce problematic grammar rules. For example, if a significant number of students answer a question incorrectly, the teacher can pause the game to explain the rule or provide examples. This creates a dynamic feedback that supports immediate correction and concept reinforcement. The teacher can even engage the class in a brief discussion or brainstorming activity to make the matter better understood. This type of immediate intervention is central to the effectiveness of formative assessment and contributes to a more responsive and adaptive learning environment. In addition, the possibility of tracking individual student performance over time allows for personalized feedback and targeted support. Teachers can review students' quiz histories to identify those who may need additional help. This is particularly useful in linguistically diverse classrooms, where students often have varying levels of grammatical proficiency.

Moreover, Kahoot offers opportunities to integrate collaborative learning in the teaching process. It becomes a tool that promotes critical thinking, fosters interaction among students and offers a better understanding of the language structures. These align with contemporary teaching approaches that emphasize communication, cooperation and learner autonomy in the classroom. Collaborative grammar tasks can help reduce the anxiety often associated with making mistakes in front of the whole class. When students are part of a

team, the responsibility for correct or incorrect answers is shared, which can encourage participation from learners who might otherwise remain silent. Teachers can further enhance this experience by assigning different roles within teams such as grammar checker, timekeeper or spokesperson in order to ensure equal participation. For example, during a lesson on If-Clauses, the teacher might organize the class into small groups of three to four students and launch a Kahoot quiz in Team Mode. Each question presents a certain type of If Conditional in which only one clause is complete, while in the other the students must choose the correct tense of the verb from multiple choices. Before selecting an answer, group members are encouraged to discuss the grammar structure, identify the correct type of If-Clauses and then decide collectively on the best response. After the game, teachers can facilitate whole-class debriefs where students explain their group's choices, analyze common errors and revisit grammar rules in light of their team experiences. This reinforces correct usage and bridges the gap between practice and formal instruction.

Furthermore, teachers can use Kahoot as a valuable review tool prior to formal assessments or to revisit grammar topics introduced in previous units. Thus, Kahoot can reinforce long-term memory by prompting students to recall and apply previously learned material. Before exams or quizzes, teachers can create comprehensive Kahoot sessions that revise key grammatical concepts such as verb tenses, passive constructions or conditionals, allowing students to refresh their knowledge in a dynamic and interactive way. This method not only helps identify gaps in understanding but also reduces the anxiety often associated with important testing, as the game-based environment promotes a more relaxed and enjoyable review experience. For example, a teacher preparing students for a grammar exam might include a mix of question types that target both form and function: identifying errors in sentence structure, completing sentences with the correct verb tense or choosing the most appropriate grammatical form based on context. Since Kahoot provides immediate feedback, students can quickly recognize and correct their mistakes, turning the review session into a formative learning experience rather than a simple test of knowledge. Additionally, incorporating questions from previous units helps students integrate new knowledge with prior understanding, which is essential for mastering grammar. Moreover, assigning Kahoot quizzes as homework or independent practice offers an effective extension of classroom grammar instruction into students' own learning environments. Teachers can provide accessible grammar exercises that students complete outside of class at their own speed. This encourages autonomy and reinforces the notion that language learning is an ongoing process, not limited to the classroom. Students can revisit difficult questions, reflect on their mistakes,

and practice at times that suit their personal schedules, making grammar study more manageable and individualized. For instance, a student who struggles with Past Simple and Present Perfect may replay the same quiz multiple times in order to understand the differences in uses, while more advanced learners can be given additional quizzes with higher-level grammar structures, such as Reported Speech or mixed conditionals.

As a gamified learning tool, Kahoot has the potential to transform grammar lessons into an interactive, student-centered experience. When used effectively, it can support a wide range of teaching goals, including targeted practice of grammatical forms, formative assessment, collaborative learning, review before formal evaluations and independent practice beyond the classroom. Kahoot is most effective in teaching grammar when it is integrated into a wider teaching strategy that focuses on student engagement, feedback-oriented instruction and ongoing grammatical growth. Combining it with writing activities, collaborative grammar tasks, sentence analysis and traditional formative assessment ensures a more holistic development of the students' grammatical competence.

Bibliography

- Alawiyah, R., Elthia M. W., Tanashur P. (2024). *Investigating the Effectiveness of Kahoot Quizzes in Grammar Learning*. Retrieved July 2025 from <https://www.researchgate.net/publication/386430058> *Investigating the Effectiveness of Kahoot Quizzes in Grammar Learning*
- Barus, S. K., Salmiah, M. (2024). *Enhancing grammar learning: Implementing Kahoot as an evaluation tool in Indonesian high schools*. Retrieved July 2025 from http://repository.uinsu.ac.id/23081/1/9773-24772-2-PB_%281%29%20%281%29.pdf
- Burke, B. (2014). *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. Gartner, Inc.
- Koutropoulos, A. (2020). *Gamification in Education*. Retrieved July 2025 from <https://www.researchgate.net/publication/343341464> *Gamification in Education*
- Zaenun N., Harnes S., Syifa N., Miflichia U. (2022). *The Effectiveness of Kahoot as a Medium for Grammar Exercises in English Education Department*. Retrieved July 2025 from <https://www.researchgate.net/publication/363360658> *The Effectiveness of Kahoot as a Medium for Grammar Exercises in English Education Department*

UTILIZAREA METODEI COGNITIV TASK ANALYSIS (ANALIZA SARCINILOR COGNITIVE) ÎN PREDAREA LECȚIEI „IZVOARE ISTORICE”.

Prof. Pirneci Ion-David

Școala Profesională Germană Kronstadt și Școala Gimnazială Sânpetru.

Prezentul articol explorează metoda didactică „**Analiza Sarcinilor Cognitive**” atât din punct de vedere teoretic prin prezentarea celor 5 principii esențiale ale metodei cât și practic, prin aplicarea ei în cadrul primei lecții de istorie din clasa a V-a „**Izvoare istorice**” deoarece această lecție presupune contactul direct al elevilor cu sursele istorice, în acest fel, elevii înțeleg care sunt principalele surse istorice și cum le pot folosi ca instrument de înțelegere a unui eveniment istoric.

Studiul istoriei în ciclul gimnazial nu mai înseamnă astăzi simpla acumulare de date și fapte, ci formarea unor competențe complexe prin care elevii își dezvoltă gândirea critică, **capacitatea de analiză**, clasificare, interpretare și evaluare a informațiilor istorice. În acest context, această metodă reprezintă cel mai eficient instrument, deoarece stimulează activ implicarea elevilor, pune accent pe descoperire, structurare și aplicare practică, transformând fiecare lecție de istorie într-un exercițiu de investigare autentică și reflecție responsabilă asupra trecutului.

Analiza Sarcinilor Cognitive se constituie ca o **metodă calitativă** complexă și indispensabilă în demersul de identificare, structurare și explicare a mecanismelor interne de gândire implicate în rezolvarea sarcinilor de învățare. Inițial, elaborată ca instrument de cercetare pentru a surprinde procesele cognitive utilizate de specialiști și cercetători în contexte reale, această metodă și-a extins aria de aplicabilitate în educație, devenind o resursă valoroasă în proiectarea strategiilor didactice centrate pe competențe. Utilizarea acestei metode îl ajută pe profesor să înțeleagă raționamentul elevilor în organizarea informațiilor, în construirea raționamentului, în verificarea ipotezelor și permit elevilor luarea unor decizii pentru rezolvarea sarcinilor didactice. În plus, această metodă sprijină **procesul de diferențiere** și **adaptare didactică** deoarece profesorul poate identifica punctele forte și vulnerabilitățile în gândirea elevilor, ajustând sarcinile de lucru astfel încât acestea să devină veritabile instrumente de formare a abilităților critice, analitice și interpretative.

Această metodă se fundamentează pe 5 principii pedagogice esențiale care au ca scop derularea unui demers didactic modern, centrat pe dezvoltarea competențelor și pe activizarea reală a gândirii elevilor. Primul principiu, identificarea cunoștințelor de către elevi, urmărește ca aceștia să devină conștienți de bagajul lor cognitiv inițial și să îl reactiveze prin explicații

propriu, discuții ghidate și exerciții de descoperire dirijată. Profesorul devine facilitator, punând accent pe întrebări stimulative care provoacă elevul să argumenteze, să relaționeze noțiuni și să corecteze concepții greșite. Această etapă favorizează construirea de noi sensuri pe baza cunoștințelor preexistente. Al doilea principiu, colectarea activă a cunoștințelor, presupune implicarea directă și constantă a elevilor în procesul de investigare și în explorarea resurselor informaționale. Profesorul utilizează întrebări deschise, probleme autentice, studii de caz și sarcini cu caracter aplicativ, astfel încât elevii să își pună în funcțiune mecanismele cognitive de analiză, comparație, inferență și sinteză. Scopul este ca învățarea să fie rezultatul unei participări active și al unei reflecții personale continue, nu un transfer pasiv de informații. Cel de-al treilea principiu, **contextualizarea**, asigură relevanța și ancorarea cunoștințelor în realitate. Profesorul creează situații de învățare cu sens, inspirate din contexte istorice concrete sau din experiența de viață a elevilor, propune constrângeri care solicită luarea deciziilor și folosește întrebări reflexive menite să clarifice relația dintre ceea ce gândesc elevii și situația concretă investigată. Principiul **reprezentării vizuale** pune accent pe transpunerea conținuturilor abstracte în structuri grafice ușor de asimilat: hărți conceptuale, diagrame de relaționare, tabele comparative sau scheme logice. Reprezentările vizuale favorizează memorarea logică și stimulează gândirea critică prin identificarea legăturilor și diferențelor dintre informații. Ultimul principiu, cel al **repetării ciclice** garantează aprofundarea și stabilizarea achizițiilor prin revenirea organizată asupra conceptelor. Profesorul planifică și coordonează un ciclu de pași pedagogici: observarea fenomenului sau a informației noi, analiza critică a datelor, ajustarea înțelegerii prin clarificări și corecturi, aplicarea repetată în contexte variate, verificarea gradului de însușire și rafinarea ulterioară prin reflecție și feedback. Acest mecanism ciclic transformă învățarea într-un proces dinamic, bazat pe construcția treptată a competențelor, pe consolidarea lor prin practică dirijată și pe transferul cunoștințelor în situații noi.

În cadrul lecției Izvoare istorice, demersul didactic urmărește atingerea următoarelor obiective specifice: **definirea conceptuală** a noțiunii de izvor istoric prin identificarea caracteristicilor definitorii și argumentarea rolului acestuia în reconstituirea și interpretarea trecutului; **clasificarea sistematică** a izvoarelor istorice, pe baza unor criterii clare, în patru categorii fundamentale: scrise, nescrise, materiale și orale, evidențiind specificitatea și relevanța fiecărei categorii în cercetarea istorică; **identificarea aplicată** a diverselor tipuri de izvoare, pornind de la analiza unor exemple concrete (documente, fotografii, obiecte, mărturii etc.), cu scopul de a dezvolta abilitățile de recunoaștere, selectare și interpretare critică a surselor istorice și **elaborarea unui izvor istoric original**, printr-un exercițiu creativ de

reconstrucție, în cadrul căruia elevii parcurg etapele necesare (planificare, redactare, contextualizare) și argumentează relevanța acestuia ca sursă ipotetică pentru cercetătorii istoriei.

Primul principiu al acestei metode vizează activarea structurilor cognitive preexistente, elevii fiind stimulați să-și formuleze propriile explicații, pe baza experienței și a cunoștințelor anterioare. Rolul profesorului este de facilitator, orientând demersul prin întrebări euristice și tehnici de brainstorming. Lecția debutează cu întrebări reflexive precum: „**Ce știți despre trecutul familiei voastre?**”; „**De unde provine această cunoaștere?**”. Elevii formulează ipoteze și explică legătura dintre relatările familiale și ideea de izvor istoric. **Definiția finală** se construiește colaborativ, sub coordonarea profesorului. Principalele metode utilizate sunt: brainstorming-ul tematic și întrebările inductive (clarificatoare).

Principiul colectării active a cunoștințelor presupune implicarea elevului în procesul de investigare și analiză critică, cu accent pe activități practice și studii de caz. Profesorul pune la dispoziție surse autentice (documente, imagini și obiecte), stimulând astfel colectarea și compararea datelor. Elevii, organizați pe grupe, primesc seturi de materiale și formulează răspunsuri la întrebări precum: ce informații oferă sursa analizată și de ce nu se poate trage o concluzie doar pe baza unui singur izvor? Această etapă include folosirea dosarelor tematice pe grupe, fișe de analiză și colectare, dar și dezbateri și prezentări de grup.

Contextualizarea asigură ca informația abstractă să fie plasată în situații reale, relevante pentru experiența elevului. Profesorul propune sarcini-problemă și scenarii didactice care solicită aplicarea cunoștințelor în contexte asemănătoare muncii de cercetare. Elevii își asumă rolul unui istoric local și răspund la întrebări despre cum ar scrie o scurtă **istorie a școlii**, și ce izvoare ar folosi. **Întrebările reflexive** („Cum putem verifica dacă informațiile obținute sunt corecte și complete?”; „De ce este important să comparăm sursele?”; „Ce riscuri apar dacă folosim doar un singur tip de izvor istoric pentru descrierea trecutului unei comunități?”) îi determină să evalueze credibilitatea mărturiilor și să justifice combinarea mai multor surse.

Principiul reprezentării vizuale valorifică organizarea grafică a cunoștințelor, facilitând structurarea relațiilor logice și sinteza conceptuală. Profesorul sprijină elaborarea de scheme, hărți conceptuale și tabele pentru a evidenția legăturile dintre idei. Elevii creează hărți conceptuale care ilustrează tipurile de izvoare istorice și exemplele asociate, completează tabele comparative cu avantaje și limite pentru fiecare categorie de surse și construiesc diagrame de proces pentru verificarea și validarea informațiilor.

Principiul repetării ciclice instituie un ciclu pedagogic structurat care transformă învățarea într-un proces continuu de observare, analiză, ajustare, aplicare și rafinare. Elementul

central este exercițiul de creare a unui izvor istoric ca formă de consolidare a competențelor dobândite. Elevii identifică și clasifică izvoarele din materialele analizate, discută critic caracteristicile și limitările acestora, clarifică eventualele confuzii conceptuale sub îndrumarea profesorului și își asumă sarcina de a concepe un izvor istoric original. Fiecare grup redactează, ilustrează sau prezintă un izvor istoric. Produsul final este prezentat și evaluat colaborativ, iar lucrarea este îmbunătățită pe baza feedbackului. Grupurile de creație au roluri bine definite, beneficiază de **sprijin metodic permanent**, iar rezultatele sunt prezentate public, urmate de **reflecție și autoevaluare**.

În concluzie, aplicarea coerentă și structurată a celor cinci principii fundamentale ale Analizei Sarcinilor Cognitive validează lecția Izvoare istorice ca model de proiectare didactică centrată pe formarea competențelor cheie. Prin ciclul de observare, analiză, ajustare și aplicare repetată, cadrul didactic asigură un demers de învățare activă, cu secvențe de feedback și autoreglare, care răspunde cerințelor evaluării formative și sumative deopotrivă. Această metodă, utilizată cu rigoare metodologică, transformă lecția de istorie într-un proces exploratoriu cu valoare formativă complexă, contribuind la construirea unei culturi istorice autentice și la cultivarea unei gândiri analitice și reflexive, necesare viitorului cetățean informat, responsabil și capabil să înțeleagă și să contextualizeze critic faptele trecutului.

Bibliografie:

- 1) **Beth Crandall, Gary Klein, Robert R. Hoffman**, „*Working Minds: A Practitioner's Guide to Cognitive Task Analysis*”, Editura: The MIT Press (A Bradford Book), Londra, 2006.
- 2) **Mircea Miclea** coord., „*Psihologia cognitivă aplicată în educație: abordări calitative în identificarea strategiilor de învățare și procese cognitive ale elevilor*”, Editura: Polirom, Iași, 2001.
- 3) **Daniel-Ovidiu David**, „*Educația cognitiv-comportamentală: modele, strategii, instrumente – introducerea metodelor cognitive în proiectarea activităților didactice și evaluarea proceselor de gândire reflexivă*”, Editura: Polirom, Iași, 2007.
- 4) <https://materialedistorie.com/wp-content/uploads/2020/08/Programa-gimnaziu.pdf>, accesat on line 04.07.2025.

ÎNVĂȚAREA PE BAZĂ DE PROIECT (PROJECT BASED LEARNING) ÎN CADRUL
LECȚIEI DE ISTORIE „REVOLUȚIA NEOLITICĂ-VIAȚA OAMENILOR:
SEDENTARIZARE, ECONOMIE”

Prof. Pirneci Ion-David

Școala Profesională Germană Kronstadt și Școala Gimnazială Sânpetru.

Integrarea metodei de învățare bazată pe proiecte (PBL) în predarea istoriei oferă oportunități valoroase de a stimula gândirea critică și de a consolida învățarea semnificativă în rândul elevilor. Lecția de istorie cu tema „**Revoluția neolitică – viața oamenilor: sedentarizare și economie**” reprezintă un exemplu relevant în acest sens, întrucât permite dezvoltarea abilităților de analiză și sinteză ale elevilor prin explorarea unor surse variate (texte, imagini, hărți, artefacte arheologice etc.) și culminează cu realizarea unui produs final care are rolul de a-i face pe elevi să contextualizeze perioada studiată. Elevii sunt încurajați să construiască conexiuni între fapte, procese și contexte istorice, înțelegând mai profund impactul sedentarizării asupra transformărilor economice și sociale din preistorie. În acest cadru, rolul profesorului se redefineste: din furnizor de informații devine **ghid și facilitator al învățării**, organizează resursele, susține colaborarea în grupuri și promovează reflecția critică a elevilor asupra conținuturilor istorice. Articolul de față își propune să ofere cadrelor didactice un model aplicat de integrare a metodei PBL în predarea istoriei, evidențiind avantajele acesteia: **creșterea motivației elevilor**, consolidarea competențelor transdisciplinare și promovarea unei abordări active, centrate pe învățarea prin descoperire și prezintă pașii necesari dezvoltării acestei metode.

Învățarea pe bază de proiect reprezintă o strategie didactică complexă, fundamentată pe principiile **constructivismului social** și ale **construcționismului educațional**, care plasează elevul în postura de **agent activ** al propriei formări. Structura acestei metode este etapizată și presupune o **ancoră** (întrebare călăuzitoare) cu rol de **declanșator motivațional**. Demersul investigativ este susținut prin mecanisme pedagogice de sprijin adaptativ, care asigură ghidajul necesar în explorarea surselor, selecția informațiilor și organizarea ideilor. Aspectul esențial al acestei metode îl constituie **colaborarea în grupuri de lucru eterogene**, care favorizează negocierea, rezolvarea de probleme și dezvoltarea competențelor transversale (gândire critică, comunicare și asumarea rolurilor). Pe parcurs, accentul cade pe **auto-reglare** și **metacogniție**,

elevii fiind stimulați să reflecteze asupra propriului proces de învățare și asupra modului în care contribuie la realizarea obiectivelor comune.

Această lecție este parcursă în **2 ore**, prima fiind de teoretizare și a doua de realizare practică a unui **artefact**, similar celui din Preistorie. Cele 3 obiective operaționale ale primei lecții sunt: enumerarea a trei factori determinanți care au favorizat procesul de **sedentarizare** a comunităților umane în epoca neolitică, raportându-se la condițiile de mediu și nevoile economice de subzistență; clasificarea principalele activități economice caracteristice comunităților neolitice; argumentarea **impactului** sedentarizării asupra structurii sociale și organizării vieții comunitare.

Primul obiectiv operațional este atins printr-o activitate bazată pe analiza documentară și investigarea surselor istorice. Elevii sunt expuși unor imagini reprezentative cu **artefacte neolitice** și **hărți fizico-geografice**, care au servit drept suport vizual pentru declanșarea demersului investigativ. Profesorul a optat pentru metoda **învățării prin descoperire**, oferind elevilor contexte autentice de observare, interpretare și formulare de ipoteze.

Lecția a debutat cu o activitate de **declanșare a învățării**, în cadrul căreia profesorul a proiectat o imagine cu o așezare neolitică, formulând următoarea întrebare: „**Ce i-a determinat pe oamenii preistorici să se stabilească aici?**” Această întrebare a avut rolul de a stimula gândirea critică și de a orienta atenția elevilor spre factorii favorizanți sedentarizării.

În etapa de **formulare a ipotezelor**, elevii au fost organizați în perechi și au fost invitați să identifice factorii care au dus la apariția așezărilor permanente, utilizând imaginile, hărțile și materialele puse la dispoziție. Această activitate a încurajat cooperarea, dezvoltarea abilităților de analiză și utilizarea limbajului de specialitate.

Pentru validarea științifică a ipotezelor, profesorul a distribuit o fișă de lucru conținând surse istorice relevante despre Revoluția neolitică. Elevii au analizat aceste surse și au extras informații pertinente. În această etapă, accentul a fost pus pe utilizarea sursei istorice ca instrument cognitiv, în vederea reconstituirii cauzelor sedentarizării.

Etapa de **sistematizare** a presupus completarea, sub îndrumarea profesorului, a unui tabel structurat pe trei categorii: **factori de mediu, factori economici și tehnologie utilizată**. Elevii au organizat datele obținute din surse în funcție de aceste criterii, exersând astfel **capacitatea de clasificare și organizare logică** a informației istorice.

După realizarea primului obiectiv operațional, elevii au fost provocați la o **scurtă reflecție**, răspunzând la întrebarea: „**Ce diferență a produs fiecare factor în stilul de viață al**

acestor comunități?”. Această întrebare a avut rolul de a încuraja gândirea analitică și formularea de concluzii personale cu privire la transformările produse în viața oamenilor în urma sedentarizării.

Al doilea obiectiv operațional al lecției, ce vizează clasificarea principalelor activități economice caracteristice comunităților neolitice, este realizat printr-un demers didactic centrat pe aplicare, cooperare și sinteză grafică. Strategiile didactice alese sunt: studiul de caz comparativ, învățarea prin cooperare și utilizarea organizatorilor grafici.

Activitatea a debutat cu o **stimulare vizuală** menită să activeze gândirea comparativă. Profesorul a proiectat două imagini reprezentative: una ilustrând o comunitate de vânători nomazi și cealaltă o comunitate de agricultori și a formulat cerința identificării a **două asemănări** și **trei diferențe** între cele două imagini. Acest exercițiu a stimulat observația și înțelegerea diferențelor esențiale dintre cele două moduri de viață. În continuare, elevii au fost organizați în grupuri eterogene de câte patru membri, fiind implicați într-o activitate practică de analiză a surselor vizuale. Fiecare echipă a primit un set de imagini cu unelte, activități și produse specifice epocii neolitice, însoțite de o grilă de completat cu trei coloane: **activitate economică**, **resursă utilizată** și **produs rezultat**. Elevii au discutat în grup semnificația fiecărei imagini, stabilind corespondențele istorice corecte. Exercițiul s-a încheiat cu o scurtă secvență de validare frontală, în care profesorul a comparat contribuțiile grupurilor și a oferit feedback formativ.

A urmat etapa de clasificare logică a activităților economice, în care elevii au fost invitați să grupeze datele analizate în trei categorii principale: **activități de producție primară** (agricultură, păstorit), **activități de prelucrare** (meșteșugărit) și schimburi incipiente (**trocul**). Această clasificare a încurajat înțelegerea funcțională a economiei neolitice și a favorizat dezvoltarea gândirii analitice. Profesorul a sprijinit procesul prin întrebări ghidate și a asigurat acuratețea istorică a raționamentelor formulate.

În continuare, elevii au fost solicitați să elaboreze un **organizator grafic** în echipe care să reflecte relațiile de cauzalitate dintre activitățile economice și apariția surplusului de producție. De asemenea, elevii și-au prezentat organizatorul grafic. Profesorul a încurajat reflecția prin întrebări precum: „**Care activitate a generat cel mai mult surplus?**”; „**Cum a influențat surplusul dezvoltarea comunității?**”. Acest instrument vizual a facilitat structurarea cunoștințelor și înțelegerea proceselor economice timpurii.

Ultimul obiectiv operațional al primei lecții s-a realizat prin intermediul unei activități de reflecție. Elevii, organizați în grupuri mici au primit planșe vizuale reprezentând reconstituiri ale unor așezări neolitice (structura gospodăriilor, spațiile comune, silozurile, posibilele centre de putere). Pornind de la aceste materiale, ei discută și identifică elemente care sugerează schimbări în organizarea socială, cum ar fi apariția unei ierarhii funcționale, diviziunea muncii sau consolidarea structurilor comunitare. Fiecare a elaborat un set de idei care a răspuns la întrebarea: **„Cum a modificat sedentarizarea relațiile dintre membrii comunității?”**. Aceste idei au fost structurate într-un paragraf argumentativ pe care elevii l-au formulat în echipă și l-au notat pe o fișă colectivă. În etapa următoare, reprezentantul fiecărui grup a prezentat răspunsul echipei printr-o expunere de tip argumentativ, susținută de exemple istorice și de sursele iconografice analizate. Profesorul a evaluat coerența logică, relevanța istorică și claritatea exprimării, intervenind acolo unde a fost nevoie cu completări sau întrebări de aprofundare, în scopul consolidării raționamentului istoric.

A doua lecție a avut ca finalitate valorificarea funcțională a cunoștințelor dobândite anterior privind civilizația neolitică, prin transpunerea acestora în produse de învățare concrete, elaborate colaborativ. Structura lecției a vizat îndeplinirea a două obiective operaționale fundamentale: elaborarea, în echipă, a unui artefact cu valoare didactică, care să redea elemente definitorii ale vieții cotidiene într-o așezare neolitică, și prezentarea orală a produsului final, însoțită de justificarea alegerilor realizate.

Secvența inițială a activității a fost dedicată unei recapitulări interactive, realizată prin completarea frontală a unei **hărți conceptuale**, care a permis reactivarea noțiunilor privind economia agrară primitivă, organizarea spațială a habitatului, specializarea activităților economice și emergența structurilor de conducere comunitară. Această etapă introductivă a facilitat pregătirea cognitivă necesară angajării elevilor în sarcina aplicativă.

În continuare, elevii au fost organizați în grupuri funcționale și au primit sarcina de a concepe un produs didactic care să integreze, într-o manieră coerentă și documentată, aspecte relevante ale vieții din epoca neolitică. Alegerea formei de reprezentare s-a făcut în mod liber, în funcție de preferințele și abilitățile membrilor echipei. Activitatea a presupus documentare, selecție și prelucrare a informației istorice, planificare colaborativă, precum și aplicarea principiilor de reprezentare vizuală adecvată epocii istorice.

Etapa de final a constat în susținerea orală a proiectului realizat. Fiecare grup și-a prezentat lucrarea în fața colegilor, **argumentând alegerile conceptuale** și grafice raportându-se la sursele istorice analizate în cadrul demersului didactic. Această secvență a evidențiat capacitatea elevilor de a susține un demers argumentativ structurat, utilizând corect limbajul de specialitate precum și competențele de raportare critică la surse. Profesorul a asigurat validarea științifică a conținutului, intervenind prin feedback formativ și solicitând **reflecții metacognitive** asupra procesului didactic și a produsului final.

În concluzie, aplicarea metodei învățării pe bază de proiect în cadrul lecției de istorie dedicate Revoluției neolitice a evidențiat eficiența acestei abordări în dezvoltarea competențelor istorice aplicative și reflexive. Elevii și-au transpus cunoștințele teoretice în produse didactice relevante prin susținere argumentativă demonstrând înțelegerea relațiilor cauzale și a organizării societale din epoca neolitică. Această experiență confirmă potențialul acestei metode de a sprijini formarea unui demers istoric autentic, centrat pe investigare, creație și reflecție nu prin reproducere de fapte și evenimente.

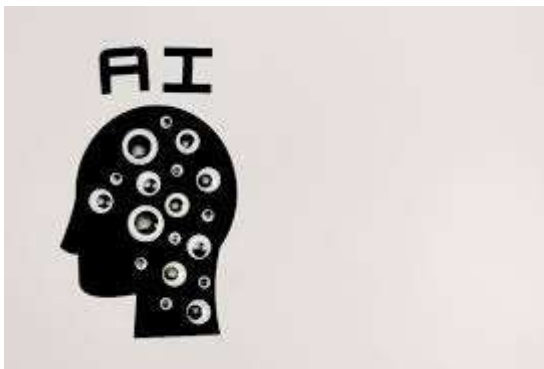
Bibliografie:

- 1) **Thomas Markham**, *Project Based Learning Handbook: A Guide to Standards-Focused Project Based Learning for Middle and High School Teachers*, Buck Institute for Education, California, 2003.
- 2) **Suzie Boss**, *Bringing Innovation to School: Empowering Students to Thrive in a Changing World*, ISTE, Eugene, Oregon, 2012.
- 3) **Liliana Romaniuc**, *Strategii inovative de predare-învățare centrate pe elev*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2014.
- 4) **Luminița Neagu** coord., *Metode active de predare*, Editura Universitară, București, 2017.
- 5) <https://materialedeistorie.com/wp-content/uploads/2020/08/Programa-gimnaziu.pdf>, accesat on line 10.07.2025.
- 6) https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/14.%20p.98-104.pdf, accesat on line 10.07.2025.

Implementarea Inteligenței Artificiale în învățământ

Profesor inginer Ploeanu Daniela Mihaela

Liceul tehnologic „Ion Banescu” Mangalia



Introducere

Inteligența artificială (IA) a devenit un factor revoluționar în multe domenii, inclusiv în educație (1). Tehnologiile de IA oferă posibilități noi și inovatoare pentru a îmbunătăți procesele de învățare și predare, adaptându-se nevoilor specifice ale fiecărui student. În România, implementarea IA în sistemul educațional este un subiect de mare interes și dezvoltare, având ca obiectiv principal modernizarea și eficientizarea actului educațional (2).

Conform Strategiei Naționale pentru Inteligență Artificială 2024-2027, România își propune să integreze tehnologiile de IA în toate domeniile, inclusiv în educație, pentru a spori calitatea și accesibilitatea învățământului. Această strategie subliniază importanța formării competențelor digitale și pregătirea resurselor umane pentru a face față noilor provocări tehnologice.

În contextul educațional românesc, universitățile și școlile încearcă să adopte și să implementeze soluții bazate pe IA pentru a personaliza învățarea, a oferi feedback în timp real, a asista profesorii în predare și a analiza datele educaționale pentru a îmbunătăți deciziile administrative. Proiecte și inițiative precum SmartLab la Universitatea Politehnica din București și Centrul de Inteligență Artificială și Robotică (CAIR) la Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca sunt exemple concrete ale modului în care IA este integrată în educația superioară din România.

Beneficiile implementării IA în educație sunt multiple: adaptarea conținutului educațional la nevoile individuale ale elevilor, monitorizarea progresului și performanțelor academice în timp real, precum și dezvoltarea abilităților de gândire critică și rezolvare de probleme complexe. Cu toate acestea, este important să abordăm și dezavantajele acestei tehnologii, cum ar fi lipsa interacțiunii umane și preocupările legate de confidențialitatea datelor, pentru a maximiza beneficiile și a minimiza riscurile.

Prin integrarea responsabilă a tehnologiilor de IA, România are potențialul de a transforma și moderniza sistemul de învățământ, pregătind astfel generațiile viitoare pentru provocările și oportunitățile unei societăți bazate pe cunoaștere și inovație.

I. Avantajele IA în educație

I.1. Învățare personalizată: IA poate analiza modelele de învățare ale fiecărui elev și adapta conținutul și ritmul lecțiilor pentru a se potrivi nevoilor și stilurilor de învățare ale acestora (2).

Inteligența artificială are capacitatea de a analiza datele privind performanțele elevilor și de a adapta procesul educațional în funcție de nevoile fiecărui individ. De exemplu, platforme precum DreamBox și Knewton utilizează IA pentru a oferi lecții personalizate, ajustând dificultatea exercițiilor pe baza progresului elevului. Aceasta nu doar îmbunătățește experiența de învățare, ci și crește eficiența și rata de succes a elevilor.

I.2. Feedback în timp real: Sistemele de evaluare inteligente pot oferi feedback detaliat privind performanțele elevilor, permițând profesorilor să intervină prompt și să ofere sprijinul necesar (2).

Sistemele de IA pot evalua și oferi feedback imediat pentru sarcinile efectuate de elevi. De exemplu, aplicațiile de învățare a limbilor străine, cum ar fi Duolingo, utilizează IA pentru a corecta greșelile utilizatorilor și a sugera îmbunătățiri. Acest tip de feedback instantaneu permite elevilor să înțeleagă și să corecteze greșelile pe loc, în loc să aștepte până la următoarea sesiune de clasă.

I.3. Asistență în predare: Asistenții virtuali bazati pe IA pot oferi suport în crearea de planuri de lecții, sugestii pentru materiale și resurse educaționale potrivite (2).

Profesorii pot beneficia de IA prin asistenți virtuali care ajută la crearea planurilor de lecție și oferirea de resurse educaționale. De exemplu, platforma Watson Education de la IBM oferă suport profesorilor prin recomandarea materialelor de studiu și identificarea zonelor unde elevii întâmpină dificultăți. Acest lucru permite profesorilor să se concentreze mai mult pe aspectele creative și interactive ale predării.

I.4. Predicții și analize educaționale: IA poate identifica modele și tendințe în performanța elevilor și în funcționarea generală a sistemului de învățământ, ajutând autoritățile educaționale să ia decizii informate (2).

Utilizarea IA în educație permite colectarea și analiza unui volum mare de date pentru a identifica tendințele și problemele emergente. De exemplu, sistemele de analiză predictivă pot indica riscul de abandon școlar prin monitorizarea performanțelor academice și a participării la cursuri. Aceste date pot fi utilizate de administratori pentru a interveni și a oferi sprijin suplimentar elevilor în dificultate.

I.5. Dezvoltarea abilităților de gândire critică: Elevii pot fi încurajați să analizeze și să rezolve probleme complexe, folosind IA ca instrument pentru găsirea soluțiilor (2).

IA poate stimula dezvoltarea abilităților de gândire critică prin promovarea analizelor și rezolvării de probleme complexe. De exemplu, programele de codare pentru copii folosesc IA pentru a crea provocări care necesită gândire critică și inovatoare. Elevii învață să abordeze problemele din perspective diferite și să găsească soluții eficiente.

II. Dezavantajele IA în educație

II.1. Lipsa interacțiunii umane: Încrederea excesivă în IA poate duce la reducerea interacțiunii umane, care este vitală pentru dezvoltarea socială și emoțională (1).

Una dintre principalele critici ale implementării IA în educație este reducerea interacțiunii umane. Încrederea excesivă în tehnologie poate duce la o scădere a contactului personal între profesori și elevi, ceea ce poate afecta dezvoltarea socială și emoțională a acestora. Este esențial ca IA să fie utilizată ca un instrument complementar, nu ca un înlocuitor pentru interacțiunea umană.

II.2. Preocupări legate de confidențialitate: Sistemele de IA colectează și analizează datele elevilor, ridicând probleme legate de confidențialitatea și securitatea datelor (1).

Sistemele de IA colectează și analizează date sensibile despre elevi, cum ar fi performanțele academice și comportamentul lor. Acest lucru ridică probleme legate de confidențialitatea și securitatea acestor date. Este important ca instituțiile educaționale să implementeze măsuri stricte de protecție a datelor și să asigure transparență în modul de utilizare a acestora (3).

Concluzie

Integrarea inteligenței artificiale (IA) în educație reprezintă o oportunitate majoră pentru transformarea sistemului educațional din România (2). Prin adoptarea IA, instituțiile de învățământ pot oferi o experiență educațională mai adaptabilă, eficientă și centrată pe nevoile fiecărui elev și student. IA permite personalizarea procesului de învățare prin ajustarea conținutului și ritmului lecțiilor pentru a se potrivi fiecărui individ. Acest lucru îmbunătățește performanțele academice și sporește șansele de succes ale elevilor.

Bibliografie:

1. <https://educatia-digitala.ro/inovare-in-educatie-cu-ajutorul-inteligenței-artificiale/>
2. Rolul Inteligenței Artificiale (IA) în educație, Nicoleta-Laura Iordache, 2024, Editura Agata
3. Inteligența Artificială în educație, Florin Popescu, 2022, Editura Tehnică
4. Educația în Era Digitală: Rolul Inteligenței Artificiale, Mariana Popa, 2021, Editura Academica
5. Inteligența Artificială în învățământul superior, Ioana Pavel, 2020, Editura Didactică și Pedagogică.

ROLUL JOCULUI ÎN DEZVOLTAREA COGNITIVĂ, AFECTIVĂ ȘI VOLITIVĂ A COPILOR DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR ȘI PRIMAR

Prof. POGAM ADRIANA

LICEUL TEHNOLOGIC PONTICA, CONSTANȚA

Jocul reprezintă o activitate socio-umană care însoțește omul în diverse momente ale vieții sale sociale, având un loc și un rol diferit în funcție de vârsta și caracterul individului. În viața copilului jocul este o activitate deosebit de atrăgătoare care evoluează între ficțiunea pură și realitatea muncii (M. Debesse, 1970) și ne ajută să cunoaștem mai bine înclinațiile copilului, fiind cel mai bun turn de observație de unde putem avea o vedere de ansamblu asupra dezvoltării copilului. Jocul ne permite să urmărim copilul sub toate aspectele dezvoltării sale, în întreaga sa complexitate: cognitiv, motor, afectiv, social, moral. Pentru copil “jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este sintagma, atmosfera în care ființa sa psihologică poate să respire și, în consecință, poate să acționeze” (Ed. Claparede, 1975).

Jocul este activitatea definitorie pentru copil, întrucât reușita jocului pe care și-o propune este foarte importantă pentru el. De aceea, el antrenează în joc tot potențialul fizic, intelectual și afectiv de care dispune. În consecință, jocul are contribuții instructive și educative de neînlocuit, el fiind folosit ca formă de organizare a procesului de învățământ din grădiniță și chiar pe treptele următoare ale învățământului (ciclul primar).

Groos numește pe bună dreptate jocul copiilor un **act de dezvoltare personală neintenționat**. Joaca este o pregătire instinctivă și inconștientă a viitoarelor acțiuni serioase. În joc se reflectă legăturile copilului nu numai cu lumea lui interioară, ci și cu persoanele și cu evenimentele din lumea exterioară.

Jocul are un rol terapeutic pentru copiii care nu au dezvoltat spiritul de inițiativă și curajul de a intra în competiție. Prin joc el se eliberează de vechiul copil timid și intră cu toate forțele în dinamismul jocului cu rol. Nu se mai teme atât de tare de cenzură deoarece personajul poate spune orice, iar reproșurile nu i se adresează lui personal.

Prin joc se poate fortifica voința și atenția. Copilul poate deveni perseverent și se poate concentra mai mult și fără prea mult efort, stimulându-i creativitatea, poate respecta cu ușurință regulile impuse în cadrul jocului.

Jocul la vârsta preșcolară

Din perspectiva științelor educației, jocul este asimilat ca metodă fundamentală în procesul instructiv-educativ din grădiniță, îmbrăcând forma didactică. Specialiștii în domeniu consideră jocul didactic o metodă activă, centrată pe copil, cu mare eficiență în realizarea obiectivelor și conținuturilor curriculumului formal și nonformal.

Prin gradul înalt de angajare al copilului, jocul constituie una din formele de învățare cu cele mai bogate efecte educative, un bun mijloc de activizare a copiilor, de stimulare a resurselor intelectuale, contribuind la formarea personalității acestora. Jocul stimulează spiritul de echipă, dar și competiția, dezvoltă curajul, perseverența, corectitudinea, respectul reciproc, disciplina și acceptarea unor condiții noi - de învingător sau învins.

Ca strategie interactivă, jocul pune accent pe activitatea copilului, pe motivația acestuia, pe stimularea competențelor, pe dezvoltarea competiției și a cooperării, pe exersarea efortului voluntar, a perseverenței. (Dumitriu C., 2011)

Jocul este un **vehicul al stimulării cognitive**: prin intermediul activităților ludice copiii fac descoperiri senzorio-motorii privind mărimile și formele, noțiunile de jos/sus, tare/moale. Ei mănuiesc, manipulează, identifică, ordonează, structurează și măsoară. Esențială pentru copil, în joc, este natura primară a experienței, nu doar pentru că îi furnizează impresii imediate, ci și pentru că-i oferă feedback-ul și îi determină progresul în învățarea independentă.

Jocul îi pregătește pe copii pentru viață, dar de o manieră specifică. Jucându-se, copiii se exersează și se experimentează pe ei înșiși ca agenți activi ai mediului și nu doar ca elemente reactive. În familie și la grădiniță copiii sunt frecvent chemați să acționeze în conformitate cu anumite seturi de modele. Dar în lumea jocului ei pot fi cei care iau deciziile.

Jocul oferă copiilor oportunități de a exersa roluri ale adulților, proces cunoscut sub numele de socializare anticipatorie. Copiii se pot juca „de-a școala”, „de-a spitalul”, „de-a magazinul”, interpretând roluri de profesori, infirmiere, doctori, vânzătoare etc. Jocul este un exercițiu crucial pentru formarea și dezvoltarea responsabilității etice - copilul practică nu doar comunicarea și solidaritatea socială, ci configurează, totodată, propriile sale judecăți de valoare cu privire la ceea ce este bine și ce este rău într-un context social. El învață corecția socială și intervenția, nu doar de la adulții care „supraveghează”, ci și de la colegii de joc din aceeași grupă de vârstă, aflați în aceeași situație. În activitatea ludică este exersată, de asemenea, judecata estetică a copilului. El învață să aprecieze lucrurile ca frumoase sau urâte, să opteze pentru anumite forme, culori, materiale.

Jocul stimulează fantezia, „constiința imaginativă”, și un anumit gen de percepție a

ideilor. E vorba despre creativitatea jocului: ea privește aspecte foarte concrete și foarte practice. Copilul este stimulat, are idei și, nu în ultimul rând, este capabil să facă legături intuitive între lucrurile care pot fi traduse în acțiuni, care produc schimbări ale lucrurilor.

Prin joc copilul caută să modifice realitatea, să inventeze, să-si asume responsabilități similare cu ale adultului, dar inventând o realitate pentru sine, de fapt se inventează pe el. Deși, în joc, copilul caută să-l imite pe adult el face o serie de inovații, care-i stimulează simțurile, gândirea, imaginația. Reținând și respectând regulile unui joc copilul își exersează memoria, atenția, voința.

Jocul satisface în cel mai înalt grad nevoia de mișcare și acțiune a copilului, el îl introduce în universul relațiilor interumane, îl apropie de mediul în care trăiește, îi oferă posibilitatea să-l cunoască și să-l stăpânească.

Jocul contribuie la formarea, dezvoltarea, restructurarea potențialului bio-psiho-social al copilului; îl angajează intelectual, moral, estetic.

Jocul stimulează imaginația și creativitatea copilului, dezvoltarea limbajului și a componentelor psihomotorii, a motivației.

Jocul influențează toate laturile personalității copilului (temperament, aptitudini, caracter, atitudini) , contribuie la formarea deprinderilor comportamentale, a relațiilor interpersonale.

Dacă educatoarea nu ține seama și nu include în jocurile copiilor aceste coordonate, activitățile respective își pierd calitatea de joc, rămânând în majoritatea cazurilor numai titlul de joc didactic.

Jocul, ca activitate didactică specifică, îndeplinește multiple funcții: de distracție, de creativitate în conformitate cu vârsta, în final – de modelare și formare a personalității copiilor.

Încorporate în activitățile didactice, elementele de joc imprimă un caracter mai viu și mai atrăgător, aduc varietate și o stare de bună dispoziție, de veselie, de destindere, prevenind apariția oboselii.

Nivelul jocului exprimă nivelul dezvoltării psihice a copilului, dar jocul este și un stimulator principal al dezvoltării psihice, confirmând, și prin aceasta, locul lui fundamental în viața preșcolarului.

Jocul în învățământul primar

Jocul din cadrul perioadei preșcolare se schimbă în perioada școlară mică și se transformă în joc didactic. El este cel care îmbină elementele distractive cu cele de muncă, de învățare.

La clasele primare, jocul este o modalitate de asigurare a continuității grădiniță-școală, asigurând ușurarea adaptării la specificul muncii școlare, dar și un mijloc de prevenire a oboselii, o modalitate de susținere a efortului elevilor și a concentrării atenției. Bine proiectat, organizat și desfășurat, jocul didactic determină elevii să-și valorifice în plan superior cunoștințele, priceperile, capacitățile, deprinderile în rezolvarea unor sarcini teoretice și practice.

Jocul didactic este un important mijloc de educație intelectuală care pune în valoare și antrenează **capacitățile creatoare** ale școlarului. El este folosit pentru cunoașterea realității pe o cale mai accesibilă, deoarece copiii descoperă unele adevăruri noi pentru ei, angajându-se în eforturi de gândire ce le oferă satisfacții. Ei sunt participanți nemijlociți la propria formare și, antrenați în joc, sunt capabili să depună eforturi mari pentru îndeplinirea sarcinilor date.

Totodată, jocul didactic contribuie la **dezvoltarea judecății, memoriei, atenției, spiritului de observație**, la cultivarea obișnuinței cu munca intelectuală și cea independentă. El constituie un mijloc și un procedeu deosebit de valoros de acumulare de noi cunoștințe, de echilibrare a procesului de învățare și a activității de joc, putându-se desfășura atât în cadrul activităților libere, cât și în cadrul celor comune. Este un prilej de a completa unele lacune, de a asimila și de a folosi cunoștințe noi, de a-și dezvolta limbajul fonetic, lexical, gramatical.

În perioada miciei școlarități, **imaginația** se află în plin progres, atât sub raportul conținutului cât și al formei. Comparativ cu vârsta preșcolară, ea devine însă mai “critică”, se apropie mai mult de realitate, copilul însuși adoptând acum față de propria imaginație o atitudine circumspectă, de autocontrol. Jocul constituie polul extern de asimilare a realității de către eul copilului și el conține o doză de imaginație creatoare care va constitui motorul întregii gândiri viitoare și chiar a rațiunii.

Jocurile au influență și asupra **emoțiilor** copilului, aceștia devenind mai dinamici, ingenioși, încrezuți în forțele proprii, le dezvoltă reflexivitatea, autocunoașterea și autoevaluarea propriului demers cognitive, a propriilor acțiuni și operații realizate.

Înainte de joc învățătorul creează o atmosferă plăcută și o dispoziție bună elevilor. Pe parcurs, sunt susținuți și încurajați elevii timizi. Uneori participă nemijlocit la joc, îi conduce pe neobservate și le susține inițiativa, se bucură și trăiește emoțional împreună cu ei. Desigur se va ține cont de respectarea raportului dintre instruire și distracție. Încălcând acest principiu, nu poate fi vorba de joc didactic, ci de joc-distracție. (Crețu E., 1999)

Afectivitatea școlarului mic este influențată atât de sarcinile de învățare propriu-zise, cât și de relațiile interpersonale din cadrul colectivității școlare. Se dezvoltă astfel, atât emoțiile și sentimentele intelectuale, precum și emoțiile morale și estetice. Învățarea organizată rațional

oferă copilului perspectiva reușitei, devine atrăgătoare, plăcută, contribuind la atașamentul față de munca intelectuală și față de școală. Conținuturile de învățare încep să-i apară ca fiind interesante prin ele însele. Apare curiozitatea intelectuală, dorința de a afla, de a cunoaște cât mai mult.

Copiii trebuie sprijiniți pentru a înțelege și a-și însuși corect conținutul noțiunilor și normelor care stau la baza sentimentelor morale. Este necesar să li se explice, la nivelul lor de înțelegere, apelând la situații practice de viață ce înseamnă din punct de vedere moral binele și răul, frumosul și adevărul, curajul și lașitatea, cinstea și necinstea.

Jocurile afective antrenează o gamă variată de emoții cu conotații negative sau pozitive (suportarea apei foarte reci, jocuri ce antrenează emoții estetice în desen, pictură, de pildă, jocurile tip farsă etc.).

Copiii se implică **afectiv** în joc, astfel că, reușitele sunt mereu însoțite de manifestări de bucurie, în timp ce eșecurile pot produce suferințe veritabile.

Învățătura alături de joc și de unele activități ușoare desfășurate în afara școlii contribuie într-o mare măsură și la dezvoltarea **voinței** copilului, la formarea aptitudinilor și talentelor, la formarea caracterului. Procesul de învățământ îi pune în față sarcini din ce în ce mai dificile, cerințe tot mai mari față de comportare și de aceea efortul este mai ușor susținut când se folosesc și jocuri, când între joc și învățare se întind punți de legătură. Tocmai în această luptă pentru a înălțura sau a învinge greutățile se formează voința copiilor, capacitatea lor de efort, perseverență, stăpânirea de sine. Voința “iradiază” larg în cuprinsul personalității copilului.

Din concluziile reținute de mine se pot desprinde următoarele:

- jocul este cea mai eficientă formă de activitate în ceea ce privește dezvoltarea elevului în raport cu celelalte forme de activitate prin care se poate desfășura întregul proces instructiv-educativ din școală;
- jocul realizează tranziția treptată de la activitatea specifică jocului, glumeață, sprintară la activitatea de învățare;
- jocul crează condițiile prielnice pentru maturizarea fizică și intelectuală a elevului necesară desfășurării activităților școlare.
- jocul izbuteste să amplifice în mod creator la elevi o întreagă gamă de procese și de fenomene de natură cognitivă, afectivă și volițională

Bibliografie

1. Barbu H., Popescu E., Șerban F. (1994)- *Activități de joc și recreativ-distractive*, E. D. P. R.A. București
2. Claparede Ed. (1975) - *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, , EDP, București
3. Crețu E., 1999, *Psihopedagogia școlară pentru învățământul primar*. București, Editura Aramis
4. Debesse M. (1999) - *Psihologia copilului de la naștere la adolescent*, EDP, București
5. Dumitriu C. (1999) -*Psihologia jocului*, editura Alma Mater, Bacău
6. Șchiopu, V., Verza, E. (1981)- *Psihologia vârștelor- ciclurile vieții*, Editura Didactica și Pedagogica, București

GAMIFICAREA - ELEMENTELE LUDICE ȘI DIGITALE ÎN CICLUL PRIMAR

POLEXĂ VICHİ MARIANA

Școala Gimnazială „Mihai Viteazu”, Șelimbăr

Gamificarea ("gamification" în engleză) se referă la integrarea elementelor de joc în contexte non-joc, cum ar fi mediul educațional sau de afaceri, pentru a spori implicarea, motivația și participarea. Aceasta implică adăugarea de mecanisme de joc (puncte, insigne, clasamente și recompense) în activități care în mod normal nu sunt considerate jocuri.

În educație, gamificarea poate transforma lecțiile și cursurile în experiențe interactive și captivante. Prin crearea unui personaj, participarea la echipe și câștigarea de recompense, elevii pot fi mai motivați să învețe și să participe activ. De exemplu, o lecție de limbă română poate deveni un joc de aventură în care elevii acumulează puncte și avansează în poveste prin îndeplinirea sarcinilor.

Elementele didactice care includ jocul și tehnologia pot transforma procesul de învățare într-o experiență atractivă și eficientă. Jocurile digitale, aplicațiile interactive și materialele multimedia pot captiva atenția elevilor, stimulând curiozitatea și creativitatea, concomitent cu consolidarea cunoștințelor.

Există numeroase **jocuri** concepute pentru a învăța noțiuni de bază precum matematica, cititul sau scrisul într-un mod distractiv (jocurile care implică rezolvarea de puzzle-uri sau ghicitori pot îmbunătăți gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor).

De asemenea, **aplicații** precum Kahoot! sau Quiver transformă lecțiile într-un mediu interactiv, permițând elevilor să participe activ și să se simtă motivați.

Materialele multimedia, cum sunt video-uri, animații, prezentări interactive sau activități de realitate augmentată pot face ca lecțiile să fie mai captivante și mai ușor de înțeles pentru elevi.

Beneficiile folosirii acestor instrumente sunt: *motivație crescută* (elementele ludice transformă învățarea într-o activitate atractivă, sporind motivația elevilor/ sistemul de recompense și feedback rapid poate stimula dorința de a învăța și de a progresa), *implicare active* (interacțiunea cu mediul digital stimulează implicarea activă a elevilor în procesul de învățare/ mecanicile de joc pot face învățarea mai atractivă și mai plăcută, ceea ce duce la o implicare mai mare din partea participanților), *adaptarea la stilurile individuale de învățare* (tehnologia permite adaptarea

conținutului la nevoile și stilurile individuale ale elevilor), *dezvoltarea competențelor digitale* (utilizarea elementelor ludice și digitale în ciclul primar pregătește elevii pentru viitorul digital), *consolidarea cunoștințelor* (jocurile și aplicațiile educaționale pot ajuta la consolidarea cunoștințelor într-un mod distractiv și eficient), *dezvoltarea abilităților* (gamificarea poate ajuta la dezvoltarea abilităților de colaborare, rezolvare de probleme și gândire critică)

Provocările acestei gamificări sunt: *selectarea resurselor adecvate* (este important să se selecteze resurse digitale potrivite vârstei și nivelului de dezvoltare al elevilor), *asigurarea accesului echitabil* (trebuie asigurat accesul la tehnologie pentru toți elevii, indiferent de mediul social sau economic din care provin), *formarea cadrelor didactice* (cadrele didactice au nevoie de formare pentru a utiliza eficient resursele digitale în procesul de învățare), *monitorizarea utilizării* (monitorizarea utilizării resurselor digitale este esențială pentru a preveni dependența de ecran și pentru a asigura utilizarea responsabilă).

Implementarea gamificării necesită planificare și evaluare atentă. Nu este suficient să adăugați elemente de joc la o activitate existentă. Este important să stabiliți obiective clare, să alegeți mecanicile de joc potrivite și să monitorizați rezultatele pentru a vă asigura că gamificarea contribuie la atingerea obiectivelor stabilite.

În concluzie, elementele ludice și digitale pot aduce un plus de valoare procesului de învățare în ciclul primar, transformându-l într-o experiență interactivă, motivantă și eficientă. Instrumentele digitale, în special cele bazate pe elemente ludice (gamificare), stimulează curiozitatea, creativitatea și motivația pentru învățare. Gamificarea este o abordare eficientă pentru a îmbunătăți implicarea și motivația în diverse contexte, inclusiv în educație și mediul de afaceri. Prin utilizarea corectă a mecanismelor de joc, gamificarea poate crea experiențe de învățare mai plăcute și mai eficiente.

Bibliografie:

1. *Cucoș, C.* (2014). Pedagogie (ediția a II-a revizuită). Iași: Editura Polirom.
2. *Cerghit, I.* (2006). Metode de învățământ. București: Editura Didactică și Pedagogică.
3. *Chioschi, S.* (2002). Jocul – mijloc de educație și dezvoltare. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. *Gherguț, A.* (2007). Psihopedagogie specială. Iași: Editura Polirom.

Surse online și resurse educaționale deschise

educred.ro – Platformă de resurse educaționale gratuite, inclusiv materiale pentru ciclul primar.

Manuale digitale (manuale.edu.ro) – Manuale școlare digitale aprobate de Ministerul Educației din România.

Khan Academy, Wordwall, Kahoot, LearningApps.org – Platforme digitale interactive folosite frecvent în activități ludice la clasă.

GAMIFICAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÎNTUL PREUNIVERSITAR: O STRATEGIE MODERNĂ PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI ȘI PERFORMANȚEI ELEVILOR

PROF. PENTRU EDUCAȚIA TIMPURIE POP DOBRA ZAMFIRA IULIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "VIOREL HORJ" DRĂGĂNEȘTI (GPN NR.3, TALPE)

Gamificarea, utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, devine tot mai prezentă în educație, oferind metode inovatoare pentru implicarea elevilor. Acest articol explorează aplicarea gamificării în învățământul preuniversitar, evidențiind fundamentele teoretice, beneficiile pentru procesul educațional, exemple de bune practici și provocările întâmpinate. Studiul arată că, utilizată corect, gamificarea poate contribui semnificativ la creșterea motivației, colaborării și performanței școlare.

1. Introducere

Într-un context educațional în continuă schimbare, cadrele didactice caută metode noi pentru a stimula interesul elevilor și pentru a adapta procesul de predare-învățare la noile generații. Gamificarea s-a dovedit o strategie eficientă în acest sens, fiind aplicată cu succes în activități didactice formale și nonformale. Prin integrarea mecanismilor de joc – puncte, nivele, insigne, provocări – se creează un cadru educațional atractiv, motivant și dinamic.

2. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea se bazează pe principii din psihologia motivației, în special teoria autodeterminării (Ryan & Deci, 2000). Aceasta susține că învățarea eficientă apare atunci când sunt satisfăcute nevoile de:

- **Autonomie** – libertatea de a alege și de a acționa

- **Competență** – sentimentul de progres și eficiență
- **Relaționare** – conexiunea cu colegii și profesorii

Elementele de joc oferă feedback imediat, recompense simbolice și un cadru clar de progres, ceea ce susține învățarea activă.

3. Aplicarea gamificării în învățământul preuniversitar

3.1. Învățământul primar

La nivelul învățământului primar, gamificarea este utilizată pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de bază. Prin platforme precum **ClassDojo**, profesorii recompensează comportamentele pozitive și efortul elevilor. Alte exemple includ:

- **Sisteme de punctaj** pentru teme și participare
- **Provocări zilnice** pentru consolidarea cunoștințelor
- **Insigne și diplome virtuale** pentru progres individual

3.2. Învățământul gimnazial

În clasele gimnaziale, gamificarea capătă forme mai complexe:

- Utilizarea platformelor ca **Kahoot!**, **Quizizz**, **Wordwall** pentru evaluări interactive
- **Escape room-uri educaționale** pentru dezvoltarea gândirii critice și colaborării
- **Proiecte gamificate** pe echipe, cu misiuni și puncte cumulative

4. Beneficii observate în mediul școlar

Cercetările și studiile de caz din școli indică o serie de avantaje:

- **Motivație crescută:** Elevii se implică activ în activități și participă cu mai mult entuziasm
- **Creșterea colaborării:** Provocările de echipă promovează comunicarea și lucrul în grup
- **Îmbunătățirea rezultatelor:** Feedback-ul imediat ajută la autoreglarea învățării
- **Reducerea anxietății:** Evaluările gamificate sunt percepute ca fiind mai puțin stresante

5. Provocări și limitări

Deși aduce multiple beneficii, gamificarea în educație nu este lipsită de dificultăți:

- **Suprastimularea:** un design excesiv poate duce la distragerea atenției
- **Dependenta de recompense extrinseci:** elevii pot urmări doar recompensele, nu învățarea
- **Inegalități în participare:** unii elevi pot fi mai puțin atrași de competitivitate

Este esențial ca profesorii să adapteze jocurile la nivelul clasei, să păstreze un echilibru între joc și conținut și să asigure incluziunea tuturor elevilor.

6. Concluzii

Gamificarea reprezintă o oportunitate reală pentru modernizarea procesului educațional în învățământul preuniversitar. Cu o planificare pedagogică adecvată, aceasta poate deveni o punte între metodele tradiționale și nevoile generațiilor digitale. Este important ca profesorii să fie sprijiniți prin formare continuă, acces la resurse digitale și exemple de bună practică.

Bibliografie orientativă:

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American psychologist.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*.
- Popa, A. (2022). *Gamificarea în procesul de învățământ – între motivație și eficiență*. Revista de Psihopedagogie, nr. 4.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI

PROF. ÎNV. PRIMAR POPA ADINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALEXANDRU ODOBESCU” , CHIAJNA, ILFOV

Introducere

Gamificarea reprezintă integrarea elementelor specifice jocurilor într-un context non-joc, cu scopul de a motiva și angaja participanții într-un proces activ de învățare. În educație, acest concept este din ce în ce mai folosit pentru a transforma învățarea într-o activitate mai captivantă și mai interactivă. Acest articol își propune să exploreze teoriile și modelele fundamentale ale gamificării în educație, precum și cercetările relevante care demonstrează eficiența acestui tip de abordare în procesul de învățare.

Teorii ale Gamificării în Educație

1. Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT)

- ❖ Teoria autodeterminării, propusă de Deci și Ryan (1985), se bazează pe ideea că oamenii au nevoie de trei nevoi psihologice fundamentale: autonomie, competență și relaționare. Aplicată în contextul gamificării educaționale, aceasta sugerează că, pentru a maximiza motivația intrinsecă, elevii trebuie să aibă posibilitatea de a lua decizii, să simtă că își dezvoltă abilități și să aibă oportunități de a interacționa cu ceilalți. Elemente precum alegerea activităților, feedback-ul continuu și colaborarea în grup sunt aspecte cheie care contribuie la satisfacerea acestor nevoi.

2. Teoria Învățării Experiențiale

- ❖ Teoria învățării experiențiale a lui Kolb (1984) susține că învățarea este un proces continuu de schimburi între experiență și reflecție. Acest concept este esențial în

gamificare, deoarece jocurile sunt structurate pentru a oferi un feedback constant și oportunități de învățare activă. Participanții pot experimenta, pot reflecta asupra acțiunilor lor și pot aplica noi strategii pentru a-și îmbunătăți performanța.

3. Teoria Flow

- ❖ Teoria "Flow" a lui Csikszentmihalyi (1990) se referă la starea de flux, în care o persoană este complet absorbită de activitatea pe care o face, experimentând un sentiment de control total și satisfacție. În educație, gamificarea poate ajuta la crearea acestei stări prin activități provocatoare dar accesibile, care țin elevul într-o zonă de dificultate optimă. Un joc bine conceput va stimula motivația elevilor să continue să progreseze și să depășească provocările, fără a deveni nici prea ușor, nici prea dificil.

Modele de Gamificare în Educație

1. Modelul "Octalysis" al lui Yu-kai Chou

Yu-kai Chou a dezvoltat modelul Octalysis, care identifică opt factori motivaționali care pot fi folosiți în gamificare:

1. **Senzația de realizare** - obținerea unor realizări tangibile și vizibile.
2. **Altruism** - acțiuni care ajută alți participanți sau întreaga comunitate.
3. **Căutarea recompenselor** - utilizarea de puncte, insigne și trofee pentru a stimula motivația.
4. **Autonomie** - libertatea de a alege activitățile.
5. **Progresivitatea** - avansarea în niveluri mai complexe.
6. **Comunitatea** - colaborarea cu alți participanți pentru a atinge obiective comune.
7. **Competitivitatea** - comparația cu alți participanți.
8. **Curiozitatea** - stimularea dorinței de a explora noi idei și informații.

Acest model subliniază faptul că diferite tipuri de motivație pot fi aplicate în mod diferit în funcție de obiectivele educaționale și de profilul elevilor. De exemplu, elevii pot fi motivați de

recompense tangibile (puncte, premii), dar și de realizarea unor obiective mai abstracte (auto-îmbunătățire).

2. Modelul „The Four Keys to Fun” al lui Andrzej Marczewski

Andrzej Marczewski a dezvoltat un alt model important care identifică patru elemente cheie care contribuie la o experiență de învățare plăcută în cadrul gamificării:

1. **Autonomie** - capacitatea de a face alegeri în procesul de învățare.
2. **Competență** - dezvoltarea abilităților și a încrederii în propriile forțe.
3. **Provocare** - întâlnirea unor obstacole care necesită rezolvare.
4. **Recompensă** - recompense care reflectă realizările elevilor.

Acest model sugerează că educația gamificată ar trebui să fie nu doar provocatoare, ci și reconfortantă, oferind elevilor o combinație de autonomie și recompense pentru a le stimula angajamentul.

3. Modelul „Gamification Dynamics” al lui Deterding et al. (2011)

Modelul propus de Deterding și colegii săi evidențiază interacțiunile între diverse elemente de gamificare (puncte, nivele, trofee) și cum acestea influențează comportamentele și motivațiile elevilor. Este un model dinamic în care se analizează modul în care activitățile sunt structurate pentru a crea un flux continuu de învățare prin recompense și feedback. Acest model subliniază importanța unui echilibru între provocare și abilități pentru a păstra implicarea elevilor în procesul educațional.

Cercetări privind Gamificarea în Educație

1. Eficiența gamificării în învățământul primar și secundar

Un studiu realizat de Anderson și alții (2017) a demonstrat că, în școlile primare și secundare, gamificarea are un impact pozitiv asupra motivației și angajamentului elevilor. Elevii care au participat la activități educaționale gamificate au raportat un nivel mai ridicat de satisfacție și performanță academică, comparativ cu grupul de control. Studiul sugerează că

elementele de gamificare, cum ar fi recompensele și progresia în niveluri, pot stimula dorința elevilor de a învăța, iar învățarea devine mai atractivă și mai plăcută.

2. Gamificarea în învățământul superior

Cercetările privind impactul gamificării în învățământul superior au fost mai puțin studiate, dar există dovezi că aceasta poate crește motivația și implicarea studenților. Un studiu realizat de Surendelegh și alții (2017) a constatat că studenții care au utilizat platforme educaționale gamificate pentru învățare au demonstrat o înțelegere mai bună a materialului și o performanță mai bună în comparație cu studenții care au avut un proces de învățare convențional. De asemenea, studenții au raportat o mai mare satisfacție în procesul educațional.

3. Gamificarea și dezvoltarea abilităților socio-emoționale

Un alt domeniu de cercetare recent emergent este utilizarea gamificării pentru dezvoltarea abilităților socio-emoționale ale elevilor. Un studiu realizat de Gee (2003) a sugerat că jocurile pot ajuta elevii să învețe să colaboreze, să își gestioneze emoțiile și să își dezvolte empatia, abilități esențiale pentru succesul în viața profesională și personală.

Concluzie

Gamificarea procesului educațional reprezintă o abordare inovativă care integrează concepte din psihologie, educație și designul jocurilor pentru a stimula motivația și implicarea elevilor. Modelele și teoriile analizate, precum Teoria Autodeterminării, Teoria Flow și modelele de gamificare, oferă o bază solidă pentru înțelegerea modului în care elementele de gamificare pot îmbunătăți experiența educațională. Cercetările din domeniu susțin ideea că gamificarea poate spori performanța academică, motivația și satisfacția elevilor, cu condiția ca aceasta să fie aplicată corect și să răspundă nevoilor individuale ale elevilor.

În concluzie, integrarea gamificării în educație poate contribui semnificativ la creșterea eficienței procesului de învățare, însă este important ca implementarea acesteia să fie realizată cu o înțelegere profundă a teoriei educaționale și a nevoilor elevilor.

Bibliografie

1. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2017). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772-790.
2. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
3. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
4. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
5. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
6. Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
7. Surendeleg, G., & Min, H. (2017). *Gamification and its effects in education: A review of research*. In 2017 IEEE International Conference on Computer Science and Education (ICCSE) (pp. 982-985). IEEE.
8. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems, 1-4.
9. Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
10. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772-790.
11. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, Inc.
12. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772-790.

Experiențele ludice ca act motivațional în orele de limba și literatura română

Alina-Luminița-Cristina Popa
Școala Gimnazială Nr. 3 "Ciprian Porumbescu" Constanța

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional, prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare în educație, care implică utilizarea elementelor de joc (cum ar fi puncte, nivele, recompense) pentru a stimula motivația și participarea elevilor. În contextul educațional actual, marcat de dezvoltarea tehnologică rapidă, gamificarea este din ce în ce mai folosită ca strategie pedagogică pentru a face procesul de învățare mai atractiv și mai eficient. Scopul acestei lucrări este de a explora cum integrarea elementelor ludice și tehnologice poate îmbunătăți motivația, participarea și eficiența în educație.

Teorii fundamentale ale gamificării

Gamificarea se bazează pe diverse teorii psihologice, dintre care una dintre cele mai importante este Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000), care subliniază importanța nevoii de autonomie, competență și relaționare socială în motivația intrinsecă a individului. Această teorie sugerează că, prin aplicarea gamificării, elevii pot experimenta o motivație mai puternică, deoarece sunt mai implicați în procesul de învățare și au control asupra modului în care progresează. De asemenea, Teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990) sugerează că elevii pot atinge starea de „flux” (adică o stare de concentrare totală și satisfacție în activitățile lor) atunci când provocările sunt corect echilibrate cu abilitățile lor, iar gamificarea poate facilita acest echilibru.

Modele de gamificare în educație

În educație, gamificarea poate fi implementată prin diverse modele, cum ar fi punctele, nivelele, recompensele, clasamentele și insignele. Aceste elemente contribuie la crearea unui mediu de învățare interactiv, în care elevii pot urmări progresul și pot fi motivați să participe activ. Un exemplu notabil este utilizarea clasamentelor pentru a stimula o competiție sănătoasă între elevi, ceea ce poate duce la o participare mai mare. Totodată, insignele și recompensele simbolice pot ajuta la recunoașterea realizărilor individuale, încurajând astfel auto-motivarea.

Integrarea tehnologică

Tehnologia joacă un rol esențial în implementarea gamificării. Platformele online și aplicațiile mobile permit crearea unor medii de învățare personalizate, unde elevii pot interacționa cu conținutul educațional într-un mod ludic. De exemplu, utilizarea platformelor de învățare gamificate, cum ar fi Kahoot sau Classcraft, permite profesorilor să transforme lecțiile într-un joc, îmbunătățind atât interactivitatea, cât și implicarea elevilor. Tehnologia ajută și la automatizarea procesului de evaluare, iar feedback-ul imediat și adaptiv îmbunătățește eficiența învățării.

Cercetări comparative

Studiile comparate între metodele tradiționale și cele gamificate arată diferențe semnificative în ceea ce privește motivația și participarea elevilor. De exemplu, un studiu realizat

de Hamari et al. (2014) a arătat că elevii care au învățat într-un mediu gamificat au avut un nivel mai mare de implicare și satisfacție decât cei care au învățat în mod traditional. De asemenea, cercetările sugerează că gamificarea poate reduce anxietatea legată de evaluare, oferind un mediu mai prietenos și mai colaborativ pentru învățare.

Impactul asupra motivației, participării și eficienței

Gamificarea are un impact direct asupra motivației elevilor, crescând atât motivația intrinsecă, cât și extrinsecă. Elevii devin mai implicați în activitățile educaționale, deoarece simt că au un control mai mare asupra procesului de învățare și sunt recompensați pentru eforturile lor. Participarea activă este stimulată prin mecanisme de recompensare și provocări care captează atenția și stimulează dorința de a învăța. În ceea ce privește eficiența, gamificarea poate îmbunătăți viteza și calitatea învățării, oferind feedback imediat și posibilitatea de a revizui informațiile în mod interactiv.

Provocări și considerații

Deși gamificarea aduce numeroase beneficii, există și provocări. Uneori, elevii pot deveni prea concentrați pe recompensele externe și pot pierde din vedere scopul învățării. De asemenea, implementarea unui sistem gamificat necesită resurse adecvate și o planificare atentă pentru a evita riscurile de eșec. Este esențial ca profesorii să își adapteze strategiile în funcție de nevoile elevilor și să asigure un echilibru între provocare și recompensă.

Concluzie

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare și eficientă în educație, care poate contribui semnificativ la îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional. Integrarea tehnologiei și a elementelor ludice în actul de predare-învățare-evaluare oferă noi oportunități pentru crearea unui mediu de învățare dinamic și captivant. Deși există provocări, beneficiile gamificării sunt evidente, iar pe măsură ce cercetările și tehnologia evoluează, aplicarea acestei strategii în educație va deveni tot mai importantă.

Bibliografie:

- Deci, E. L., & Ryan, R. M.** (2000). *“Ce” și “de ce” în urmărirea scopurilor: Nevoile umane și determinarea comportamentală*, studiu psihologic.
- Csikszentmihalyi, M.** (1990). *Fluxul: Psihologia experienței optime*. Harper & Row.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H.** (2014). *Funcționează gamificarea?—O abordare literară a studiilor empirice privind gamificarea*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L.** (2011). *De la elementele de design al jocului la ludic: definirea gamificării*.
- Kapp, K. M.** (2012). *Gamificarea învățării și instruirii: metode și strategii bazate pe jocuri*.
- Gee, J. P.** (2003). *Ce ne învață jocurile video despre învățare și alfabetizare*.

Prof. Ed. Timpurie

POPA GABRIELA - DANIELA

Grădinița P.P. Nr. 1 Tg. Neamț

"În fața adevărului, putem transforma copilul nostru plin de teamă și respingere într-un adult bine informat și responsabil, care și-a recâștigat în cele din urmă empatia pe care a fost atât de curând privată." (Alice Miller, 2008)

Un număr de filozofi importanți au pus etica în centrul gândirii lor: E. Levinas, D. Hildebrand, P. Ricoeur, G. Jonas, J. Baudrillard, D. Rawls, E. Fromm, M. Weber, J. Habermas, P. Kozłowski și altele. De exemplu, lucrarea lui G. Jonas "Principiul responsabilității. Experiența eticii pentru civilizația tehnologică"(1979), care pune probleme fundamentale ale existenței umane în contextul civilizației moderne. Semnificația eticii este determinată de Jonas nu din punct de vedere cultural, din punct de vedere al situației, ci se extinde la întreaga istorie a existenței umane: nu lăsați puterea lui să devină o nenorocire pentru om ".

Termenul de "etică" (din greacă "Ethos" - obiceiul, caracterul, obiceiul) a fost folosit pentru prima dată de Aristotel pentru a desemna un anumit domeniu de studiu - filozofie practică

La început, etica avea caracterul de moralizare practică, o igienă specifică a vieții. Cu toate acestea, a face binele înseamnă a se comporta în conformitate cu regulile, cu un fel de sistem de valori. Diverse școli filosofice prezentat motive teoretice pentru astfel de sisteme, dar problema obiectivității temelor etice, angajamentul lor față de toți oamenii a rămas inoperabil.

Se folosesc foarte des, în multe domenii, trei termeni : etica, moralitate, deontologie. Uneori ele sunt considerate sinonime; uneori, ele sunt, de asemenea, distinse. Din punct de vedere etimologic, cuvintele "etic" (de origine greacă) și "morală" (de origine latină) se referă la "maniere", "analiză a manierelor", "reflecție asupra comportamentului uman". Cuvântul "deontologie" (din deon-deonosul grec) înseamnă și reguli și obligații. Prin urmare, acestea sunt foarte apropiate unul de altul. Din punct de vedere istoric, acestea au fost folosite foarte des cu același înțeles.

În ansamblu, cele trei cuvinte se referă la comportament, la acțiunea umană, la luarea deciziilor. Ele sunt despre ce să facă, spre deosebire de ceea ce se face (morală). Când consultăm dicționarele, găsim diferite definiții care pot fi reduse în mod logic la trei tipuri.

Etica și deontologia evocă o reflecție asupra acțiunii umane. Aceasta include apoi o reflecție asupra valorilor, asupra principiilor acțiunii, asupra fundamentelor acestor principii, asupra scopurilor acțiunii, asupra cerințelor demnității umane etc. Etica, se prezintă ca o doctrină, un cod, un sistem de valori, un set de principii și reguli concepute pentru a ghida acțiunea etc.

Moralistii din toate timpurile au apărut valori, dar s-au străduit să apere un anumit tip de valori. Durkheim subliniază că fiecare eră are o nouă provocare morală; ieri abolirea sclaviei, acum dreptul la educație pentru toți, de exemplu (Durkheim, 1963).

Etica este prezentată ca fundament al moralității, ca o reflecție, "o întrebare care precede introducerea legii morale" (Ricoeur, 1985, 42-46). De aceea, etica nu este de ordinul răspunsurilor și chiar mai puține dintre răspunsurile pregătite, care nu constituie nici moralitate, nici etică, ci doar moralism. Prin urmare, este important să se țină cont de problemele etice pentru ceea ce sunt; ceea ce înseamnă căutări (Fortin, 1995).

De câteva decenii noțiunea de etică are aplicații în domenii foarte diverse, cum ar fi comerțul (etica în afaceri), medicină (Bioetică) sau meserii (etică și deontologie profesională) și domeniul educației însăși pare a fi recent investit de aceste ocupații.

Etica este o practică care se referă la decizie, la alegerea concretă a acțiunii care trebuie luată. Se înțelege ca proces decizional, ca aplicare a principiilor, ca punere în aplicare a valorilor. Ea se referă adesea la efortul de decizie personală și îndemnul la acțiune.

Cuvântul **moral** desemnează o abordare: fapt (de exemplu: moralitatea pusă în practică de către un individ sau o comunitate); sau confesionale (de exemplu, moralitatea catolică, moralitatea evreiască); sau conservatoare (de exemplu, insistența asupra normelor tradiționale într-un anumit sistem).

Cuvântul **etică**, la rândul său, desemnează sau conotează o abordare: teoretică (adică privilegierea reflecției asupra fundațiilor); secular (adică fără referire la o religie); deschise (adică noi și prospective).

Cuvântul **deontologie**, atunci când este diferit de celelalte două, aproape întotdeauna conține ideea de îndatoriri, obligații, prescripții concrete prin distincție între activitatea de analiză și reflecție. Acesta este utilizat, în principal, în două contexte diferite: în primul rând, filosofică, pentru a descrie un tip de moralitate, care subliniază datoria, obligația față de o corporație axată pe utilitatea și singurele consecințe; a doua, mai obișnuită, de a desemna regulile și îndatoririle proprii exercitării unei profesii sau a conducerii unei afaceri.

Expresia frecventă a **codului etic** se referă la un set de reguli pe care o corporație sau o companie își stabilește pentru a guverna relațiile membrilor săi și pentru a-și promova propria imagine în afara ei. În general, respectarea codului etic implică respectarea unor principii: respectarea drepturilor omului, responsabilitate și autonomie, integritatea și probitatea, rigoare, responsabilitate și convingere.

Oricare ar fi principiile, ele reprezintă unele forme de exprimare a cerințelor care se referă la comportamentul omului, la relațiile ce se stabilesc între oameni în diferite domenii de activitate.

În general, educația este orice act sau experiență care are un efect formativ asupra minții, caracterului sau capacității fizice a unui individ. Etimologic, cuvântul educație este derivat din limba latină *Educo*, care înseamnă educație, tren.

Educația este un proces de învățare și de obținere a informațiilor. Înseamnă predare și învățare. Educația afectează mintea umană, caracterul și abilitățile fizice. Istoria educației începe cu istoria umană în sine. Educația este, de asemenea, o modalitate de a deveni indivizi umani civilizați și maximizează potențialul uman. Cultura și patrimoniul cultural pot fi transmise prin educație, deoarece ocupația principală a omului este de a transmite cunoștințe, deprinderi și atitudini de la o generație la alta.

De ce etica este importantă și de ce etica trebuie predată în școli? Ce fel de etică ar trebui să fie învățată în școli?

În familie, educația etică ar trebui să se concentreze pe fapte descriptive. Copiii observă comportamentele etice ale părinților lor (modele de rol) și învață lucruri sociale despre comportamentul etic.

În școală, elevii află ce este bine și ce este greșit. Aceasta este o educație de valoare sau o educație de caracter. În sistemele educaționale, în general, etica este asociată cu religia. Prin urmare, în locul cursului de etică, elevii iau curs religios. Cu toate acestea, elevii ar trebui să învețe valorile clarificării și să ia decizii etice. În plus, școala încurajează elevii să devină persoane de încredere, responsabile și drepte. Etica în școală poate beneficia de acest lucru.

Educația etică examinează modele de comportament, adică obiceiurile și atitudinile comportamentale obișnuite care sunt caracteristice participanților la interacțiune în diferite sisteme educaționale. Normele și idealurile comportamentului profesorilor și al elevilor se dezvoltă în mod natural. În practica educațională concretă, principiile etice sunt rareori formulate în mod explicit, dar ele sunt întotdeauna neapărat exprimate în ansamblul mijloacelor, metodelor de activitate, în stilul de interacțiune. În sistemul educațional tradițional joacă un rol de lider și valoarea de păstrare a culturii de radiodifuziune, ordine, regularitate, previzibilitate. Se reînnoiește în mod constant ideea antică a necesității unei coerciții dure în activitățile de învățare. Este legat de noțiunea mai puțin antică că viața unui copil nu este încă viața reală, ci pregătirea pentru ea. Profesorul din sistemul tradițional, conform obiceiului stabilit, este obligat să-și demonstreze permanent competența deplină și absolută, deoarece el vorbește în numele culturii și al educației.

Profesorii joacă un rol foarte important în viața unui elev. Ei, nu numai că dau învățătură, ci și contribuie la dezvoltarea personalității unui elev, deoarece joacă adesea rolul de mentor și influențează dezvoltarea unui individ, este esențial să respecte anumite reguli.

Etica în învățământ, care se aplică profesorilor, îi obligă să arate răbdarea fiecărui elev, în ciuda abilităților lor de învățare. Ei ar trebui să trateze fiecare elev în mod egal și să facă dreptate, în timp ce întreprind o acțiune. Este important ca un profesor să înțeleagă că fiecare elev este diferit și nu trebuie evaluat pe aceeași bază. Etica în educație nu permite profesorilor să trateze în mod intenționat elevii pe nedrept. În același timp, etica în educație presupune ca și elevul să respecte profesorul și să respecte regulile stabilite de acesta. Elevii trebuie să dobândească integritate și responsabilitate, precum și practici de auto-disciplină.

Etica în educație ajută la reglementarea sistemului educațional. Normele de conduită ale cadrelor didactice sunt regulile pe care trebuie să le respecte, ca parte a practicii unei profesii, pentru a se ghida în arta de reglare a conduitei personale și profesionale în relațiile cu elevii. În îndeplinirea misiunii sale, profesorul trebuie să țină seama de principiile fizice, mentale, emoționale și spirituale ale elevilor.

Profesorul trebuie să țină seama de limitele competenței sale și mijloacele de care dispune. El nu se poate angaja să activeze într-un domeniu pentru care nu este suficient de pregătit. Profesorul nu poate activa într-un stat care ar putea compromite calitatea serviciilor sale. Profesorul face posibilă stabilirea și menținerea încrederii elevilor în școală. El trebuie să respecte valorile și convingerile fiecărui elev. Profesorul trebuie să se comporte ireproșabil față de elevi, fie fizic, mental, emoțional sau spiritual, nu trebuie să facă diferență între elevii săi pe criterii sociale, etnice, religioase, abilități fizice sau mentale. El are grijă de pregătirea proprie, prin actualizarea și aprofundarea cunoștințelor și a competențelor profesionale, prin legarea sa cu practica de cercetare și de predare.

Valorile fundamentale care stau la baza acțiunii educaționale trebuie în primul rând să fie împărtășite elevilor și să se regăsească în concretizarea acțiunii educaționale: a formării de competențe, a evaluării, a organizării activității grupului de elevi. Valorile promovate se referă la cultură, dreptate, toleranță și respect pentru oricine, indiferent de apartenență, colaborare și un sentiment de responsabilitate, onestitate și caritate.

Este datoria profesorului să se comporte într-o manieră compatibilă cu obiectivele acțiunii educaționale, plasându-se ca un exemplu al valorilor pe care intenționează să le promoveze prin acțiunea sa educativă. Profesorul trebuie să implice elevii în realizarea obiectivelor didactice și educaționale care să îi motiveze pe parcursul formării încurajând evaluarea. Tot profesorul este cel care contribuie la formarea personalității elevului, promovează stima sa de sine și lucrează pentru a atinge obiective de dezvoltare semnificative în ceea ce privește identitatea, autonomia și abilitățile.

Normele de etică nu trebuie păstrate doar în interiorul școlii ci și în afara acesteia, în relațiile cu părinții, cu comunitatea. De aceea profesorul colaborează cu părinții la nivel educațional și se angajează să faciliteze o comunicare relațională bună, pentru a dezvolta un climat constructiv între familie și școală.

"Modul în care am fost tratați ca și copii este modul în care tratăm noi înșine pentru tot restul vieții noastre".

BIBLIOGRAFIE:

1. Legea Educației Naționale nr.1/2011 și Codul de Etică-Ordinul nr. 4831 din 30 august 2018 „privind aprobarea Codului-cadru de etică al personalului didactic din învățământul preuniversitar/04.10.2018, publicate în Monitorul Oficial al României
2. Cucos C., 2014, ” De ce e nevoie de un reglaj etic în educație ” , *site-ul web cu resursa online* <http://www.constantincucos.ro/2014/08/de-ce-e-nevoie-de-un-reglaj-etice-in-educatie> , vizitat 29.06. 2022

TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE LEGATE DE GAMIFICARE CARE POT FI UTILIZATE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Popa Liana-Monica, Colegiul Național "Radu Negru" Făgăraș

Tincu Felicia-Ionela, Colegiul Național "Radu Negru" Făgăraș

Într-o eră digitală în care tehnologia influențează profund stilul de viață și modul de învățare al tinerilor, educația trebuie să se adapteze pentru a menține interesul și motivația elevilor și studenților. Una dintre cele mai promițătoare metode moderne este gamificarea – integrarea elementelor de joc în contexte non-ludice, cum este procesul educațional. Prin utilizarea mecanismelor și principiilor jocurilor, educația devine mai captivantă, mai motivantă și mai eficientă. Acest referat își propune să exploreze principalele teorii psihologice, modele de design și cercetări comparative legate de gamificare, cu accent pe aplicabilitatea lor în mediul educațional.

Teorii fundamentale care susțin gamificarea în educație

1. Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Această teorie a fost dezvoltată de Edward Deci și Richard Ryan și explică motivația umană prin prisma a trei nevoi psihologice fundamentale: autonomie, competență și relaționare. În context educațional, gamificarea creează un mediu care permite elevilor să aleagă modul în care învață (autonomie), să primească feedback pozitiv pentru realizările lor (competență) și să interacționeze cu colegii (relaționare). De exemplu, o platformă educațională care oferă misiuni, niveluri și insigne poate susține dezvoltarea acestor dimensiuni motivaționale.

2. Teoria fluxului (Flow Theory)

Mihaly Csikszentmihalyi descrie starea de „flow” ca pe un moment în care o persoană este complet absorbită de o activitate. Aceasta apare atunci când sarcina este suficient de provocatoare pentru a menține interesul, dar nu atât de dificilă încât să genereze anxietate. Gamificarea poate induce această stare prin provocări gradate, obiective clare și

feedback imediat. Astfel, elevii se pot concentra intens pe învățare, uitând de trecerea timpului și simțind o satisfacție intrinsecă.

3. Teoriile behavioriste

Teoriile behavioriste, susținute de cercetători precum B.F. Skinner, explică învățarea ca rezultat al condiționării. Gamificarea folosește acest principiu oferind recompense (puncte, insigne) pentru comportamente dorite (participare, rezolvare de sarcini). Astfel, comportamentul pozitiv este întărit și repetat. De exemplu, oferirea unui premiu virtual pentru finalizarea unui test poate stimula motivația elevului de a învăța.

4. Constructivismul

Constructivismul, promovat de Jean Piaget și Lev Vygotsky, susține că elevii învață cel mai bine prin explorare activă și colaborare. Gamificarea facilitează acest proces prin sarcini interactive, povești, simulări și scenarii care le permit elevilor să își construiască cunoștințele într-un mod personalizat. De exemplu, o lecție gamificată poate transforma elevii în „exploratori ai cunoașterii” care trebuie să rezolve mistere educaționale.

Modele de gamificare aplicabile în educație

1. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou)

Modelul Octalysis identifică opt tipuri de motivații umane care pot fi activate prin jocuri: sensul epic, dezvoltarea, creativitatea, proprietatea, influența socială, raritatea, nevoia de evitare și feedbackul imediat. În educație, acest model poate ghida profesorii în conceperea de lecții interactive care să răspundă diverselor tipuri de motivație ale elevilor.

2. Gamification Model Canvas

Acest cadru ajută la proiectarea unei experiențe gamificate. Include componente precum obiectivele educaționale, tipologia utilizatorului, activități, recompense, mecanici de joc și reguli. Este ideal pentru profesori care doresc să structureze o lecție captivantă și organizată.

3. Modelul PBL: Points – Badges – Leaderboards

Acesta este cel mai simplu model și se bazează pe puncte (recompense pentru activități), insigne (pentru realizări) și clasamente (pentru promovarea competiției). Deși

eficient pentru implicare pe termen scurt, trebuie utilizat cu grijă pentru a nu crea stres sau demotivare.

4. Framework-ul MDA: Mechanics – Dynamics – Aesthetics

MDA este un model care ajută la proiectarea jocurilor și experiențelor interactive. Include: mecanici (regulile jocului), dinamici (interacțiunile produse de aceste reguli) și estetică (emoțiile și experiențele trăite). În educație, acest model permite crearea unei lecții bine echilibrate între logică și emoție.

Exemple practice și aplicații în educație

1. Kahoot!

Kahoot! este o platformă de evaluare interactivă utilizată pe scară largă în școli și universități. Prin crearea de quiz-uri sub formă de joc, elevii participă activ la lecții, răspunzând în timp real și acumulând puncte. Clasamentele afișate după fiecare întrebare stimulează competiția și implicarea. Kahoot! răspunde nevoilor de feedback imediat și creează o atmosferă dinamică, care reduce anxietatea legată de testare.

2. Classcraft

Classcraft transformă comportamentele de zi cu zi din clasă într-un joc de rol. Elevii își aleg avatare, colectează puncte pentru comportamente pozitive (participare, ajutor colegi), iar echipele colaborează pentru a evita „penalizările”. Profesorul acționează ca „narator” și poate introduce misiuni, povești sau provocări. Platforma favorizează cooperarea, responsabilitatea și implicarea continuă în procesul educațional.

3. Duolingo

Duolingo este o aplicație populară pentru învățarea limbilor străine, care folosește elemente de gamificare precum niveluri, puncte de experiență, „life-uri”, insigne și serii zilnice. Elevii sunt motivați să învețe constant pentru a-și menține progresul și clasamentul. Acest tip de structură sprijină învățarea individualizată și dezvoltarea autonomiei.

4. Minecraft Education Edition

Versiunea educațională a jocului Minecraft permite profesorilor să creeze lecții interactive în medii virtuale. Elevii pot construi orașe, experimenta cu elemente chimice sau rezolva probleme matematice într-un univers digital. Prin explorare și colaborare, se

dezvoltă creativitatea, gândirea critică și abilitățile STEM. Această abordare este eficientă în special în rândul elevilor vizuali și kinestezici.

Gamificarea reprezintă o metodă educațională inovatoare care valorifică motivația, implicarea și plăcerea învățării, elemente esențiale într-un context educațional modern. Susținută de teorii psihologice solide, modele de design adaptabile și cercetări comparative relevante, gamificarea poate transforma radical modul în care elevii și studenții interacționează cu conținutul educațional. Cu toate acestea, succesul implementării depinde de o strategie pedagogică bine gândită, care să echilibreze motivația extrinsecă cu dezvoltarea motivației intrinseci. Educatorii sunt încurajați să exploreze aceste resurse pentru a crea experiențe de învățare memorabile și eficiente.

Bibliografie

- Curaj, A. *Educația Deschisă în Era Digitală*. Editura Universității Politehnica din București, 2016.
- Grosseck, G., & Holotescu, C. *Learning and Teaching with Social Media*. Journal of eLearning and Higher Education, 2015.
- Reu, M. *Comunicarea empatică și motivația în școală*. Editura Trei, 2017.
- Rus, D. *Utilizarea badge-urilor digitale în învățământul superior*. Revista de Educație și Inovare Didactică, 2020.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum, 1985.
- Csikszentmihalyi, M. *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row, 1990.
- Chou, Y.-k. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Octalysis Group, 2014

GAMIFICAREA – STRATEGIE INOVATOARE PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI, PARTICIPĂRII ȘI EFICIENȚEI ÎN PROCESUL EDUCATIONAL

Popa Mihaela, Colegiul Național Pedagogic „Spiru Haret”, Buzău

Articolul de față explorează potențialul gamificării ca strategie didactică inovatoare, capabilă să stimuleze motivația elevilor, să crească participarea activă în procesul educațional și să eficientizeze învățarea și evaluarea. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice, procesul didactic devine mai atractiv, personalizat și adaptat noilor generații de elevi. Sunt prezentate beneficiile acestei abordări, instrumente utile și considerații etice, într-o perspectivă pedagogică aplicată.

1. Introducere

În contextul unei societăți aflate în continuă digitalizare, învățământul tradițional se confruntă cu provocări legate de menținerea interesului și implicării elevilor. Inovația educațională devine o necesitate, nu doar o opțiune. În acest sens, gamificarea — ca strategie pedagogică ce presupune aplicarea principiilor și mecanismelor jocurilor în contexte educaționale — se dovedește a fi un instrument eficient de revitalizare a procesului didactic.

Termenul „gamificare” (engl. gamification) a fost introdus în sfera educațională pentru a descrie acele intervenții care, fără a transforma lecțiile în jocuri propriu-zise, preiau din structura jocurilor elemente motivaționale menite să genereze implicare, perseverență și satisfacție în rândul elevilor (Deterding et al., 2011).

2. Fundamente teoretice și pedagogice

Gamificarea se fundamentează pe teorii ale învățării active și motivaționale, în special pe:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985), care accentuează rolul motivației intrinseci, a autonomiei și a sentimentului de competență;
- Constructivismul pedagogic, ce valorizează învățarea prin descoperire, experimentare și rezolvare de probleme în contexte semnificative;
- Învățarea prin joc (play-based learning), susținută de cercetări moderne privind dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională.

Prin gamificare, procesul educațional se transformă într-un cadru stimulant și interactiv, ce favorizează participarea elevului ca subiect activ al propriei formări.

3. Beneficiile gamificării în procesul educațional

3.1. Stimularea motivației

Sistemele de recompensare (puncte, insigne, niveluri), provocările progresive și recunoașterea progresului personal creează un mediu propice dezvoltării motivației intrinseci și extrinseci.

3.2. Participare și implicare activă

Gamificarea transformă lecția într-un mediu captivant, cu sarcini clare, feedback imediat și o doză de imprevizibilitate, ceea ce menține atenția și interesul elevilor pe termen lung.

3.3. Personalizarea învățării

Platformele gamificate permit adaptarea nivelului de dificultate și tipului de activități în funcție de nevoile și ritmul individual al fiecărui elev.

3.4. Evaluarea continuă și constructivă

Elementele de joc oferă un cadru pentru evaluarea formativă, realizată într-un mod non-invaziv, transparent și orientat spre progres.

4. Exemple de platforme și tehnologii educaționale gamificate

Integrarea tehnologiei în procesul educațional facilitează aplicarea gamificării în mod eficient și atractiv. Câteva instrumente utilizate frecvent în practica pedagogică:

- Kahoot!, Quizizz, Blooket – pentru quizuri interactive și evaluări formative;
- Classcraft – platformă care transformă clasa într-o aventură colaborativă;
- Duolingo – învățarea limbilor străine prin mecanisme de joc;
- Minecraft Education Edition – dezvoltarea gândirii critice și colaborative în medii virtuale educaționale.

5. Considerații etice și pedagogice

Aplicarea gamificării trebuie realizată cu discernământ. Este esențial ca accentul să cadă pe colaborare, dezvoltare personală și incluziune, nu doar pe competiție și obținerea de recompense. În plus, profesorii trebuie să evite supraîncărcarea cognitivă sau utilizarea excesivă a tehnologiei.

6. Concluzii

Gamificarea este mai mult decât o strategie modernă – este o modalitate de a reconecta învățarea cu bucuria explorării. Prin integrarea creativă a elementelor ludice și tehnologice în predare, cadrele didactice pot susține o educație relevantă, motivantă și eficientă. Cu o aplicare echilibrată și reflexivă, gamificarea poate deveni un pilon esențial al didacticii contemporane.

Bibliografie:

Deci, E.L., & Ryan, R.M. (1985), „Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior”, Springer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011), „From game design elements to gamefulness: defining “gamification””, „Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference”, Tampere, Finlanda

Gee, J. P. (2007), „What video games have to teach us about learning and literacy”, Palgrave Macmillan.

Kapp, K. M. (2012), „The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education”, Pfeiffer.

THE ROLE OF MIME ACTIVITIES IN ENHANCING LANGUAGE LEARNING

Prof. Popa Mirela Geta

Colegiul Economic "Virgil Madgearu", Galați

In recent years language teaching has shifted towards a more holistic approach, putting the learner, rather than the language, at the centre of the learning process. Many modern educators have emphasised that language teaching must appeal to the creative, intuitive aspect of the personality as well as to the conscious, rational part. Drama activities such as games, mime, and role-play offer a way to engage the student as a whole, not just their cognitive abilities.

This article focuses on *mime activities* and discusses their general application to language teaching.

Dougill (1987, p.13) defines the mime as “a non-verbal representation of an idea or story through gesture, bodily movement and expression”. The aim is to emphasise the paralinguistic features of communication such as facial expression, gesture, movement and non-verbal sound. “The purpose is not to replace the verbal features of communication but to enrich them.” (Holden, 1981, p.26)

Maley and Duff (2005, p.50) consider that mime activities can provide a real stimulus to the imagination because we have to construct a message starting from visual clues alone. It is a demanding process that involves not only the ones who carry out the mime, expressing themselves only through movement and gesture, but also the ones who try to decode the message. The visual element has an important role in mime because images can help in the learning process. Research suggests that memory is greatly reinforced by visual association and that recall of language items is helped when there is an associated image. Mime also has the advantage of using different sensory inputs – visual and kinaesthetic – in support of the purely verbal. It is easy to do, it is fun, and it doesn't require expensive or elaborate equipment. It builds up the confidence of learners by encouraging them to get up and do things in front of their peers.

Even though mime involves no spoken language, it can prompt language use by creating a need for explanation, both through the teacher's instructions and the students' discussions, especially when working in pairs or groups. Students are more motivated to use language when there is a clear purpose, such as completing a task. If the mime is later

performed for others, the target language can also be used to interpret and evaluate the performance. (Dougill, 1987, pp.15-16)

Dougill offers an example of activity which shows how the target language can be used to interpret mime:

Activity: *Mimed scenes*

Method:

1. Students work in pairs or small groups. They are given a theme or a topic to work on and asked to prepare a short mime (not more than 3 minutes' length).
2. A time-limit of 5 minutes is set for preparation and rehearsal.
3. Students perform their mimes in turn.
4. After each performance, the teacher asks the spectators to interpret what they have seen.

Suitable topics: a burglary that goes wrong, love at first sight, a duel, the strange doctor, an incident at a bus-stop, an argument at the cinema.

Duration: up to 20 minutes, depending on the number of students

The next miming activity is an example offered by Billíková and Kiššová (2013, p.75):

Activity: *Who is what?*

Method: Give your pupils a sheet of paper divided into two parts. They draw their face onto one part of the paper and the animal that they wish to turn into onto the other part of the paper. Tell them to write some words in English on the other side of the paper that are related to the pictures (adjectives, nouns, etc.) When pupils are ready, arrange that they sit in the circle facing their drawings of animals. Encourage each learner to mime his/her animal and activity typical for this animal. The rest of the class look for the picture that matches the miming of their classmate. Then, the words from the other side of the drawing are used to introduce his/her own portrait and picture of the animal.

Maley and Duff (2005, p.57) suggest the following activity designed to develop a strong sense of mutual confidence and cooperation:

Activity: *Taste, touch, smell ...*

Aim: To use mime to reinforce the language of the senses

Focus: Language associated with the senses, e.g. *It tastes (of)*, *It feels (like)*, *It smells (like)*, etc.; evaluative expressions, e.g. *I liked the way ...*, *I'm not sure why you ...*, *I think it would have been better if you'd ...*, etc.

Level: Elementary–Intermediate

Time: 15–20 minutes plus

Procedure:

1. Students work in groups of five. Each group decides on something to eat. Together, they work out a way of miming eating their chosen item of food, and practise doing it once or twice. Here are some examples: spaghetti, pizza, a very hot curry, shellfish, chilli peppers, a fish with a lot of bones, a very tough steak, fried grasshoppers, raw eggs.
2. One member from each group then goes to the next group. The newcomer to each group carries out the mime, and the group tries to identify what it is, and evaluates the performance. One member of the group then carries out that group's mime and the newcomer tries to identify it, and evaluates the performance.

In conclusion, it is clear that mime activities offer a dynamic and engaging way to support language learning by tapping into learners' creativity, imagination, and non-verbal communication skills. By encouraging students to express meaning through movement and gesture, mime promotes a deeper understanding of language beyond words. It not only builds confidence and motivation but also reinforces memory through visual and kinaesthetic channels. Simple, enjoyable, and effective, mime is a valuable tool for creating a learner-centred environment where students are actively involved in the learning process. Integrating mime into the language classroom can enrich both teaching and learning, making communication more meaningful and memorable.

References

- Billíková, A., Kiššová, M., *Drama Techniques in the Foreign Language Classroom*, Ed. Constantine the Philosopher University, Nitra, 2013
- Dougill, J., *Drama Activities for Language Learning*, Ed. Macmillan, Londra, 1987
- Holden, S., *Drama in Language Teaching*. Ed. Longman, Essex, 1981
- Maley, A., Duff, A., *Drama Techniques: A Resource Book of Communication Activities for Language Teachers*. 3rd ed., Ed. Cambridge University Press, Cambridge, 2005

GAMIFICAREA ÎN CLASELE PRIMARE: BENEFICIIL, INSTRUMENTE, PROVOCĂRI

PROF. ÎNV. PRIMAR, POPA TINCUȚA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 10 GALAȚI

1. Introducere

Gamificarea a devenit o strategie educațională din ce în ce mai populară, fiind utilizată pentru a stimula motivația, implicarea și învățarea elevilor. În clasele primare, unde jocul este o formă naturală de explorare a lumii, gamificarea are un potențial deosebit. Aceasta presupune integrarea elementelor de joc- cum ar fi punctele, insigne, clasamentele, narațiunea și provocările- în activitățile educaționale, fără a transforma învățarea într-un simplu joc.

2. Fundamente teoretice

Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) este frecvent utilizată pentru a înțelege efectul gamificării în educație. Aceasta afirmă că oamenii sunt motivați atunci când le sunt satisfăcute nevoile de competență, autonomie și relaționare- aspecte care pot fi sprijinite prin mecanismele ludice.

În același timp, teoria învățării experiențiale (Kolb, 1984) susține că învățarea este eficientă atunci când elevii sunt activi și implicați- lucru ușor de obținut prin activități gamificate.

3. Beneficiile gamificării în clasele primare

- 3.1. Creșterea motivației

Studiile arată că elementele ludice stimulează motivația intrinsecă a elevilor, în special la vârste mici (Suh & Wager, 2017).

- 3.2. Implicare și atenție sporită

Gamificarea contribuie la menținerea atenției, în special în activitățile repetitive sau abstracte (disciplina matematică), transformându-le în provocări atractive (Ibanez et al., 2014).

- 3.3. Învățare colaborativă

Platformele gamificate încurajează cooperarea între colegi și dezvoltă abilități sociale, mai ales atunci când includ obiective de echipă sau provocări comune.

- 3.4. Feedback imediat

Elevii primesc răspunsuri rapide despre performanța lor, ceea ce le permite autoreglarea și consolidarea învățării (Dominguez et al., 2013).

4. Provocări și limite

- 4.1. Motivație extrinsecă excesivă

Folosirea excesivă a recompenselor externe poate duce la o scădere a motivației intrinseci, în special dacă elevii învață doar pentru puncte, nu pentru înțelegere (Deci et al. 1999).

- 4.2. Inegaliități între elevi

Gamificarea poate favoriza elevii performanți și competitivi, marginalizându-i pe cei mai puțin încrezători sau care nu se simt confortabil cu clasamentele.

- 4.3. Conținutul poate fi superficializat

Dacă elementele de joc nu sunt bine integrate în procesul didactic, ele pot deturna atenția de la conținutul esențial.

5. Exemple de instrumente gamificate utilizabile în clasele primare

-  ClassDojo- recompensarea comportamentelor pozitive

-  Kahoot!- quiz-uri interactive și jocuri de consolidare

-  Quizizz – activități individuale sau de echipă, cu feedback imediat

-  Minecraft : Education Edition- învățare prin explorare și rezolvare de probleme

 TinyTap, Wordwall, Blooket- creare de jocuri interactive

6. Concluzii

Gamificarea în clasele primare reprezintă o metodă eficientă pentru a stimula motivația, participarea și reținerea informațiilor. Cu toate acestea, succesul depinde de echilibrul dintre joc și obiectivele educaționale. Cadrul didactic trebuie să aplice elementele de joc cu discernământ pedagogic și să evalueze constant impactul acestora asupra motivației și învățării elevilor.

BIBLIOGRAFIE

- Deci, E. L, & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*, New York, Plenum
- Deci, E. L, Koestner, R., & Ryan, R.M. (1999). *A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation*. Psychological Bulletin, 125 (6), 627-668.
- Dominguez, A. et al. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380-392
- Ibanez, M. B., Di Serio, A., & Delgado Kloos, C. (2014). *Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study*. IEEE Transactions on Learning Technologies, 7, (3), 291-301.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall

ENHANCING EDUCATIONAL OUTCOMES THROUGH GAMIFICATION

VERONA-ELENA POPA

„TUDOR VLADIMIRESCU” NATIONAL MILITARY HIGH SCHOOL

CRAIOVA, DOLJ

Abstract

In recent years, educational systems worldwide have faced significant challenges in maintaining students' motivation, active participation, and long-term retention of knowledge. Traditional teaching methods often struggle to adapt to the digital-native generation, leading educators to seek alternative approaches that better align with learners' expectations and cognitive patterns. Gamification, defined as the application of game-design elements in non-game contexts, has emerged as a promising pedagogical innovation. This article explores the benefits and implementation strategies of gamification in the teaching-learning-evaluation process, emphasizing its role in improving educational outcomes through playful and/or technological integration.

The rapid evolution of digital technologies has transformed the way students interact with information and acquire knowledge. As a result, the educational landscape is undergoing a paradigm shift that requires a re-evaluation of traditional methods. In this context, gamification offers a powerful strategy to make education more interactive, learner-centred, and engaging. By incorporating game elements such as points, badges, levels, leaderboards, and narratives, educators can transform the learning environment into one that fosters motivation and persistence. The goal of this article is to highlight how gamification can contribute to a more effective and enjoyable learning experience, while also analysing the pedagogical theories that support its use.

Gamification draws on several educational and psychological theories, including behaviourism, constructivism, and self-determination theory. Behaviourism supports the use of rewards and reinforcement in shaping behaviour. Points and badges serve as external motivators that encourage repeated engagement with learning tasks. Constructivism emphasizes active, learner-centred education where students build knowledge through experience. Gamified activities often require problem-solving, collaboration, and creativity - hallmarks of a constructivist approach. Self-Determination Theory (SDT) explains how intrinsic motivation can be fostered through autonomy, competence, and relatedness. Well-designed gamification systems offer choices (autonomy), provide feedback and progression (competence), and promote collaboration or competition (relatedness). These frameworks provide the theoretical underpinning for gamification's effectiveness in educational contexts.

One of the primary advantages of gamification is its ability to significantly enhance student motivation. Motivation, both intrinsic and extrinsic, plays a critical role in the learning process. Intrinsic motivation is increased through engaging storylines, meaningful challenges, and the joy of learning for its own sake. Extrinsic motivation is stimulated through visible rewards, progress tracking, and recognition of achievements. Gamification addresses motivational gaps by creating clear goals, instant feedback, and a sense of progression. Moreover, it enables learners to perceive failure not as a definitive endpoint but as part of the learning curve, fostering a growth mindset.

Engagement is a complex construct involving cognitive, emotional, and behavioural components. Gamified learning environments can cater to all three. Cognitive engagement is supported through challenging tasks, puzzles, and scenarios that stimulate critical thinking. Emotional engagement is enhanced by interactive narratives, avatars, and role-playing activities that allow students to immerse themselves in the content. Behavioural engagement improves as students actively participate in quests, discussions, and collaborative missions. Classroom gamification encourages students to take ownership of their learning, promoting deeper involvement and reduced dropout rates.

Gamification not only increases motivation and participation but also improves efficiency in the learning process. The incorporation of immediate feedback, spaced repetition, and active recall mechanisms allows students to process and retain information more effectively. Studies have shown that gamified environments can lead to higher test scores, better problem-solving skills, and improved memory retention. Interactive assessments - such as quiz battles, escape rooms, or learning simulations - offer dynamic alternatives to traditional evaluations, providing both teachers and students with richer data about performance.

Modern educational technologies provide a versatile platform for gamification. Learning Management Systems (LMS) like Moodle, Google Classroom, or Microsoft Teams can be augmented with gamified tools and plugins. Mobile applications and educational games, such as Kahoot!, Quizizz, Classcraft, and Duolingo, are widely used to introduce game elements in everyday lessons. Virtual and Augmented Reality (VR/AR) are also being explored for their potential to gamify experiential learning, offering immersive environments where students can explore historical sites, conduct virtual science experiments, or simulate real-life scenarios. These technologies allow for differentiated instruction, catering to various learning styles and individual pacing.

To effectively implement gamification in the English classroom, teachers can design a variety of activities that integrate playful elements with language learning objectives.

One such activity is the Grammar Quest, where grammar topics are structured as themed levels in a narrative journey. Students earn experience points (XP) by completing tasks and assessments, progressing from beginner to “Grammar Hero” status. This approach enhances engagement while reinforcing grammar in a structured and memorable way.

Another highly effective method is the use of digital vocabulary battles through platforms like Kahoot!, Quizizz, or Blooket. These tools allow students to compete individually or in teams in fast-paced vocabulary quizzes. The game-like format provides immediate feedback and reinforces lexical knowledge through repetition and competition, turning vocabulary review into a dynamic and interactive experience.

To build student motivation and provide visible recognition of progress, teachers can implement a badge system for language mastery. Students receive digital or printed badges for achievements in reading, writing, listening, and speaking. For instance, a student might earn the “Creative Writer” badge after submitting an imaginative story or the “Grammar Guru” badge for consistently accurate grammar structures. This system fosters a sense of accomplishment and encourages goal setting.

A more immersive option is the literary escape room, which combines critical reading, vocabulary, and problem-solving. Based on a studied text or theme, students must work in teams to solve language-based puzzles and riddles that allow them to “escape” a fictional scenario. For example, after reading *Romeo and Juliet*, students might decode Shakespearean lines or find metaphors to unlock the next clue, thus deepening their understanding of the text through active participation.

Another gamified strategy involves role-playing activities, where students embody literary characters or professionals such as journalists, debaters, or public speakers. These simulations help students explore texts from different perspectives and enhance speaking, argumentation, and empathy. For instance, students may stage a courtroom trial for a character in a novel, using evidence and persuasive language to defend their stance.

Collaborative learning can also be enhanced through gamified peer editing and team writing. In this setup, students are assigned roles - such as editor, researcher, and proofreader - within small groups. Together, they write and revise texts, receiving points for teamwork, originality, and language accuracy. This fosters accountability and improves students’ editing and communication skills.

For spontaneous engagement, teachers can introduce the mystery word or secret student game. A hidden vocabulary word is embedded in the lesson, and students must identify it based on context. Alternatively, a “mystery student” is chosen secretly and observed throughout the week; if they meet all academic and

behavioural goals, the class is rewarded. This gamified suspense element keeps students alert and motivated throughout the lesson.

Finally, gamification can foster differentiation through choose-your-own-learning-path activities. Teachers offer a menu of tasks - each with varying difficulty and point value - and students select those that align with their interests and skill levels. For example, they may choose to write a poem, record a podcast, or present a book review. This autonomy enhances engagement, encourages creativity, and supports personalized learning outcomes.

Despite its benefits, gamification must be carefully designed to be pedagogically meaningful and inclusive. Poorly implemented gamification can lead to overemphasis on competition, superficial engagement, or student frustration. Key considerations include:

- Balancing extrinsic and intrinsic rewards to avoid dependence on points and prizes.
- Ensuring accessibility for students with diverse needs and technological limitations.
- Aligning game mechanics with clear learning objectives and curriculum standards.
- Training educators to use gamified tools effectively and responsibly.

Gamification represents a dynamic and innovative strategy that aligns with the needs of 21st-century learners. By integrating playful and technological elements into the teaching-learning-evaluation triad, educators can foster motivation, engagement, and academic success. However, its implementation should be guided by sound pedagogical principles, continual evaluation, and adaptability to specific educational contexts. As technology continues to evolve, gamification will likely play an increasingly central role in shaping the future of education - one that is interactive, inclusive, and learner-driven.

References

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From game design elements to gamefulness: defining “gamification.”* Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.* Psychological Inquiry, 11(4), 227-268, 2000.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification.* 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). 2014.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes.* Computers & Education, 63, 380–392, 2013.

GAMIFICAREA EDUCAȚIEI TIMPURII ÎN CONTEXT DIGITAL: FUNDAMENTE TEORETICE ȘI APLICAȚII PRACTICE DIN GHIDUL *ABECEDARUL PIXELAT*

Prof. înv. primar Richițeanu Gina-Eugenia, C.N.I. MATEI BASARAB

Prof. înv. primar Popescu Mirela, C.N.I. MATEI BASARAB

1. Introducere

Gamificarea este definită ca utilizarea elementelor de joc (misiuni, punctaje, feedback imediat, narațiuni, recompense) în contexte non-ludice, precum educația, cu scopul de a spori implicarea, motivația și performanțele participanților (Deterding et al., 2011). Studiile recente demonstrează că integrarea gamificării în învățământul primar stimulează dezvoltarea cognitivă, socio-emoțională și digitală a elevilor (Su & Cheng, 2015).

Lucrarea de față propune o abordare aplicativă, prin analiza ghidului *Abecedarul Pixelat* (Richițeanu & Popescu, 2024), un instrument didactic care transpune concepte fundamentale din domeniul codării în activități vizuale gamificate, cu sprijinul pixel art-ului.

2. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea educației este susținută de multiple teorii psihopedagogice:

- **Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985):** motivația intrinsecă este potențată de autonomie, competență și relaționare;
- **Teoria Flow (Csikszentmihalyi, 1990):** elevii sunt cel mai implicați atunci când provocarea este echilibrată cu abilitățile lor;
- **Modelul Octalysis (Chou, 2015):** identifică opt declanșatori motivaționali gamificați, precum creativitatea, realizarea, influența socială sau sentimentul de proprietate.

Gamificarea eficientă nu presupune doar jocuri, ci design pedagogic centrat pe elev, bazat pe obiective clare, provocări graduale și feedback semnificativ.

3. *Abecedarul Pixelat*: exemple de aplicare a gamificării

Ghidul *Abecedarul Pixelat* propune activități grafico-logice, unde fiecare desen este o sarcină de descifrare vizuală prin coduri numerice, transformând grilele în puzzle-uri algoritmice.

3.1. Elemente ludice evidente

- **Grile cu animale ascunse:** activități precum "Fluturașul" sau "Gărgărița Rița" (p. 5–7) stimulează curiozitatea, provocarea fiind revelarea imaginii prin completarea grilei conform codului dat;
- **Exerciții de tip "Numără și colorează" sau "Conturează desenul"** (p. 4–16) cultivă atenția, perseverența și coordonarea vizuală;

- **Pagina finală "Creează propriul tău desen"** (p. 49) oferă libertate creativă și sentimentul de proprietate asupra procesului de învățare.

3.2. Etape de progres și recompensă

Activitățile cresc în dificultate, de la contururi simple (ex. "Rățușca Țușca", p. 8) la animale fantastice (ex. "Yeti" sau "Xysticus", p. 16–17). Acest progres susține teoria Flow și permite adaptarea la nivelul fiecărui elev.

3.3. Exerciții interdisciplinare

Activitățile pot fi conectate cu:

- **Matematică:** dezvoltarea gândirii algoritmice prin urmărirea secvențelor codificate;
- **Arte vizuale:** exprimare creativă prin culoare și formă;
- **Dezvoltare personală:** prin promovarea autoeficacității.

4. Cercetări comparative și validarea eficienței gamificării

- Hamari et al. (2014): gamificarea crește performanțele academice prin motivație sporită.
- González et al. (2020): exercițiile de pixel art favorizează dezvoltarea gândirii computaționale.
- Su & Cheng (2015): sistemele gamificate mobile duc la creșterea încrederii și motivației la elevii de învățământ primar.

Comparativ, *Abecedarul Pixelat* se aliniază acestor concluzii, oferind un cadru coerent de dezvoltare a competențelor transversale.

5. Implicații pedagogice

- Permite **diferențierea** în funcție de nivelul elevilor (inclusiv CES);
- Susține **învățarea prin descoperire** și autoevaluare;
- Favorizează **interdisciplinaritatea** și alfabetizarea digitală;
- Poate fi **extins prin aplicații digitale** (e.g., Liveworksheets, Tynker, Piskel).

6. Concluzii

Gamificarea este o cheie de acces spre o pedagogie centrată pe elev, motivantă și eficientă. *Abecedarul Pixelat* demonstrează cum activități simple, dar ingenios structurate, pot transforma procesul educațional într-un spațiu de explorare, bucurie și progres cognitiv. Integrarea gamificării în predare trebuie susținută prin formare continuă, parteneriate în proiecte educaționale și diseminarea bunelor practici.

Bibliografie

Richițeanu, G.-E., & Popescu, M., *Abecedarul Pixelat*, Râmnicu Vâlcea, 2024, Ediție proprie

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE – STRATEGIE PENTRU MOTIVAȚIE ȘI ÎNVĂȚARE

Prof. Popîrlan Doina Lelica, Liceul Teoretic „Iulia Hașdeu” Lugoj

Trăim într-o eră a schimbărilor rapide, în care tehnologia influențează profund modul în care comunicăm, învățăm și ne motivăm. În acest context, educația este provocată să găsească metode noi de a stimula implicarea elevilor, de a le menține interesul și de a crea un cadru de învățare autentic și relevant. Una dintre aceste metode este gamificarea – o abordare inovatoare care utilizează principiile jocului în contexte educaționale și non-joc. Deși la prima vedere termenul poate părea superficial, gamificarea are fundamente teoretice solide și rezultate vizibile atunci când este aplicată corect. Este mai mult decât un artificiu distractiv; este o strategie didactică cu potențial transformator.

Gamificarea înseamnă integrarea mecanismelor specifice jocurilor în activități care, în mod obișnuit, nu sunt jocuri – cum ar fi orele de curs, proiectele școlare, activitățile administrative sau chiar evaluările. Obiectivul este creșterea motivației, a angajamentului și a performanței participanților. Elementele tipice ale gamificării includ punctaje și bare de progres, niveluri și etape, recompense simbolice (insigne, medalii, trofee), clasamente și competiții, misiuni, obiective și scenarii narative, feedback instantaneu. Aceste componente sunt instrumente care stimulează motivația și contribuie la reglarea comportamentului prin recompensare, recunoaștere și provocare continuă.

În domeniul educațional, gamificarea a devenit o alternativă atractivă la metodele clasice, mai ales în rândul elevilor din generația digitală. Cu ajutorul platformelor online sau prin activități proiectate de profesori în mod creativ, procesul de învățare poate deveni mai captivant și mai eficient. La începutul anului școlar, profesorii pot crea profiluri de elevi cu puncte de start. Pe parcursul anului, elevii acumulează puncte pentru activități, teme, participare, colaborare. În cadrul orelor de matematică, se pot organiza jocuri logico-matematice, în care fiecare exercițiu rezolvat corect dezvăluie o piesă dintr-un puzzle final. De asemenea, se pot crea scenarii în care elevii „călătoresc” prin diverse

etape ale unei lumi matematice, depășind obstacole conceptuale și câștigând niveluri de competență.

Platforme precum Duolingo aplică eficient principiile gamificării: utilizatorii avansează pe niveluri, primesc insigne și beneficiază de feedback imediat. Alte instrumente utile includ Kahoot!, Quizizz, Classcraft, Edmodo sau Minecraft: Education Edition. Acestea pot fi adaptate ușor pentru conținuturi matematice, fie sub formă de quiz-uri interactive, fie sub formă de proiecte colaborative. În plus, folosirea aplicațiilor mobile și a mediilor de învățare online stimulează autonomia elevilor și interesul pentru învățarea din afara clasei.

Utilizată cu echilibru, gamificarea aduce o serie de beneficii pedagogice semnificative: creșterea motivației, îmbunătățirea concentrării, feedback imediat, stimularea învățării active, dezvoltarea colaborării și crearea unui mediu pozitiv de învățare. Elevii sunt mai implicați și finalizează sarcinile cu mai multă plăcere, activitățile sunt dinamice, iar răspunsurile rapide și clare ajută la autoreglare. Activitățile pot fi individuale sau de grup, ceea ce contribuie la dezvoltarea spiritului de echipă. În plus, dezvoltarea unei gândiri autonome este încurajată prin alegeri strategice și asumarea responsabilității proprii învățări.

Totodată, este important ca această strategie să fie utilizată cu discernământ. Supradozajul sau aplicarea mecanică pot genera efecte nedorite. Motivația externă poate deveni dominantă în detrimentul celei intrinseci, presiunea competiției poate inhiba elevii mai puțin performanți, iar planificarea activităților gamificate necesită timp, adaptare și uneori acces la resurse digitale care nu sunt disponibile în toate școlile. Dacă este aplicată superficial, gamificarea poate părea nepotrivită în învățământul gimnazial sau liceal. De aceea, trebuie integrată într-un cadru pedagogic coerent, cu obiective clare și adaptate contextului elevilor.

Gamificarea nu este un moft, ci un răspuns adaptat la nevoile generațiilor actuale. Prin această metodă, procesul de învățare devine mai motivant, mai interactiv și mai apropiat de realitatea digitală cotidiană. Eficiența sa depinde însă de modul în care este implementată – nu doar ca mijloc de atracție, ci ca o strategie educațională solidă.

Profesorul modern nu trebuie să se teamă de joc, ci să-l înțeleagă și să-l valorifice. Joaca este, în fond, forma naturală prin care copiii învață, iar gamificarea readuce această realitate în spațiul educațional, într-o formă modernă, structurată și relevantă.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., From game design elements to gamefulness: Defining "gamification", ACM Press, New York, 2011.
- Kapp, K. M., The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education, Wiley, San Francisco, 2012.
- Gamification.org, <https://www.gamification.org>, accesat în 2025.
- Edutopia, What is Gamification and Why Use It in the Classroom, <https://www.edutopia.org/article/what-gamification-and-why-use-it-classroom>, accesat în 2025.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE – O ABORDARE MODERNĂ PENTRU OPTIMIZAREA PROCESULUI DE ÎNVĂȚARE LA CLASELE PRIMARE

Prof. înv. primar Popoiag Anca, Colegiul Național Pedagogic „Spiru Haret” Buzău

Educația modernă se confruntă cu provocări semnificative legate de menținerea atenției, motivației și implicării elevilor într-un context în care tehnologia și mediile digitale joacă un rol central în viața acestora. În acest context, **gamificarea** a apărut ca o strategie pedagogică inovatoare, care valorifică principiile jocului pentru a transforma procesul educațional într-unul mai atractiv, interactiv și eficient.

Gamificarea presupune utilizarea mecanismelor și elementelor specifice jocurilor (precum punctele, nivelurile, recompensele, provocările, clasamentele) în contexte non-joc, cum ar fi educația. Obiectivul este de a spori motivația intrinsecă, implicarea activă și performanțele elevilor prin crearea unei experiențe de învățare captivante.

Gamificarea se bazează pe mai multe teorii educaționale și psihologice:

- **Teoria autodeterminării** (Deci & Ryan): Elevii sunt mai motivați atunci când le sunt satisfăcute nevoile de competență, autonomie și relaționare.
- **Teoria flow-ului** (Csikszentmihalyi): Experiențele de învățare trebuie să fie echilibrate între provocare și abilități, menținând elevul „în flux”.
- **Teoria învățării prin joc**: Jocul dezvoltă gândirea critică, colaborarea și rezolvarea creativă a problemelor.

În actul didactic, gamificarea implică:

- Obiective clare și feedback imediat
- Puncte, niveluri și insigne – recunoaștere vizibilă a progresului
- Clasamente – stimulează competiția sănătoasă și cooperarea
- Misiuni și provocări – susțin motivația și rezolvarea de probleme
- Povești narrative – contextualizează activitățile educaționale

În învățământul primar, motivația și interesul copiilor sunt esențiale pentru un proces de învățare eficient. Elevii din ciclul primar învață cel mai bine prin joc, mișcare, repetiție și interacțiune.

În acest context, gamificarea – adică aplicarea elementelor de joc în procesul educațional – devine o strategie foarte eficientă, deoarece corespunde modului natural de a învăța al copiilor și presupune:

- Folosirea regulilor de joc (puncte, niveluri, insigne, misiuni);
- Integrarea de elemente vizuale și interactive;
- Învățare prin provocări, competiții prietenoase și recompense simbolice.

La nivel primar, introducerea elementelor de joc funcționează deoarece copiii au o motivație ridicată pentru joc și explorare, le place să primească feedback imediat, învățarea devine memorabilă și atractivă.

Totodată, introducerea acestei strategii în cadrul actului educațional aduce o serie de beneficii: crește atenția și implicarea la lecții, încurajează colaborarea între colegi, permite evaluarea continuă într-un mod relaxant, scade anxietatea legată de greșeli și testări, îi ajută pe elevii mai timizi să se exprime în mod creativ. Pot fi utilizate o serie de elemente ludice: insigne și diplome pentru realizări („Detectivul ortografic”, „Magicianul numerelor”), roata norocului (ex: „Roata întrebărilor” la comunicare în limba română), table de progres personalizate, povești și aventuri tematice („Călătoria prin Tărâmul Cuvintelor”), aplicații simple și colorate (*Kahoot Junior*, *ClassDojo*, *Wordwall*, *TinyTap*).

Exemple de activități

Clasa pregătitoare - în cadrul proiectului „Jocul literelor”, elevii au învățat literele și silabele printr-un joc în echipă, bazat pe carduri cu provocări. Evaluarea a fost gamificată printr-o aplicație *Quizizz*, unde fiecare răspuns corect construia o „casă de litere”.

- Elevii au învățat literele mult mai repede;
- S-au implicat și copiii mai retrași, fiind încurajați de echipă;
- Profesorii au putut urmări progresul în timp real.

Clasa I - „Misiuni Matematice” săptămânale, unde copiii au adunat puncte pentru fiecare exercițiu corect rezolvat. După acumularea unui număr de puncte, elevii au primit o „insignă digitală” (ex. „Campionul Adunărilor”). După un modul:

- 90% dintre elevi și-au finalizat temele la timp;
- Rezultatele la testele sumative au crescut cu 15%;
- Copiii și-au ajutat colegii pentru a „câștiga împreună”, dezvoltând empatia.

La clasa a IV-a s-a folosit resursa *MinecraftEducation* pentru a construi un „Sat românesc tradițional” în cadrul lecțiilor de geografie și cultură civică. Elevii au colaborat online, învățând despre organizarea comunității, resurse și orientare geografică.

- Activitatea a încurajat munca în echipă și învățarea activă;
- Copiii au învățat prin joacă noțiuni teoretice dificile;

- Proiectul a fost prezentat în cadrul unei expoziții școlare.

Provocări în aplicarea gamificării la clasele mici

- Necesitatea unui echilibru între joc și conținut educațional;
- Pregătirea profesorilor pentru folosirea instrumentelor digitale;
- Asigurarea echipamentelor necesare (tabletă, calculator);
- Riscul de dependență de recompense – trebuie integrate cu măsură.

Gamificarea, în învățământul primar, este mai mult decât o metodă de predare – este o punte între lumea jocului și lumea cunoașterii. Prin activități interactive și ludice, elevii mici învață mai ușor, cu bucurie și implicare, iar profesorii pot crea un mediu prietenos, motivant și eficient. Cu un minim de resurse și un strop de creativitate, orice cadru didactic poate transforma ora de curs într-o aventură educațională memorabilă.

Bibliografie

1. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Wiley.
2. Sălăvăstru, D. (2004). *Psihologia educației*. Editura Polirom.
3. www.classdojo.com, www.tinytap.com, www.kahoot.com
4. Proiecte educaționale: www.educared.ro, www.didactic.ro
5. Tăutu, C. – *Didacticaludică în învățământul primar*, Editura Aramis, 2020.

TEORII ȘI CERCETĂRI LEGATE DE INTEGRAREA ELEMENTELOR LUDICE

Profesor pentru educație timpurie:

Popovici Alina Monica,

Grădinița Cu Program Prolungit Nr. 8

Sighetu Marmăției, jud. Maramureș

Conform, Crețu T., „toate experiențele sunt trăite cu bucurie și seninătate de către copil, atribuind acestui stadiu titlul vârsta de aur a copilăriei.” (p.131)

Gamificarea urmărește să transforme activitățile serioase în experiențe mai plăcute și stimulante, prin integrarea unor elemente caracteristice jocurilor.

Părinții și educatorii își doresc din tot sufletul copii activi, sănătoși antrenați pentru a propune și organiza acțiuni, copii care să socializeze, care să aibă limite, să respecte regulile, iar la final să aibă rezultate deosebite în activitățile desfășurate și organizate în școli și grădinițe la această vârstă.

„Jocul acordă copiilor ocazia de a investiga mediul, de a descoperii soluții la situațiile conflictuale, să își manifeste emoțiile, pentru că simbolizează un mediu unde copiii au o stare de comoditate și siguranță”. (Kallay, E., 2010, p.127)

Cu ajutorul jocului, copilul învață din plăcere, devine implicat și interesat de activitatea care se desfășoară.

Jocurile de dezvoltare socio-emoțională pe care educatoarea le propune în timpul activității au ca scop de a familiariza copiii cu emoțiile, de a le forma deprinderea de a le recunoaște, a le numi corect și de a le exprima drept urmare să poată fi recunoscute de copii.

Preșcolarul este capabil să transforme spontan orice activitate în funcție de tipul jocului astfel jocul contribuind la formarea competențelor socio-emoționale. Acestea sunt jocurile didactice, jocurile de rol, jocurile cu păpușa, jocurile de societate etc.

Jocurile de rol, jocurile cu păpușa, precum și jocurile de societate sunt cel mai eficient și simplu mod prin care preșcolarul își însușește competențe deoarece îl pune pe copil în foarte multe situații imaginare din care poate învăța să socializeze de a face față dificultăților și cerințelor din ambianța socială, îl ajută să preia comportamente adecvate care sunt întărite și încurajate de educatoare.

În timpul jocului copiii își exprimă emoțiile, își satisfac dorințele, se eliberează de tensiuni, iar de multe ori chiar modifică realitatea.

Cu ajutorul jocului copilul se descarcă energic și își rezolvă anumite conflicte, sunt ajutați de educator să găsească soluții cu ajutorul cărora se liniștesc atunci când sunt înfuriați.

În ceea ce privește jocurile didactice, acestea au ca scop să-i pregătească pe copii, să le întărească cunoștințele despre lumea înconjurătoare, urmăresc atingerea unor obiective propuse, cu ajutorul unui conținut accesibil, modalități atractive și recreative de organizare, precum și materiale didactice atractive și foarte interesante.

Datorită accesibilității sale, jocul didactic este foarte folosit de educatoare pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale, deoarece poate mai ușor să transmită, să consolideze, să sintetizeze, să evalueze cunoștințele și abilitățile sociale și emoționale ale copiilor care sunt valorificate în contexte noi.

De asemenea, jocurile didactice pot urmări atribuirea unor norme de comportament politicoase de formare și consolidare a anumitor cunoștințe și obișnuințe de conduită morală, stimularea inhibiției voluntare etc.

Folosirea jocului indiferent de forma sau tipul acestuia este indispensabil în dezvoltarea socio-emoțională a copilului. Un rol important îl joacă educatoarea, deoarece calitatea jocului depinde de ea, jocul trebuie aplicat cu responsabilitate și foarte multă creativitate din partea educatoarei astfel obiectivele propuse vor fi atinse.

Jocurile de rol și simulările oferă, un cadru ideal pentru copii de a-și exersa și dezvolta abilitățile de comunicare. În aceste scenarii, copiii învață să-și exprime gândurile și sentimentele, să asculte și să răspundă la ideile altora, și să colaboreze pentru a atinge obiective comune. Această

practică activă îi ajută să își îmbunătățească capacitatea de comunicare și de interacțiune în grupuri, competențe vitale pentru succesul lor în relațiile sociale.

Astfel, jocurile de rol și simulările sunt instrumente puternice în arsenalul educațional pentru dezvoltarea abilităților interpersonale ale preșcolarilor. Ele nu numai că încurajează dezvoltarea empatiei și a înțelegerii, dar și oferă copiilor oportunitatea de a practica și a îmbunătăți modurile de comunicare și interacțiune socială. Prin introducerea acestor activități în programul educațional, putem sprijini copiii în formarea abilităților esențiale pentru a naviga cu succes în lumea socială.

În timpul jocului copiii își exprimă emoțiile, își satisfac dorințele, se eliberează de tensiuni, iar de multe ori chiar modifică realitatea.

Datorită accesibilității sale, jocul didactic este foarte folosit de educatoare pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale, deoarece poate mai ușor să transmită, să consolideze, să sintetizeze, să evalueze cunoștințele și abilitățile sociale și emoționale ale copiilor care sunt valorificate în contexte noi.

De asemenea, jocurile didactice pot urmări atribuirea unor norme de comportament politicoase de formare și consolidare a anumitor cunoștințe și obișnuințe de conduită morală, stimularea inhibiției voluntare etc.

Folosirea jocului indiferent de forma sau tipul acestuia este indispensabil în dezvoltarea socio-emoțională a copilului. Un rol important îl joacă educatoarea, deoarece calitatea jocului depinde de ea, jocul trebuie aplicat cu responsabilitate și foarte multă creativitate din partea educatoarei astfel obiectivele propuse vor fi atinse.

O recompensă des folosită în acordarea recompensei copiilor este lauda, având un rol de a stimula reluarea comportamentului vizat în diverse situații. Copiii care sunt obișnuiți să fie lăudați întâmpină mai puține dificultăți în a recunoaște lucrurile pozitive ale celorlalți copii și sunt încurajați să se comporte la rândul lor la fel cu toată lumea, să se respecte unii pe alții.

În general, educatoarele întăresc prin laudă și apreciere comportamentele corecte ale copiilor. Câteodată, tind să acorde o atenție deosebită comportamentelor necorespunzătoare ale copiilor, pentru că ies în evidență. Un lucru fundamental este să încurajăm comportamentele adecvate și să nu omitem descurajarea comportamentele indizerabile.

Referitor la recompense, au un rol însemnat în consolidarea comportamentelor. Aprecierea dată de educatoare la faptele copilului au un impact puternic asupra stării sufletești a preșcolarului.

„, Sistemele de recompense implică în principiu folosirea compensațiilor materiale, care din când în când sunt foarte eficiente în susținerea copiilor, să învețe o gamă variată de deprinderi. În diferite contexte copiii necesită învățarea unui comportament cuprinzător atenția și aprecierea nu sunt îndeajuns. Învățarea prerechizitelor școlarizării (matematice sau de citit-scris) și a deprinderilor potrivite din perspectiva socială, cuprinde în multe situații un sistem de argumentare eficace”.(Kallay, 2010, p. 102)

Concluzie:

Jocul în grădiniță nu este un timp pierdut, ci un timp valoros, esențial pentru dezvoltarea globală a copilului. Prin joc, copilul învață, comunică, se dezvoltă și se descoperă pe sine și lumea înconjurătoare. Grădinița are, astfel, datoria de a valorifica potențialul jocului în toate formele sale – liber, dirijat, simbolic, didactic – și de a-l transforma într-un pilon al educației timpurii.

Bibliografie:

1. Catalano, H., Albulescu, I., (2019), Didactica jocurilor, Idei pedagogice contemporane: Didactică și Pedagogică
2. Catalano, H., Albulescu, I., (2019), Pedagogia jocului și a activităților ludice: Didactică și Pedagogică
3. Stan, L. (2016), Dezvoltarea copilului și educație timpurie, Iași: Polirom
4. Ștefan, C., A., & Kallay E. (2010), Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari, Ghid practic pentru educatori, Cluj Napoca: ASCR

Inovație și Eficiență în Predare

Prof.înv.primar: POPOVICI CAMELIA
Școala Gimn.,„POMPILIU MARCEA”,Târgu Jiu, Gorj

Gamificarea procesului educațional reprezintă integrarea mecanismelor specifice jocurilor (provocări, recompense, punctaje, niveluri, misiuni) în procesul de predare, învățare și evaluare. Această abordare stimulează motivația și implicarea elevilor, transformând lecțiile într-o experiență de învățare interactivă ,plăcută și orientată spre obținerea de rezultate concrete .

În ciclul primar, unde învățarea prin joc este esențială, gamificarea reprezintă un instrument inovator care facilitează dobândirea competențelor esențiale.

Avantajele acestui proces de gamificare în educație sunt:

-Crește motivația intrinsecă: Elevii participă cu entuziasm la activitățile care seamănă cu un joc, simțind satisfacție pentru progresul lor.

-Facilitează învățarea activă: Prin provocări și sarcini interactive, elevii sunt direct implicați în procesul de descoperire.

-Oferă feedback imediat: Recompensele (puncte, insigne) și evaluările instantanee sprijină auto-reglarea învățării.

-Stimulează colaborarea și competiția pozitivă: Jocurile în echipă și clasamentele favorizează spiritul de echipă și dorința de a se autodepăși.

Principii esențiale ale gamificării eficiente

1.Claritatea obiectivelor de învățare: Jocurile trebuie să fie corelate cu rezultatele dorite ale lecției.

2.Progres vizibil: Nivelurile și punctajele arată parcursul elevilor și îi motivează să continue.

3.Echilibrul între competiție și colaborare: Activitățile trebuie să fie incluzive și să încurajeze implicarea tuturor.

4.Feedback constructiv și rapid: Elevii trebuie să știe imediat ce au realizat corect și cum pot îmbunătăți.

Beneficii pe termen lung

- Creșterea ratei de reținere a informațiilor datorită implicării active.
- Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de rezolvare de probleme.
- Îmbunătățirea relației profesor-elev, printr-o atmosferă relaxată și pozitivă la ore.
- Crearea unui mediu educațional atractiv, adaptat generațiilor digitale.

Beneficiile Gamificării în Învățământul Primar

1. Creșterea motivației și implicării

Elementele ludice sporesc curiozitatea și dorința de explorare a elevilor.

2. Feedback imediat și progres vizibil

Punctajele, insignele și nivelurile ajută elevii să își urmărească evoluția și să se corecteze rapid.

3. Învățare activă și colaborativă

Activitățile de echipă, competițiile prietenoase și proiectele interactive dezvoltă spiritul de cooperare.

4. Învățare personalizată

Gamificarea permite adaptarea sarcinilor în funcție de nivelul și ritmul fiecărui elev..

Exemple de Activități Practice

1. **„Vânătoarea de comori a literelor”** – Elevii primesc indicii pe tablete sau fișe pentru a descoperi litere ascunse și a forma cuvinte.
2. **„Matematica eroilor”** – Probleme de matematică prezentate ca misiuni pentru a câștiga insigne.
3. **„Roata norocului digitală”** – Recapitularea cunoștințelor la finalul lecției prin jocuri Wordwall.
4. **„Escape room – Povestea cifrelor”** – Elevii rezolvă exerciții pentru a deschide „ușa” către nivelul următor.

Instrumente Digitale Recomandate

- **Kahoot!** – Quizuri interactive pentru introducerea și consolidarea noțiunilor.
- **Wordwall** – Jocuri educative pentru recapitulare și evaluare.
- **ClassDojo** – Managementul clasei prin puncte și recompense virtuale.
- **Minecraft Education Edition** – Activități creative și colaborative.
- **Genially** – Crearea de prezentări și jocuri interactive.

Concluzie

Gamificarea în ciclul primar aduce beneficii majore prin implicarea activă a elevilor, transformarea lecțiilor într-un proces interactiv și evaluarea continuă într-un mod atractiv. Profesorii pot utiliza instrumente digitale și metode ludice pentru a crea un mediu de învățare modern, care încurajează curiozitatea, creativitatea și colaborarea.

Dumnezeu a creat plantele(II)

Prof. grd. I Biolog Poptelecan Ioan-Călin

Liceul Teologic Greco-Catolic Blaj, Alba

Motto; Și a zis Dumnezeu,, Iată vă dau vouă toată iarba dătătoare de sămânță pe fața'ntregului pământ , și tot pomul purtător de rod cu sămânță pe pom într'nsul ;acesta vă vor fi vouă spre hrană”(Facerea 1;29)

Toți am văzut cum arată o floare, dar câți am simțit taina ei? Petalele ei sunt atât de delicate, învăluite într-o mantie colorată încât întrec frumusețea curcubeului, ademenindu-ți privirile prin culorile atât de vii, atât de frumoase și prin parfumul lor care de multe ori nu poate fi descris în cuvinte.

Să luăm aminte la ghiociei cei smeriți care își pleacă capul, în fiecare primăvara , sfidând parcă cu trufie puterea iernii care vrea să mai rămână , florile ce mereu privesc spre Împărăția veșnică, spre locul pe care cu adevărat îl putem numi: acasă și să ne amintim mereu de cuvintele adevărate ale Mântuitorului: "Luați seama la crinii câmpului cum cresc: nu se ostenesc, nici nu torc, dar v'o spun Eu vouă că nici Solomon, în toată slava lui, nu s'a îmbrăcat ca unul din ei!" (Matei, 6, 28-29).

Dintr-o bunătate fără vreo urmă de egoism, care parcă merge spre o lege a firii, florile își oferă polenul spre hrană albinelor, ilustrând o extraordinară și strânsă armonie, parcă de când lumea între regnul vegetal și animal, o relație bazată pe viață, o bunătate ce oamenii o trec de multe ori cu vederea, deși este mai mereu la îndemâna lor , iar din cauza uneori a răutății și egoismului riscăm nu doar moartea sufletească a celor care depind de noi, ci chiar propria noastră moarte sufletească.

O floare nu poartă ură celui ce a rupt-o, nu se revoltă, din contră, în tăcere își așteaptă ca un dat destinul parcă pentru care a fost creată, ofilirea, și, după ce frumusețea dispare,după ce a încântat sufletul și mirosul celor din jur, părăsește această lume lasînd locul altora.

Și cum oare în această atmosferă nu putem pomeni de nard, o plantă aromatică poate mai puțin popularizată la noi. În limba franceză se numește „ Nard indien”,în engleză „Spikenard” iar denumirea științifică este Nardostachys jatamansi, din familia Caprifoliaceae, genul Nordostachys, întâlnită în partea de est a munților Himalaya, în regiunile Nepal, Bhutan,la altitudine de 3000-5000 de metri, specie aflată actualmente în pericol iminent de dispariție(Fig.1).

Fig.1



Din punct de vedere biologic este o plantă erbacee, cu frunze moi, de 15-20 cm lungime, rizomul este gros, cu rădăcini fibroaseși aromate, florile sunt purpurii, hermafrodite. Rizomii și rădăcinile conțin valerianonă, care are acțiune similară valerianeii, dar este mult mai puternicădecât uleiul esențial de Nard,o acțiune mult mai actică decât chinidina mai ales în tahicardia ventriculară.

Este menționată în Sfânta Scriptură prin calitatea sa aromatică, astfel în dialogul iubirii din Cântarea Cântărilor, iubita se destăinuie; „ ...din mir de nard eu răspândesc mireasmă.”(V.T.,Cântarea Cântărilor 1:11.).Sfinții Părinți și, mai târziu, hermeneuții Sfintei Scripturi au arătat că declarația de iubire se transformă într-o mărturisire de credință și în egală măsură de dragoste față de Biserică.

Mirul de nard era deosebit de prețios, de vreme ce profesorul Iezechiel îl pomenește printre valorile pe care le primea cetatea Tirului în vremurile ei bune (V.T.,Iezechel 26;16).

Un moment aparte îl constituie il constituie prima zi a ultimei săptămâni din viața publică a lui Isus când are loc ungerea din Betania., în unul dintre cele mai frumoase gesturi de preamărire a Fiului Omului. Ungere se face cu mir de nard „,Deci cu șase zile înainte de Paști , Isus a venit în Bretania, unde era Lazăr, cel pe care-l înviase din morți.Și l-au făcut acolo cină;și Marta sluja.Și Lazăr era unul dintre cei ce ședeau la masă cu El.aAtunci Maria, luând o litră cu mir de nard curat,de mult preț, au uns picioarele lui Isus și le-a șters cu părul capului ei;iar aca s-a umplut de mireasma mirului”(N.T., Ioan 12;1-8).

O altă plantă elogiată de învățații și medicii Antichității , aici enumerând pe Teofrast, Porcius Cato și Scriborius Largus, recomnadată în numeroase afecțiuni de către medicii arabi în virtutea concepției că un medicament trebuie sa fie plăcut la gust, cu o semnificație deosebită din punct de vedere spiritual în Țara Sfântă și în Sfânta Scriptură este migdalul. Este întâlnit sub denumirea științifică de Amygdalus comunis, sin.Prunus amygdalus, din falimilia Rosaceae, ordinul Rosales, Regnul Plantae.În limba ebraică,,Saqed”, în engleză,,Armond” și în germană,,Mandebaum”.



Fig.2 Migdalul

Migdalul (fig.2) a fost cultivat deja în urmă cu 4000 de ani. În prezent se află în culturi în California, SUA, Bazinul mediteranean, Pakistan și Iran. În Germania, migdalul este plantat în podgoriile de viță de vie, unde este mai ferit de frig. Trebuie să se facă o diferențiere între migdalele amare și cele dulci. Migdalele dulci sunt acoperite de cuticulă de culoare brună aspră la pipăit, cuticulă care se poate îndepărta după opărire fructelor. Migdalele se folosesc la prepararea și aromatizarea unor băuturi alcoolice, la lichioruri,

marțipan. Migdalele amare nu se pot consuma ca atare, ele conțin amigdalinal, o glicozidă din care rezultă acid cianhidric.

Culturile de migdale din Franța sunt compuse din așa-numitele Ferragnès cca 60 % și Ferraduel cca. 30 % din cultura totală. Din varietatea Ferraduel, care se coace la mijlocul lunii septembrie, se obțin drajeuri. Varietatea californiană este numită migdal-Nonpareil, iar migdalele ce provin din Spania sunt numite Marcona, fiind comercializate sub numele de Valencia, iar în Italia, mai importante sunt migdalele din varietatea Avola, care au o aromă deosebită.

În Țara Sfântă, Migdalul este primul arbore care înflorește , dând tonul reînnoirii vieții și deșteptării naturii, chiar și azzi evreii aduc crengi cu muguri de Migdal în sinagogă , la marile sărbători. Iar în Sfânta Scriptură apare printre roadele prețioase ale pământului.

Cuvintele profetului Ieremia relatează următorul dialog; „Și a fost cuvântul Domnului către mine , zicând; „ Ce vezi tu, Ieremia?” Și am răspuns ;Un toiag din lemn de Migdal”, acestea având o conotație deosebită, pe de o parte însemnătatea religioasă și apoi indirect calitatea simbolică a migdalului.

Arbore originar din Asia Centrală, crește ca o tufa , cu frune lanceolate, floarea cu petale roșiatice, are un fruct de formă elipsoidală, având două varietăți si anume; varietatea „ sativă” cu sâmburele galben și semințe dulci și varietatea amară , cu semințele amare , bogate în amigdalinal.

Din semințele de migdal și semințele altor fructe cum ar fi ;caisa, pruna, piersica, nectarina au fost extrași produși, hidrosolubili, care conțin vitamina B₁₇, considerate o vitamină cu rol în calmarea durerilor, protejarea ficatului, dar mai ales cu effect antineoplazic/anticancerosă. Se consideră că din acest punct de vedere, preventiv este necesară o doză de circa 250-500mg de amigdalinal, cantitate care se poate asigura dintr-un număr de 6-8 sâmburi de migdale/caise. Dar semințele de migdale mai au și proprietăți vermifuge, rol în reglarea tranzitului prin colon și de prevenție a cancerului localizat la acest nivel.

Bibliografie selectivă;

- 1. Bojor O., Ghidul plantelor medicinale și aromatice de la A la Z, Ed. Fiat Lux, București, 2003*
- 2. Borza, AL., Dicționar etno-botanic, Ed. Academiei , București, 1968.*
- 3. Chancellor, P.M., Handbook of the Bach Flower Remedies , C.W. Daniel Co.Ltd, 1985*
- 4. Ciocârlan V., Flora ilustrată a României, ed. II, Ed. Ceres, București, 2000*
- 5. Duke JA., Medicinal Herbs, CRC Press LLC, USA, 2001*
- 6. Marin N., Plantele și animalele întâlnite în Sf. Scriptură, Revista Mitropoliei Olteniei, nr.2, Craiova, 1991*
- 7. Negoită I., Plantele amintite în Biblie, Tipografia Carpați, București, 1941*
- 8. Pârvu C-tin , Universul plantelor, Ed. Enciclopedică, București , 2000*
- 9. www.wikipedia.ro*
- 10. www.google.com*

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: Inovație și Eficiență în Predare

PROF.ÎNV. PREDĂ TUDORIȚA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MATEI BASARAB,, PITEȘTI

Introducere

În ultimele decade, educația a suferit transformări semnificative, iar metodele tradiționale de predare au fost adesea contestate. O abordare care a câștigat popularitate rapidă este gamificarea, un proces prin care elementele de joc sunt integrate în activitățile educaționale pentru a spori angajamentul și motivația elevilor. Acest articol analizează impactul gamificării asupra procesului educațional și cum poate contribui la inovația și eficiența predării.

Ce este Gamificarea?

Gamificarea se referă la utilizarea conceptelor și dinamicilor de joc în contexte non-joc, cu scopul de a îmbunătăți experiența utilizatorilor și a-i motiva să își atingă obiectivele. În educație, aceasta implică integrarea elementelor precum punctajul, nivelurile, recompensele și competiția într-un cadru de învățare. Această metodă nu doar sparge monotonia claselor tradiționale, ci creează și un mediu de învățare interactiv și dinamic.

Beneficiile Gamificării în Educație

1. Motivație Crescută

Gamificarea transformă învățarea într-o activitate mai atrăgătoare. Prin recompense tangibile sau intangibile, elevii sunt încurajați să participe activ. De exemplu, prin acordarea de puncte pentru diverse activități sau realizări, elevii pot simți un sentiment de realizare și competiție sănătoasă.

2. Învățare Activă

În contrast cu metodele de predare pasivă, gamificarea promovează învățarea activă. Elevii devin participanți activi în procesul de învățare, explorând concepte prin jocuri și activități interactive. Această abordare le permite să aplice ceea ce au învățat în contexte practice.

3. Colaborare și Abilități Sociale

Multe jocuri educaționale încurajează colaborarea între elevi. Lucrul în echipă pentru a atinge un obiectiv comun dezvoltă abilități sociale importante, precum comunicarea, negarea și empatizarea. Aceasta este o componentă esențială a pregătirii lor pentru viitoarele provocări din viața profesională.

4. Adaptabilitate și Personalizare

Gamificarea permite personalizarea experienței de învățare. Fiecare elev poate avansa în propriul ritm, alegând nivelul de dificultate care se potrivește cel mai bine nevoilor sale. Această flexibilitate ajută la menținerea angajamentului și a performanței optime.

Exemple de Gamificare în Educație

Mai multe instituții de învățământ din întreaga lume au adoptat metodologia gamificării, demonstrând astfel eficiența acesteia:

- ***Kahoot!***: O platformă de învățare bazată pe quiz-uri interactive care permite profesorilor să creeze teste distractive și competitive, îmbunătățind participarea și învățarea.
- ***ClassCraft***: O platformă care transformă sala de clasă într-un joc de rol, unde elevii își pot crea personaje și pot câștiga puncte prin realizarea sarcinilor de învățare.

- *Badgerville*: Un sistem care permite profesorilor să acorde insigne elevilor pentru diverse realizări, sporind astfel motivația și implicarea în activitățile de învățare.

Provocări și Considerații

Cu toate acestea, implementarea gamificării nu este lipsită de provocări. Este esențial ca profesorii să aibă o înțelegere profundă a conceptului și să aleagă elementele potrivite care se aliniează cu obiectivele educaționale. În plus, gamificarea nu ar trebui să devină o distragere de la învățare, ci un instrument de îmbunătățire a acesteia.

Concluzie

Gamificarea procesului educațional reprezintă o inovație semnificativă, care nu doar îmbunătățește eficiența predării, ci și transformă experiența de învățare în ceva captivant și relevant pentru elevi. Prin integrarea jocurilor în educație, profesorii pot crea un mediu de învățare stimulatив care încurajează dezvoltarea abilităților esențiale pentru viitor. Așadar, gamificarea nu este doar o tendință, ci o necesitate într-o lume în continuă schimbare și evoluție.

Bibliografie

1. Cucu, C. (2020). *Gamificarea procesului educațional: între teorie și practică*. Editura Universitară, București.
2. Iosif, E. (2022). *Noi perspective în educație: utilizarea jocului și a elementelor ludice în predare*. Editura Didactică și Pedagogică, București.
3. Mihăescu, M. (2019). *Tehnologii educaționale moderne: gamificarea și învățarea interactivă*. Editura Polirom, Iași.
4. Petrescu, A. (2021). *Inovații în educație: motivația și angajamentul elevilor prin gamificare*. Revista „Educația Azi”, nr. 4, pp. 45-52.
5. Rusu, C., & Damian, L. (2018). *Gamificarea în procesul de învățare – Beneficii și provocări*. Revista „Studii și Cercetări în Educație”, vol. 13, nr. 2, pp. 67-74.
6. Vlăduț, A. (2023). *Educația digitală și gamificarea: soluții pentru creșterea implicării elevilor*. Editura Tritonic, București.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE

prof. înv. primar Prelipcean Otilia-Elena
Șc. Gimn. “Bogdan Vodă” Rădăuți, jud. Suceava

Gamificarea în educație se referă la integrarea elementelor de joc în procesele de învățare pentru a crește motivația și implicarea elevilor. Această abordare a devenit tot mai populară în ultimii ani, fiind aplicată la toate nivelurile educaționale, în special în mediile digitale și e-learning. Prin încorporarea elementelor de joc, educatorii pot crea experiențe de învățare interactive și captivante, care motivează elevii și promovează realizările academice.

- Beneficiile gamificării în educație:

1. Creșterea angajamentului - poate crește implicarea și participarea elevilor prin faptul că face învățarea mai plăcută și interactivă;
2. Îmbunătățirea motivației - poate motiva elevii să învețe prin oferirea de recompense și recunoaștere pentru eforturile și realizările lor;
3. Îmbunătățirea experienței de învățare - poate crea o experiență de învățare mai captivantă și interactivă, ceea ce poate duce la o mai bună reținere și înțelegere a materialului;
4. Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor - poate ajuta elevii să dezvolte abilități de rezolvare a problemelor, gândire critică și creativitate.

- Tipuri de elemente de gamificare:

1. Puncte și insigne: Elevii câștigă puncte sau insigne pentru completarea sarcinilor, atingerea obiectivelor sau demonstrarea abilităților specifice;
2. Clasamente: Elevii sunt așezați într-un clasament în funcție de performanța sau progresul lor;
3. Provocări și misiuni: Elevii completează provocări sau misiuni pentru a câștiga recompense sau puncte;
4. Monedă virtuală: Elevii câștigă monede virtuale sau jetoane pentru completarea sarcinilor sau atingerea obiectivelor.

- Exemple de gamificare în educație:

1. Aplicații de învățare a limbilor străine - aplicații precum Duolingo utilizează elemente de gamificare pentru a motiva elevii să învețe limbi străine;
2. Jocuri matematice - jocurile de matematică pot utiliza elemente de gamificare pentru a face matematica mai plăcută și interactivă;
3. Căutare de comori - căutările virtuale pot fi utilizate pentru a predă elevilor despre diverse subiecte sau teme.

Cele mai bune practici pentru implementarea gamificării sunt alinierea cu obiectivele de învățare, relevanța pentru elevi, oferirea de feedback, încurajarea colaborării și a muncii în echipă. Mecanismele de bază urmăresc să satisfacă nevoile psihologice de recunoaștere, competiție, progres și autonomie.

- Eficiență și limitări

Studiile arată că gamificarea poate avea un efect pozitiv moderat asupra performanței academice și retenției cunoștințelor, crescând entuziasmul și participarea elevilor. Totuși, dovezile privind beneficiile pe termen lung sunt limitate, iar rezultatele pot varia în funcție de context, designul elementelor de joc și caracteristicile individuale ale elevilor. Unele studii semnalează riscuri precum anxietatea sau invidia generate de competiția excesivă.

- Provocări și direcții viitoare

Personalizarea gamificării pentru nevoile fiecărui elev este o tendință imediată, dar cercetările sunt încă insuficiente pentru a stabili cele mai eficiente strategii. De asemenea, este nevoie de studii mai riguroase care să clarifice mecanismele prin care gamificarea influențează învățarea și să identifice cele mai potrivite elemente pentru diferite contexte educaționale. Gamificarea poate crește motivația și implicarea elevilor, având efecte pozitive moderate asupra rezultatelor educaționale. Totuși, eficiența depinde de context, design și personalizare, iar cercetările viitoare trebuie să clarifice mecanismele și să optimizeze aplicarea acestei metode în educație.

Bibliografie:

1. Remus Vaidahazan, “Introducere în gamificare didactică”, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2020
2. Karl M. Kapp, “Gamification of Learning and Instruction”, Ed. Pfeiffer, 2014
3. Alexandra Maria Nicolae, “Impactul gamificării asupra motivației elevilor”, 2020
4. Bogdan Alexandru Marinescu, “Gamificarea în educația digitală”, 2019
5. Cristina Elena Popescu, “Gamificarea învățării: O perspectivă pedagogică”, 2019

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCATIONAL

Preoteasa Maria Antoaneta

Grădinița “Sfântul Mucenic Mina” Ploiesti

Gamificarea reprezintă o metodă educațională inovatoare ce presupune aplicarea unor elemente specifice jocurilor – precum punctaje, insigne, niveluri, provocări și clasamente – în activitățile didactice. Scopul acestei abordări nu este de a transforma lecțiile în jocuri video, ci de a valorifica potențialul motivator al jocului pentru a face procesul de învățare mai atractiv și eficient. Într-un context în care elevii sunt tot mai conectați la tehnologie și interactivitate, metodele tradiționale pot părea rigide sau plictisitoare. De aceea, gamificarea vine ca un răspuns la nevoia de modernizare a predării și adaptare la noile generații de învățăcei.

Una dintre cele mai importante contribuții ale gamificării este creșterea motivației. Elevii sunt încurajați să participe activ atunci când progresele lor sunt vizibile și recunoscute. Punctajele, recompensele și nivelurile obținute pe parcursul activităților funcționează ca instrumente de stimulare, oferindu-le satisfacție și dorința de a continua. În plus, elevii devin mai curioși și mai dispuși să rezolve sarcini educative, chiar și atunci când acestea sunt mai complexe. Gamificarea contribuie, de asemenea, la formarea unor competențe esențiale precum colaborarea, gândirea critică și rezolvarea de probleme. Platforme precum Kahoot!, Quizizz sau Classcraft sunt utilizate în tot mai multe școli pentru a transforma testele și recapitulările într-o experiență interactivă și plăcută. Prin intermediul acestor instrumente, elevii învață să lucreze în echipă, să își asume roluri și să înțeleagă că fiecare contribuție contează în atingerea obiectivelor comune. Un alt avantaj major este feedbackul imediat. În timp ce metodele tradiționale presupun corectarea ulterioară a lucrărilor, gamificarea oferă răspunsuri în timp real. Astfel, elevii își pot corecta greșelile pe loc și își pot ajusta strategiile de învățare. Acest tip de învățare activă și autoreglată duce la o înțelegere mai profundă și durabilă a conținutului. Totuși, gamificarea nu este lipsită de provocări. Aplicarea ei eficientă necesită o planificare atentă din partea profesorilor și o bună cunoaștere a dinamicii clasei. Dacă este folosită

excesiv sau fără un scop clar, ea poate deveni o distragere sau poate crea presiune nejustificată asupra unor elevi. Nu toți copiii răspund pozitiv la competiție, iar sistemele bazate pe punctaje pot descuraja pe cei care se simt rămași în urmă.

În ciuda acestor limite, gamificarea rămâne una dintre cele mai promițătoare direcții de dezvoltare a procesului educațional. Atunci când este aplicată cu discernământ, ea are potențialul de a transforma complet relația dintre elevi și învățare, oferind un mediu mai motivant, mai dinamic și mai eficient. Integrarea inteligentă a elementelor ludice în predare poate contribui la formarea unor generații de elevi mai implicați, mai autonomi și mai bine pregătiți pentru provocările lumii contemporane.

Bibliografie:

Kapp, K.M. (2012). Gamificarea învățării și instruirii: metode și strategii bazate pe joc pentru formare și educație

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., De la elemente de design de joc la gamificare: definirea gamificării

Gamificarea procesului educațional: între inovație și provocări

Profesor: PUIA MĂDĂLINA, Liceul cu Program Sportiv Nicolae Rotaru

I. Reflecții introductive

Vremurile se schimbă și noi odată cu ele! Această afirmație captează esența tranziției pe care o trăiește educația în secolul XXI, în contextul unei societăți profund tehnologizate și în continuă transformare. Tradiționalele metode de predare, predominant frontale și bazate pe transmiterea unidirecțională a informației, se dovedesc adesea insuficiente în fața așteptărilor și nevoilor noilor generații de elevi. Este necesar ca școala să se adapteze, să devină mai flexibilă, mai captivantă și mai aproape de realitățile digitale ale elevilor.

În acest context, gamificarea apare ca o strategie didactică inovatoare, care aduce elementele jocului în procesul educațional, fără a transforma lecțiile în jocuri propriu-zise. Mai precis, gamificarea presupune aplicarea mecanicilor specifice jocurilor – precum punctaje, niveluri, insigne, provocări și clasamente – în contexte non-joc, cu scopul de a crește motivația și participarea elevilor. Este important de menționat diferența dintre gamificare și învățarea bazată pe jocuri (game-based learning), aceasta din urmă implicând utilizarea directă a jocurilor educaționale.

Prezentul articol își propune să analizeze fenomenul gamificării în educație, explorând fundamentele teoretice ale acestuia, beneficiile demonstrate în practică, precum și limitele și provocările pe care le presupune. Scopul este de a evidenția potențialul real al gamificării ca instrument pedagogic, dar și de a încuraja o implementare responsabilă și echilibrată în contextul educației contemporane. În ultimele decenii, sistemele educaționale din întreaga lume s-au confruntat cu provocarea de a răspunde nevoilor unei generații profund influențate de tehnologie. Tradiționalele metode de predare, predominant frontale și bazate pe transmiterea informației de la profesor la elev, s-au dovedit adesea insuficiente pentru a menține motivația și implicarea activă a elevilor în procesul de învățare. În acest context, gamificarea a devenit una dintre cele mai promițătoare strategii de modernizare a educației, propunând o abordare care îmbină elementele de joc cu obiectivele didactice.

II. Scurt istoric. Încercare de a defini termenul. Fundamente teoretice și concepte cheie

Conceptul de *gamificare* a fost introdus în anul 2002, dar a căpătat notorietate abia după 2010, odată cu dezvoltarea tehnologiilor digitale și a interesului crescut pentru inovații educaționale. Potrivit lui Deterding et al. (2011), gamificarea constă în „utilizarea elementelor de design specifice jocurilor în contexte non-joc”, scopul principal fiind creșterea implicării și a motivației utilizatorilor. În educație, acest lucru înseamnă transformarea activităților didactice

într-un spațiu în care elevii pot experimenta provocări, progres, recompense și recunoaștere, fără a pierde din vedere obiectivele curriculare.

Gamificarea se bazează pe mai multe teorii psihologice relevante pentru învățare. Teoria autodeterminării, dezvoltată de Deci și Ryan (1985), susține că oamenii sunt motivați intrinsec atunci când trei nevoi fundamentale le sunt satisfăcute: competența, autonomia și relaționarea socială. Gamificarea poate sprijini aceste nevoi prin oferirea de provocări adaptate nivelului de pregătire, libertate în alegerile de învățare și oportunități de colaborare. De asemenea, teoria flow-ului (Csikszentmihalyi, 1990) evidențiază importanța echilibrului între nivelul de dificultate al unei sarcini și abilitățile individului, aspect perfect integrabil în sistemele gamificate prin niveluri progresive și feedback constant.

Elementele comune ale gamificării în educație includ: sistemul de punctaj, insigne (badger-uri), clasamente, niveluri de progres, provocări/misiuni și feedback imediat. Acestea transformă experiența de învățare într-una interactivă, oferind elevilor senzația de control și progres, similară celei din jocuri. Este esențial, totuși, ca aceste elemente să fie integrate cu sens pedagogic și să nu devină simple artificii motivaționale.

III. Beneficiile gamificării în procesul educațional

Unul dintre cele mai importante avantaje ale gamificării este creșterea motivației elevilor. Studiile arată că elevii reacționează pozitiv la recompensele simbolice și la recunoașterea performanței. De exemplu, platformele precum Kahoot și Quizizz, frecvent utilizate în evaluarea formativă, transformă testele în competiții interactive, în care elevii se simt încurajați să participe și să învețe prin joacă. Elevii sunt stimulați să răspundă rapid și corect, iar sistemul de punctaj și clasamentul le oferă un feedback imediat.

Gamificarea contribuie, de asemenea, la o învățare activă și mai profundă. În loc să fie receptori pasivi de informații, elevii devin actori principali în procesul educațional. Învățarea devine colaborativă, elevii fiind adesea împărțiți în echipe pentru a rezolva sarcini sau provocări. Aceasta dezvoltă competențe precum gândirea critică, creativitatea și comunicarea.

Un alt beneficiu important este posibilitatea de personalizare a învățării. Platformele gamificate permit adaptarea conținutului în funcție de nivelul și ritmul fiecărui elev. Spre exemplu, aplicația Duolingo, destinată învățării limbilor străine, ajustează exercițiile în funcție de progresul utilizatorului, oferind motivații vizuale și recompense pentru consecvență. Astfel, elevii nu mai sunt constrânși de ritmul general al clasei, ci pot învăța în propriul lor ritm.

De asemenea, gamificarea facilitează dezvoltarea competențelor secolului XXI. Prin misiuni care presupun colaborare, asumarea de roluri sau rezolvarea de probleme reale, elevii învață cum să lucreze eficient în echipă, cum să ia decizii și cum să se adapteze în contexte variate. De exemplu, în platforma Classcraft, elevii își aleg avatare, participă la misiuni de echipă și acumulează puncte pentru comportamente pozitive în clasă, ceea ce contribuie și la dezvoltarea responsabilității sociale.

Un aspect adesea neglijat, dar esențial, este crearea unui mediu sigur pentru eșec. Într-un sistem gamificat, greșelile sunt văzute ca pași firești în procesul de învățare, nu ca eșecuri

definitive. Elevii pot repeta sarcinile până când le stăpânesc, fără teama de penalizare. Acest model susține mentalitatea de creștere și perseverența.

IV. Scurt studiu comparativ. Gamificarea în Educație vs. Marketing.

1. Obiectivele Gamificării în fiecare domeniu

a. Obiective principale

Educație: Creșterea motivației pentru învățare, îmbunătățirea reținerii informației, încurajarea participării active, dezvoltarea gândirii critice

Marketing: Creșterea implicării clienților, fidelizarea brandului, stimularea achizițiilor, colectarea de date despre comportamentul utilizatorilor

b. Analiză:

În educație, accentul cade pe dezvoltarea personală și cognitivă. În marketing, scopul este comportamental și financiar — determinarea consumatorului să acționeze (să cumpere, să se întoarcă, să recomande).

2. Public-țintă și Motivație

Educație: Elevi, studenți, cursanți. Motivație mai ales intrinsecă (curiozitate, satisfacție).

Marketing: Consumatori. Motivație preponderent extrinsecă (recompense, reduceri, status)

3. Interpretare:

În educație, gamificarea eficientă stimulează motivația intrinsecă (interes autentic pentru învățare). În marketing, se mizează adesea pe recompense externe — puncte, cupoane, badge-uri — pentru a influența comportamentul.

4. Instrumente și platforme utilizate

Educație: Kahoot, Duolingo, Classcraft, Moodle (cu pluginuri de gamificare)

Marketing: Nike Run Club, Starbucks Rewards, gamified newsletters, aplicații mobile cu puncte și nivele

Observație: Ambele domenii folosesc instrumente digitale interactive, dar în educație sunt mai frecvent folosite în contexte colaborative (ex. clasă, grupuri de studiu), iar în marketing mai des în mod individual

5. Rezultate și impact

Educație: Rată crescută de participare și reținere a cunoștințelor; învățare mai activă.

Marketing: Engagement crescut cu brandul, loialitate, conversii mai mari, time-on-site extins

Impactul este tangibil în ambele cazuri, dar măsurarea succesului diferă. În educație se măsoară prin progresul cognitiv; în marketing, prin indicatori de business (vânzări, engagement, retenție)

5. Provocări specifice fiecărui domeniu

Educație: Supraîncărcarea cu recompense extrinseci poate reduce interesul pentru învățare reală; gamificarea poate părea superficială dacă nu e bine integrată pedagogic.
Marketing: Uzura motivațională (userii se plictisesc de recompense repetitive); poate crea comportamente oportuniste (clientul vânează doar oferte)

Concluzie:

Gamificarea trebuie adaptată contextului. În educație, e esențial ca elementele de joc să susțină obiectivele de învățare. În marketing, este vitală inovarea constantă a mecanismelor de joc pentru a păstra interesul consumatorilor.

V. Studii de caz și exemple de bune practice

La nivel internațional, numeroase instituții educaționale au implementat cu succes gamificarea. Classcraft, de exemplu, este un joc de rol educațional în care elevii lucrează în echipe pentru a îndeplini sarcini academice și comportamentale. Folosit în școli din SUA și Canada, acest sistem a dus la o îmbunătățire semnificativă a climatului școlar și a implicării elevilor.

Platformele Kahoot și Quizizz au devenit standarde în predarea interactivă. Acestea sunt utilizate în majoritatea țărilor pentru realizarea de quizuri interactive, în special în învățământul primar și gimnazial. Studiile arată că aceste instrumente cresc nivelul de retenție a informațiilor și participarea activă în timpul orelor.

Un exemplu relevant pentru învățarea experiențială este Minecraft: Education Edition, care permite elevilor să exploreze concepte din matematică, geografie sau istorie într-un mediu virtual interactiv. De exemplu, o lecție despre orașele medievale poate fi transpusă într-o construcție colaborativă în Minecraft, unde elevii își asumă roluri (arhitecți, comercianți, conducători) și rezolvă probleme într-un context imersiv.

În România, deși fenomenul este încă la început, există inițiative promițătoare. Unele școli utili zează Scratch sau Tynker pentru a preda programare într-o manieră gamificată. Proiectele susținute de ONG-uri precum Teach for Romania sau Asociația Edulier au implementat activități de gamificare în cadrul programelor „Școala Altfel” sau a cluburilor STEM, oferind elevilor din medii defavorizate oportunități interactive de învățare.

VI. Limite și provocări ale gamificării

Deși beneficiile gamificării sunt evidente, este important să recunoaștem și limitele acestei abordări. Unul dintre principalele riscuri este supralicitarea motivației extrinseci. Dacă elevii sunt motivați exclusiv de puncte sau recompense, pot pierde interesul pentru învățare atunci când aceste elemente dispar. În acest caz, gamificarea nu susține motivația intrinsecă, ci o înlocuiește temporar.

De asemenea, implementarea gamificării necesită timp, creativitate și competențe digitale din partea cadrelor didactice. Mulți profesori nu au pregătirea necesară pentru a construi sisteme

gamificate coerente sau pentru a utiliza platformele tehnologice în mod eficient. Acest lucru poate duce la aplicări superficiale, în care jocul este folosit ca distracție, nu ca instrument didactic.

Un alt obstacol major îl reprezintă inegalitățile în accesul la tehnologie. Elevii din mediile rurale sau defavorizate pot să nu aibă acces la internet sau la dispozitive digitale, ceea ce limitează posibilitatea de a participa la activități gamificate online. În astfel de cazuri, gamificarea poate accentua inegalitățile educaționale.

Gamificarea, dacă nu este aplicată cu discernământ, poate genera și stres sau anxietate. Clasamentele permanente sau comparațiile constante între elevi pot afecta încrederea în sine a celor cu performanțe mai slabe. În plus, suprastimularea vizuală sau complexitatea unor platforme pot conduce la suprasolicitare cognitivă, mai ales la vârste mici.

Astfel, gamificarea nu este o soluție universală și trebuie utilizată în mod echilibrat, complementând, nu înlocuind, metodele tradiționale de predare.

VII. Concluzii

Gamificarea reprezintă o inovație importantă în peisajul educațional contemporan. Prin utilizarea mecanicilor de joc, profesorii pot transforma învățarea într-un proces activ, captivant și adaptat nevoilor generației digitale. Motivația crescută, feedbackul constant, oportunitățile de colaborare și personalizarea învățării sunt doar câteva dintre beneficiile dovedite ale acestei abordări.

Totuși, gamificarea nu este lipsită de riscuri. Dependenta de recompense, dificultățile tehnice și riscul de excluziune digitală sunt provocări care trebuie gestionate cu responsabilitate. Este esențial ca gamificarea să fie integrată într-un cadru pedagogic solid, cu obiective clare și adaptate contextului fiecărei clase.

Pentru viitor, este necesară o formare profesională adecvată a cadrelor didactice în domeniul gamificării, precum și dezvoltarea unor resurse educaționale digitale accesibile tuturor. De asemenea, cercetările viitoare ar trebui să exploreze impactul pe termen lung al gamificării asupra motivației, performanței și bunăstării elevilor. Gamificarea nu este un scop în sine, ci un mijloc prin care educația poate deveni mai relevantă, mai atractivă și mai eficientă. Folosită cu măsură și discernământ, aceasta poate deschide noi orizonturi în procesul de predare și învățare.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. MindTrek.
2. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Springer.
3. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row.
4. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley.
5. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan
6. Rughiniș, R. (2013). Gamification în educație: între pedagogie și spectacol, Revista de Pedagogie
7. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL:

INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ

ÎN PREDAREA GEOGRAFIEI LA CLASA A VI-A

Purenciu Mihaela – Școala Gimnazială Apold, jud. Mureș

Într-o lume în continuă schimbare, procesul educațional trebuie să țină pasul cu noile generații de elevi. Elevii de astăzi sunt digitalizați, obișnuiți cu interactivitatea și recompensa imediată, motiv pentru care metodele tradiționale de predare își pierd treptat eficiența.

Gamificarea – integrarea elementelor de joc în activități educaționale – oferă o alternativă modernă, captivantă și eficientă.

Gamificarea presupune utilizarea mecanicilor de joc (puncte, niveluri, clasamente, provocări, recompense etc.) în afara mediului de divertisment, pentru a stimula motivația și angajamentul. În educație, aceasta vizează:

- creșterea implicării elevilor;
- încurajarea competiției constructive;
- promovarea colaborării;
- facilitarea învățării prin feedback imediat.

Gamificarea lecțiilor este o metodă didactică modernă care presupune integrarea elementelor specifice jocurilor în procesul de predare-învățare pentru a crește motivația, implicarea și eficiența elevilor. Aceasta poate transforma lecțiile în experiențe atractive și interactive, adaptate specificului vârstei și conținuturilor curriculare.

Astfel, în cadrul orelor de geografie am aplicat gamificarea, această metodă modernă, care a avut și rezultate.

Obiective ale gamificării în orele de geografie au fost:

- Creșterea interesului pentru conținuturile geografice;
- Dezvoltarea competențelor de lucru în echipă;
- Încurajarea gândirii critice și a luării deciziilor;
- Fixarea cunoștințelor prin repetare interactivă și aplicare practică

Beneficiile gamificării în predarea geografiei sunt:

- Implicare activă - Gamificarea determină elevii să participe activ la lecție, transformând învățarea pasivă într-un proces interactiv.
- Înțelegere mai profundă a conținutului - Prin simulări, jocuri de rol sau quiz-uri

tematice, elevii pot înțelege mai bine concepte geografice abstracte (climate, forme de relief, ecosisteme etc.).

- Învățare personalizată - Platformele gamificate permit adaptarea nivelului de dificultate, astfel încât fiecare elev să progreseze în ritmul propriu.

- Feedback imediat - Sistemele de punctaj sau medaliile virtuale oferă feedback instantaneu, consolidând corect învățarea.

Elemente de gamificare utilizabile în lecții:

- Punctaje / Badge-uri - Elevii primesc puncte pentru răspunsuri corecte, activitate sau colaborare. Badge-uri pentru "Expert în continente", "Călător virtual", etc.

- Niveluri / Progresie - Elevii „urcă niveluri” în funcție de cunoștințele acumulate – de la „Explorator local” la „Geograf global”.

- Misiuni / Questuri - Lecția poate avea forma unei misiuni: „Salvează planeta de dezastre naturale!”, „Descoperă comorile Europei!”.

- Hărți interactive - Folosirea aplicațiilor online (ex: Google Earth, Seterra, World Geography Games).

- Concursuri și quiz-uri - Utilizarea platformelor precum Kahoot, Quizizz, Wordwall.

- Role-play - Elevii devin ghizi turistici, meteorologi, exploratori.

Exemple de activități gamificate:

- Vânătoare de comori geografice

Elevii primesc indicii (bazate pe coordonate, forme de relief, climă etc.) care îi conduc la „comori” – informații cheie despre continente, țări, orașe.

- Joc de rol: “Consiliul Planetei”

Fiecare elev reprezintă o țară sau o zonă geografică. Trebuie să vină cu soluții pentru probleme globale (schimbări climatice, defrișări, lipsa apei etc.).

- Harta călătorului

Elevii creează o hartă a unei călătorii imaginare printr-un continent, identificând capitale, forme de relief, obiective turistice. Pot câștiga „bani virtuali” pentru răspunsuri corecte, pe care îi „cheltuie” pe transport, mâncare, suveniruri etc.

- Kahoot de recapitulare

Realizarea unui quiz interactiv cu întrebări din lecțiile anterioare. Se pot da diplome digitale câștigătorilor.

Resurse digitale utilizate:

- Seterra (<https://www.seterra.com>)

- Kahoot (<https://kahoot.com>)
- World Geography Games (<https://world-geography-games.com>)
- Google Earth (<https://earth.google.com>)
- LearningApps – pentru puzzle-uri, perechi logice, hărți interactive.

Evaluare prin gamificare se poate realiza prin:

- Punctaje și badge-uri convertite în note formative;
- Jurnale de „călătorie” ale elevilor în care își notează ce au învățat la fiecare oră
- Fișe de autoevaluare în stil de joc: Gamificarea procesului educațional: inovație și

eficiență în predarea geografiei la clasa a VI-a

Provocări și limite:

- Necesitatea infrastructurii digitale (tablete, internet, proiectoare);
- Pregătirea suplimentară a profesorului pentru proiectarea lecțiilor gamificate;
- Posibilă superficialitate în învățare dacă accentul cade exclusiv pe recompensă;
- Necesitatea echilibrării competiției cu colaborarea.

Gamificarea predării geografiei la clasa a VI-a reprezintă o soluție inovatoare care răspunde nevoilor generației actuale de elevi. Prin creșterea motivației, implicării și înțelegerii, acest tip de abordare contribuie semnificativ la eficiența procesului educațional. Cu o planificare atentă și o integrare echilibrată, gamificarea poate deveni un instrument esențial în formarea unor cetățeni activi, curioși și bine informați despre lumea în care trăiesc.

Bibliografie:

1. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
– O lucrare esențială despre cum jocurile pot sprijini învățarea autentică și transferul de cunoștințe.
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
– Analizează fundamentele teoretice și practice ale gamificării în educație.
3. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.
– Text de referință despre diferențele generaționale în modul de învățare și importanța adaptării metodelor educaționale.

4. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.
 - O sursă aplicată despre implementarea mecanicilor de joc, utilă și în context educațional digital.
5. Deterding, S. et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
 - Definirea conceptului de gamificare și aplicabilitatea lui în domenii variate, inclusiv educația.
6. Ministerul Educației Naționale (2023). Programa școlară pentru disciplina Geografie, clasa a VI-a.
 - Document oficial care oferă cadrul curricular pentru planificarea activităților didactice.
7. Ciolan, L. (2020). Inovația în educație: Teorii, strategii și studii de caz. Editura Polirom.
 - O analiză amplă a metodelor inovative în procesul educațional, inclusiv gamificarea.
8. Popa, M. A. (2019). Metode interactive de predare în învățământul gimnazial: Aplicații la geografie. Editura Didactică și Pedagogică.
 - Volum axat pe aplicații concrete ale metodelor moderne în predarea geografiei.
9. Vătășelu, L. (2022). Gamificarea în educație: Cum transformăm lecțiile în experiențe captivante. Revista Educația 21, nr. 4(78), pp. 45-51.
 - Articol românesc actual privind implementarea gamificării în școlile gimnaziale.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

de Răbulea Ancuța Maria

În contextul actual al educației, în care tehnologia joacă un rol tot mai important, **gamificarea** reprezintă o strategie inovatoare de învățare care combină elemente ludice și tehnologice pentru a crește motivația, participarea și eficiența procesului educațional. Integrarea acestora în actul didactic poate transforma modul în care elevii învață, îmbunătățind atât experiența învățării, cât și rezultatele academice.

1. Motivația prin Recompense și Provocări

Gamificarea se bazează pe motivația intrinsecă și extrinsecă a elevilor. Elemente precum punctele, insigne, nivelele și leaderboard-urile creează un cadru de recompensare care stimulează dorința de progres și de performanță. Acest sistem ajută la depășirea barierelor de frică față de eșec sau de teama de a nu fi suficient de bun, asigurând totodată o experiență educațională plăcută și stimulată.

2. Îmbunătățirea Participării Active

Prin utilizarea elementelor de gamificare, elevii sunt mai angajați și implicați în activitățile educaționale. Mecanismele de feedback instantaneu și progresul vizibil în jocuri contribuie la menținerea unui nivel înalt de interes și concentrare. Astfel, elevii participă activ la procesul de învățare, își asumă provocări și colaborează între ei, ceea ce duce la o aprofundare a cunoștințelor și la dezvoltarea unor abilități esențiale.

3. Personalizarea Învățării

Un alt avantaj important al gamificării este **personalizarea** experienței de învățare. Platformele de gamificare permit ajustarea dificultății sarcinilor în funcție de nivelul fiecărui elev. Astfel, învățarea devine mai eficientă, iar elevii pot progresa în ritmul lor propriu. Acest aspect este susținut de cercetări care arată că adaptabilitatea învățării crește motivația și performanțele academice.

4. Stimularea Colaborării și a Competiției Sănătoase

Gamificarea combină în mod eficient competiția și colaborarea. Pe de o parte, jocurile promovează competiția sănătoasă, încurajând elevii să își depășească limitele și să își îmbunătățească performanțele. Pe de altă parte, provocările de grup facilitează dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare, esențiale în contextul educațional actual, care pune accent pe munca în echipă și învățarea colaborativă.

5. Evaluarea Continuă și Feedback-ul în Timp Real

Unul dintre marile avantaje ale gamificării este integrarea evaluării continue. În loc ca elevii să fie evaluați doar prin teste finale sau examene tradiționale, gamificarea permite o evaluare constantă, bazată pe progresul zilnic. Aceasta poate include realizarea unor activități sau misiuni, completarea unor nivele sau îndeplinirea unor provocări care sunt evaluate pe măsură ce sunt realizate. Feedback-ul în timp real ajută elevii să își îmbunătățească performanțele și să înțeleagă mai bine conceptul de învățare continuă.

6. Integrarea Tehnologiei în Procesul Educațional

Tehnologia joacă un rol crucial în gamificare, deoarece permite crearea unor platforme și aplicații interactive care îmbunătățesc procesul educațional. De exemplu, aplicațiile de gamificare precum **Kahoot!**, **Duolingo**, **Classcraft** sau **Quizlet Live** aduc învățarea mai aproape de elevi printr-o interfață atractivă, care poate fi accesată de pe diverse dispozitive. În

plus, realitatea augmentată și virtuală sunt tehnologii emergente care pot transforma experiența educațională într-o aventură captivantă și interactivă.

Exemple de Aplicații de Gamificare:

- **Kahoot!:** O platformă interactivă pentru crearea și participarea la quizuri, unde elevii primesc puncte și feedback instantaneu pe baza răspunsurilor corecte.
- **Duolingo:** O aplicație de învățare a limbilor străine care utilizează mecanisme de gamificare pentru a ajuta utilizatorii să învețe noi cuvinte și expresii prin nivele și recompense.
- **Classcraft:** O platformă care integrează elemente de poveste și RPG (role-playing game) în procesul educațional, promovând învățarea prin colaborare și misiuni.

Provocările Implementării Gamificării în Educație

În ciuda beneficiilor evidente, implementarea gamificării în educație nu este lipsită de provocări. Una dintre dificultăți este **rezistența** unor profesori față de utilizarea noilor tehnologii sau a abordărilor mai puțin tradiționale. De asemenea, poate exista o **lipsă de resurse** sau o **pregătire insuficientă** a cadrelor didactice pentru integrarea eficientă a gamificării în sala de clasă.

Concluzie

Gamificarea reprezintă o metodă inovatoare și eficientă pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în educație. Aceasta oferă oportunități de personalizare a învățării, stimulează colaborarea și competiția sănătoasă și permite o evaluare continuă și feedback în timp real. Cu toate acestea, implementarea cu succes a acestei strategii necesită o pregătire adecvată a cadrelor didactice și o integrare atentă a tehnologiilor educaționale.

Bibliografie

1. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
2. Bunchball, D. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Bunchball.
3. Caponetto, I., Oren, N., & Rauschenberger, T. (2019). *Challenges and Opportunities in Gamification in Education*. Springer.
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-9).
5. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
6. Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2013). *Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory*. Journal on Excellence in College Teaching, 25(4), 85-118.

GAMIFICAREA ÎN RACURSI: REPERE PENTRU O DIDACTICĂ LUDICĂ A TEXTULUI LITERAR

Florentina Răcățianu, Colegiul Economic „Iulian Pop”, Cluj-Napoca

*Copilul râde: „Înțelepciunea și iubirea mea e jocul”
Tânărul cântă: „Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!”
Bătrânul tace: „Iubirea și jocul meu e-nțelepciunea!”
(L. Blaga, „Trei fețe”)*

Educația contemporană se confruntă cu o criză de relevanță în raport cu profilul cognitiv și afectiv al elevului digital. În acest context, predarea literaturii române în învățământul liceal, adesea percepută ca rigidă, abstractă sau deconectată de orizontul de așteptare al adolescenților, are nevoie de o reconversie metodologică. Gamificarea, în acord cu gândirea lui Jean Chateau, devine o punte semnificativă între joc și muncă. În concepția pedagogului francez, „munca școlară trebuie să fie mai mult decât joc și mai puțin decât muncă. Este o punte dintre joc și muncă.” Acest interstițiu între ludic și efort devine spațiul ideal pentru reconstrucția învățării ca experiență personală, motivantă și semnificativă.

Înțeleasă ca integrarea elementelor și mecanismelor specifice jocurilor în contexte educaționale, gamificarea se afirmă tot mai pregnant ca un instrument valoros în didactica literaturii române la nivel liceal. Aceasta sporește motivația și implicarea elevilor, favorizând învățarea prin experiențe interactive și ludice. Lucrarea oferă o sinteză a teoriilor și modelelor relevante de gamificare, analizând aplicabilitatea acestora în predarea literaturii române și reliefând abordările transdisciplinare ce articulează pedagogia, psihologia și tehnologia educațională. Sunt prezentate și câteva cercetări comparative care atestă eficiența gamificării în dezvoltarea competențelor cognitive și literare.

Astfel, gamificarea nu echivalează cu o simplificare a procesului didactic, ci propune o formă sofisticată de mediere a conținuturilor literare, transformând lectura într-o formă de cunoaștere activă, în care elevul este plasat în centrul procesului hermeneutic. În această viziune, literatura încetează a mai fi un corpus de texte de analizat și devine un teritoriu de explorat, cartografiat și interpretat prin instrumentele jocului educativ. În ceea ce privește fundamentele teoretice ale gamificării, Deterding et al. (2011) definesc gamificarea drept „utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc”. Printre aceste elemente se regăsesc mecanici precum feedback-ul imediat, recompensele, provocările și colaborarea. Modelul Octalysis, elaborat de Chou (2015), identifică opt motivații fundamentale ce pot fi activate prin gamificare: scop, progres, autonomie, statut, evitare a pierderii, socializare, imprevizibilitate și înțelegere. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985), una dintre cele mai influente teorii ale

motivației, evidențiază importanța satisfacerii nevoilor de competență, autonomie și relaționare. Gamificarea răspunde acestor nevoi prin oferirea unui sentiment de control asupra învățării, feedback constant, și oportunități de colaborare – elemente care favorizează motivația intrinsecă, esențială pentru o învățare profundă și durabilă.

Gamificarea aplicată în procesul de predare a literaturii române la liceu se construiește pe un fundament metodologic variat, adaptabil în funcție de specificul clasei și de obiectivele educaționale urmărite. Printre cele mai eficiente metode se numără quizz-urile interactive și concursurile digitale, care valorifică platforme precum *Kahoot*, *Quizizz* sau *Socrative*. Aceste instrumente permit construirea unor evaluări ludice, cu feedback imediat, ce stimulează atât competiția, cât și colaborarea între elevi, facilitând evaluarea formativă și consolidarea cunoștințelor legate de autori, opere sau concepte stilistice.

Totodată, *jocurile de rol* și *simulările* contribuie la aprofundarea înțelegerii textelor literare prin implicarea activă a elevilor în interpretarea personajelor sau în recrearea unor scenarii din operele studiate. Astfel, se dezvoltă empatia, gândirea critică și abilitățile de comunicare. Pe de altă parte, *poveștile interactive* și *decizionale*, create cu ajutorul tehnologiei digitale, permit elevilor să influențeze desfășurarea acțiunii narative, încurajând creativitatea și înțelegerea multiplă a mesajelor textelor literare. În completare, sistemele de recompense și badge-uri (niveluri, puncte, insigne) introduc o dimensiune motivațională esențială, oferind elevilor un sentiment clar de progres și încurajând perseverența în aprofundarea conținutului literar.

În mod esențial, gamificarea presupune o abordare transdisciplinară, care integrează mai multe dimensiuni complementare. Din perspectivă pedagogică, se valorifică metodele active și posibilitatea personalizării învățării în funcție de profilul clasei. Psihologia educațională aduce în prim-plan nevoia de înțelegere a motivației și a proceselor cognitive, contribuind la structurarea unor activități care susțin motivația intrinsecă. În plus, se pare că gamificarea contribuie la reducerea anxietății față de conținutul literar și oferă un spațiu sigur pentru exprimarea creativității, sprijinind dezvoltarea gândirii critice, capacității de analiză și interpretare – competențe-cheie ale secolului XXI. Tehnologia educației oferă suportul logistic necesar – prin platforme, aplicații și instrumente interactive – pentru ca strategiile gamificate să devină fezabile și atractive. În plus, sociologia educației susține dezvoltarea competențelor sociale și colaborative, promovând o învățare centrată pe interacțiune și implicare colectivă. Această viziune holistică și integrativă face din gamificare nu doar o tehnică didactică eficientă, ci un cadru complex de formare care răspunde provocărilor educației contemporane și facilitează adaptarea conținuturilor literare la nevoile și interesele noilor generații.

Marc Prensky, în lucrarea „Digital Game-Based Learning”, susține că jocurile digitale pot constitui un mediu de învățare ideal pentru tinerii crescuți cu tehnologie. El evidențiază contrastul

dintre atractivitatea jocurilor video și rigiditatea metodelor educaționale tradiționale, propunând o reconceptualizare a educației în sensul unei „distracții serioase” (hard fun), unde învățarea este profundă, intensă și plăcută. Prensky oferă exemple relevante, precum *The Monkey Wrench Conspiracy* (pentru învățarea software-ului CAD) sau *In\$ider* (o simulare financiară), demonstrând că jocul poate facilita asimilarea conținuturilor complexe într-un mod intuitiv și captivant. El preconizează chiar apariția unor branduri educaționale comparabile cu cele din industria jocurilor.

Aplicarea acestor concepte în predarea literaturii române permite reconfigurarea studiului romanului interbelic prin transpunerea conflictelor și a temelor în misiuni, niveluri, roluri și competiții. Astfel, se creează contexte de explorare colaborativă și multisenzorială, fără a compromite profunzimea interpretării, prin lentila imersiunii ludice. Cele patru romane canonice – *Ion* de Liviu Rebreanu, *Baltagul* de Mihail Sadoveanu, *Enigma Otiliei* de George Călinescu și *Ultima noapte de dragoste, întâia noapte de război* de Camil Petrescu – pot fi introduse în universul elevilor printr-o gamificare care traduce structurile narative în misiuni tematice, niveluri de progres, roluri asumate și competiții interpretative.

Astfel, în cazul romanului *Ion*, conflictul dintre individ și comunitate, tema pământului și a ascensiunii sociale pot fi translatate într-un scenariu de tip „joc de strategie” în care elevii își asumă rolul de personaje cu interese contradictorii, luând decizii etice și sociale care modelează narațiunea. În *Baltagul*, structura mitică și tema călătoriei inițiatice pot fi transpuse într-un „quest” investigative, în care Vitoria Lipan devine protagonista unei aventuri simbolice cu etape, probe și revelații. *Enigma Otiliei* permite dezvoltarea unei rețele logice de relații între personaje într-un „joc de deducție” inspirat de misterele narative și de complexitatea interacțiunilor familiale. În fine, romanul lui Camil Petrescu poate fi abordat printr-un „simulator de conștiință” în care elevii navighează între fluxurile subiective ale personajului Ștefan Gheorghidiu, alegând răspunsuri la dileme morale și existențiale într-un format narativ decizional. Prin transpunerea conflictelor, a temelor și a structurilor compoziționale în dinamici ludice, se creează contexte de explorare colaborativă, reflexivă și multisenzorială, fără a compromite profunzimea lecturii și a interpretării. Elevul nu mai este un spectator pasiv, ci devine agentul propriei construcții de sensuri, într-un act de învățare care unifică afectivitatea, raționalitatea și creativitatea.

Dacă romanul se pretează explorării ludice prin scenarii narative elaborate, poezia, prin densitatea simbolică și natura ei estetică, permite o gamificare axată pe descifrare, creație și reinterpretare. Poezia eminesciană, în special *Luceafărul*, poate fi tradusă didactic într-un parcurs mitico-simbolic, în care fiecare strofă devine o „misiune lirică” de decriptare a simbolurilor (geniul, absolutul, aspirația și imposibilul). Elevii pot fi invitați să construiască „hărți poetice” sau „cronotopuri metaforice” ale poemului, utilizând aplicații vizuale și colaborative.

În cazul simbolismului bacovian, activitatea poate lua forma unui atelier vizual-sonor în care elevii creează „camere bacoviene” folosind instrumente digitale precum Genially sau Canva, alegând palete cromatice, sunete ambientale (ploaie, vânt, clopote) și imagini expresioniste care traduc atmosfera textului. Provocările de tip „strofa-mister” sau „asociere simbolică” susțin lectura activă și analiza emoțională.

Triada modernistă interbelică – Tudor Arghezi, Ion Barbu și Lucian Blaga – oferă oportunități variate de gamificare. Poezia lui Arghezi, cu tensiunile dintre teluric și sacru, poate fi predată printr-un „laborator al cuvântului”, unde elevii manipulează „molecule lexicale” pentru a reconfigura versuri și a produce variații semantice. Barbu, prin caracterul criptic al textelor precum *Joc secund*, se pretează la construcția unui „cod poetic secret”, în care elevii decriptează simboluri prin jocuri logice și asocieri poetico-matematice. Blaga poate fi integrat într-un „jurnal de cunoaștere poetică”, în care elevii documentează metaforele revelatorii și reflecțiile personale într-un demers exploratoriu și filosofic.

În neomodernism, lirica lui Nichita Stănescu devine un teren fertil pentru o gamificare reflexivă și creativă. Se pot organiza „expoziții de metafore”, în care elevii selectează și interpretează metafore vizual, „poeme-colaj” construite din versuri distribuite aleatoriu, sau „simulări poetice” sub forma unor procese în care metafora este „judecată” într-o instanță simbolică. Aceste activități reușesc să ancoreze limbajul abstract al poeziei stănesciene într-un univers accesibil, estetic și afectiv, în acord cu sensibilitatea digitală a elevului contemporan.

Dramaturgia românească studiată la liceu – de la comedia clasică la drama modernă – oferă un câmp fertil pentru aplicarea gamificării într-o manieră adaptată tipologiei textului dramatic. *O scrisoare pierdută* de I. L. Caragiale, emblemă a comediei de moravuri, poate fi transpusă într-un „joc de simulare politică”, în care elevii preiau roluri precum Cațavencu, Farfuridi, Tipătescu, Dandanache, Cetățeanul turmentat sau Zoe Trahanache, organizând campanii electorale, discursuri, afișe parodice sau meme satirice. Aceste activități stimulează înțelegerea comicului de limbaj, de situație și de caracter, precum și interpretarea ironiei ca strategie de critică socială. De asemenea, se poate organiza un „escape room” educațional centrat pe încurcătura scrisorii, unde elevii rezolvă indicii logice și textuale pentru a recupera documentul pierdut. Acest tip de abordare favorizează lectura contextualizată și interactivă, într-un cadru ludic care reînvie spiritul caragialian.

În registru contrastant, *Iona* de Marin Sorescu, capodoperă a dramei existențiale contemporane, impune o gamificare de profunzime metafizică. Se poate concepe un parcurs de tip „joc de introspecție” în care elevii, împărțiți în echipe, cartografiază metaforele-cheie ale textului (peștele, golul, strigătul, tăcerea), construind „hărți ale singurătății” sau „labirinturi simbolice” în format digital. Activitățile pot include simulări dramatice ale monologurilor lui Iona, dar și „jurnale de sensuri”, în care elevii își înregistrează interpretările în timp real, pe măsură ce avansează prin „nivelurile” textului.

Astfel, experiența dramatică devine o formă de cunoaștere de sine, de dialog interior și de descoperire a valorilor existențiale ale creației.

Această polaritate – între comicul social caragialian și tragicul metafizic sorescian – ilustrează versatilitatea gamificării în studiul textului dramatic. Fie că este vorba despre ironia ca mecanism critic sau despre introspecția poetică a eului aflat în criză, gamificarea oferă elevului un cadru în care lectura devine performanță, iar interpretarea – creație activă. În acest mod, gamificarea transformă lectura într-un proces activ de construire a sensului, în care elevii devin parteneri ai textului, ai autorului și ai contextului cultural. Literatura devine un spațiu viu, deschis explorării, jocului și gândirii critice. Gamificarea încetează să fie o simplă metodă didactică și se afirmă ca o veritabilă filozofie educațională a implicării totale.

În concluzie, gamificarea reprezintă o strategie didactică inovatoare și eficientă în predarea literaturii române la liceu, reunind elemente ludice și educaționale într-un cadru transdisciplinar care valorifică potențialul tehnologic, cognitiv și social al învățării. Prin stimularea interactivității, colaborării și creativității, gamificarea deschide calea către un învățământ literar adaptat cerințelor generațiilor actuale. Pentru o implementare de succes, este esențial ca profesorii să înțeleagă principiile gamificării, să adapteze metodele la specificul elevilor și să folosească tehnologiile disponibile într-un mod responsabil și creativ.

Bibliografie:

1. Chou, Yu-kai, *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*, Octalysis Media, 2015.
2. Deci, Edward L., și Ryan, Richard M., *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, Plenum Press, New York, 1985.
3. Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla, și Nacke, Lennar, *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*, Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere, 2011.
4. Hamari, Juho, Koivisto, Jonna, și Sarsa, Harri. *Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, 2016.
5. Kapp, Karl M, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley & Sons, San Francisco, 2012.
6. Werbach, Kevin, și Hunter, Dan, *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, Philadelphia, 2012.

Motivarea elevilor la ora de istorie prin strategii ludice si digitale

Radu Mihaela

Liceul "Sextil Pușcariu" Bran

Într-o eră caracterizată de instabilitate, polarizare și o inflație informațională fără precedent, educația istorică capătă un rol esențial în formarea unor cetățeni conștienți, empatici și critici. Istoria, prin natura sa interdisciplinară și narativă, se dovedește un spațiu propice pentru dezvoltarea unei conștiințe civice și emoționale. Educația istorică, în ciclul gimnazial, nu trebuie limitată la acumularea de date și evenimente, ci trebuie să devină un proces reflexiv și empatic, care dezvoltă în elevi capacitatea de a înțelege complexitatea lumii și a oamenilor.

În învățământul românesc contemporan, istoria se confruntă cu numeroase provocări: interes scăzut din partea elevilor, accent pe memorare mecanică și percepția lipsei de aplicabilitate a conținuturilor. În acest context, strategiile ludice și digitale oferă soluții inovatoare pentru revitalizarea procesului educațional, transformând lecția de istorie într-un cadru interactiv și motivant.

Gamificarea presupune aplicarea elementelor de joc (puncte, insigne, clasamente, misiuni) în contexte non-ludice, precum educația.¹ În viziunea lui Karl Kapp, gamificarea nu înseamnă doar distracție, ci structurarea unui proces educativ în jurul motivației intrinseci și recompenselor simbolice. Aceasta favorizează implicarea activă, colaborarea și autonomia în învățare, devenind un instrument eficient de structurare a procesului didactic.

Marc Prensky introduce conceptul de „nativi digitali”, referindu-se la elevii care au crescut într-un mediu digital și care preferă un stil de învățare vizual, rapid, interactiv și bazat pe feedback constant.² În fața acestor realități, cadrele didactice sunt nevoite să adopte metode moderne, centrate pe nevoile și stilurile de învățare ale elevilor contemporani.

Un studiu comparativ realizat de Hamari, Koivisto și Sarsa a arătat că în peste 60% dintre cazuri, utilizarea gamificării duce la o creștere a motivației și performanței elevilor.³ În plus, Su și Cheng

¹ Kapp, K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, Wiley, 2012, p. 27–45.

² Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, vol. 9, nr. 5, 2001, p. 1–6.

³ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical*

au demonstrat într-un context educațional asiatic că gamificarea îmbunătățește semnificativ implicarea și învățarea activă, mai ales în științele umaniste.⁴

Printre cele mai eficiente tehnici ludice aplicabile în predarea istoriei se numără:

- **Quiz-uri interactive** (Kahoot, Quizizz) pentru recapitulare sau evaluare formativă⁵
- **Escape room-uri educaționale**, cu misiuni istorice: elevii trebuie să rezolve enigme istorice pentru a „evada” dintr-un context imaginar⁶
- **Simulări și jocuri de rol** (ex. Congresul de la Viena);
- **Clasamente tematice** cu recompense non-materiale;
- **Platforme digitale** precum Classcraft sau Genially, care oferă o infrastructură pentru învățarea bazată pe misiuni și colaborare.

Aceste tehnici sporesc participarea și creează o atmosferă pozitivă de competiție și cooperare.⁷ Tehnologia vine în sprijinul profesorilor prin resurse inovatoare care fac istoria mai atractivă și mai relevantă pentru elevi:

- Aplicații interactive: Timeline JS, Google Earth, Thinglink;
- Platforme de gamificare: Classcraft, Edmodo, Minecraft: Education Edition;⁸
- Podcasturi și videoclipuri educaționale (Crash Course History, History Hit);
- Realitate augmentată și virtuală: vizite virtuale în muzee sau pe câmpuri de luptă.⁹

Prin folosirea acestor resurse, elevii se conectează mai ușor la evenimentele istorice și pot înțelege mai bine contextul în care acestea au avut loc.¹⁰

Impactul strategiilor ludice asupra motivației și învățării. Studiile arată că elevii implicați în activități ludice și digitale:

- manifestă o **motivație intrinsecă** mai ridicată¹¹

Studies. Hawaii International Conference on System Sciences, 2014, 2014, p. 3025–3034.

⁴ Su, C. H., & Cheng, C. H. *A Mobile Gamification Learning System for Improving the Learning Motivation and Achievements*. Journal of Computer Assisted Learning, vol. 31, 2015, p. 268–286.

⁵ Mihăescu, L. „Utilizarea aplicațiilor digitale în evaluarea formativă”, 2021, p. 12.

⁶ Istrate, O., *Inovație în educație: gamificarea și învățarea experiențială*, 2017, p. 34

⁷ Prensky, M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, 2001 p. 3.

⁸ Neacșu, I. „Tehnologii educaționale în învățământul istoric”, 2020 p. 45.

⁹ Gheorghe, C. „Realitatea augmentată în lecțiile de istorie”, 2022, p. 29.

¹⁰ Sandu, R. „Metode interactive în predarea istoriei”, 2018, p. 30–41..

¹¹ Ryan, R., & Deci, E. „Intrinsic and Extrinsic Motivations”. Contemporary Educational Psychology, 2000 p. 56

- sunt mai implicați în lecție;
- își dezvoltă competențele de colaborare și gândire critică;
- obțin rezultate mai bune la evaluări.¹²

Profesorii observă, de asemenea, o îmbunătățire a climatului clasei și o mai bună relație profesor-elev.¹³

Studiu de Caz: Lecția „Marile descoperiri ale europenilor: drumuri și teritorii; consecințe asupra vieții oamenilor” – Clasa a VI-a

Obiective:

- Identificarea marilor exploratori ai secolelor XV–XVI;
- Localizarea descoperirilor pe harta lumii;
- Înțelegerea cauzelor și consecințelor acestor călătorii.

Scenariu gamificat:

Elevii sunt împărțiți în echipe și primesc rolurile unor exploratori celebri: Cristofor Columb, Vasco da Gama, Magellan, Hernando de Soto. Prin intermediul unei hărți interactive (Genially sau Padlet), elevii navighează pe traseele expedițiilor, răspund la provocări (ex. „Cine a ajuns primul în India pe mare?”), acumulează puncte și deblochează „insigne istorice”.

Fiecare misiune completată corect aduce recompense digitale, iar echipa câștigătoare primește titlul de „Navigatorii Lumii”. Lecția se încheie cu o reflecție asupra impactului descoperirilor asupra lumii moderne.

Această metodă a fost aplicată cu succes în cadrul unui proiect educațional pilot în Școala Gimnazială nr.1 din Cluj-Napoca, demonstrând creșteri vizibile în participare, colaborare și reținerea conținutului.¹⁴

Gamificarea și integrarea resurselor digitale în lecțiile de istorie reprezintă instrumente pedagogice eficiente, cu condiția utilizării lor echilibrate și relevante pentru conținutul istoric. Astfel, elevul devine un participant activ la procesul educațional, dezvoltând competențe esențiale pentru viața într-o societate complexă și pluralistă: gândire critică, colaborare, empatie și autonomie.

Deși atractivă, gamificarea trebuie dozată cu echilibru. Excesul de recompense poate diminua motivația intrinsecă, iar elementele jocului trebuie să fie relevante pentru conținutul

¹² Petrescu, D. *Impactul gamificării în școala gimnazială*. Revista de Didactică Modernă, 2020, p. 15

¹³ Popescu, M., *Climatul educațional și implicarea elevilor*. Ed. Trei, 2023 p. 22.

¹⁴ Adaptare după Sandu, R. *Metode interactive în predarea istoriei*, și proiect pilot derulat în 2021.

istoric. Profesorii sunt încurajați să combine metodele tradiționale cu cele inovative, adaptând jocurile educaționale la obiectivele curriculare.

Istoria predată cu sens în ciclul gimnazial contribuie la o educație centrată pe elev și pe dezvoltarea competențelor cheie pentru viață. Prin metode creative și reflexive, elevii devin cetățeni informați, empatici și capabili de gândire critică, aptitudini esențiale într-o societate complexă și pluralistă. Istoria, predată cu sens, nu doar instruește, ci formează – cetățeni capabili să înțeleagă trecutul și să modeleze viitorul.

În concluzie, prin îmbinarea echilibrată a metodelor tradiționale cu cele digitale și ludice, istoria devine nu doar o disciplină academică, ci un spațiu de formare profundă a cetățeniei.

\

Bibliografie

1. Boghian, I. *Didactica istoriei în școala modernă*. Iasi, Editura Universității. 2021.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. MindTrek Conference Proceedings, 2011.
3. Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, X., & Miller, R., *An Investigation of the Interrelationships Between Motivation, Engagement, and Learning Outcomes in Game-Based Learning*. Educational Technology & Society, 2014.
4. Gee, J. P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, 2007.
5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H., *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies*. Hawaii International Conference on System Sciences, 2014.
6. Huizinga, J., *Homo Ludens*. Beacon Press, 1938.
7. Iucu, R. B. *Fundamentele pedagogiei*. Polirom, 2019.
8. Kapp, K., *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, San Francisco, Wiley, 2012.
9. Păun, E. , *Școala – o instituție educațională în căutare de sens*. 2017.
10. Prensky, M., *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, vol. 9, nr. 5 2001.
11. Roșca, C. . *Inovație și creativitate în procesul didactic*. Editura Sigma, 2020.
12. Salcudean, A., *Evaluarea educațională modern*, 2015.
13. Sandu, R. , *Metode interactive în predarea istoriei*, 2018.
14. Su, C. H., & Cheng, C. H. , *A Mobile Gamification Learning System for Improving the Learning Motivation and Achievements*. Journal of Computer Assisted Learning, 2015.
15. Vlăsceanu, L., *Sociologia educației*. Polirom, 2002.

Gamificarea – un instrument eficient pentru stimularea învățării la clasa pregătitoare

Profesor pentru învățământul primar,
Radu Mirela Rodica
Școala Gimnazială "Dr. Ioan Mihalyi de Apșa"
Sighetu Marmației, Maramureș

În întreaga mea activitate la catedră, am observat cum am observat cum evoluează generațiile și cum metodele tradiționale, deși valoroase, nu mai răspund în totalitate nevoilor actuale. Copiii de astăzi sunt mai curioși, mai activi și au nevoie de o implicare diferită pentru a-și păstra atenția și entuziasmul pentru învățare. În acest context, gamificarea – utilizarea mecanismelor de joc în procesul educativ – s-a dovedit a fi o strategie didactică inovatoare și extrem de eficientă, mai ales la clasa pregătitoare, unde joaca reprezintă mediul natural de dezvoltare, limbajul natural al copiilor.

Clasa pregătitoare este un mediu aparte: pentru mulți copii, acesta este primul lor contact cu școala, iar tranziția de la grădiniță trebuie realizată cu blândețe, în ritmul și după nevoile lor. Prin gamificare copilul rămâne motivat, deoarece activitățile sub formă de joc captează atenția și reduc anxietatea față de sarcinile școlare. Prin gamificare joaca devine un vehicul pentru învățare, aceasta producându-se natural, fără ca elevul să simtă presiunea „temei” și tot prin joacă își dezvoltă competențele-cheie precum: gândirea critică, colaborarea, rezolvarea de probleme sunt stimulate în contexte ludice.

Gamificarea sprijină dezvoltarea armonioasă a copilului: dezvoltă încrederea în sine pentru că reușitele, chiar mici, construiesc sentimentul de competență, exersează abilitățile sociale deoarece munca în echipă dezvoltă empatia, comunicarea și cooperarea, îi învață despre gestionarea emoțiilor, copiii învață să își controleze entuziasmul și să accepte eșecul ca parte a învățării dezvoltă mecanismele de autoreglare prin faptul că provocările solicită planificare, timpul și răbdare.

Elementele de gamificare pot fi integrate în toate momentele lecției: atât la predare, cât și în consolidare sau evaluare. Cheia este să prezentăm sarcinile ca provocări atractive, să folosim personaje și să oferim feedback imediat. Integrarea jocurilor didactice în lecții este însă un carusel: uneori pot aduce satisfacții și rezultate mai mari decât cele anticipate, alteori însă, rezultatele pot fi dezamăgitoare. Totul depinde de măiestria didactică a celui de la catedră.

Iată câteva exemple de bună practică, ale căror rezultate deosebite în activitatea elevilor este girată de experiența mea didactică. Înainte de a aduce un joc didactic la clasă, Asigurați-vă că regulile jocurilor sunt simple și adaptate la nivelul de vârstă al elevilor, că folosiți recuzită atractivă (cartonașe, imagini, obiecte tactile) pentru a capta atenția, că jocul combină munca în echipă cu sarcini individuale, pentru a dezvolta atât colaborarea, cât și autonomia și, nu în ultimul rând, acordați feedback imediat și pozitiv, chiar și pentru încercările nereușite, pentru a încuraja învățarea prin explorare.

„Vânătoarea de litere” – recunoașterea literelor și formarea cuvintelor

Răspândesc înainte de începerea orei, prin clasă, destul de ușor de găsit, bilețele colorate cu literele studiate. Copiii, organizați în echipe de 2-3, trebuie să găsească literele și să formeze cuvinte simple (ex. *mama, tata, lac*). Fiecare cuvânt corect aduce echipei o „piesă de puzzle” care, la final, formează o imagine surpriză.

”Magazinul de litere și cuvinte” – citirea literelor și a cuvintelor cu sau fără ajutor colegial

Pregătesc din timp, bilețele cu silabe și cuvinte pe care le așez pe ”tejghea”. Elevii, așezați în rând, vin și ”cumpără” cu un zâmbet sau o grimasă un bilețel, apoi se îndepărtează deși încearcă să citească ceea ce este scris pe bilețel. Pot fi ajutați de către colegi sau nu. În ambele situații scopul jocului este atins.

„Astronauții numerelor” – consolidarea numerelor de la 1 la 10

Clasa se transformă într-o „navă spațială”. Copiii primesc „misiuni” de la „Căpitanul Număr” (rol jucat de învățător), cum ar fi: „salvează 5 planete ordonând corect numerele de la 1 la 10” sau „colecționează 6 stele rezolvând exerciții de adunare”.

”Pliciu!”

Înainte de introducerea jocului se fixează pe tablă mai multe grupe colorate de bilețele cu numerele de la 0 la 31. Colectivul de elevi se împarte în 3-4 grupe, fiecare grupă primește un pliciu cu care vor ”prinde musculițele” de pe tablă. Fiecărei grupe i se atribuie o culoare.

Jocul poate avea mai multe variante, de dificultate diferită.

Cea mai simplă variantă constă în recunoașterea numerelor pe care învățătoarea le rostește.

A doua variantă constă în efectuarea mentală a unui calcul matematic și ulterior, identificarea rezultatului printre numerele afișate pe tablă.

A treia variantă oferă copiilor posibilitatea de a spune echipelor adverse o operație matematică, dar și de a evalua rezultatul obținut de fiecare dintre celelalte echipe.

„Cartea eroilor clasei” – motivare și recompense simbolice

Pentru implicare activă și comportamente pozitive, fiecare copil primește insigne simbolice (desenate împreună în clasă) care îi dau sentimentul de apartenență la „echipa eroilor clasei”. Acestea nu sunt premii materiale, ci încurajări vizibile, care motivează întreaga clasă de elevi.

Gamificarea la clasa pregătitoare transformă sala de clasă, și implicit învățarea, într-o aventură educațională, plină de bucurie și entuziasm. Este un instrument care răspunde perfect nevoilor copiilor de astăzi, reușind să îi sprijine în dezvoltarea competențelor, într-un mediu sigur, cald și stimulent.

Pentru noi, cadrele didactice, reprezintă o oportunitate de a îmbina experiența acumulată cu metode moderne, menținând vie pasiunea pentru educație, de a ne pune creativitatea în slujba educației,

Bibliografie:

1. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.
2. Domínguez, A. et al. (2013). *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 365–373.
3. Scurtu, C. (2020). *Gamificare în învățământul primar din România*. Editura Didactică și Pedagogică.

EDUCAȚIA ELEVILOR CU C.E.S. PRIN INTERMEDIUL GAMIFICĂRII

Prof. Răducan Dan Florentin

Liceul Tehnologic „Decebal”

Drobeta Turnu Severin

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când acestia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă.

Folosirea intenționată în gamificare al stimulării motivației exterioare și interioare a elevilor cu cerințe educaționale speciale, folosirea contextului vizual, de spațialitate și creativ și imaginar, elementele ludice integrate pentru angajamentul în activitate și învățare se pot așeza pe fundamentul studiilor științifice pe tema *gamification*, în spiritul celor 3 piloni care dezvoltă motivația interioară: competență, autonomie, relație cu ceilalți.

Folosirea aplicațiilor mobile câștigă popularitate în domeniul educației, odată cu creșterea varietății de aplicații din magazinele de aplicații (PlayStore, AppStore etc.) care abordează problemele școlare specifice, devenind din ce în ce mai frecvente pe piață, cum ar fi: problemele de lectură, scris, matematică și alte subiecte.

Gamificarea a atras multă atenție datorită potențialului său de a motiva și implica elevii prin captarea și păstrarea interesului, atenției, angajării acestora pentru a deveni activi în propriul proces de învățare experiențială. Astfel, dacă elevii au o atitudine pozitivă față de procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel pentru eforturile lor, ei se transformă din observatori pasivi în participanți activi, angajând memoria pe termen lung.

Procesul de învățare devine distractiv și interactiv. Obiectivele unui act educațional nu pot fi atinse dacă elevii nu sunt foarte încântați de ceea ce învață. Gamificarea transformă procesul de învățare nu numai din punct de vedere informativ, dar distractiv și interesant. Îmbunătățește asimilarea de cunoștințe și capacitatea de retenție prin stimularea producerii endorfinelor și conștientizarea beneficiilor reale ale procesului de învățare.

Gamificarea oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicarea celor învățate în lumea reală. Elevii sunt capabili să obțină rezultate deosebite deoarece alegerile lor în cadrul jocului conduc la retrogradări sau la recompense. Dacă nu se mobilizează corespunzător ei nu sunt recompensați sau nu trec la nivelul următor. Prin joc elevii au șansa de a explora complet un subiect și de a înțelege modul în care ar putea aplica informațiile în afara orelor de curs, dincolo de mediul distractiv și fără riscuri.

Gamificarea îmbunătățește experiența de învățare pentru elevii de toate vârstele.

Ideea de gamificare de conținut implică transformarea designului clasic al orei de predare în unul interactiv, cu mize, cu reguli de joc și punctaje, cu foi de lucru și de înregistrare a progresului, cu recompense virtuale sau materiale individuale dar și de grup, având în vedere câteva aspecte esențiale:

- setarea regulilor și a obiectivelor încă de la început;
- crearea de scenarii pe niveluri și grade diferite de dificultate, în funcție de gradul de afectare al elevilor și tipul de deficiență;
- asigurarea unor „elemente de șansă și risc” printre provocările activității de gamification, după modelul video – game;
- stabilirea de obiective ce pot fi furnizate elevului ca un set liniar de obiective (ce vor fi finalizate până la sfârșitul jocului) sau ar putea fi ceva de genul obiectivelor de zi cu zi (realizare consecutivă și ritmică, într-un mod distractiv).

Aceste strategii de predare tip *gamification* pot fi adaptate la dezvoltarea proceselor psihice – atenție, implicare, motivație – la elevii cu ADHD.

Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlarii cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigner ai orei de curs, oferirea celei de a doua șanse, oferirea de feedback instant, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferirea elevilor posibilitatea de alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane și recompense individuale: solicitarea elevilor de a proiecta un sistem de abilități și obiective la nivel de clasă, folosirea tehnologiei educaționale prin integrarea jocurilor video educaționale în programa școlară, îmbrățișarea eșecului-oferind elevilor un mediu fluid de învățare auto-dirijată, gamificare în notare abandonând notele și implementând un sistem de „puncte de experiență”, implementarea unui sistem de recompense la nivel de clasă prin încurajarea camaraderiei dintre elevi, creând un sistem de recompense prin care elevii obțin

un rezultat semnificativ în echipă, gamificarea temelor pentru a încuraja învățarea informală, crearea unui sistem digital, personalizabil de gestionare a clasei, construit pe teme de jocuri de rol.

Utilizarea platformelor și aplicațiilor online:

- Plickers (plickers.com/) este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor, folosind liste de întrebări, și să genereze statisticile aferente pe clasă și pe elev cantitativ, nu nominal. Întrebările sunt „citite” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefonul ce conține variantele de răspuns corecte. Jocul mut este agreat de către elevi datorită elementului de surpriză, dar și de către profesori pentru că elevii nu se pot inspira unii de la ceilalți.

- AnswerGarden (answergarden.ch/) este o platformă online de colectare frontală, anonimă, a răspunsurilor la întrebări deschise, scurte, propuse pentru dezbateri, fără a se ști cine este autorul unui sau altuia dintre răspunsurile pe care elevii le introduc de pe telefoanele lor mobile și care apar în timp real în fața ochilor tuturor pe ecranul din fața clasei, prin intermediul computerului conectat la internet. Se dezbate răspunsurile, se oferă feedback. Este agreat de elevi pentru că se implică și cei timizi, întrucât nu au cum să se rușineze de greșeală, necunoscându-se cine a răspuns. Dezbaterile nu vor mai fi „personale”, ci axate pe conținut.

- Socrative (www.socrative.com/) este o platformă foarte folositoare, care poate înlocui testele clasice, pe suport de hârtie, la orice disciplină.

- Classcraft (classcraft.com/) este o platformă de management al clasei la absolut orice disciplină de studiu, care permite recompensarea rezultatelor la învățătură, dar și comportamentele dezirabile. Elevii trebuie să-și creeze conturi, în care trăiesc învățarea ca pe o aventură, pentru că îndeplinesc diferite roluri în microgrupuri și au diferite „puteri”, pe care le obțin trecând de la un nivel la altul, pe bază de puncte. Această platformă poate înlocui într-o bună măsură catalogul electronic, deoarece părinții își pot crea conturi care le permit accesul la clasa virtuală și observa evoluția copiilor.

- ClassDojo este o aplicație de comunicare atractivă, sigură, ușor de utilizat de către cadrele didactice, părinți și elevi. Cadrele didactice îi pot încuraja pe elevi prin diferite mesaje, cum ar fi „Este harnic” și „Muncește în echipă”. Cadrele didactice pot împărtăși cu părinții experiența din clasă, postând fotografii, videoclipuri și anunțuri în cadrul aplicației, cu întregul grup de părinți, sau doar cu un singur părinte. Părinții văd actualizările privind activitatea

copilului lor acasă, fotografiile precum și videoclipurile de la școală. Elevii urmăresc atent punctele acumulate și își doresc să obțină diferite trofee. Aplicația ClassDojo poate fi utilizată și de către specialiștii în terapia tulburărilor de limbaj atât pentru a oferi feedback despre comportamentul copilului din timpul programului școlar cât și pentru a monitoriza evoluția copilului pe baza obiectivelor stabilite. Ajută cadrele didactice și terapeuții să construiască o cultură pozitivă în clasă sau cabinet, încurajând elevii și să comunice cu părinții despre comportamentele manifestate la școală sau cabinet. Părinții pot să discute cu copiii despre sarcinile de lucru pe care trebuie să le rezolve. Fiecare cadru didactic își creează propriul cont pe aplicație, unde introduce toți elevii din clasă sau doar anumiți elevi ce prezintă comportamente indezirabile, iar elevii pot primi un cod cu ajutorul căruia să își acceseze propriul cont. Fiecare părinte este invitat în clasa virtuală și poate vizualiza informațiile despre propriul copil sau informațiile generale pe care le postează cadrul didactic. Aplicația permite stocarea punctajelor obținute, monitorizarea progresului fiecărui elev iar părintele poate vizualiza punctajul pe care l-a obținut copilul la sfârșitul săptămânii.

- „Write. Fold. Pass” (foldingstory.com/) este o platformă pentru cultivarea creativității și co-creației. Un exemplu clasic îl reprezintă compunerile cu început dat. Poate fi utilizată la limbile moderne, dar și la limba română, pentru că se pot introduce sarcini în limba română, deși limba utilizată pe platformă este limba engleză.

Există critici privind tehnica gamificării, dar este de netăgăduit faptul că aceasta oferă tuturor elevilor, indiferent că sunt tipici sau atipici, dar și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea întrucât are capacitatea de a transforma ora de curs în sarcini cu elemente de joc, dezvoltând la elevi abilități practice, încurajează colaborarea și creativitatea, precum și motivația să-și îmbunătățească propria învățare prin instruire auto-ghidată.

Bibliografie

1. aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/
2. gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/
3. www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/
4. www.hmhco.com/blog/what-is-gamification-in-education

Integrarea tehnicilor de gamificare în cadrul orelor de limba și literatura română. Metode interactive de predare-învățare a textului liric modernist.

Autor: Răducea Mihaela

Instituția: Colegiul Național Pedagogic *Regina Maria*, Ploiești

Metodele interactive de grup sunt modalități moderne de stimulare a învățării și a dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe. Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup.

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calități și disponibilități din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorință de autoperfecționare, gândire reflexivă și modernă, creativitate, inteligența de a accepta noul și o mare flexibilitate în concepții.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ și o reală valoare activ – formativă asupra personalității elevului. Propun în continuare câteva exemple de metode interactive, care încurajează gândirea critică și analitică, sprijină cooperarea și schimbul de cunoștințe.

Cu personajele la judecată

Această metodă cultivă dimensiunea axiologică a educației și concentrează demersul didactic spre urmărirea și însușirea unor valori morale: binele, adevărul, dreptatea etc. În plus, în cadrul probei scrise a examenului de bacalaureat, elevii trebuie să precizeze statutul moral al personajelor operelor indicate, iar clarificarea acestui concept operațional se realizează treptat prin analiza fiecărui comportament al personajelor. Folosind ca material didactic textele studiate, metoda dezvoltă gândirea critică și cultivă valori precum: adevărul, cinstea, demnitatea.

Destul de dificil de aplicat la textul liric, centrat pe transmiterea de emoții și sentimente și mai puțin pe acțiune și personaje, metoda poate fi utilizată cu succes cu

referire la balada *Riga Crypto și Laponia Enigel* de Ion Barbu, în care planul simbolic se împletește cu cel narativ, al acțiunii și personajelor. Acest text literar va fi dezbătut în paralel cu poemul *După melci* de Ion Barbu și *Luceafărul* de M. Eminescu.

Profesorul aduce în discuție culpabilitatea unor personaje și propune o dezbatere despre moralitatea acestora în raport cu semenii și cu societatea în care acestea trăiesc. De exemplu, analiza poemelor date poate avea ca punct de plecare întrebarea: Ai fi capabil de sacrificiul suprem pentru fericirea altuia? sau Ai fi capabil să îți construiești fericirea pe nefericirea altora? sau A procedat corect fata de împărat când a cerut Luceafărului să renunțe la nemurire? Studiind textele date, elevii vor evidenția egoismul ființei umane și tentația permanentă de transcedere a limitelor. Ca și în poemul eminescian, poeziile lui Barbu conturează o lume cu repere fixe. Drama se dezlănțuie când personajele vor să își depășească propria condiție. Dar, dacă Hyperion acceptă să devină muritor când fata refuză să îl urmeze în lumea lui, riga este conștientă că nu poate trece peste o anumită graniță. Riga (sau melcul din poezia *După melci*) devine simbol al idealului, al atemporalității, lăsându-se însă tentat de efemer. Stării ideale, a increatului, i-a fost preferată o experiență, călătoria în lumea simțurilor, al cărei final nu poate fi decât moartea. Într-o asemenea situație chiar și tentativa este sancționată, riga devenind un biet nebun cu tichie roșie, ciupercă otrăvitoare. În *După melci*, cruzimea copilului dezlănțuie drama melcului, care amăgit de cântec, moare înghețat. Străbate printre rânduri ideea, atât de frecventă în literatură, că omul, „fiară bătrână” dezlănțuie, uneori inconștient, drame dureroase, elevii percepend astfel nota moralizatoare evidentă.

Astfel, întrebările profesorului pot constitui teme pentru acasă, subiecte de meditație sau dezbateri, prilej pentru elevi să descopere valori morale transmise de textul literar, stimulând lectura comparativă și provocând elevii să participe la discuții pentru a-și împărtăși punctul de vedere.

Tehnica blazonului presupune completarea compartimentelor unei scheme cu desene, jetoane, cuvinte sau propoziții care prezintă sinteza unui aspect studiat. Obiectivele metodei:

- identificarea caracteristicilor unei teme sub formă simbolică sau scrisă;
- realizarea unei sarcini comune într-un timp dat, într-o atmosferă relaxantă și cooperantă;

Etapele de realizare a blazonului sunt comunicarea sarcinii de lucru, realizarea blazonului în grup sau pe echipe, expunerea și evaluarea frontală a blazonului.

Această metodă favorizează un mediu de învățare interactiv, incitator și dinamic, prin antrenarea copiilor în soluționarea unor probleme de tip divergent, angajează copiii în

prelucrarea, organizarea și reorganizarea datelor, asigură dinamismul intelectual și afectiv, permițând respectarea individualității fiecărui copil, adaptarea constructivă la temperamentul și preocupările elevului.

În vederea studierii modernismului, elevii au fost împărțiți în patru grupe, având de realizat patru blazoane care să surprindă acest fenomen din multiple perspective: modernismul în literatură, în artele vizuale, în arhitectură și muzică. Profesorul s-a asigurat că elevii au acces la calculatoare cu internet, la scanner și imprimantă, pentru că realizarea unui blazon presupune documentare și acces la multiple surse de informare. Elevii cu talent la desen au fost numiți șefi de echipă pentru a decora blazonul, profesorul încurajând astfel talentul și implicarea lor. Metoda creează premisa valorificării conținuturilor în direcția stimulării cooperării și comunicării între copii, putând fi completată de metoda **Turul galeriei** pentru evaluarea rezultatelor.

Categorizarea este o tehnică prin care se fixează și sistematizează cunoștințele dobândite prin diferite căi și mijloace utilizate în procesul instructiv – educativ. Are ca obiectiv exersarea capacității de structurare a cunoștințelor după diferite criterii în vederea consolidării și sistematizării acestora.

Etape:

1. Organizarea pe grupuri – se lucrează în grupuri de câte 4-5 copii.
2. Comunicarea sarcinii didactice.
3. Activitatea pe grupuri.
4. Prezentarea muncii în grup.
5. Evaluarea.

Beneficii: reactualizează cunoștințele; structurează și consolidează cunoștințele; permite organizarea în perechi; stimulează întrecerea, cooperarea

Împărțiți în grupe de 4-5, elevii vor avea de argumentat caracterului de artă poetică al creațiilor *Testament* de T. Arghezi, *Eu nu strivesc corola de minuni a lumii* de Lucian Blaga și *Joc secund* de Ion Barbu. În cadrul fiecărei echipe elevii își vor repartiza sarcinile, delegând un lider care va citi la final rezolvările. Pornind de la definiția artei poetice, elevii vor identifica mesajul și ideea poetică, mărcile eului liric, figurile de stil, imaginile artistice, temele și motivele literare, elementele de prozodie și versificație etc.

Tehnica Lotus pornește de la o temă principală din care derivă opt teme secundare concretizate în opt idei ce vor deveni teme abordate în activitatea pe grupuri mici. Pașii parcurși sunt următorii:

- construirea schemei de lucru;

- plasarea temei principale în mijlocul schemei grafice;
- găsirea conținuturilor, ideilor, cunoștințelor legate de tema principală;
- abordarea celor opt teme principale pentru cadranele libere;
- stabilirea de noi legături, relații, conexiuni pentru aceste 8 teme;
- prezentarea rezultatelor muncii în grup; analiza, aprecierea.

Metoda sau tehnica Lotus este o astfel de modalitate interactivă de lucru în grup. Ea le oferă copiilor posibilitatea de a stabili relații între noțiuni, între cunoștințe, pe baza unei teme principale din care derivă alte opt teme (tot atâtea câte petale are floarea de lotus).

Tehnica Lotus pornește de la o temă centrală, în cazul nostru *Modernismul în poezie* și conturează opt teme secundare concretizate în opt idei ce vor deveni teme abordate în activitatea pe grupuri mici:

1. Reprezentanți ai modernismului în literatura română și universală (cu exemplificări din creațiile acestora);
2. Orizont tematic în creația modernistă (în poemele studiate);
3. Motive poetice moderniste (în poemele studiate);
4. Estetica urâtului în poemele *Testament*, *Ion Ion*, *Cântec mut*, *Lache*, *Fătălăul*, *Rada*, *Tinca* de Tudor Arghezi
5. Mărci ale eului liric în poeziile studiate;
6. Discutarea conceptelor de „cunoaștere luciferică” și „cunoaștere paradisiacă” din *Eu nu strivesc corola de minuni a lumii* de Lucian Blaga;
7. Oscilarea între credință și tăgadă din *Psalmii* Arghezieni;
8. Comentarea alegoriei din *Riga Crypto* și *lapona Enigel* de Ion Barbu.

Este foarte important ca la stabilirea grupurilor de lucru să se țină cont de capacitățile copiilor, de afinitățile dintre ei, astfel încât rezultatul final să fie cel mai bun posibil de obținut. Rezultatele din timpul orei vor fi completate prin muncă individuală acasă, fiecărei echipe revenindu-i o sarcină din cele opt. Profesorul poate decide dacă se păstrează tema discutată în timpul orei de către fiecare echipă sau sunt inversate sarcinile. Este însă important este ca atunci când abordăm o temă complexă prin tehnica Lotus, elevii să fie deja familiarizați cu metoda, prin abordarea anterioară a unor teme mai ușoare.

Metodele interactive de grup oferă posibilitatea oricărui cadru didactic să valorifice capacitățile liderilor de grup care pot influența în bine dezvoltarea tuturor elevilor din grupă și să-i învețe pe toți copiii să stabilească relații între ei, să colaboreze pentru a atinge un scop comun, de a avea încredere în cei din jur și mai ales în sine.

Bibliografie:

Cerghit, I.(1992). *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași.

Cerghit I.(1998). *Mijloace de învățământ și strategii didactice*, în: Cerghit Ioan, Vlăsceanu Lazăr (coord.). *Curs de pedagogie*, Tipografia Universității, București.

Comenius, J. A. (1910). *Didactica Magna*, trad. Iosif Antohi, Tipografia Cărților Bisericești, București.

Păcurari, O., Târcă A., Sarivan L. (2003). *Strategii didactice inovative: suport de curs*, Editura Sigma, București.

Pavelescu, M.(2010), *Metodica predării limbii și literaturii române. Ghid pentru susținerea examenelor de definitivare și de acordare a gradelor didactice*, Editura Corint, București.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Rahovan Vasilica Roxana,
Colegiul Național „Dragoș Vodă”, Sighetu Marmației, jud. Maramureș

Introducere

Într-o epocă în care tehnologia modelează din ce în ce mai profund modul în care învățăm, comunicăm și lucrăm, sistemul educațional se confruntă cu nevoia de a răspunde așteptărilor unei noi generații de elevi, nativi digitali, obișnuiți cu interactivitatea și feedbackul imediat. În acest context, gamificarea (din engl. *gamification*) a apărut ca o strategie educațională inovatoare, capabilă să transforme învățarea într-un proces mai atractiv, interactiv și motivant. Gamificarea constă în integrarea elementelor de joc în contexte non-joc, cu scopul de a spori motivația și implicarea utilizatorilor — în cazul de față, a elevilor. Aceasta nu presupune transformarea lecțiilor în jocuri, ci utilizarea mecanismilor de joc (punctaje, niveluri, insigne, clasamente, provocări) pentru a stimula dorința de participare, competiția sănătoasă și perseverența în învățare. Scopul acestui eseu este de a analiza cum poate fi aplicată gamificarea în educație, care sunt beneficiile și limitele sale, precum și ce condiții trebuie îndeplinite pentru a obține rezultate durabile.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea se bazează pe principii psihologice și educaționale solide, în special pe teoria motivației autodeterminate formulată de Edward Deci și Richard Ryan (2000). Potrivit acestei teorii, oamenii sunt motivați să acționeze atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Gamificarea eficientă creează contexte în care elevii simt că au control asupra alegerilor lor (autonomie), că progresează vizibil și primesc feedback (competență) și că sunt parte a unei comunități de învățare (relaționare). Elementele ludice utilizate în gamificare — misiuni, punctaje, recompense, niveluri, povești — contribuie la crearea unui cadru de învățare captivant. Spre deosebire de metodele tradiționale, care pot părea rigide și impersonale, gamificarea le oferă elevilor oportunitatea de a se implica emoțional și cognitiv într-un proces de învățare activă.

2. Aplicarea gamificării în mediul școlar

Gamificarea poate fi aplicată la toate nivelurile educației, de la ciclul primar până la învățământul universitar. În practica didactică, profesorii pot folosi platforme digitale precum Kahoot!, ClassDojo, Quizizz, Socrative sau Classcraft, care permit construirea de quizuri interactive, provocări de grup, misiuni tematice sau scenarii de tip joc de rol. De exemplu, într-o lecție de literatură română, profesorul poate crea un scenariu în care elevii devin „vânătorii de metafore”, acumulând puncte pentru identificarea și explicarea figurilor de stil. Într-o lecție de istorie, elevii pot „călători în timp” și „debloca” epoci istorice pe măsură ce rezolvă sarcini interactive. Gamificarea mai poate fi utilizată și în evaluare, pentru a reduce anxietatea testelor tradiționale. Prin evaluări formative sub formă de jocuri, elevii primesc feedback imediat, corectează greșelile în timp real și pot repeta exercițiile fără teama de a fi penalizați definitiv.

3. Beneficiile gamificării în educație

Gamificarea aduce o serie de avantaje demonstrabile, susținute de cercetările educaționale și psihologice. Un prim avantaj este creșterea motivației. Elevii devin mai implicați atunci când simt că au un scop clar și provocări de depășit. Recompensele simbolice și sistemele de progres vizual îi ajută să observe efortul depus. Un alt avantaj este învățarea activă și colaborativă. Multe jocuri educaționale încurajează lucrul în echipă, dezvoltând competențe sociale și de comunicare. Gamificarea poate promova gândirea critică, reflecția și deciziile strategice. Un al avantaj este autoreglarea și autonomia în învățare. Elevii învață să-și monitorizeze propriul progres, să-și stabilească obiective și să caute modalități de a se îmbunătăți. Un ultim avantaj este feedback-ul rapid și eficient. Spre deosebire de evaluările tradiționale, gamificarea oferă feedback imediat, care contribuie la învățarea prin corectare.

Un studiu realizat de Hamari, Koivisto și Sarsa (2014) a arătat că gamificarea are un impact pozitiv asupra comportamentului de învățare, în special în medii digitale sau hibride. Totodată, Kapp (2012) subliniază că integrarea coerentă a gamificării poate spori retenția informațiilor și gradul de participare la curs.

4. Limite și provocări

Gamificarea nu este o soluție universală și are și limite care trebuie recunoscute. Una dintre principalele critici este că poate transforma învățarea într-o competiție exagerată, unde elevii sunt mai preocupați de recompense decât de conținutul propriu-zis. Un alt risc este superficialitatea: dacă designul jocului nu este bine gândit, elevii pot deveni dependenți de elementele ludice, fără să înțeleagă scopul educativ al activităților. De asemenea, pentru elevii mai puțin competitivi, clasamentele sau pierderea pot genera frustrare sau anxietate. Gamificarea necesită și o bună pregătire a cadrelor didactice, acces la tehnologie și timp pentru planificare. În lipsa resurselor adecvate, implementarea sa poate fi inegală sau ineficientă. Nu în ultimul rând, este esențial ca gamificarea să fie adaptată nivelului de vârstă, contextului cultural și nevoilor reale ale elevilor.

Concluzie

Gamificarea reprezintă o oportunitate remarcabilă pentru revitalizarea procesului educațional, prin transformarea învățării într-o experiență motivantă, personalizată și interactivă. Când este aplicată inteligent și cu echilibru, ea poate contribui la formarea unor elevi activi, autonomi și implicați emoțional în procesul educațional. Totuși, gamificarea nu trebuie tratată ca o soluție miraculoasă, ci ca o strategie complementară, care trebuie integrată în mod echilibrat cu alte metode pedagogice. Provocarea reală nu este doar de a „face lecțiile mai distractive”, ci de a construi contexte de învățare relevante, autentice și durabile, care să cultive curiozitatea, responsabilitatea și dorința de a învăța pe termen lung.

Bibliografie

1. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
5. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
6. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
7. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

GAMIFICAREA: O STRATEGIE INOVATOARE PENTRU REVITALIZAREA EDUCAȚIEI

Prof. Rațiu Adina

Liceul „Simion Stolnicu”, Orașul Comarnic

În peisajul educațional actual, aflat într-o continuă transformare, căutarea unor metode inovatoare de predare-învățare-evaluare este esențială pentru a răspunde nevoilor unei noi generații de elevi. Una dintre cele mai promițătoare abordări este gamificarea, o strategie ce integrează elemente ludice și tehnologice în procesul educațional, cu scopul de a îmbunătăți semnificativ motivația, participarea și, implicit, eficiența învățării.

Ce este gamificarea în educație?

Gamificarea nu înseamnă pur și simplu transformarea orelor în jocuri, ci aplicarea mecanismelor și principiilor de design specifice jocurilor în contexte non-ludice. În educație, aceasta se traduce prin utilizarea elementelor precum puncte, ecusoane (badges), clasamente, niveluri, provocări și recompense, menite să angajeze elevii într-un mod mai profund și mai personal. Prin intermediul tehnologiei, aceste elemente pot fi integrate fluid în platforme de învățare online, aplicații educaționale sau chiar în activități desfășurate în clasă.

De ce funcționează gamificarea?

Succesul gamificării se bazează pe înțelegerea psihologiei umane și a factorilor care ne motivează:

- **Motivație intrinsecă:** Jocurile oferă adesea un sentiment de autonomie, competență și apartenență, elemente cruciale pentru dezvoltarea motivației intrinseci – dorința de a învăța pentru plăcerea de a învăța.
- **Recompensă și recunoaștere:** Sistemele de punctaj și ecusoanele oferă feedback imediat și recunoaștere pentru eforturile depuse, stimulând persistența și dorința de a excela.
- **Angajament și imersiune:** Elementele narrative, provocările și competițiile (construite într-un mod sănătos) captează atenția elevilor și îi mențin implicați activ în procesul de învățare.

- Abordare personalizată: Gamificarea permite adesea adaptarea ritmului și a nivelului de dificultate la nevoile individuale ale fiecărui elev, transformând învățarea într-o experiență mai relevantă și mai puțin frustrantă.
- Dezvoltarea abilităților non-cognitive: Pe lângă cunoștințele academice, gamificarea încurajează dezvoltarea gândirii critice, a rezolvării de probleme, a colaborării și a perseverenței.

Implementarea Gamificării în Procesul Educațional

Integrarea eficientă a gamificării necesită o abordare strategică:

- Predare: Lecțiile pot fi structurate sub formă de misiuni sau provocări, cu obiective clare și progres vizibil. Conținutul poate fi prezentat sub forma unor povești interactive sau scenarii care necesită soluții.
- Învățare: Elevii pot câștiga puncte sau ecusoane pentru finalizarea sarcinilor, participarea la discuții sau atingerea anumitor obiective de învățare. Clasamentele pot stimula o competiție sănătoasă și colaborarea.
- Evaluare: Evaluările pot fi transformate în "quest-uri" sau "misiuni finale", unde elevii își demonstrează cunoștințele într-un mod mai dinamic. Feedback-ul poate fi oferit instantaneu, similar sistemelor de punctaj din jocuri. Tehnologia joacă un rol crucial, de la platforme dedicate de gamificare până la aplicații simple care integrează elemente ludice.

Provocări și recomandări

Deși beneficiile sunt numeroase, implementarea gamificării poate ridica și provocări, cum ar fi riscul de a superficializa învățarea dacă designul nu este bine gândit, sau necesitatea unor resurse tehnologice adecvate. Pentru a maximiza impactul, este esențial ca:

- Obiectivele educaționale să rămână prioritare: Elementele ludice trebuie să sprijine și să amplifice învățarea, nu să o înlocuiască.
- Designul să fie bine echilibrat: O combinație de provocări, recompense și colaborare este ideală.
- Feedback-ul să fie constant și constructiv: Acesta trebuie să ghideze elevii spre îmbunătățire.
- Formarea profesorilor să fie adecvată: Cadrele didactice trebuie să înțeleagă principiile gamificării și să fie pregătite să le aplice eficient.

Gamificarea reprezintă mai mult decât o tendință; este o strategie validă și puternică pentru a transforma actul educațional într-o experiență mai captivantă, mai relevantă și, în cele din urmă, mai eficientă. Prin integrarea inteligentă a elementelor ludice și tehnologice, putem oferi elevilor nu doar cunoștințe, ci și plăcerea de a învăța și de a descoperi, pregătindu-i pentru provocările unui viitor în continuă schimbare.

Bibliografie recomandată:

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. În CHI Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 9-12).

Nicholson, S. (2012). *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. Games+Learning+Society (GLS) Conference.

Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Bibliomotion.

„ÎNVĂȚAREA PRIN JOC. CUM SCHIMBĂ GAMIFICAREA PREDAREA ȘI EVALUAREA”

Regep Nida Nermin,

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă “Maria Montessori” Constanța

Educația modernă se confruntă cu provocări semnificative în contextul unei societăți dinamice și în continuă schimbare. În acest context, rolul profesorului nu mai este doar de a transmite informații, ci și de a găsi metode eficiente și atractive de a menține interesul elevilor, de a le stimula creativitatea și gândirea critică. Una dintre cele mai eficiente metode moderne de predare și evaluare este jocul – un instrument pedagogic complex, care îmbină învățarea cu plăcerea și motivația.

Jocul este o activitate fundamentală în viața copilului. Încă din primii ani de viață, copiii învață despre lumea înconjurătoare prin joc. Acest fapt este confirmat de numeroase studii psihopedagogice, care subliniază importanța jocului în dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a copilului. În contextul educațional, jocul devine un mijloc prin care elevii pot învăța într-un mod activ, participativ și plăcut.

În predare, jocul permite o abordare interdisciplinară și integrată a conținuturilor. Prin activități ludice, profesorii pot introduce noțiuni noi într-un mod atractiv, pot consolida cunoștințele deja dobândite sau pot stimula curiozitatea și dorința de explorare. De exemplu, învățarea alfabetului prin cântece și jocuri de cuvinte, aplicarea noțiunilor de matematică prin jocuri de tip „magazin” sau dezvoltarea gândirii logice prin puzzle-uri și rebusuri contribuie la o mai bună înțelegere și retenție a informațiilor.

Jocul ca metodă de evaluare

Pe lângă predare, jocul poate fi utilizat cu succes și în procesul de evaluare. Evaluarea tradițională, axată pe teste scrise și răspunsuri standardizate, nu reușește întotdeauna să reflecte fidel nivelul de înțelegere și aplicare al cunoștințelor. Prin contrast, evaluarea prin joc permite observarea elevilor în contexte autentice, dinamice, în care aceștia își pot demonstra abilitățile fără presiunea notelor sau a formalismului.

Jocurile de rol, concursurile pe echipe, simulările, quiz-urile interactive sau platformele educaționale care transformă evaluarea într-o competiție prietenoasă sunt doar câteva exemple de metode ludice eficiente. Acestea nu doar că oferă feedback imediat profesorului, ci contribuie și la dezvoltarea spiritului de echipă, a capacității de adaptare și a gândirii creative în rândul elevilor.

Beneficiile jocului în procesul educațional

Integrarea jocului în predare și evaluare aduce numeroase beneficii. În primul rând, crește motivația elevilor. Copiii sunt mai receptivi atunci când învățarea este asociată cu distracția și provocarea. În al doilea rând, jocul facilitează învățarea activă, colaborativă. Elevii învață unii de la alții, comunică, negociază și rezolvă probleme împreună. În al treilea rând, jocul contribuie la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de școală și învățare.

De asemenea, folosirea jocului în evaluare permite o mai mare flexibilitate și adaptare la stilurile individuale de învățare. Un elev introvertit, de exemplu, poate performa mai bine într-un joc digital interactiv decât într-un test oral clasic. În plus, evaluarea ludică reduce stresul asociat cu testarea și oferă un mediu mai prietenos și mai empatic pentru exprimarea cunoștințelor.

Ce este gamificarea?

Gamificarea presupune integrarea unor elemente specifice jocurilor – precum punctaje, insigne, niveluri, clasamente, provocări, recompense sau misiuni – în activitățile educaționale. Scopul nu este doar distracția, ci creșterea implicării, a motivației și a eficienței învățării. Astfel, elevii nu mai sunt doar receptori pasivi de informație, ci participanți activi într-un „joc” al cunoașterii, unde fiecare reușită este recunoscută și valorizată.

Una dintre cele mai importante contribuții ale gamificării este creșterea motivației intrinseci. Elevii sunt atrași de provocările jocului, de sentimentul de progres și de recompensele oferite. În loc să perceapă învățarea ca pe o obligație, o privesc ca pe o aventură.

Gamificarea favorizează și învățarea activă și colaborativă. Prin jocuri de echipă, misiuni de grup sau competiții prietenoase, elevii colaborează, comunică și învață unii de la alții. De asemenea,

învățarea devine mai personalizată, deoarece elevii pot parcurge conținuturi în ritm propriu, pot alege trasee de învățare și pot primi feedback imediat, adaptat nivelului lor.

Evaluarea este adesea asociată cu stresul și anxietatea. Gamificarea schimbă acest paradigma, transformând evaluarea într-o activitate dinamică și pozitivă. Spre exemplu, quiz-uri interactive, aplicații educaționale, escape room-uri tematice sau badge-uri pentru îndeplinirea unor sarcini devin instrumente eficiente pentru a măsura progresul elevilor într-un mod relaxat și motivant.

Evaluarea prin gamificare permite, de asemenea, monitorizarea continuă și feedback-ul imediat. Platforme precum Kahoot, Quizizz, Wordwall sau ClassDojo oferă date în timp real despre performanța elevilor, ceea ce ajută profesorii să ajusteze predarea și să ofere sprijin personalizat.

Cu toate beneficiile sale, gamificarea trebuie utilizată cu măsură și discernământ. Un risc este accentul excesiv pe recompensele externe (puncte, premii), în detrimentul motivației intrinseci. De asemenea, nu toți elevii răspund la fel la stimulii ludici – unii pot deveni competitivi în exces, alții pot pierde interesul dacă nu câștigă. Este esențial ca profesorii să echilibreze componentele ludice cu obiectivele educaționale clare și să încurajeze progresul, nu doar performanța.

Gamificarea nu este un simplu trend, ci un instrument pedagogic valoros, care aduce un suflu nou în predare și evaluare. Prin crearea unui mediu de învățare interactiv, motivant și centrat pe elev, gamificarea contribuie la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de școală și învățare. Atunci când este utilizată inteligent, cu scopuri clare și adaptată nivelului de vârstă și intereselor elevilor, gamificarea poate transforma radical experiența educațională, făcând-o mai eficientă, mai captivantă și mai relevantă pentru generațiile de azi.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Rusu, C. (2017). Gamificarea în educație – între motivație și eficiență. *Revista de Pedagogie*, Vol. LXV, nr. 2.

Cojocariu, V. M., & Boghian, I. (2014). Gamification în educația formală: provocări și perspective. *Revista Educația* 21.

Gamificarea – Modele și Cercetări Comparative

Școala Gimnazială „Ion Preotu,, Troianul, Teleorman

Prof. Roată Paul

Introducere

Gamificarea este folosirea elementelor din jocuri (cum ar fi punctele, nivelurile, misiunile) în activități care nu sunt jocuri, cum ar fi învățarea la școală. Scopul este de a face procesul mai atractiv, mai motivant și mai distractiv pentru elevi.

1. Ce este gamificarea?

Gamificarea înseamnă folosirea regulilor și mecanismilor de joc (cum ar fi: concursuri, recompense, clasamente) în contexte serioase – cum ar fi educația, munca sau sănătatea.

Exemple de elemente folosite în gamificare:

- Puncte
- Insigne
- Clasamente
- Misiuni/obiective
- Feedback rapid

2. Modele de gamificare în educație

Modelul 1: Classcraft

Este un joc online în care elevii devin personaje (războinic, vindecător, magician) și primesc puncte pentru participare, temele făcute sau comportament bun. Profesorii pot crea misiuni și lecții interactive.

Modelul 2: Kahoot!

Este o platformă cu quiz-uri interactive. Elevii răspund la întrebări în timp real și primesc puncte pentru răspunsurile corecte și rapide.

Modelul 3: Duolingo

Este o aplicație pentru învățarea limbilor străine, care folosește niveluri, puncte și recompense pentru a încuraja învățarea zilnică.

3. Cercetări comparative despre gamificare

Cercetare 1: Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca

Un studiu a arătat că elevii care au folosit jocuri educative au fost mai motivați și au avut rezultate mai bune decât cei care au învățat tradițional.

Cercetare 2: Studiu internațional – Journal of Educational Psychology

S-a descoperit că gamificarea funcționează cel mai bine când este combinată cu activități reale, nu doar online. Elevii au devenit mai implicați și mai activi la clasă.

4. Avantajele și dezavantajele gamificării

Avantaje:

- Crește motivația
- Încurajează colaborarea
- Face lecțiile mai interesante
- Oferă feedback imediat

Dezavantaje:

- Poate distrage atenția de la conținut
- Nu toți elevii reacționează bine la competiție
- Necesită timp pentru pregătirea activităților

Concluzie

Gamificarea este o metodă modernă și eficientă de a face învățarea mai plăcută. Atunci când este folosită corect, poate transforma sala de clasă într-un loc mai activ și mai motivant pentru elevi.

Bibliografie:

- www.classcraft.com
- www.kahoot.com
- Revista *Psychology of Education*
- Studii UBB Cluj-Napoca despre metode alternative de învățare

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

Autor: Rotariu Camelia

Instituția de proveniență: Școala Gimnazială „Regina Maria”

Odată ce jocurile video au devenit o parte integrantă a culturii moderne, a crescut astfel și potențialul acestora de a influența pozitiv procesul educațional. Studiile arată că până la vârsta de 21 de ani, tinerii petrec în jocuri un număr similar de ore cu cel petrecut în școală, fapt care îi face receptivi la metode educative inspirate din lumea virtuală. Astfel, gamificarea se conturează drept una dintre cele mai eficiente metode de motivare și implicare în educație, mai ales că mulți elevi și studenți își doresc să fie parte din acest proces. Conceptul de gamificare provine din industria digitală și a fost adoptat ca termen distinct în 2008, însă popularitatea sa a crescut abia după 2010, odată cu renunțarea la termeni similari precum „productivity games” sau „funware”. Conform raportului „Global Education Gamification Market 2016–2020”, se estimează că piața educației bazate pe gamificare va crește cu peste 66% într-o perioadă scurtă, semnalând astfel o schimbare profundă a metodelor tradiționale de predare. Numeroase studii subliniază beneficiile gamificării în educație, evidențiind impactul pozitiv asupra implicării, motivației, atitudinii, colaborării, performanțelor și comportamentului elevilor. Aceste avantaje se bazează pe patru libertăți esențiale oferite de gamificare:

1. Libertatea de a greși – Într-un mediu lipsit de consecințe negative majore, elevii își pierd teama de eșec, ceea ce le crește încrederea și dorința de a continua să învețe.
2. Libertatea de a experimenta – Absența fricii de greșeli sporește curajul de a încerca metode noi de învățare, ceea ce favorizează o înțelegere profundă și creativă a informațiilor.
3. Libertatea de a-și asuma alte identități – Adoptarea unor roluri sau perspective diferite în procesul de învățare îi ajută pe elevi să dezvolte empatie, gândire critică și competențe sociale.
4. Libertatea de alternare între efort și relaxare – Similar jocurilor, învățarea prin gamificare echilibrează perioadele de muncă intensă cu momente de relaxare, prevenind astfel oboseala mentală.

Gamificarea este, așadar, o metodă inovatoare, menită să transforme procesul educațional într-unul mai atractiv și mai eficient, oferind profesorilor oportunitatea de a stimula elevii prin jocuri educaționale, activități interactive și soluții creative. Prin astfel de metode, elevii nu doar că devin mai implicați, ci își dezvoltă și competențe cheie, precum gândirea divergentă,

comunicarea și colaborarea. Un alt beneficiu important este că elevii sunt motivați să participe activ, știind că efortul lor va fi recunoscut. Prin acest proces, învățarea devine plăcută, iar informația este asimilată mai ușor datorită stimulării emoțiilor pozitive și a interacțiunii constante. În concluzie, gamificarea, aplicată corect și adaptată nevoilor clasei, poate susține semnificativ predarea istoriei, contribuind la formarea unor elevi autonomi, activi și capabili să înțeleagă lumea în care trăiesc. Se recomandă ca profesorii să fie sprijiniți prin formare continuă și resurse adecvate pentru a implementa cu succes aceste metode online care transformă gamificarea într-un instrument puternic și modern. Această metodă generează reacții emoționale autentice – bucurie, entuziasm, curiozitate – factori esențiali în învățarea eficientă.

În mod particular, gamificarea poate sprijini în mod direct învățarea limbilor străine, oferind elevilor un cadru interactiv și atractiv. Elemente precum punctajele, recompensele și clasamentele sporesc motivația, în timp ce activitățile ludice îi ajută pe elevi să își îmbunătățească vocabularul, gramatica sau abilitățile conversaționale. Competițiile și provocările devin astfel stimuli eficienți pentru progresul constant.

De asemenea, gamificarea presupune creativitate din partea ambelor tabere: profesori și elevi. Mecanismele esențiale ale jocurilor – interacțiunea, feedback-ul constant, asumarea riscurilor într-un mediu sigur, personalizarea experienței – sunt ușor de adaptat în cadrul educațional. Asemenea jocurilor, procesul educativ devine mai plăcut, mai motivant și mai aproape de nevoile reale ale elevilor. Din proprie experiență didactică, acumulată în peste două decenii, am observat că profesorul trebuie să fie primul partener de joc al elevilor. Astfel, se construiesc relații de încredere, iar procesul de învățare devine mai firesc, mai deschis. Una dintre cele mai mari provocări actuale este să menții entuziasmul elevilor față de școală, iar gamificarea oferă soluții concrete: învățare centrată pe elev, personalizată, bazată pe creativitate și acceptarea greșelii ca parte firească a evoluției. Aplicarea gamificării necesită, desigur, resurse adecvate. În lipsa infrastructurii digitale, unele activități pot fi adaptate prin metode tradiționale, însă integrarea tehnologiei facilitează enorm acest proces. În concluzie, jocul ca metodă de predare nu este o noutate, însă astăzi el trebuie regândit strategic pentru a stimula creativitatea, implicarea și gândirea critică a elevilor. În special în predarea disciplinelor umaniste, precum istoria, gamificarea s-a dovedit a fi un instrument excelent pentru combaterea demotivării, a rutinei și a predării bazate pe memorare mecanică. Integrarea elementelor ludice în lecțiile de istorie transformă procesul educațional într-unul captivant și relevant. Elevii își asumă roluri, îndeplinesc misiuni, explorează perspective diverse și dezvoltă gândirea critică și abilitățile

colaborative, esențiale în secolul XXI. Profesorul devine un facilitator al învățării, iar relația profesor-elev cunoaște îmbunătățiri vizibile.

În concluzie, gamificarea, aplicată inteligent și adaptată specificului fiecărei clase, poate susține cu succes modernizarea predării istoriei și dezvoltarea unor generații de elevi implicați, autonomi și motivați să înțeleagă lumea în care trăiesc.

PLAN DE LECȚIE

Clasa: a IV-a

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: Basme românești

Tema lecției: Exersarea elementelor de structură ale basmului prin joc

Tipul lecției: Consolidare

Durata: 45 minute

Competențe specifice vizate:

- Identificarea elementelor specifice basmului.
- Exprimarea de opinii în legătură cu întâmplările și personajele din basm.
- **Obiective operaționale:**

Elevii vor fi capabili să:

- Recunoască elementele structurale ale unui basm (introducere, cuprins, încheiere, personaje, formule specifice).
- Aplice cunoștințele în sarcini ludice.
- Lucreze colaborativ în echipe pentru a rezolva provocări gamificate.
- **Metode și strategii didactice:**
- Învățare prin joc
- Lucru pe grupe
- Exerciții interactive
- Joc de tip „Escape Room” / „Treasure Hunt” digital

Resurse didactice:

- Platforma **Wordwall** / **Kahoot** / **Genially** (jocuri create pentru recapitulare)
- Cartonașe cu provocări / coduri QR
- Tablă interactivă sau videoproiector

Desfășurarea lecției:

1. Moment organizatoric: (5 min)

- Salutul elevilor, verificarea prezenței, pregătirea materialelor.

2. Captarea atenției: (5 min)

- Se prezintă un „mister” al lecției: „Spiridușul Cărților a amestecat elementele unui basm. Ajută-l să le pună în ordine, iar la final vei descoperi parola secretă!”

3. Dirijarea învățării: (25 min)

- Elevii sunt împărțiți pe echipe și primesc sarcini succesive gamificate:
 - Quiz online (Kahoot) cu întrebări despre basme.
 - Joc de asociere (Wordwall) cu personajele și rolurile lor.
 - Joc tip „Escape the Story” creat în Genially (îndeplinesc provocări pentru a dezlega firul narativ corect).

4. Fixarea cunoștințelor: (5 min)

- Fiecare echipă prezintă soluția finală, iar profesorul validează printr-o cheie de răspuns afișată pe tablă.

5. Încheierea activității: (5 min)

- Feedback rapid: „Ce ți-a plăcut azi?”, „Ce ai învățat prin joc?”.
- Oferirea de „insigne digitale” pentru participare.

Evaluare: Autoevaluare, evaluare colegială, evaluare prin jocuri interactive

BIBLIOGRAFIE:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
3. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
4. Nicholson, S. (2015). A RECIPE for Meaningful Gamification. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), *Gamification in Education and Business* (pp. 1–20). Springer.
5. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
6. <https://kahoot.com/>
7. <https://wordwall.net/>
8. <https://genial.ly/>
9. <https://learningapps.org/>

Gamificarea în educație: modele teoretice, studii comparative și aplicații pedagogice

Prof. Rus Vasile Gabriel

Școala Gimnazială „Grigore Silași” Beclean

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai promițătoare inovații în educația contemporană, aducând în prim-plan o abordare atractivă și motivantă pentru elevi. Conceptul se referă la utilizarea elementelor de joc (precum puncte, niveluri, recompense, misiuni, avatare și clasamente) în contexte educaționale non-ludice, în vederea stimulării angajamentului și a motivației intrinseci.

Într-o epocă a digitalizării accelerate și a schimbărilor paradigmatică în educație, gamificarea oferă un cadru pedagogic relevant, ancorat în interesele, stilurile de învățare și așteptările elevilor din generația actuală.

MODELE TEORETICE FUNDAMENTALE

Gamificarea în educație își are rădăcinile în mai multe teorii psihologice și educaționale. Un reper esențial este teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000), care susține că motivația umană este susținută atunci când sunt satisfăcute nevoile de autonomie, competență și relaționare.

În acest sens, designul unei lecții gamificate ar trebui să le permită elevilor să facă alegeri, să primească feedback constant și să colaboreze cu alții.

Un alt model notabil este cadrul Octalysis, propus de Yu-kai Chou (2015), care identifică opt factori esențiali în designul gamificării, printre care: sensul epic (misiune semnificativă), dezvoltarea și realizarea (progres și niveluri), creativitatea și feedbackul, influența socială și posesia. Acești factori se regăsesc în sistemele educaționale gamificate care încurajează progresul individual, colaborarea și autorefecția.

Teoria Flow (Mihaly Csikszentmihalyi, 1990) completează această abordare, sugerând că elevii sunt implicați profund în activitățile în care există un echilibru optim între dificultatea sarcinii și nivelul de competență. Gamificarea contribuie la atingerea stării de flux prin provocări progresive, recompense și feedback imediat.

STUDII COMPARATIVE ȘI CERCETĂRI EMPIRICE

Literatura de specialitate oferă numeroase exemple de aplicare a gamificării în contexte educaționale variate. Revizuirea sistematică realizată de Hamari, Koivisto și Sarsa (2014) a analizat peste 20 de studii empirice și a concluzionat că gamificarea poate avea un impact

pozitiv semnificativ asupra angajamentului, participării și performanței academice, cu condiția ca designul să fie bine adaptat grupului țintă.

Într-un studiu experimental realizat în Finlanda, elevii de gimnaziu care au participat la un program de matematică gamificat au arătat o creștere semnificativă a motivației și a interesului față de conținut, în comparație cu grupul de control. Studiile desfășurate în SUA (Landers, 2014) subliniază importanța corelării dintre obiectivele pedagogice și mecanismele de joc. Un simplu clasament sau o recompensă arbitrară nu generează automat o învățare profundă. În schimb, combinarea gamificării cu învățarea bazată pe proiecte sau învățarea colaborativă conduce la rezultate mai solide.

Comparativ, sistemele educaționale din Europa de Nord, precum cel suedez sau finlandez, integrează gamificarea în strategiile naționale de educație digitală. În școlile din Norvegia, de exemplu, sunt utilizate aplicații care permit elevilor să avanseze în „lumi educaționale” personalizate, unde conținutul este livrat sub formă de misiuni cu feedback instant. În România, deși utilizarea gamificării este în creștere, aplicarea rămâne adesea punctuală și dependentă de inițiativa profesorului.

APLICAȚII PEDAGOGICE ȘI RECOMANDĂRI

Gamificarea poate fi implementată prin două strategii complementare:

1. Micro-gamificarea – aplicarea elementelor de joc în cadrul unor sarcini punctuale (ex: chestionare interactive, exerciții cu punctaje, clasamente săptămânale).

2. Macro-gamificarea – transformarea întregii structuri a cursului într-un „joc” cu etape, niveluri, provocări, roluri și misiuni.

Pentru o aplicare eficientă, se recomandă:

- Utilizarea platformelor digitale precum Classcraft, Kahoot, Quizizz, Genially, BookWidgets.

- Îmbinarea elementelor de joc cu metode participative (învățare prin proiecte, peer-learning).

- Asigurarea unui echilibru între competiția sănătoasă și cooperarea în echipă.

- Introducerea unor mecanisme de feedback constructiv și reflecție (ex: jurnale de progres, autoevaluări gamificate).

- Adaptarea nivelului de dificultate pentru a menține interesul și a evita frustrarea.

CONCLUZII

Gamificarea oferă un cadru educațional dinamic și motivant, cu un potențial semnificativ în formarea elevilor autonomi, implicați și colaborativi. Totuși, impactul real depinde de modul în care este integrată în contextul pedagogic, de cunoașterea profundă a

teoriilor motivaționale și de capacitatea profesorului de a proiecta experiențe de învățare captivante și relevante.

Bibliografie

1. Bocoș, M. (2013) *Teoria și practica instruirii*, Ed. a II-a, Editura Paralela 45.
2. Cerghit, I. (2006) *Metode de învățământ*, Ediția a V-a, Editura Polirom.
3. Chiș, V. (2005) *Instruirea asistată de calculator*, Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
4. Holone, H. (2019) *Gamificarea educației*, Revista de pedagogie, nr. 2/2019.
5. Lupu, D., & Lupu, R. (2020) *Gamificarea ca strategie educațională în învățământul online*. Revista Învățământului Preuniversitar, nr. 3.

Gamificarea în activitatea didactică – între inovație și necesitate

Prof.dr. Rusu Georgiana -Liceul Teoretic de Informatica “Grigore Moisil” Iasi

Specialiștii în educație trag un semnal de alarmă asupra efectelor excesive ale tehnologiei. Elevii devin tot mai puțin receptivi la stimulii reali și din ce în ce mai dependenți de recompensele imediate oferite de jocurile virtuale. Această tendință se manifestă prin scăderea motivației pentru învățare, apatie, dificultăți de concentrare și izolare socială. În astfel de condiții, cadrul didactic, oricât de bine pregătit ar fi, nu mai poate concura cu universul fantastic al jocurilor, plin de culori, provocări și recompense instantanee.

Totuși, soluția nu este excluderea totală a tehnologiei sau a jocului din educație, ci integrarea controlată și inteligentă a elementelor pozitive ale acestora în procesul instructiv-educativ. Gamificarea vine tocmai în întâmpinarea acestei nevoi, propunând o adaptare a strategiilor pedagogice la nevoile elevilor de azi.

Ce este gamificarea?

Termenul „gamification” a fost introdus de Nick Pelling în 2002 și se referă la utilizarea mecanismelor din jocuri (reguli, obiective, feedback, recompense) în contexte care nu sunt jocuri. În educație, gamificarea presupune transformarea activităților de predare-învățare-evaluare în experiențe mai atractive, în care elevii sunt implicați activ, se simt motivați și primesc feedback constant asupra progresului lor.

Gamificarea se bazează pe trei piloni fundamentali:

- Elementul mecanic – presupune existența unor reguli clare, a unui timp limită, a unor obiective și a unei structuri prestabilite.
- Elementul dinamic – include provocările, recompensele, competiția și colaborarea.
- Elementul component – sunt instrumentele concrete folosite: punctaje, medalii, nivele, avatare, diplome sau badge-uri.

Formare europeană – experiența Erasmus+

Pentru a înțelege și aplica eficient principiile gamificării, cadrele didactice de la Școala Gimnazială „Alexandru cel Bun” din Iași au participat la cursul „Discover the power of game-based learning and gamification in education”, desfășurat în Bologna, Italia (februarie 2023), în cadrul proiectului Erasmus+. Experiența din Italia a fost gândită chiar sub forma unui joc, cu personaje, niveluri și misiuni, exact cum sunt structurate jocurile video preferate de elevi. Profesorii au participat la activități practice precum Escape Room, The Story, Battleship Game, Omar Game și Activity Race. Cursul a pus accent pe implicarea directă, colaborare, creativitate și rezolvarea de probleme, oferind un model autentic de gamificare aplicată. Ulterior, experiențele acumulate au fost diseminate în cadrul școlii prin activități dedicate elevilor și profesorilor, dar și prin participarea la simpozioane educaționale de amploare.

Tehnici aplicate în activitatea didactică

1. Metoda The Story – bazată pe transmiterea unui mesaj între elevi, dezvoltă atenția, memoria, sinteza și logica.
2. Omar Game – combină desenul și exprimarea verbală, stimulând creativitatea și înțelegerea.
3. Battleship Game – asociază informații printr-un joc competitiv, ideal pentru fixarea cunoștințelor.
4. Activity Race – elevii colaborează folosind coduri nonverbale pentru a rezolva sarcini, întărind spiritul de echipă.
5. Puzzle digital – utilizarea platformei jigsawplanet.com pentru descoperirea de imagini relevante în procesul de învățare.

Impactul în comunitatea educațională

Gamificarea nu a rămas doar la nivelul clasei. La Școala Gimnazială „Alexandru cel Bun”, a fost creat Clubul „Jocurile și gamificarea”, în cadrul căruia profesorii și elevii experimentează constant metode noi. În plus, experiențele au fost valorificate în cadrul Simpozionului „Motivație și performanță în practica școlară”, contribuind la creșterea motivației școlare, reducerea absenteismului și crearea unui climat pozitiv. Cadrele didactice au fost încurajate să creeze Resurse Educaționale Deschise, extinzând impactul gamificării în comunitatea educațională.

Concluzii

Gamificarea nu înseamnă transformarea educației într-un joc, ci folosirea inteligenței pedagogice pentru a integra elemente ludice într-un proces riguros și eficient. Profesorul devine un „conducător de joc”, care își ghidează elevii cu entuziasm spre cunoaștere. Într-o societate în continuă schimbare, gamificarea este mai mult decât o tendință – este o necesitate.

Bibliografie

ALBU, Adriana, ALBU, Constantin, *Asistenta psihopedagogica si medicala a copilului deficient fizic*, Ed. Polirom, Iași, 2000;

CUCOȘ, Constantin, *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare si grade didactice*, Ed. Polirom, Iași, 2008;

GHERGUȚ, Alois, *Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale-strategii diferențiate și incluzive în educație*, Ed. Polirom, București, 2006;

IONELE, Daniela Elena, *Articolul Gamificarea procesului de educatie*, din Revista Profesorului, 2019;

ORDIN pentru aprobarea Metodologiei privind organizarea serviciilor de sprijin educațional pentru copiii, elevii și tinerii cu cerințe educaționale speciale integrați în învățământul de masă, nr. 536/2011;

****Integrarea școlară a copiilor cu CES, Broșură rezumativă a cursurilor din cadrul proiectului "Profesori pregătiți, profesori motivați!"*, Proiect cofinanțat din Fondul Instrumente Structurale prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020;

Văidăhăzan, Remus, *Introducere în Gamificarea didactică*, , Ed. Presa Universitară Clujeană, 2020.

Resurse electronice

https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

<https://www.eduform.snsh.ro/campanie-online/educatie-incluziva-in-romania>

<https://copii.gov.ro/1/copii-cu-cerinte-educationale-speciale/>

<https://app.genial.ly/dashboard?from=login-true>

<https://revistaprofesorului.ro/integrarea-copiilor-cu-dizabilitati-in-sistemul-de-educatie/>

<https://technologyforlearners.com/an-overview-of-the-most-common-special-educational-needs-sen-symptoms-strategies/>

<https://eduacces.ro/ro/resources/psihopedagogia-copiilor-cu-dificulti-de-nvare/document/152/preview>

<https://www.elearning.raa.ro/wp-content/uploads/2021/10/Modul-1-curs-rezidential-Adaptare-curriculara-pentru-copiii-sau-elevii-cu-cerinte-educationale-speciale.pdf>

<https://www.classdojo.com/en-gb/?redirect=true>

<https://edpuzzle.com/>

<https://www.thinglink.com/scene/1643555885689077762>

<https://quizlet.com/live>

<https://nearpod.com/library/>

Într-un context educațional și social aflat într-o continuă transformare, apariția unor metode alternative de stimulare a învățării și implicării utilizatorilor a devenit o necesitate. În această paradigmă, **gamificarea** — definită drept utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc (Deterding et al., 2011) — s-a impus ca o strategie inovatoare cu un potențial remarcabil. De la platforme educaționale interactive până la aplicații de sănătate sau medii corporative, gamificarea se regăsește tot mai frecvent în viața noastră digitală și profesională.

Gamificarea se bazează pe mai multe teorii psihologice și pedagogice. Printre cele mai importante se numără:

- **Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory)** — conform acesteia, motivația umană este influențată de satisfacerea a trei nevoi fundamentale: competență, autonomie și relaționare (Deci & Ryan, 1985). O gamificare eficientă ar trebui să susțină aceste nevoi pentru a genera motivație intrinsecă.
- **Teoria flow-ului** (Csikszentmihalyi, 1990) — experiențele de învățare devin captivante și productive atunci când individul este complet implicat în activitate. Gamificarea poate facilita această stare prin provocări adaptate nivelului utilizatorului.
- **Behaviorismul** — utilizarea recompenselor și penalităților pentru modelarea comportamentului este o trăsătură clasică a jocurilor, aplicabilă și în contextul gamificării.

Aceste teorii fundamentează designul gamificării și oferă un cadru de evaluare științifică a eficienței sale

O serie de articole științifice publicate între 2015 și 2024 confirmă efectul pozitiv al gamificării asupra învățării.

Un studiu realizat de **Hamari et al. (2016)** a demonstrat că integrarea elementelor de joc într-un curs universitar a dus la creșterea participării și satisfacției studenților. Rezultatele au indicat o creștere a motivației extrinseci, mai ales prin utilizarea sistemelor de badge-uri și puncte.

Într-o cercetare sistematică publicată în *Computers & Education*, **Sailer et al. (2017)** au evidențiat că gamificarea poate influența pozitiv rezultatele academice, însă numai atunci când elementele ludice sunt aliniate cu obiectivele pedagogice.

Alte studii, precum cel al lui **Su & Cheng (2019)**, au arătat că gamificarea în învățământul preuniversitar contribuie semnificativ la dezvoltarea abilităților de gândire critică și colaborare, în special atunci când sunt utilizate jocuri educaționale bazate pe povești și misiuni.

Pe lângă educație, gamificarea este din ce în ce mai frecvent utilizată în domeniul sănătății. O meta-analiză realizată de **Johnson et al. (2016)** a arătat că intervențiile gamificate (ex. aplicații pentru fitness sau controlul greutății) au avut un impact pozitiv semnificativ asupra comportamentului participanților. Aplicații precum **Zombies, Run!** sau **Fitbit** folosesc misiuni, recompense și feedback în timp real pentru a stimula activitatea fizică.

Un articol publicat în *JMIR Serious Games* (2022) a concluzionat că utilizatorii aplicațiilor de sănătate gamificate prezintă o rată mai mare de aderență decât cei din grupurile de control. Cu toate că majoritatea cercetărilor evidențiază beneficiile gamificării, există și critici semnificative, susținute empiric.

Mai multe studii (Deci, Koestner & Ryan, 2001) au demonstrat că oferirea exclusivă de recompense externe (puncte, niveluri, trofee) poate diminua motivația intrinsecă pe termen lung. Dacă utilizatorii participă doar pentru a obține recompense, odată ce acestea dispar, dispare și motivația.

Cercetări recente publicate în *British Journal of Educational Technology* (2023) au semnalat că utilizarea leaderboard-urilor sau a clasamentelor poate genera stres, anxietate sau chiar izolare socială în rândul elevilor mai puțin performanți. În unele cazuri, gamificarea a amplificat inegalitățile în procesul de învățare.

Literatura de specialitate indică și o lipsă de **coerență metodologică** în multe studii. Mostre mici, lipsa grupurilor de control și durata scurtă a experimentelor fac dificilă generalizarea concluziilor. În plus, efectele gamificării pe termen lung sunt încă insuficient explorate. Având în vedere potențialul și limitele identificate, cercetătorii sugerează o serie de direcții viitoare:

- **Gamificare personalizată** – adaptată la stilul de învățare, personalitatea și nivelul utilizatorului.
- **Combinarea gamificării cu realitatea augmentată și VR** – pentru a crea experiențe educaționale imersive și multisenzoriale.

- **Gamificarea colaborativă** – accentul pe misiuni în echipă, nu doar pe competiție individuală.
- **Gamificare etică** – respectarea echilibrului între motivația internă și presiunea externă.

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai promițătoare metode de transformare a proceselor educaționale, organizaționale și de sănătate. Rezultatele cercetărilor științifice din ultimul deceniu confirmă că, atunci când este bine proiectată și susținută teoretic, gamificarea poate stimula motivația, învățarea și implicarea utilizatorilor.

Totuși, eficiența sa depinde de calitatea implementării, de adaptarea la context și de echilibrul între motivațiile extrinseci și cele intrinseci. Ca orice instrument educațional, gamificarea trebuie aplicată cu discernământ și evaluată riguros pentru a evita efectele contraproductive. Literatura științifică din 2025 sugerează că viitorul gamificării este unul interdisciplinar, digital și centrat pe nevoile reale ale utilizatorilor

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification*. 49th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Johnson, D., Deterding, S., Kuhn, K. A., Staneva, A., Stoyanov, S., & Hides, L. (2016). *Gamification for health and wellbeing: A systematic review of the literature*. Internet Interventions, 6, 89–106.
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S.

Gamification of the Educational Process: Innovation and Efficiency in Teaching

Author: Sajerli Alina-Ramona, Școala Profesională Dumbrăvița, Maramureș

Introduction

The traditional classroom setting, as well as modern education, often face persistent challenges in capturing and sustaining today's digitally native students' attention. In an era increasingly defined by interactive media and digital entertainment with instant gratification, educators face the imperative to innovate their pedagogical approaches and to create more dynamic and effective learning environments. Gamification, the application of game-design elements and game principles in non-game contexts, has emerged as a powerful strategy with considerable traction across various disciplines to address this challenge within education (Deterding et al., 2011). This article posits that the thoughtful integration of gamification into the educational process, rooted in clear learning objectives, has the potential to improve student motivation, engagement, and learning efficiency, particularly within English as a Second Language (ESL) instruction. Showcasing concrete personal examples of gamified learning environments, this paper aims to demonstrate how game-like and technological elements can transform the teaching-learning-evaluation process, thereby contributing to a more dynamic and effective educational landscape.

Theoretical Framework: Gamification in Education

Gamification in education is more than simply playing games in the classroom; it involves strategically applying game *mechanics* (e.g. points, badges, leaderboards, levels), *dynamics* (e.g. competition, achievement, status) and *aesthetics* to encourage desired behaviours and enhance learning outcomes (Kapp, 2012). The psychological foundations of gamification lie in its ability to tap into intrinsic motivators such as *autonomy*, *competence* and *relatedness*, as well as extrinsic motivators like *rewards* and *recognition* (Ryan & Deci, 2000). When learners are intrinsically motivated, they are more likely to engage deeply with the material, persevere through challenges, and retain information more effectively.

In an ESL context, gamification offers unique advantages. Language acquisition is essentially a process that benefits from repeated exposure, active practice, and immediate feedback- all elements that can be seamlessly integrated through gamified approaches. For instance, the low-stakes environment of a game can reduce anxiety associated with making mistakes, encouraging learners to take more risks in using the target language. Furthermore, the collaborative and competitive aspects often present in gamified activities can foster communication and peer learning, crucial components of language development. Researchers have consistently demonstrated the positive impact of

gamification on student engagement and academic performance across various disciplines (Hamari et al., 2014; Kapp, 2012).

Methodology and Tools: Implementing Gamification in ESL Teaching

The practical application of gamification in an ESL classroom necessitates a diverse array of digital resources and pedagogical strategies. My approach to integrating game-like and technological elements in teaching, learning, and evaluation has evolved significantly over years of practice and continuous professional development. This section elaborates on the specific tools and methods employed, demonstrating their efficacy in fostering a more interactive and engaging learning environment.

The shift to online teaching during the Covid-19 pandemic accelerated the adoption of digital tools. *Google Classroom* became the central hub for disseminating materials, assigning tasks, and facilitating communication. Collaborative tools such as *Google Forms* for quizzes and surveys, *Google Slides* for group presentations, and *Google Docs* for collaborative writing tasks were used to foster peer interaction and collective learning. While the potential of these collaborative tools is immense, their consistent utilization is sometimes hindered by the existing school infrastructure and internet connectivity limitations in rural setting.

A cornerstone of my gamification strategy involves leveraging educational websites and platforms designed to create interactive learning experiences considering that “if children have interest, then education happens”. (Sugata Mitra, 2013)

The quiz-based platform *Kahoot* has been used to design engaging quizzes on diverse topics such as ‘*School Objects*’, ‘*Pets*’, ‘*Problems of the Environment*’, ‘*European Language Day*’ etc. The competitive yet playful nature of *Kahoot*, with its timed questions and immediate feedback, transforms traditional review sessions into exciting challenges, significantly boosting student participation and retention. Similarly, *Quizziz* (now *Wayground*) has been instrumental in creating self-paced quizzes on subjects like ‘*Christmas*’, ‘*London*’, ‘*Sports*’ etc. Its asynchronous learning mode allows students to practice at their own speed, fostering a sense of autonomy while providing valuable performance data.

The integration of *Liveworksheets* has enabled the creation of interactive exercises that combine traditional worksheets with digital elements, offering instant grading and multimedia integration. This has proven particularly useful for grammar practice and vocabulary building, making mundane tasks livelier. *Bookwidgets* was used for a unit on London, allowing for the creation of rich, interactive learning experiences covering various question types and media. To facilitate presentations and visual learning, *Prezi* has been employed for topics such as ‘*Sports*’ and ‘*Appearance*’, taking advantage of

its dynamic zooming interface to present information non-linearly, akin to a quest, which helps maintain student interest.

For vocabulary enrichment, *WordArt* has been invaluable in generating visually appealing word clouds (e.g. *Easter*, *The Environment*), encouraging students to explore thematic vocabulary and expressions in an original way.

Furthermore, a variety of other platforms have been incorporated to diversify gamified activities. More explicitly game-based platforms like *Baamboozle* and *Wordwall* have been used for a wide array of interactive games, from team-based quizzes to matching activities, adding an element of fun and healthy competition to the classroom. *LearningApps* has offered various interactive learning modules, while *Crossword Labs* has provided a quick and efficient way to generate vocabulary crosswords, serving as a low-tech yet effective gamified tool. The integration of *Hidden Object Games* has proven particularly effective for vocabulary acquisition, especially with young learners, as students actively search for and identify items, reinforcing their lexical knowledge in a playful context. *Padlet* has facilitated collaborative brainstorming and idea sharing, acting as a digital bulletin board where students can post responses, questions, or creative content. *Mentimeter* has provided a means for real-time polling, fostering immediate feedback and collective understanding. *Canva* has allowed students to design visually appealing projects and presentations, promoting creativity and digital literacy. The use of *AI-generated flashcards* for vocabulary review has streamlined the creation of tailored learning materials, adapted to individual student needs. Additionally, the strategic incorporation of *YouTube educational videos* has added a multimedia dimension to lessons, making abstract concepts more engaging and accessible, enabling language exposure and cultural exploration. A challenge encountered is that creating personalized digital materials, can be time and energy consuming. In addition, some features are restricted on many educational sites. While these platforms offer clear pedagogical value, free access to Premium functionalities remains a concern that hinders implementation and equitable access to innovative teaching tools. For instance, Padlet only offers 3 ‘padlets’ for free, Bookwidgets has a free trial period of only 30 days, Kahoot gives free access to only two types of questions etc.

My sustained commitment to professional development has been central in strengthening digital competence and pedagogical strategies. Courses such as “*Intelteach- Instruction in the society of Knowledge*” (2010), “*Competence, innovation and professionalism through ICT*” (2013), “*Modern European dimension in teaching English*” (2013), *Relevant curriculum, open education for everyone* (2020), *Active Digital Pedagogy: Strategies and instruments for modern education* (2025), *Google Teacher 1- Intermediate level* (2025) have provided theoretical frameworks and practical skills for

integrating technology effectively and meaningfully. My academic pursuits, including a paper on *Integrating Technology into English Language Classroom* (2016) for my First Degree academic qualification, and attending conferences such as *National RATE Conference- English for 21st century skills* (2017), *The Fischer ELT Exclusive Masterclass-3rd Edition* (2025), along with various webinars and workshops on digitizing education emphasizes a continuous preoccupation with leveraging educational technology to enhance teaching and learning in the ESL classroom.

Results and discussions: Impact on motivation, Engagement, and Efficiency

The systemic integration of gamification, coupled with diverse digital resources, has yielded observable positive impacts on student motivation, engagement, and overall efficiency of the educational process in my English classes. The shift from passive reception of information to active participation is perhaps the most prominent outcome.

Student feedback, consistently indicates a heightened level of enjoyment and enthusiasm for lessons incorporating gamified elements. The competitive nature of *Kahoot* and *Quizziz*, for instance, transforms mundane vocabulary drills into exciting challenges, prompting students to actively recall and apply their knowledge. This increased motivation translates directly into improved participation rates, with even reticent students becoming more willing to contribute and take risks in using English. The instant feedback of most digital platforms also plays a crucial role in reinforcing correct answers and guiding learners towards improvement, fostering a sense of accomplishment and progression.

Engagement levels have substantially risen as a result of varied and interactive activities. The use of *Liveworksheets* and *Bookwidgets*, which combine traditional tasks with interactive components, sustains student attention for longer periods. Projects involving *Canva* and *Prezi*, where students create and present their own content, tap into their creativity and sense of ownership over their learning. Furthermore, collaborative tools like *Padlet* and *Google Docs* encourage peer interaction and shared responsibility. This collaborative engagement not only reinforces language skills but also develops essential 21st-century competencies such as teamwork and digital collaboration.

In terms of efficiency, gamification streamlines various aspects of the educational process. Automated grading on platforms like *Kahoot* and *Quizziz* frees up valuable teacher time, allowing for more individualized feedback and instructional planning. The self-paced nature of some activities (e.g. *Quizziz*, *AI-generated flashcards*) allows students to learn at their own speed, catering to diverse learning styles within the classroom. Moreover, the inherent structure of many gamified platforms provides immediate data on student performance, enabling teachers to quickly identify areas where students are struggling and adjust their teaching strategies accordingly. This data-driven approach to instruction contributes to a more efficient and responsive pedagogical framework.

However, the full potential of these innovations is occasionally constrained by infrastructural limitations. The reliability of internet connection and access to adequate devices in some rural schools can sometimes impede the smooth integration of online platforms and collaborative tools, highlighting the need for investment in educational technology infrastructure. Despite these challenges, the palpable benefits in terms of student motivation, engagement and learning efficiency advocate for the continued exploration and implementation of educational gamified strategies.

Conclusion

Gamification of the educational process, through the strategic integration of game-like elements and technological tools, is revolutionizing contemporary pedagogy. Its application, particularly in the ESL classroom, effectively boosts student motivation and autonomy, deepens engagement, and enhances the overall efficiency of the teaching-learning-evaluation process. The diverse range of digital resources, from interactive quizzes and collaborative platforms to creative design tools and AI-powered learning aids, provides a rich environment for dynamic and experiential learning. Despite ongoing challenges with infrastructure and accessibility, gamification undeniably transforms student attitudes toward learning. By encouraging active participation, promoting intrinsic motivation and providing immediate feedback, gamification creates a more vibrant and effective learning environment, preparing students not only in linguistic competence but also in digital literacy and essential collaborative skills. Continued professional development in digital pedagogy and a sustained commitment to meaningful integration of educational technology are vital to realizing the full potential of gamification, ultimately contributing to a more responsive, engaging, and innovative educational system.

References

- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 9-12). ACM.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud (20.03.2014)

Gamificarea – strategie inovatoare pentru creșterea motivației și implicării în procesul educațional

Autor: prof. Sălăgean Anne-Mari

Instituția: Școala Gimnazială “Aurel Pop”, Oșorhei, jud. Bihor

Rezumat

Gamificarea procesului educațional a devenit una dintre direcțiile majore de inovație în învățământul modern. Această strategie pedagogică implică utilizarea mecanismelor și esteticii specifice jocurilor în contexte non-ludice, cu scopul de a spori motivația, angajamentul și performanța elevilor. În acest eseu sunt analizate fundamentele teoretice, modelele de gamificare relevante și cele mai recente rezultate din cercetările empirice, cu accent pe potențialul educațional și limitele acestei metode.

Fiind un concept cu un relativ grad de noutate, o definiție acceptată unanim este că gamificarea înseamnă adăugarea elementelor și tehnicilor specifice jocului video în contexte care nu sunt considerate, în mod tradițional, jocuri.

Definiția gamificării are trei părți. Prima face referire la elementele specifice jocului video. Exemple de elemente sunt punctele pe care le poți aduna, misiunea de îndeplinit, bara de progres care marchează realizările din joc, nivelurile pe care le poți atinge pe parcursul jocului, avatare, adică reprezentarea grafică a participanților, resurse virtuale, precum armuri, instrumente, haine sau diverse obiecte. Dar jocurile nu sunt definite strict de elementele specifice, ele constituie numai experiența vizuală. Jocurile sunt proiectate după algoritmi, sunt aliniate ultimelor descoperiri în ale tehnologiei, au un fir narativ atrăgător, dar au și o latură artistică. Acestea sunt tehnicile specifice jocurilor video. Katie Salen și Eric Zimmerman definesc jocul ca o mișcare liberă în cadrul unei structuri mai rigide.

Tot în definiție întâlnim noțiunea de context. Jucătorii petrec mult timp în fața dispozitivelor pentru distracția adusă de experiență. Dacă jocul, însă, folosește la rezolvarea unor aspecte legate de realitate sau pentru a învăța ceva, contextul se schimbă. Acțiunea pare aceeași, dar scopul este independent de jocul video.

Un motiv pentru care am putea folosi gamificarea în educație este că jocurile video dispun de o mare putere și de foarte mulți adepți. Jucătorii vor spune deseori că timpul a trecut fără a-și da seama, pentru că sunt implicați într-o activitate care le dă satisfacție imediată și îi provoacă.

Tracy Fullerton denumește jocul ca pe un sistem închis și formal în care jucătorii se angajează voluntar spre a rezolva un conflict. Jesse Schell întărește ideea, susținând că jocurile sunt o activitate de rezolvare a conflictelor cu o atitudine ludică.

Gamificarea este definită de Karl Kapp ca „utilizarea elementelor jocurilor video, esteticii și tehnicilor specifice lor pentru a crește implicarea, a motiva acțiunea, a promova învățarea și pentru a rezolva probleme.” Gamificarea aplică caracteristici asociate jocurilor video, precum tehnica și dinamica jocului în situații diferite de cele ale jocului în sine. Privită drept un concept care poate fi aplicat pedagogiei, gamificarea nu înseamnă să luăm jocurile ca atare pentru a le folosi în procesul de învățământ, ci să adaptăm elementele de joc la conținuturile ce se doresc a fi transmise. Se face apel la dorința copiilor de implicare și la motivarea care vine la pachet cu ceva ce poate fi mai degrabă distractiv, decât repetitiv.

Gamificarea în educație nu înseamnă negarea tuturor procedeelor folosite până în prezent, nu înseamnă minimalizarea eforturilor pedagogilor și ale psihologilor de până acum, ci implică o aliniere la realitatea actuală, cea în care se petrec săptămânal 3 miliarde de ore jucând jocuri video. Gamificarea propune să învățăm de la jocuri, de la elementele și tehnicile folosite, pentru a aduce beneficii procesului de predare-învățare-evaluare. Gamificarea poate fi folosită în orice context educațional și în orice moment al lecției, fiind un instrument puternic. Unul dintre principalele avantaje ale gamificării în educație este capacitatea sa de a transforma sarcinile aparent plictisitoare sau dificile în provocări interesante. Prin introducerea elementelor de joc, elevii sunt motivați să participe active și să depună eforturi suplimentare pentru a progresa. Studiile au arătat că gamificarea poate avea un impact pozitiv semnificativ asupra motivației intrinseci a elevilor, adică dorința lor de a învăța pentru satisfacția personală și interesul față de subiect, mai degrabă decât pentru recompense externe. Aceasta este esențială pentru o învățare profundă și durabilă, deoarece elevii motivați intrinsec sunt mai predispuși să exploreze și să înțeleagă informația transmisă într-un mod mai profund. În plus gamificarea poate contribui la dezvoltarea unor abilități esențiale, cum ar fi rezolvarea de probleme, gândirea critică și colaborarea.

Un alt aspect important al gamificării în educație este feedback-ul imediat și continuu. Spre deosebire de metodele tradiționale de evaluare, unde elevii primesc feedback doar la finalul unui test sau al unui proiect, gamificarea oferă feedback constant, permițând elevilor să-și ajusteze și să-și îmbunătățească performanța în timp real. Acest tip de feedback nu doar că îmbunătățește învățarea, dar și crește încrederea și satisfacția elevilor.

Beneficiile învățării prin gamificare:

- ✓ creșterea motivației și angajamentul elevilor în procesul de învățare;
- ✓ îmbunătățirea abilităților cognitive, precum gândirea critică, rezolvarea de probleme și creativitatea;
- ✓ promovarea colaborării și a lucrului în echipă;
- ✓ stimularea gândirii inovative și a creativității;
- ✓ evaluarea mai eficientă a progresului elevilor.

Provocări și obstacole în implementarea gamificării:

- ✓ resurse limitate, inclusive timp și finanțe pentru a crea și implementa o experiență gamificată de înaltă calitate;
- ✓ lipsa pregătirii profesorilor în domeniul gamificării;
- ✓ găsirea unui echilibru între joc și învățare pentru a evita distragerea de la scopul principal al educației;
- ✓ adaptarea conținutului și a activităților la nevoile și interesele specifice ale elevilor;
- ✓ evaluarea eficacității învățării prin gamificare și demonstrarea rezultatelor pozitive.

Pentru a depăși aceste provocări, este necesară o planificare atentă, o colaborare strânsă între profesori și experți în gamificare, precum și o evaluare constantă a eficacității implementării.

Strategii și exemple de succes în gamificarea educației

Implementarea gamificării în educație necesită o abordare strategică și bine planificată pentru a asigura eficacitatea și sustenabilitatea acesteia. Există numeroase strategii și exemple de succes care demonstrează modul în care gamificarea poate fi integrată cu succes în diferite contexte educaționale. Una dintre cele mai simple și eficiente strategii de gamificare este utilizarea punctelor și a sistemelor de recompense. Elevii pot fi recompensați cu puncta pentru realizarea anumitor sarcini, participarea activă la clasă sau pentru performanțe academice. Aceste puncte pot fi acumulate și schimbate pe recompense, cum ar fi privilegii speciale sau premii. Această metodă nu doar că motivează elevii să participe dar și creează un sentiment de competiție sănătoasă.

Un exemplu de succes al utilizării punctelor și recompenselor este platforma educațională Classcraft. Această platformă transformă sala de clasă într-un joc de roluri, unde elevii lucrează în echipe pentru a câștiga puncta și a debloca niveluri și recompense. Această platformă nu doar că îmbunătățește implicarea și motivația elevilor, dar promovează și colaborarea și sprijinul reciproc.

Printre alte aplicații software care ajută profesorii în demersul didactic se pot aminti:

1. **ClassDojo** - ClassDojo este o sală digitală, un joc destinat managementului clasei, care gamifică procesul de educație. Permite profesorilor să transmită părinților un mesaj rapid cu privire la evoluția copiilor la școală. Elevii sunt reprezentați de avatare inspirate din filmul de animație „Despicable Me “. Aceștia primesc puncte pentru comportamentul indicat de profesor, cum ar fi participare, perseverență, ajutor sau spirit de conducere, efectuarea temei sau dacă au făcut vreun comentariu interesant. Sistemul poate fi accesat la: <https://www.classdojo.com>
2. **CourseHero** - CourseHero facilitează interacțiunea profesor-elev. Programul este un portal online care funcționează ca o suprafață de comunicare și de partajare a cunoștințelor. Site-ul organizează și categorizează documentele încărcate, care în acest mod, devin accesibile. Oferă posibilitatea creării unor pachete de învățare personalizate precum și crearea unui sistem de recompense. Accesarea programului se poate face la următorul link: <https://www.coursehero.com>
3. **Quest to Learn**- această platformă transformă întregul curriculum școlar într-o serie de misiuni și jocuri. Elevii sunt provocați să rezolve probleme complexe și să colaboreze pentru a atinge obiectivele educaționale. Această abordare a demonstrat că elevii nu doar că învață mai eficient, dar și dezvoltă abilități esențiale pentru succesul în viață.
4. **Duolingo**- această platformă folosește o poveste captivantă pentru a ghida utilizatorii prin lecții de limbă străină, recompensându-i cu puncta și insigne pentru realizările lor. Aceasta metodă face ca învățarea unei limbi străine să nu fie doar distractivă ci și eficientă.

În concluzie, gamificarea procesului educațional reprezintă o abordare inovatoare și adaptabilă, cu potențial de transformare a dinamicii clasei și de susținere a motivației elevilor. Totuși, succesul său depinde de o proiectare pedagogică riguroasă, de cunoașterea contextului educațional și de o evaluare continuă a impactului. Prin echilibrarea elementelor ludice cu obiectivele curriculare, gamificarea poate deveni un instrument valoros pentru profesorii secolului XXI.

Bibliografie

1. Deci, E.L. & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.
2. FULLERTON, T. Game Design Workshop, 4th Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, CRC Press, 2014.
3. KAPP, K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.
4. Sailer, M., & Homner, L. (2019). *The impact of gamification on learning: A meta-analysis*. *Educational Psychology Review*, 31, 77–112.
5. SALEN, K., ZIMMERMAN, E. Rules of play: Game Design Fundamentals, The MIT Press, 2003
6. SCHELL, J. The Art of Game Design: a Book of Lenses. Amsterdam, Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008.

Gamificarea procesului educațional: o abordare inovatoare pentru creșterea eficienței pedagogice

Introducere

Transformările societății contemporane, impulsionate de progresul tehnologic, impun o reevaluare a strategiilor educaționale tradiționale. În acest context, gamificarea – definită ca integrarea principiilor și mecanismelor specifice jocurilor în contexte non-ludice – se conturează ca o metodă pedagogică inovatoare menită să sporească implicarea și performanța elevilor în cadrul procesului instructiv-educativ.

Definirea conceptului de gamificare

Gamificarea presupune utilizarea elementelor caracteristice jocurilor (de exemplu, punctaje, niveluri, recompense, provocări și feedback instantaneu) în activități educaționale, având ca obiectiv principal stimularea motivației intrinseci și crearea unui mediu interactiv de învățare. În mod esențial, această abordare nu urmărește divertismentul, ci consolidarea învățării prin implicare activă.

Impactul pedagogic al gamificării

Numerosi cercetători au evidențiat multiplele beneficii ale gamificării în domeniul educației:

- Creșterea motivației elevilor: Elementele ludice favorizează angajamentul cognitiv și emoțional față de activitățile de învățare.
- Oferirea de feedback imediat: Prin intermediul mecanismelor gamificate, elevii primesc informații în timp real despre nivelul performanței, ceea ce facilitează autoreglarea și progresul educațional.
- Dezvoltarea competențelor sociale și colaborative: Activitățile gamificate promovează interacțiunea, lucrul în echipă și competiția constructivă.
- Reducerea anxietății asociate evaluării: Caracterul ludic al exercițiilor permite abordarea greșelilor ca oportunități de învățare, nu ca surse de eșec.

Exemple de implementare

Gamificarea este deja aplicată cu succes în diverse forme:

- Platforme digitale educaționale: Aplicații precum Kahoot!, Classcraft și Duolingo încorporează badge-uri, punctaje și provocări pentru a încuraja participarea și progresul.
- Scenarii narative în sala de clasă: Unele cadre didactice elaborează contexte ficționale în care elevii devin personaje active ale procesului didactic.
- Instrumente de evaluare gamificată: Testele tradiționale sunt înlocuite de quiz-uri interactive și provocări care facilitează învățarea prin explorare.

Considerații metodologice

Aplicarea gamificării presupune o analiză atentă a unor aspecte esențiale:

- Personalizarea experienței de învățare: Este important ca mecanismele de joc să fie adaptate profilului elevilor și stilului de învățare individual.
- Menținerea echilibrului între conținutul educațional și componenta ludică: Obiectivele curriculare trebuie să rămână prioritare.
- Resurse logistice și formare profesională: Implementarea eficientă necesită acces la tehnologie și instruirea adecvată a personalului didactic.

Concluzii:

Gamificarea procesului educațional reprezintă o strategie didactică emergentă, cu potențial deosebit pentru optimizarea actului pedagogic. Prin îmbinarea rigurozității academice cu dinamica jocului, acest model contribuie la crearea unui mediu educațional stimulat, favorabil dezvoltării competențelor cognitive, sociale și afective.

Bibliografie:

Articole din reviste:

- Dichev & Dicheva (2017) – Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain
Explores empirical evidence on gamification's effectiveness and calls for more rigorous research.
- Smiderle et al. (2020) – The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits .
- Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) – Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review
- Balbaa & Abdurashidova (2023) – Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes Through Gamification in Education

Cărți și resurse educaționale:

- Kim, Song, Lockee & Burton (2018) – Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming

- Kapp, Karl M. (2012) – The Gamification of Learning and Instruction

- McGonigal, Jane (2011) – Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World

Discusses how game principles can be applied to real-world challenges, including education.

Platforme educaționale și studii de caz:

- Duolingo, Kahoot!, Quizizz, Classcraft .

Aceste unelte sunt frecvent citate în studii ca :Görkem Celasun & Senem Üstün Kaya (2024) .

Gamificarea- instrument modern pentru învățarea activă

Prof. Sanda Iuliana-Lucia, Palatul Copiilor Craiova, Craiova

În contextul actual, în care tehnologia influențează profund modul în care comunicăm, muncim și învățăm, iar sistemul educațional trebuie să se adapteze rapid. Elevii de astăzi sunt obișnuiți cu interactivitatea și recompensele imediate oferite de jocurile video și aplicațiile mobile. În acest context, *gamificarea* a apărut ca o soluție inovatoare pentru a transforma învățarea într-un proces mai motivant, captivant și eficient.

Gamificarea se referă la *integrarea elementelor specifice jocurilor* – precum punctajele, nivelurile, misiunile, recompensele și clasamentele – în medii non-joc, cum este educația (Deterding et al., 2011). Scopul principal al acestei metode este de a stimula motivația intrinsecă și extrinsecă, de a încuraja implicarea activă și de a susține dezvoltarea competențelor cognitive și sociale.

Teoriile educaționale și psihologice pe care se sprijină gamificarea:

- ✚ *Teoria autodeterminării* (Deci & Ryan, 2000) susține că oamenii sunt motivați atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Gamificarea aplicată corect poate să sprijine toate aceste nevoi.
- ✚ *Modelul fluxului* (Csikszentmihalyi, 1990) arată că oamenii se implică profund în activități care le oferă un echilibru între provocare și abilități. Nivelurile din jocuri pot fi adaptate pentru a menține elevii în „zona de flux”.
- ✚ *Teoria învățării experiențiale* (Kolb, 1984) evidențiază importanța participării active și a reflecției, două componente esențiale în gamificare.

Aplicarea gamificării presupune transformarea elementelor curriculare într-o structură inspirată din jocuri, unde elevii nu doar asimilează informații, ci participă activ la procesul de învățare.

- ✚ *Puncte și badge-uri*: Elevii primesc puncte pentru rezolvarea temelor, participare activă, colaborare sau creativitate. Badge-urile pot marca etape de progres (ex: „Expert în ortografie”).
- ✚ *Misiuni și „quest-uri”*: Sarcinile obișnuite (exerciții, proiecte, teme) sunt prezentate ca misiuni într-o aventură de învățare.
- ✚ *Clasamente (leaderboards)*: Folosite pentru a stimula o competiție sănătoasă, mai ales în activități de grup.
- ✚ *Niveluri și progres vizual*: Elevii pot „urca în nivel” pe măsură ce acumulează cunoștințe și competențe.
- ✚ *Elemente de storytelling*: Lecțiile pot fi încorporate într-o poveste sau temă narativă care captează atenția.

Platforme populare de gamificare:

- ✚ *Kahoot!* – quiz-uri interactive și rapide.
- ✚ *ClassDojo* – sistem de puncte pentru comportament și progres.
- ✚ *Quizizz* – jocuri de întrebări adaptate pe clase și materii.
- ✚ *Duolingo* – învățarea limbilor străine prin mecanisme de joc.
- ✚ *Minecraft: Education Edition* – pentru dezvoltarea creativității și colaborării în diverse domenii.

Beneficiile gamificării în procesul educațional:

- ✚ *Creșterea motivației:* Elevii se implică mai mult când învățarea devine o activitate plăcută și recompensatoare (Gee, 2003).
- ✚ *Feedback imediat:* Prin platformele gamificate, elevii primesc feedback rapid asupra performanței lor.
- ✚ *Dezvoltarea gândirii critice și a rezolvării de probleme:* Multe activități gamificate implică decizii rapide și strategii.
- ✚ *Promovarea colaborării și a responsabilității:* Prin jocuri de echipă sau proiecte gamificate.
- ✚ *Reducerea anxietății legate de evaluare:* Testele pot deveni „provocări” sau „aventuri” mai puțin stresante.

Riscurile utilizării gamificării:

- ✚ Accentul pe recompense externe poate diminua motivația intrinsecă.
- ✚ Elevii cu performanțe scăzute pot fi descurajați dacă sistemul devine prea competitiv.
- ✚ Necesită timp și pregătire suplimentară pentru profesori, mai ales în lipsa unor resurse digitale disponibile.
- ✚ Nu toate materiile se pretează în mod egal la gamificare, fiind necesară o adaptare atentă.

Pentru implementare eficientă a acestei metode trebuie să ținem seama de următoarele recomandări:

- ✚ Adaptarea la caracteristicile clasei: fiecare grup de elevi are nevoi și preferințe diferite.
- ✚ Păstrarea unui echilibru între joc și conținut: scopul nu este distracția în sine, ci învățarea.
- ✚ Evitarea suprasolicitării elevilor: prea multe elemente de joc pot deveni obositoare sau plictisitoare.
- ✚ Evaluarea continuă a impactului: prin feedback de la elevi și monitorizarea progresului.

Gamificarea este metoda în care elevii învață cu plăcere, colaborează și se autodepășesc. Folosită moderat și cu creativitate, poate contribui semnificativ la îmbunătățirea calității educației, pregătind elevii nu doar să acumuleze cunoștințe, ci și să devină activi în propriul proces de învățare.

Bibliografie

1. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

2. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference.
4. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
5. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
6. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

EVALUAREA PRIN CHESTIONARE INTERACTIVE LA DISCIPLINA EDUCAȚIE MUZICALĂ

– EXEMPLE DE PE PLATFORMA WAYGROUND

prof. Șandor Ioana

Liceul Teoretic „Lucian Blaga”, Oradea

Evaluarea prin gaming este o metodă eficientă și motivantă pentru elevi, care îmbunătățește învățarea și dezvoltarea competențelor. Față de testele tradiționale, adesea percepute ca sursă de stres sau plictiseală, jocurile propun un cadru atractiv, dinamic și interactiv.

Evaluarea prin jocuri (game-based assessment) transformă procesul de testare într-o experiență interactivă și plăcută. Elevii se simt mai puțin stresați și mult mai implicați atunci când sunt evaluați prin activități ludice, ceea ce duce la o mai bună exprimare a cunoștințelor reale. Există numeroase studii care arată că motivația intrinsecă crește atunci când învățarea și evaluarea se desfășoară într-un mediu bazat pe joc. De asemenea, gaming-ul permite evaluarea în timp real a competențelor multiple, nu doar a cunoștințelor teoretice. Prin jocurile educative, elevii pot demonstra gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor, colaborarea și adaptabilitatea – abilități esențiale în secolul XXI. Spre exemplu, un joc care implică luarea unor decizii rapide pe baza informațiilor acumulate poate arăta mai fidel nivelul de înțelegere al elevului decât un test clasic. În plus, tehnologia din spatele jocurilor educaționale permite feedback instant și personalizat, ceea ce ajută elevii să corecteze greșelile imediat și să progreseze în ritmul propriu. Astfel, procesul de învățare devine mai eficient, iar elevii își dezvoltă încrederea în sine.

Deși nu se încadrează pe deplin în categoria de gaming, **chestionarele interactive online** sunt privite tot sub formă de joc de către elevi deoarece acestea prezintă caracteristici specifice jocurilor și anume:

1. **Elementele ludice:**

- Cronometru (timp limitat)
- Sisteme de punctaj
- Niveluri sau etape
- Feedback imediat (răspuns corect/greșit)
- Clasamente sau „badge”-uri (medalii virtuale)

2. **Interactivitate și implicare:**

- răspunsurile active din partea elevilor îi provoacă să ia decizii rapide și oferă o experiență plăcută – la fel ca un joc.

3. Motivație și competiție:

o bine concepute, aceste chestionare stimulează motivația intrinsecă și extrinsecă, mai ales dacă sunt folosite în competiții între grupe sau în alte contexte ludice (de exemplu, Kahoot, Quizizz, Wordwall).

Una dintre cele mai utilizate platforme de chestionare tip joc este **Quizizz**. Platforma, care în prezent și-a schimbat numele în **Wayground**, oferă posibilitatea generării unor jocuri interactive prin care evaluarea conținuturilor școlare să se realizeze într-un mod considerat atractiv de către elevi.

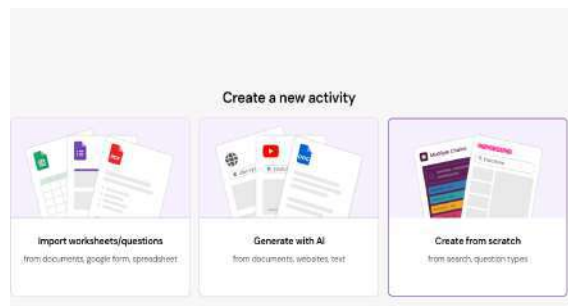
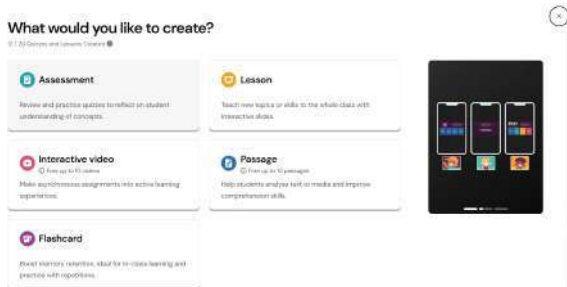
Profesorii care doresc să utilizeze platforma **Wayground** trebuie să își creeze un cont cu alegerea rolului de profesor (pas important pentru funcționalitate). Deși există numeroase chestionare interactive gata de folosit, profesorii sunt invitați să-și creeze propriile materiale, în funcție de stilul personal, de conținuturile predate sau de particularitățile claselor lor.

Pașii prin care se pot realiza chestionare interactive pe platforma **Wayground** (ulterior creării unui cont) sunt:

- accesarea butonului „Create” (în partea stângă, sus):



- selectarea tipului de material ce se dorește a fi creat (în cazul nostru > Assessment) după care ni se oferă posibilitatea de a importa întrebări, de a genera cu AI sau de a realiza chestionarul de la zero.

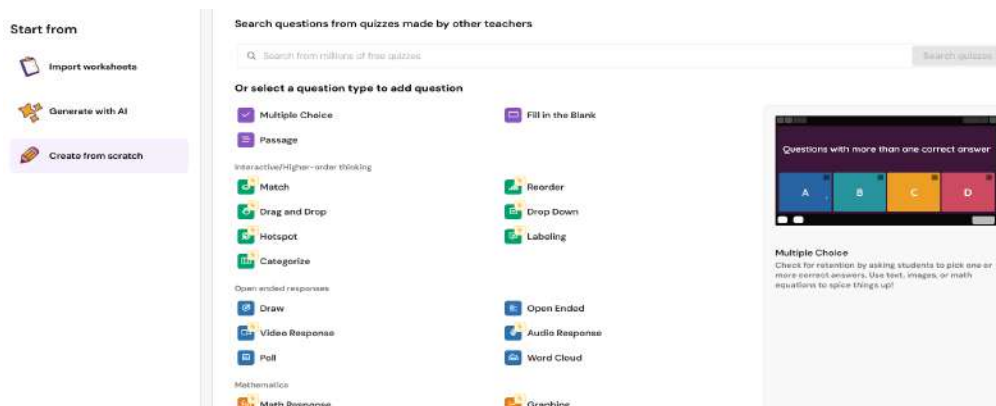


- se vor alege: titlul quizului, nivelul clasei, materia vizată după care se poate trece la formularea întrebărilor, a tipurilor de răspuns precum și stabilirea timpului maxim pentru fiecare întrebare;
- tipurile de răspuns pot fi:
 - o ☒ **Multiple Choice** (alegere multiplă)
 - o ☒ **True/False** (Adevărat/Fals)
 - o ☒ **Fill-in-the-blank** (completare)

-  **Audio/Video** (pentru întrebări media)
 -  **Poll** (chestionar fără răspuns corect)
 -  **Open-ended** (răspuns deschis)
- după finalizarea quizului se poate decide dacă acesta va fi făcut public sau va rămâne privat
 - caz în care el va putea fi folosit doar de către creatorul său și/sau de către elevii acestuia;
 - quizurile realizate pot fi transmise ca temă („Assign homework” - ideal pentru lucru individual, asincron) sau se pot utiliza live, la clasă, în timp real („Start a live quiz”)

Mențiuni!

După cum se poate vedea în captura de mai jos,



multe dintre opțiunile de utilizare a unor variante interesante și interactive precum „match”, „drag and drop”, „reorder”, „audio response”, „video response” etc. sunt acum posibile doar cu un **cont premium**, ceea ce scade cu mult posibilitățile de a concepe materiale cât mai interesante pentru elevi. Cu toate acestea, quizurile realizate în perioada pandemiei și care utilizează tipuri de întrebări premium, pot fi folosite încă, însă numai de către creatorii acestora.

După ce elevii finalizează quizul sunt afișate **rezultatele** privind participanții, răspunsurile corecte/greșite, timpul petrecut, etc, raport descărcabil în format Excel sau PDF. Am ilustrat în cele ce urmează o captură dintr-un astfel de raport:

#	Question	Question Type	Standards	Question Accuracy	Average Time per Question (hh:mm:ss)	Correct	Yet to be graded	Partially correct	Incorrect	Ungraded	Unattempted	Alexandra (Alexandra)	Onisie Bianca (Onisie Bianca)	Anto Sudrigian (Anto Sudrigian)	Sergiu și Mark (Sergiu și Mark)	Isabel (Isabel)
1	În care dintre următoarele cuvinte găsim 3 note muzicale?	Multiple Choice		69%	00:00:25	0	0	0	4	0	0	adormire	adormire	adormire	adormire	adormire
2	Ce notă este aceasta?	Multiple Choice		85%	00:00:07	11	0	0	2	0	0	Re	Re	Re	Re	Do
3	Șinul următoarelor note este:	Multiple Choice		69%	00:00:36	9	0	0	4	0	0	mi, sol, si, re, fa mi, sol, si, re, fa mi, sol, si, re, fa mi, sol, la, si, re mi, sol,				
4	Ce notă este aceasta?	Multiple Choice		77%	00:00:10	10	0	0	3	0	0	la	la	la	la	la
5	Ce cuvânt începe cu silaba notei din imagine?	Multiple Choice		62%	00:00:16	8	0	0	5	0	0	labirint	labirint	labirint	labirint	labirint
6	Ce notă este aceasta?	Multiple Choice		62%	00:00:08	8	0	0	5	0	0	si	si	si	si	si
7	Ordinea notelor din imagine este:	Multiple Choice		62%	00:00:36	8	0	0	5	0	0	do, mi, fa, sol, i do, mi, fa, sol, i do, mi, fa, sol, i do, mi, fa, sol, i do, mi,				
8	Ce cuvânt începe și se termină cu silaba notei din imagine?	Multiple Choice		85%	00:00:25	11	0	0	2	0	0	miini	miini	miini	miini	miini
9	Ce notă este aceasta?	Multiple Choice		69%	00:00:15	9	0	0	4	0	0	sol	sol	sol	sol	sol
10	Cum se numește a doua notă din fragmentul muzical ?	Multiple Choice		92%	00:00:15	12	0	0	1	0	0	do	do	do	do	do
11	Pe a câta linie/spațiu din portativ este așezată nota din imagine?	Multiple Choice		92%	00:00:15	12	0	0	1	0	0	linia a doua	linia a doua	linia a doua	linia a doua	linia a doua
12	Notele de pe spațiile portativului sunt:	Multiple Choice		77%	00:00:29	10	0	0	3	0	0	fa, la, do, mi	fa, la, do, mi	fa, la, do, mi	fa, la, do, mi	fa, la, do, mi
				75%	00:03:38	117	0	0	39	0	0	100%	100%	100%	92%	8
		View Player Data		View Time Data		View Summary										

La disciplina **educație muzicală**, evaluarea prin quizuri interactive este eficientă în cazul unor conținuturi precum: termeni muzicali (tempo, dinamică, formă), elemente de folclor, istoria muzicii, recunoașterea unor instrumente, elemente de teorie muzicală, etc. Conținuturile specifice disciplinei ce nu pot fi evaluate prin astfel de chestionare sunt cele legate de interpretarea muzicală sau creativitatea muzicală (improvizație, compoziție).

Pentru a evidenția utilitatea unor astfel de instrumente didactice, propunem o analiză centrată pe puncte tari și puncte slabe, în funcție de criterii precum interactivitatea, posibilitatea de feedback, accesibilitatea, rapiditatea evaluării, gamificarea, timpul de răspuns, etc.

Tabel comparativ între punctele tari și punctele slabe ale utilizării platformei Wayground (fostă Quizizz) în contextul evaluării școlare:

Aspect	Puncte tari (Avantaje)	Puncte slabe (Limitări)
Interactivitate	Creează un mediu atractiv, asemănător jocurilor, care stimulează participarea elevilor	Poate distrage atenția de la obiectivele educaționale, mai ales pentru elevii mai impulsivi
Feedback	Feedback imediat - ajută la corectarea greșelilor în timp real	Nu permite întotdeauna o analiză detaliată a raționamentului elevului
Accesibilitate	Se poate accesa de pe orice dispozitiv conectat la internet	Necesită conexiune stabilă și dispozitive compatibile pentru toți elevii
Evaluare rapidă	Corectare automată și generare de rapoarte rapide	Risc de trișare în lipsa posibilității de supraveghere riguroasă
Tipuri de întrebări	Suportă întrebări grilă, cu răspuns multiplu, adevărat/fals, sondaje	Nu poate evalua competențe precum argumentarea scrisă, creativitatea sau exprimarea liberă
Gamificare	Clasamentele și punctajele cresc motivația și implicarea	Nu toți elevii răspund pozitiv la competiție sau la formate de tip joc
Timp de răspuns	Îi ajută pe elevi să exerseze gândirea rapidă	Poate pune presiune inutilă dezavantajând elevii care au nevoie de mai mult timp
Ușurință în utilizare	Profesorii pot crea ușor chestionare, pot reutiliza materiale sau pot folosi biblioteci existente	Necesită formare minimă inițială pentru utilizare eficientă de către profesori

Concluzionăm că evaluarea prin gaming nu înlocuiește complet metodele clasice, ci le **completează inteligent**, aducând un echilibru între rigoare și creativitate. Prin urmare, integrarea acestuia în sistemul educațional este o dovadă de adaptare la noile generații și un pas spre o educație mai relevantă și mai eficientă. Așadar, evaluarea prin gaming are un rol din ce în ce mai important în procesul educational, aceasta stimulând implicarea elevilor, evaluând abilități diverse și oferind o formă de învățare activă și plăcută.

Bibliografie:

1. Chirca, L., *Utilizarea platformelor digitale în evaluarea online*, Revista de Pedagogie, București, 2021.
2. Ștefănescu, D., *Gamificarea în educație. Aplicații practice cu Quizizz și Kahoot*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2022.
3. Voiculescu, M., *Evaluarea în educația digitală*, Editura Universitară, București, 2021.

Webografie:

1. <https://wayground.com/admin/my-library/createdByMe>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=rUI-bWFg3rc>

Cercetări comparative privind gamificarea

Șandru Cati – Neluța
Liceul „Ioan Buteanu” Gurahonț, Arad

Cercetările comparative privind gamificarea evidențiază eficiența și limitele acestei strategii în diverse domenii, precum educația, sănătatea și mediul profesional.

O meta-analiză publicată în *Educational Psychology Review* a arătat că gamificarea are efecte pozitive moderate asupra rezultatelor cognitive ($g = 0,49$), motivaționale ($g = 0,36$) și comportamentale ($g = 0,25$) în învățare. Elementele precum ficțiunea narativă și interacțiunea socială (colaborare combinată cu competiție) au fost identificate ca factori care amplifică eficiența comportamentală a gamificării. [1](#)

Într-un studiu experimental, Dindar și colaboratorii au comparat efectele cooperării și competiției gamificate asupra învățării vocabularului englez. Deși nu au existat diferențe semnificative în ceea ce privește efortul, performanța sau motivația, grupul care a participat la activități cooperative a raportat un sentiment mai mare de conexiune socială. Analize comparative ale platformelor educaționale Duolingo și Khan Academy au identificat 17 elemente comune de gamificare, precum puncte, insigne și niveluri. Acestea pot constitui un cadru replicabil pentru creșterea angajamentului elevilor. În domeniul sănătății, o meta-analiză publicată în *Journal of Medical Internet Research* a concluzionat că intervențiile gamificate pot crește activitatea fizică, în special numărul de pași zilnici. Totuși, efectele tind să scadă în timp, sugerând necesitatea integrării gamificării în intervenții mai ample pentru a menține beneficiile pe termen lung.

Pe de altă parte, o analiză sistematică a evidențiat efecte negative ale gamificării, cum ar fi scăderea performanței, demotivarea și comportamentele neetice, în special când sunt utilizate elemente precum clasamentele și competiția excesivă.

În concluzie, cercetările comparative sugerează că gamificarea poate fi un instrument eficient pentru îmbunătățirea învățării și promovarea sănătății, cu condiția unei implementări atente, care să evite efectele negative și să valorifice potențialul colaborativ al acestei abordări.

Eseu realizat cu ajutorul AI.

Îmbunătățirea motivației și implicării elevilor militari la ora de Limba engleză

În contextul educației militare, limba engleză joacă un rol fundamental, nu doar ca limbă de comunicare internațională, dar și ca un instrument esențial pentru formarea unor abilități de colaborare și integrare într-un mediu globalizat, adesea multicultural. Pentru ca elevii să fie motivați și implicați în procesul de învățare, este necesar ca predarea limbii engleze să fie adaptată nevoilor și specificului acestora. O abordare eficientă pentru a atinge acest obiectiv este implementarea metodelor active și a învățării experiențiale, care permit elevilor să aplice cunoștințele într-un context real, relevant și provocator.

Conceptul de Învățare Experiențială

Învățarea experiențială se bazează pe principiul „învăță făcând”, iar elevii învață prin implicarea directă în activități practice, care le permit să aplice noțiunile teoretice într-un context real. În educația militară, acest tip de învățare este deosebit de valoros, având în vedere că elevii sunt obișnuiți să se confrunte cu situații concrete, în care trebuie să își utilizeze rapid abilitățile învățate. Astfel, la ora de limba engleză, învățarea experiențială poate include activități care presupun colaborarea, rezolvarea de probleme, simularea unor scenarii reale de misiuni militare internaționale, utilizarea limbii engleze pentru comunicare și colaborare în echipe.

David Kolb, un teoretician important al învățării experiențiale, subliniază că învățarea se bazează pe patru stadii: experiența concretă, observația reflexivă, conceptualizarea abstractă și experimentarea activă (Kolb, 1984). În cadrul educației militare, aceste etape pot fi folosite pentru a crea activități de învățare care sunt nu doar relevante, dar și captivante pentru elevi.

Metode active pentru îmbunătățirea motivației și implicării elevilor militari la ora de limba engleză

1. Simulări de misiuni internaționale în limba engleză

Una dintre cele mai eficiente metode de învățare experiențială la ora de limba engleză în liceele militare este organizarea de simulări ale misiunilor internaționale. Acestea sunt activități în care elevii își asumă diferite roluri într-o situație de criză sau într-o misiune de pace, iar comunicarea între membrii echipei trebuie să fie realizată în limba engleză. Prin acest tip de activitate, elevii nu doar că învață limba engleză, dar învață și să aplice concepte militare într-un context de colaborare internațională. De exemplu, aceștia pot fi implicați într-o simulare a unei misiuni de salvare a unui prizonier sau a unei intervenții umanitare, în care trebuie să comunice rapid și eficient în limba engleză.

2. Jocuri de rol și dezbateri

Jocurile de rol reprezintă o metodă activă ce stimulează învățarea experiențială, în care elevii sunt încurajați să își asume diverse roluri și să interacționeze între ei în limba engleză. De exemplu, elevii pot juca roluri de comandant, ofițer sau soldat, și pot trebui să coordoneze un plan de acțiune în timpul unei operațiuni. Aceste activități nu doar că încurajează învățarea limbii, dar contribuie și la dezvoltarea unor abilități esențiale, precum gândirea critică, rezolvarea de probleme și leadership-ul. De asemenea, dezbaterile pe teme legate de strategii militare, alianțe internaționale sau securitate globală, desfășurate în limba engleză, pot contribui semnificativ la îmbunătățirea abilităților de argumentare și comunicare a elevilor.

3. Proiecte de grup centrate pe colaborare internațională

Un alt mod de a aplica învățarea experiențială este prin organizarea de proiecte de grup, în care elevii colaborează pentru a rezolva probleme sau pentru a dezvolta soluții legate de cooperarea internațională. De exemplu, un proiect despre strategii comune între armatele unor state poate include cercetarea și prezentarea unor rapoarte, toate realizate în limba engleză. În acest tip de activitate, elevii sunt nevoiți să colaboreze eficient și să își exprime ideile într-o limbă comună, ceea ce le dezvoltă nu doar abilități de comunicare, dar și gândirea analitică.

4. Tehnologii educaționale și aplicații interactive

Tehnologiile moderne pot sprijini învățarea activă, în special prin utilizarea platformelor online și aplicațiilor educaționale. În cadrul educației militare, aceste instrumente pot fi folosite pentru a crea jocuri educaționale, provocări sau teste interactive care încurajează competiția între elevi și îi motivează să învețe limba engleză. De exemplu, elevii pot participa la sesiuni de învățare online în care rezolvă sarcini de limbă engleză într-un context de simulare a unui conflict militar sau de negociere a unei alianțe internaționale. Utilizarea tehnologiei face ca învățarea să fie mai atractivă și mai relevantă pentru tinerii din liceele militare.

Beneficiile metodelor active în învățarea limbii engleze

1. Creșterea motivației elevilor

Metodele active și experiențiale sunt mult mai atrăgătoare pentru elevi comparativ cu metodele tradiționale de învățare. Ele permit elevilor să aplice limba engleză într-un context real, ceea ce le arată utilitatea limbii în viața lor profesională viitoare. Atunci când elevii învață prin experiență, devin mai implicați și mai motivați să participe activ la lecții.

2. Dezvoltarea abilităților de comunicare

Prin jocuri de rol, simulări și proiecte de grup, elevii își îmbunătățesc abilitățile de comunicare într-un mod natural. Aceștia învață să se exprime clar și să colaboreze eficient, aspecte esențiale atât în carierele lor militare, cât și în contextul unor misiuni internaționale.

3. Pregătirea pentru realitățile misiunilor militare internaționale

Simulările și activitățile interactive le permit elevilor să se pregătească pentru misiuni internaționale reale, în care limba engleză este esențială pentru coordonarea cu aliații sau pentru negocierea unor acorduri. Astfel, elevii dobândesc o pregătire practică care le va fi utilă în carierele lor viitoare.

4. Dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor

Activitățile bazate pe învățarea experiențială încurajează elevii să gândească critic și să rezolve probleme complexe într-un context colaborativ. Aceste abilități sunt esențiale în educația militară și în viața profesională a elevilor, deoarece le permit să ia decizii rapide și eficiente în diverse situații.

Concluzie

Îmbunătățirea motivației și implicării elevilor militari în procesul de învățare a limbii engleze este esențială pentru formarea unei generații de militari bine pregătiți și adaptabili. Prin utilizarea metodelor active și a învățării experiențiale, educația militară poate deveni mai relevantă și mai captivantă, ajutând elevii să dobândească abilități de comunicare esențiale pentru viitoarele lor misiuni internaționale. Implementarea simulărilor, jocurilor de rol, proiectelor de grup și tehnologiilor educaționale în predarea limbii engleze contribuie nu doar la dezvoltarea competențelor lingvistice, dar și la formarea unor abilități fundamentale pentru succesul în carierele lor militare.

Bibliografie

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Petre, D., & Dumitru, I. (2018). *Metode Active în Educația Militară*. București: Editura Militară.
- Clark, D. (2017). *The Power of Experiential Learning in Education: How It Can Revolutionize the Classroom*. *Educational Review*, 34(2), 56-70.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. London: Routledge.

Integrarea jocului didactic în procesul educațional:

Inovație și eficiență în predarea Limbii engleze în liceele militare

În contextul educațional contemporan, sistemul educațional se confruntă cu provocarea de a se adapta rapid la schimbările din tehnologie și cerințele pieței muncii. Una dintre cele mai inovative metode de a sprijini acest proces este aplicarea jocului didactic în procesul educativ, care presupune integrarea elementelor de joc în activitățile educaționale, pentru a stimula motivația și implicarea elevilor. În liceele militare, unde educația are un caracter riguros și structurat, gamificarea poate deveni o metodă eficientă de a îmbunătăți predarea limbii engleze, stimulând atât abilitățile lingvistice, cât și dezvoltarea competențelor de leadership, colaborare și rezolvare de probleme. Acest articol explorează cum gamificarea poate transforma orele de limba engleză în liceele militare, oferind beneficii semnificative atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice.

Conceptul de gamificare în educație

Gamificarea în educație reprezintă aplicarea principiilor și tehnicilor din jocuri în activitățile didactice, cu scopul de a spori angajamentul și motivația elevilor. În locul abordării tradiționale, centrate pe lecții teoretice, gamificarea folosește recompense, provocări, competiție și feedback imediat pentru a crea un mediu interactiv și dinamic. Elementele esențiale ale gamificării includ puncte, medalii, leaderboards (clasamente), niveluri de progres și provocări specifice, toate acestea fiind folosite pentru a motiva elevii să participe activ și să progreseze continuu.

În liceele militare, unde disciplina și structura sunt elemente fundamentale, gamificarea poate părea o metodă mai puțin convențională. Totuși, integrarea acesteia în orele de limba engleză poate duce la îmbunătățirea nu doar a abilităților lingvistice, dar și a abilității de a colabora eficient și de a rezolva probleme într-un cadru dinamic.

Beneficiile gamificării în predarea limbii engleze

1. Creșterea motivației și implicării elevilor

Unul dintre cele mai evidente beneficii ale gamificării este creșterea motivației. Conform unui studiu realizat de Anderson și Rainie (2018), gamificarea are capacitatea de a stimula interesul și implicarea elevilor prin integrarea unor elemente ludice în procesul de învățare. În contextul unui liceu militar, unde disciplina este esențială, elevii pot fi motivați prin crearea unui sistem de recompense și provocări care le permit să progreseze în învățarea limbii engleze într-un mod mai captivant și mai puțin formal. Recompensele, cum ar fi punctele pentru participarea activă sau medaliile pentru îndeplinirea sarcinilor complexe, contribuie la menținerea unei atmosfere de învățare pozitive și stimulează competiția sănătoasă între elevi.

2. Dezvoltarea competențelor de colaborare și leadership

În liceele militare, educația nu se limitează doar la dobândirea cunoștințelor teoretice, ci și la dezvoltarea abilităților de leadership și colaborare. Gamificarea poate facilita aceste competențe prin activități de grup și provocări care încurajează munca în echipă. De exemplu, jocurile educaționale de tip quiz, în care elevii sunt împărțiți în echipe și trebuie să răspundă rapid la întrebări de gramatică sau vocabular în limba engleză, promovează spiritul de echipă și conducerea. Acest tip de activitate este benefic în liceele militare, unde formarea caracterului și abilitățile de lider sunt esențiale. De asemenea, integrarea unor misiuni cu scopuri clare și recompense asociate poate ajuta elevii să își înțeleagă rolurile în echipă și să își îmbunătățească abilitățile de coordonare și comunicare, factori esențiali atât în viața de zi cu zi, cât și în carierele lor militare.

3. Învățare activă și feedback instant

Gamificarea permite elevilor să primească feedback imediat în urma acțiunilor lor, ceea ce reprezintă un avantaj semnificativ în procesul de învățare. În jocurile educaționale, elevii pot vedea rapid dacă răspunsurile lor sunt corecte sau greșite, iar acest feedback rapid le permite să își corecteze greșelile și să își îmbunătățească cunoștințele în timp real. De asemenea, prin utilizarea unor aplicații educaționale sau platforme online, profesori pot urmări progresul elevilor

și pot oferi feedback personalizat, ceea ce sprijină dezvoltarea abilităților lingvistice într-un mod mai eficient (Deterding, 2011).

4. Reducerea stresului și a anxietății

Gamificarea poate reduce nivelul de stres și anxietate asociat cu învățarea, prin transformarea lecțiilor într-un proces mai plăcut și mai puțin intimidant. În liceele militare, unde există o presiune semnificativă pentru performanță și disciplină, utilizarea elementelor ludice poate ajuta elevii să se simtă mai relaxați și mai dispuși să participe activ. Jocurile și provocările pot face ca învățarea limbii engleze să fie o experiență mai puțin rigidă și mai accesibilă, promovând în același timp autoîncrederea și dorința de a învăța.

Provocări în implementarea gamificării în liceele militare

În ciuda beneficiilor evidente, implementarea gamificării în liceele militare poate întâmpina și anumite provocări. Una dintre acestea este **rezistența la schimbare**. Profesorii și elevii din liceele militare sunt adesea obișnuiți cu un sistem educațional mai tradițional, iar integrarea unor elemente de joc poate fi percepută ca o distragere de la scopurile educaționale. De asemenea, resursele tehnologice pot fi un impediment, deoarece multe licee militare nu dispun de infrastructura necesară pentru a implementa jocuri educaționale online sau aplicații software avansate.

Totodată, echilibrul între disciplină și ludicitate reprezintă un aspect important. Într-un mediu militar, unde regulile și structura sunt esențiale, este necesar ca gamificarea să fie utilizată cu discernământ, astfel încât să nu afecteze autoritatea cadrelor didactice sau să perturbe disciplina elevilor.

Concluzie

Gamificarea procesului educațional în liceele militare reprezintă o metodă inovativă și eficientă de a spori motivația elevilor și de a îmbunătăți predarea limbii engleze. Prin integrarea elementelor ludice, elevii sunt mai implicați și mai motivați să învețe, dezvoltând totodată competențe esențiale pentru viitorul lor profesional. Deși există provocări legate de implementarea gamificării în acest tip de instituții, beneficiile pe termen lung sunt semnificative. Prin adaptarea acestei metode la particularitățile liceelor militare, educația poate deveni mai atractivă, mai interactivă și mai eficientă.

Referințe bibliografice

- Anderson, C. A., & Rainie, L. (2018). *Gamification in education: The impact of game-based learning on the classroom*. Pew Research Center.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems, 9-15.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
- White, S. (2015). *Gamification in education: A literature review*. Educational Technology & Society, 18(3), 75-83.

Dezvoltarea competențelor digitale și pedagogice ale profesorilor de limba engleză din liceele militare prin utilizarea platformelor interactive și a jocului didactic în predarea limbii engleze

Introducere

În contextul actual al educației, marcat de un ritm rapid de digitalizare, profesorii din toate domeniile trebuie să își adapteze metodele de predare pentru a răspunde noilor cerințe ale educației moderne. În mod particular, în liceele militare, unde disciplina și formarea caracterială sunt esențiale, integrarea tehnologiilor moderne în procesul de învățământ poate să îmbunătățească semnificativ atât competențele pedagogice, cât și cele digitale ale cadrelor didactice. Predarea limbii engleze, ca limbă internațională de comunicare, beneficiază în mod deosebit de pe urma utilizării platformelor interactive și a jocurilor didactice, două dintre cele mai inovative instrumente educaționale.

Acest articol explorează cum utilizarea platformelor interactive și a jocurilor didactice contribuie la dezvoltarea competențelor digitale și pedagogice ale profesorilor de limba engleză din liceele militare, având un impact pozitiv asupra procesului educativ și asupra motivației elevilor.

1. Contextul educațional și provocările profesorilor de limba engleză în liceele militare

Liceele militare sunt instituții care pun un accent deosebit pe formarea fizică, psihologică și intelectuală a elevilor, iar predarea limbii engleze este un element esențial în dezvoltarea competențelor lor academice. Într-un astfel de cadru, profesorii se confruntă cu provocări specifice: pe de o parte, trebuie să mențină un echilibru între cerințele de disciplină și educație academică, iar pe de altă parte, să răspundă nevoilor unei generații care trăiește într-o eră digitală.

Pentru ca procesul de învățare să fie eficient, este necesar ca profesorii să își dezvolte competențele digitale, întrucât tehnologia are un rol din ce în ce mai important în învățământul modern. În acest sens, platformele interactive și jocurile didactice reprezintă soluții inovative ce pot transforma lecțiile de limba engleză într-o experiență captivantă și adaptată nevoilor elevilor. În plus, aceste instrumente permit profesorilor să îmbine învățarea teoretică cu practici interactive și stimulative.

2. Dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor de limba engleză prin utilizarea platformelor interactive

Platformele interactive sunt instrumente esențiale pentru îmbunătățirea competențelor digitale ale cadrelor didactice, în special în domeniul predării limbii engleze. Acestea permit profesorilor să creeze lecții dinamice și personalizate, în care elevii sunt implicați activ în procesul educativ. Printre cele mai utilizate platforme interactive în învățământul liceal se numără Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams și Padlet.

2.1. Google Classroom și Microsoft Teams

Google Classroom și Microsoft Teams sunt două platforme care facilitează gestionarea lecțiilor online și hibrid, permițând profesorilor să împărtășească materiale, să organizeze teme și să comunice cu elevii în timp real. Aceste platforme sunt excelente pentru dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor, întrucât oferă funcționalități variate, cum ar fi crearea de teme interactive, testări, feedback personalizat și colaborarea între elevi pe teme de grup. De asemenea, aceste platforme sunt ușor de utilizat și permit profesorilor să își monitorizeze progresul elevilor într-un mod sistematic și organizat.

2.2. Moodle și Padlet

Moodle și Padlet sunt platforme excelente pentru crearea unor lecții interactive, care includ activități precum quizuri, jocuri educaționale și sesiuni de discuție. Moodle, ca platformă open-source, oferă opțiuni avansate pentru crearea de cursuri personalizate și evaluări complexe. Pe de altă parte, Padlet este ideal pentru realizarea de panouri de discuții, în care elevii pot publica răspunsuri la întrebări, imagini sau resurse multimedia, creând un mediu colaborativ de învățare. Utilizarea acestor platforme ajută profesorii să își dezvolte atât abilități tehnice, cât și pedagogice, prin aplicarea unor metode interactive de învățare.

3. Integrarea jocurilor didactice în predarea limbii engleze

Un alt instrument eficient pentru dezvoltarea competențelor pedagogice ale profesorilor și pentru stimularea implicării elevilor este utilizarea jocurilor didactice. Acestea sunt metode de

gamificare a procesului educațional, care implică elevii într-un mod activ și motivant, transformând învățarea într-o experiență plăcută.

3.1. Beneficiile jocurilor didactice pentru profesorii de limba engleză

Jocurile didactice contribuie semnificativ la dezvoltarea abilităților pedagogice ale profesorilor, întrucât le permit să adopte abordări interactive și inovative. Profesorii pot folosi jocuri precum Kahoot!, Quizizz, Classcraft sau Quizlet pentru a organiza concursuri, teste de vocabular, exerciții de gramatică sau activități de învățare prin colaborare. Aceste platforme sunt ușor de utilizat și permit profesorilor să creeze lecții dinamice, în care elevii sunt încurajați să participe activ și să își îmbunătățească abilitățile lingvistice într-un cadru competitiv și stimulat.

Jocurile didactice sunt eficiente nu doar în a sprijini învățarea, dar și în a crea un mediu educațional mai relaxat, în care elevii se simt încurajați să greșească și să învețe din erori. Acest tip de abordare contribuie la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare, facilitând progresul în învățarea limbii engleze.

3.2. Exemple de jocuri didactice în predarea limbii engleze

Platformele precum Kahoot! și Quizizz permit crearea de quizuri interactive, în care elevii răspund la întrebări legate de vocabular, gramatică sau înțelegerea unui text. Jocurile pot include elemente de competiție, cum ar fi acumularea de puncte sau clasamente, care stimulează dorința de a învăța și de a se implica în activitățile educaționale. Classcraft este o platformă care transformă întregul proces educațional într-un joc, în care elevii pot obține recompense pentru implicare și pentru progresul lor în limba engleză.

Aceste jocuri sunt un instrument valoros pentru dezvoltarea competențelor pedagogice ale profesorilor, întrucât le permit acestora să adapteze lecțiile la ritmul și stilul de învățare al fiecărui elev. În plus, ele promovează învățarea colaborativă și gândirea critică, aspecte esențiale în formarea competențelor de comunicare ale elevilor.

4. Impactul asupra motivației elevilor și performanțelor academice

Utilizarea platformelor interactive și a jocurilor didactice are un impact semnificativ asupra motivației elevilor din liceele militare. Elevii sunt mult mai motivați să participe activ la lecții atunci când aceste activități sunt interactive și atractive. Integrarea tehnologiei și a elementelor de joc în procesul educativ contribuie la creșterea implicării elevilor și la dezvoltarea unei

atitudini pozitive față de învățare. În plus, aceste metode permit personalizarea lecțiilor, ceea ce înseamnă că elevii pot învăța în ritmul lor, adaptându-se mai bine la stilurile lor de învățare.

De asemenea, jocurile didactice și platformele interactive contribuie la o mai bună înțelegere a limbii engleze și la creșterea performanțelor academice. Elevii care sunt implicați activ în învățare sunt mai predispuși să rețină informațiile și să aplice cunoștințele într-un mod creativ.

5. Provocări și soluții în implementarea tehnologiilor educaționale

Deși utilizarea platformelor interactive și a jocurilor didactice aduce numeroase beneficii, există și provocări în implementarea acestora în liceele militare. Printre principalele dificultăți se numără:

- **Accesul limitat la tehnologie:** Unele licee militare, în special în zonele mai izolate, pot avea acces limitat la echipamente sau la internet de mare viteză.
- **Lipsa de formare continuă:** Profesorii pot avea nevoie de instruire suplimentară pentru a utiliza eficient aceste platforme și instrumente.

Pentru a depăși aceste provocări, este necesară o investiție continuă în infrastructura IT a liceelor și un program de formare profesională pentru profesori.

Concluzie

Utilizarea platformelor interactive și a jocurilor didactice în predarea limbii engleze în liceele militare contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor digitale și pedagogice ale profesorilor, îmbunătățind atât motivația elevilor, cât și performanțele academice ale acestora. Deși implementarea acestor instrumente necesită investiții în infrastructură și formarea continuă a cadrelor didactice, beneficiile pe termen lung sunt incontestabile. În acest context, integrarea tehnologiei educaționale este un pas esențial în modernizarea procesului educativ și în pregătirea elevilor pentru provocările unei lumi tot mai digitalizate.

Bibliografie

1. **Johnson, D., & Johnson, R. (2020).** *The impact of game-based learning in the classroom.* Educational Technology Research and Development, 68(2), 325-342.
2. **Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2019).** *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life.* Journal of Personality and Social Psychology, 76(4), 772-790.
3. **Hughes, G. (2018).** *Digital competence in education: New directions and challenges.* Springer.
4. **Rosenberg, M. J. (2018).** *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age.* McGraw-Hill.
5. **Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019).** *From game design elements to gamefulness: defining "gamification".* Proceedings of the 2011 ACM CHI conference on human factors in computing systems, 1-10.

Gamificarea în Educația Primară: Teorii, Modele și Cercetări Comparate

Prof. înv. primar Sasu Persida-Gabriela, Școala Gimnazială „Constantin Săvoiu” Tg-Jiu

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, precum învățarea, pentru a stimula motivația, angajamentul și performanța elevilor. Acest articol explorează fundamentele teoretice, modelele pedagogice și cercetările recente care evidențiază impactul gamificării în procesul instructiv-educativ la clasele primare. Scopul este de a oferi învățătorilor o bază științifică și practică pentru integrarea eficientă a gamificării în lecțiile de zi cu zi.

1. Ce este gamificarea?

Termenul *gamificare* provine din limba engleză (*gamification*) și desemnează utilizarea mecanismelor specifice jocurilor (puncte, niveluri, insigne, provocări, clasamente etc.) în medii non-joc, precum educația. Scopul nu este doar de a „juca”, ci de a transforma învățarea într-o experiență captivantă și interactivă.

2. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea se sprijină pe mai multe teorii psihologice și pedagogice:

- **Teoria autodeterminării** (*Self-Determination Theory* – Deci & Ryan, 1985): accentuează importanța nevoilor psihologice fundamentale – competență, autonomie și relaționare – toate activate prin elemente de joc.
- **Teoria fluxului** (*Flow Theory* – Csikszentmihalyi, 1990): sugerează că oamenii ating performanțe maxime atunci când sunt implicați total într-o activitate provocatoare, dar realizabilă – exact ceea ce oferă jocurile bine structurate.
- **Teoria învățării sociale** (Bandura, 1977): implică învățarea prin observare și imitație, prezentă în jocurile de echipă, competiții și exemple interactive.

3. Modele de gamificare aplicabile în învățământul primar

a. Modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

- *Mecanici*: reguli, puncte, insigne
- *Dinamici*: progres, competiție, cooperare
- *Estetici*: satisfacție, bucurie, descoperire

b. Modelul Octalysis (Yu-kai Chou, 2014)

- Opt factori de motivație care includ semnificație epică, dezvoltare, posesiune, influență socială etc. Poate fi adaptat pentru a crea lecții personalizate, cu misiuni, avataruri și recompense.

c. Modelul SAPS (Status, Access, Power, Stuff)

- Propus de Kevin Werbach, acest model identifică ce tip de recompensă motivează: statut, acces la resurse, control (putere), obiecte virtuale.

4. Cercetări și studii comparative

Studiul 1 – Spania, 2019

Cercetarea efectuată de Domínguez et al. a arătat că elevii din clasele primare implicați în activități gamificate au avut o **creștere cu 18% a performanței** la matematică și limba maternă, comparativ cu grupul de control.

Studiul 2 – România, 2021

Un proiect pilot realizat de Universitatea Babeș-Bolyai a testat o platformă gamificată în 5 școli primare. Rezultatele au indicat o **creștere a motivației intrinseci** și o **scădere a absenteismului** în rândul elevilor de clasele I-III.

Studiul 3 – Finlanda, 2017

În cadrul programului „EduGame”, cercetătorii au observat că introducerea gamificării în predarea limbilor străine a dus la o **îmbunătățire cu 23% a reținerii vocabularului** față de metodele tradiționale.

5. Exemple de practici didactice gamificate

- **„Războinicii cifrelor”**: elevii rezolvă exerciții de adunare și scădere pentru a avansa pe o hartă imaginară.
- **„Insigna cititorului”**: insigne digitale acordate pentru numărul de pagini citite sau fișe completate.
- **Clasamentul clasei**: afișaj săptămânal cu punctele obținute în urma provocărilor didactice.

6. Beneficii și limite ale gamificării

Beneficii	Limite
Crește motivația și implicarea	Necesită timp pentru planificare
Încurajează învățarea colaborativă	Poate crea presiune prin competiție
Stimulează gândirea critică și creativă	Necesită echilibru între joc și conținut
Se adaptează nevoilor individuale	Nu înlocuiește strategiile tradiționale

7. Concluzii și recomandări

Gamificarea oferă învățătorului un cadru inovator de stimulare a învățării active și a motivației elevilor, dacă este implementată cu sens pedagogic și echilibru. Se recomandă:

- Folosirea platformelor digitale precum **Kahoot**, **ClassDojo**, **Wordwall**, dar și jocuri analogice.
- Adaptarea mecanismelor de joc la particularitățile de vârstă.
- Monitorizarea constantă a implicării și a rezultatelor elevilor.

Bibliografie selectivă

1. Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Self-determination theory*.
2. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.

3. Chou, Y.-K. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*.
4. Domínguez, A. et al. (2019). "Gamification in Learning: A Systematic Review."
5. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.
6. Universitatea Babeș-Bolyai. (2021). Raport de cercetare educațională.

GAMIFICATION: Innovation and Efficiency

The Importance of Games in the Teaching Process

Prof. Ionela Victorița Săvulescu

Școala Gimnazială Matei Basarab, Pitești

In recent years, the use of games in the teaching process has gained significant attention from educators worldwide. While traditional methods of instruction often rely on textbooks and lectures, games offer a dynamic and engaging alternative that can significantly enhance students' learning experiences. The incorporation of games into the classroom not only increases motivation but also promotes active participation, creativity, and deeper understanding.

One of the key benefits of using games in education is that they make learning fun. When students enjoy the process, they are more likely to stay focused and retain information. Games provide a sense of challenge and achievement that stimulates interest and curiosity. This is particularly helpful for younger learners, who often find it difficult to concentrate for long periods during conventional lessons.

Moreover, games can improve social and communication skills. Many educational games involve group work or teamwork, encouraging students to collaborate, share ideas, and solve problems together. These interactions help build trust and foster a positive learning environment where students feel more confident to express themselves.

Another important aspect is that games can be adapted to different learning styles and abilities. For example, visual learners might benefit from puzzle games, while auditory learners may prefer language-based or storytelling games. This flexibility allows teachers to personalize their approach, ensuring that all students have the opportunity to succeed.

In addition, games can be used to reinforce key concepts and skills. A maths game, for instance, can help students practice calculations in a more enjoyable way, while a history quiz game can improve memory and critical thinking. Through repetition and instant feedback, students can identify their mistakes and learn from them without the pressure of formal assessments.

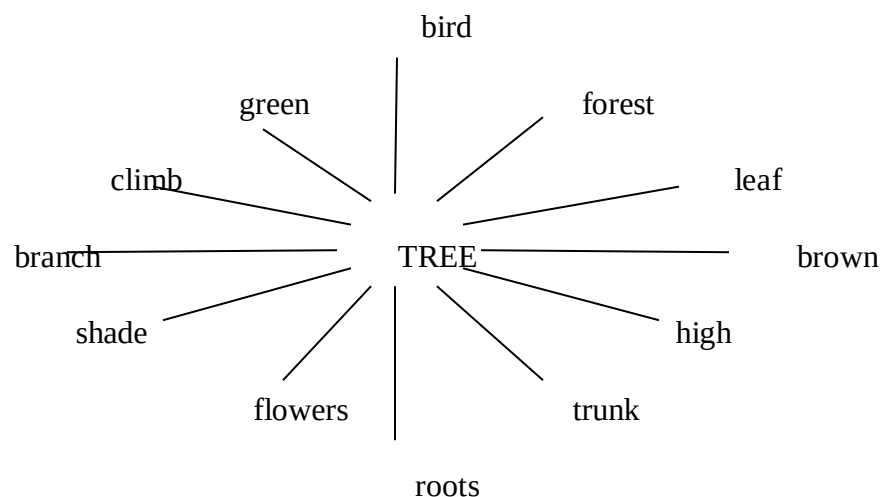
There are many options when organizing such tasks:

- “The teacher could ask students to do the exercises on their own;
- Students could work together in pairs or small groups to find the answers, then compare with other pairs;
- The whole class could decide on answers together;
- The teacher could make teams and the activities could be run as a competition, giving questions in turns to the separate teams and awarding points for right answers” etc. (Scrivener, 1998, p.84).

Ideas for vocabulary activities:

1. Brainstorming round an idea

The teacher writes a single word in the centre of the board and asks students to brainstorm all the words they can think of that are connected with it, every item suggested is written up on the board with a line connecting it to the original word, so that the result is a ‘sun-ray’ picture. This activity is meant for revising words the students already know, but new ones can be introduced as well, by the teacher or/and by the other students. Although there are no sentences or paragraphs, the circle of associated items is in itself a meaningful context for the learning of new vocabulary (Ur, 1991, p.69).



2. Identifying words they know

It can be used as an introduction to the vocabulary of a new reading passage: the students are given a new text and asked to underline all the words they know. Then, they get together in pairs or groups to compare – students who know certain words teach them to the others in the group who don't. Afterwards, they try to guess the meaning of the remaining words together. Finally, the teacher brings the class together to hear the results, checking guesses and teaching new items, if necessary.

This type of activity stresses what the students know rather than what they do not; it encourages student cooperation and peer-teaching; it also “entails repeated exposure to the text and vocabulary items through individual, group and teacher-led stages” (Ur, 1991, p.69).

There are many **types of vocabulary activities and games** such as:

- matching pictures to words;
- matching parts of words to other parts (beginnings and endings);
- matching words to other words (collocations, synonyms, opposites);
- using suffixes and prefixes to build new words from given words;
- classifying items into lists;
- using given words to complete a specific task;
- odd-one-out;
- filling in crosswords;
- filling in semantic maps;
- filling in gaps in sentences;
- word games;
- memory games etc.

Teaching vocabulary words to students does not have to be boring and repetitive. There is a great variety of activities and games meant to energize the class during vocabulary instruction.

With a little creativity, vocabulary instruction can become an exciting time in the classroom for all the people involved.

Here are some activities and games that can be used for students of all ages and which can be adapted to their level of English.

In conclusion, games are a powerful tool in the teaching process. They make learning more interactive, inclusive and effective. By integrating games into lessons, educators can create a more stimulating and supportive environment that encourages students to actively participate and achieve their full potential.

GAMIFICARE A PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

PROF. GABRIELA SCUTARU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ MĂICĂNEȘTI

Gamificarea, prin aplicarea elementelor de design și a principiilor jocurilor în contexte non-ludice, a devenit un domeniu de interes crescând atât în mediul academic, cât și în cel practic. De la educație și sănătate, la marketing și management, gamificarea promite să sporească angajamentul, motivația și performanța utilizatorilor. Acest articol explorează diverse teorii, modele conceptuale și direcții de cercetare comparativă care stau la baza înțelegerii și implementării eficiente a gamificării.

Teorii Fundamentale care Susțin Gamificarea

Succesul gamificării este adesea explicat prin apel la diverse teorii psihologice și sociologice care elucidează motivația umană și comportamentul.

- **Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT):** Dezvoltată de Deci și Ryan, SDT postulează că oamenii sunt motivați intrinsec atunci când nevoile lor psihologice fundamentale de autonomie (control asupra propriilor acțiuni), competență (sentimentul de a fi eficient) și relaționare (sentimentul de apartenență) sunt satisfăcute. Gamificarea poate îndeplini aceste nevoi prin oferirea de alegeri, provocări adecvate nivelului de dificultate și oportunități de interacțiune socială.
- **Teoria Fluxului (Flow Theory):** Mihaly Csikszentmihalyi a descris starea de "flux" ca o experiență optimă în care o persoană este complet absorbită într-o activitate, având un sentiment de energie, implicare totală și plăcere. Gamificarea vizează crearea unor astfel de experiențe prin echilibrarea provocărilor cu abilitățile utilizatorului, oferind feedback imediat și stabilind obiective clare.
- **Teoria Învățării Sociale (Social Learning Theory) / Teoria Cognitiv-Socială:** Albert Bandura subliniază importanța învățării prin observare și a convingerilor de autoeficacitate. Elementele gamificate, cum ar fi clasamentele, insignele și avatarele, pot facilita învățarea socială și pot spori percepția autoeficacității prin recunoaștere publică și modelare.
- **Teoria Expectanței-Valorii (Expectancy-Value Theory):** Această teorie sugerează că motivația este determinată de așteptările individului privind succesul într-o sarcină și de valoarea percepută a acelei sarcini. Gamificarea poate influența ambele aspecte prin stabilirea unor obiective clare și realizabile, precum și prin atribuirea unei valori intrinseci și extrinseci sarcinilor.

Modele Conceptuale ale Gamificării

Pe lângă teoriile fundamentale, au fost propuse diverse modele pentru a ghida designul și analiza sistemelor gamificate.

- **Modelul Octaliza (Octalysis Framework) al lui Yu-kai Chou:** Acesta este unul dintre cele mai populare modele practice. Chou identifică opt "nuclee de motivație" (core drives) umane care pot fi activate prin gamificare: Sens și Apelare (Epic Meaning &

Calling), Dezvoltare și Realizare (Development & Accomplishment), Împuternicire și Creativitate a Feedback-ului (Empowerment of Creativity & Feedback), Proprietate și Posesie (Ownership & Possession), Influență Socială și Înrudire (Social Influence & Relatedness), Raritate și Impaciență (Scarcity & Impatience), Imprevizibilitate și Curiozitate (Unpredictability & Curiosity), și Pierdere și Evitare (Loss & Avoidance). Octaliza oferă o structură pentru a înțelege de ce anumite elemente de gamificare funcționează și cum pot fi combinate pentru a crea experiențe motivante.

- **Modelul PBL (Points, Badges, Leaderboards):** Deși adesea criticat pentru simplitatea sa și pentru abordarea centrată pe motivația extrinsecă, modelul PBL reprezintă fundamentul multor sisteme gamificate timpurii. Acesta implică acordarea de puncte pentru îndeplinirea sarcinilor, insigne pentru atingerea unor etape și clasamente pentru a încuraja competiția. Criticii subliniază că, fără o înțelegere a motivației intrinseci, PBL-ul poate duce la un angajament superficial și de scurtă durată.
- **Modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics):** Acest model, inițial dezvoltat pentru designul jocurilor, poate fi aplicat și gamificării.
 - **Mecanici (Mechanics):** Regulile și componentele de bază ale sistemului (ex. puncte, niveluri, recompense).
 - **Dinamici (Dynamics):** Modul în care mecanicile interacționează cu comportamentul jucătorului (ex. competiția, cooperarea).
 - **Estetica (Aesthetics):** Experiența emoțională și percepția jucătorului (ex. provocare, camaraderie).
 - Modelul MDA ajută designerii să înțeleagă cum elementele concrete (mecanicile) duc la experiențe subiective (estetica) prin intermediul interacțiunilor comportamentale (dinamici).
- **Cadrul ReCompenselor (Rewards Framework):** Unii cercetători propun cadre care clasifică tipurile de recompense în gamificare, de la cele tangibile (puncte, bani) la cele intangibile (recunoaștere, autonomie, dezvoltare personală), subliniind importanța alinierii recompenselor cu motivațiile intrinseci ale utilizatorilor.

Cercetări Comparative în Gamificare

Cercetările comparative în gamificare sunt esențiale pentru a înțelege eficacitatea diferitelor abordări, impactul lor în diverse contexte și pentru a identifica cele mai bune practici.

- **Comparații între elemente de gamificare:** O direcție comună de cercetare implică compararea impactului diferitelor elemente gamificate (ex. insigne vs. clasamente, recompense individuale vs. de grup) asupra angajamentului, performanței și motivației. Studiile pot arăta că anumite elemente sunt mai eficiente în anumite contexte sau pentru anumite tipuri de utilizatori (ex. jucători cu orientare spre realizare vs. jucători cu orientare socială).
- **Gamificare vs. abordări non-gamificate:** O componentă critică este compararea sistemelor gamificate cu alternativele non-gamificate pentru a demonstra valoarea adăugată a gamificării. De exemplu, un curs gamificat poate fi comparat cu un curs tradițional pentru a evalua diferențele în retenția informațiilor, participare sau satisfacția studenților.
- **Gamificarea în diverse domenii de aplicare:** Cercetările comparative examinează eficacitatea gamificării în diferite domenii, cum ar fi:
 - **Educație:** Compararea sistemelor gamificate pentru învățarea limbilor străine, STEM, sau dezvoltarea de competențe soft. Studiile pot analiza cum gamificarea

influențează performanța academică, motivația intrinsecă și persistența în studiu.

- **Sănătate și bunăstare:** Analiza impactului gamificării în aplicații pentru fitness, aderența la tratament, managementul bolilor cronice sau promovarea unui stil de viață sănătos. Comparațiile pot viza diferite mecanisme de recompensare sau abordări personalizate.
- **Marketing și loialitate:** Evaluarea eficacității gamificării în programele de loialitate, campanii promoționale sau creșterea angajamentului clienților.
- **Managementul resurselor umane:** Utilizarea gamificării în recrutare, formare, evaluarea performanței sau managementul performanței angajaților.
- **Diferențe culturale și demografice în percepția gamificării:** O arie importantă de cercetare este examinarea modului în care cultura, vârsta, genul sau experiența anterioară cu jocurile influențează răspunsul utilizatorilor la gamificare. Ceea ce funcționează într-un context cultural s-ar putea să nu fie eficient în altul.
- **Efectele pe termen lung ale gamificării:** O provocare majoră în cercetare este evaluarea efectelor pe termen lung ale gamificării. Multe studii se concentrează pe efecte pe termen scurt, dar este crucial să se înțeleagă dacă angajamentul și motivația se mențin în timp sau dacă apare "oboseala gamificării" (gamification fatigue).

Provocări și Direcții Viitoare

Deși promițătoare, gamificarea se confruntă cu provocări. Designul prost conceput, lipsa unei înțelegeri profunde a motivației utilizatorilor și utilizarea excesivă a recompenselor extrinseci pot duce la eșecuri.

Direcțiile viitoare de cercetare comparativă ar trebui să se concentreze pe:

- **Gamificarea personalizată:** Dezvoltarea și compararea modelelor de gamificare adaptate profilurilor individuale ale utilizatorilor (ex. tipuri de jucători, preferințe motivaționale).
- **Efectele etice ale gamificării:** O analiză comparativă a implicațiilor etice, cum ar fi manipularea comportamentului, confidențialitatea datelor și echitatea.
- **Rolul inteligenței artificiale și al învățării automate în gamificare:** Explorarea modului în care aceste tehnologii pot îmbunătăți personalizarea și adaptarea sistemelor gamificate.
- **Modele hibride:** Compararea eficacității combinării gamificării cu alte abordări (ex. realitate virtuală, realitate augmentată, micro-învățare).
- **Metodologii de cercetare mai riguroase:** Utilizarea unor studii longitudinale, experimente controlate și analize calitative aprofundate pentru a obține o înțelegere mai nuanțată.

Concluzie

Gamificarea este un domeniu multidisciplinar complex, fundamentat pe teorii solide ale motivației umane și ghidat de modele conceptuale diverse. Cercetarea comparativă este vitală pentru a decoda mecanismele sale de succes, pentru a identifica cele mai bune practici și pentru a asigura o implementare etică și eficientă. Pe măsură ce înțelegerea noastră asupra gamificării se aprofundează, capacitatea de a proiecta experiențe care stimulează cu adevărat angajamentul și motivația va crește exponențial, transformând modul în care interacționăm cu tehnologia și cu lumea din jurul nostru.

BIBLIOGRAFIE:

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Saito, H. (2015). Gamification in education: A review of current research. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(2), 1-18.

Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *A literature review on gamification and serious games*. Rotman School of Management, University of Toronto.

Gamification in the Educational Process: Transforming English Lessons Through Play

We live in an age where the attention spans of students are shorter and digital distractions are everywhere. Teachers are constantly seeking innovative ways to engage students and make learning more meaningful. One of the most effective and exciting approaches in modern education is gamification, in other words the process of applying game mechanics to non-game contexts. In the classroom, gamification turns traditional lessons into more interactive experiences that stimulate creativity, curiosity, motivation, and active participation. In particular, English language teaching can greatly benefit from gamification. Language learning requires frequent practice, creative engagement, and a willingness to make mistakes and learn from them. Games provide a safe and enjoyable environment for students to explore, practice, and improve their language skills. This article explores the concept of gamification, its benefits, practical classroom applications, and strategies to implement it effectively in English lessons.

But what exactly is Gamification?

Gamification is not the same as playing games in class. Instead, it refers to the integration of game-like elements into educational activities to increase student engagement and motivation. These elements can include:

Points and scoring systems

Badges and rewards

Levels and progress tracking

Quests and missions

Timed challenges

Leaderboards and competitions

The main goal is to take the sense of motivation and enjoyment people feel when playing games and apply it to learning experiences. This helps to make lessons more dynamic, engaging, and effective. Gamification can be used in both physical classrooms and online platforms, and it is suitable for learners of all ages. In English lessons, it can enhance the learning of vocabulary, grammar, pronunciation, speaking fluency, listening comprehension, and writing skills.

The Benefits of Gamification during English Lessons

1. Increased Motivation and Engagement

Gamification can dramatically improve students' motivation to learn. Instead of passively listening to lectures or completing dull worksheets, students become active participants in their learning journey. Points, badges, and challenges give them a reason to try harder and stay focused. For instance, students may work harder to complete grammar exercises if they know they will earn a digital badge or unlock the next level in a class "English Quest."

2. Safe Environment for Making Mistakes

Language learning involves experimentation, trial and error, and frequent mistakes. In gamified environments, mistakes are part of the process, they're not punished but seen as opportunities to improve. This creates a growth mindset, where students are less afraid of failing and more willing to try.

3. Personalized and Differentiated Learning

Many gamified tools adapt to individual learners' levels and needs. For example, a student struggling with vocabulary might be given more basic challenges, while an advanced learner receives more complex tasks. This ensures that all students feel challenged but not overwhelmed.

4. Improved Collaboration and Communication

Multiplayer games, team challenges, and role-play missions promote peer interaction, a critical component of language learning. Through collaborative tasks, students practice speaking, listening, negotiating meaning, and building confidence in using English in real-world situations.

5. Immediate Feedback and Progress Tracking

Gamification provides instant feedback, which is crucial in the learning process. Students can see their progress in real time, identify areas of weakness, and celebrate their improvements. Visual progress bars, achievement lists, or level-ups help students stay motivated over time.

How to use this method during the lessons? Practical Applications of Gamification in English Lessons

Gamification can be incorporated into English lessons in many creative ways, both through digital tools and classroom-based activities. Here are some examples:

A. Vocabulary Games

Quiz Competitions: Use platforms like Kahoot! Blooket! or Quizizz to test vocabulary knowledge. Students earn points for correct and fast answers.

Flashcard Battles: Create two teams and give them flashcards with new vocabulary. Teams earn points for correct definitions, examples, or synonyms.

B. Grammar Missions

Design "missions" where students must use specific grammar points (e.g., past tense or conditionals) to complete tasks:

Write a diary entry from a historical character.

Complete a mystery story using past simple and past perfect.

Compete in a grammar tournament, progressing through levels.

C. Speaking Challenges

Use role-playing scenarios, where students take on different roles and solve problems using English: In a “Survival Island” game, they must work together to find food and shelter, using English to communicate. In a “Restaurant Role Play,” students act as customers and waiters, practicing functional language like ordering food or asking for the bill.

D. Story-Based Learning

Create a gamified storyline that evolves with the class:

Each week, students unlock a new “chapter” by completing tasks (writing, speaking, or reading).

Characters in the story may face challenges that require students to help them using their English skills.

Include branching paths where class votes determine the story's direction.

E. Writing Contests and Challenges

Turn writing tasks into creative challenges:

“Daily Writing Quests” with topics and point values.

“Character Creation” challenges, where students invent a superhero and describe their powers using descriptive language.

Leaderboards for number of words written, quality of ideas, or use of target vocabulary.

F. Digital Tools for Gamification

Duolingo: Offers gamified language practice with streaks, levels, and rewards.

Classcraft: Turns the classroom into a role-playing game where students earn experience points for completing educational tasks.

Kahoot! / Quizizz / Blooket: Competitive quizzes with music and leaderboards.

Wordwall: Interactive word games for vocabulary, grammar, and more.

Liveworksheets: interactive worksheets

Challenges and Considerations of the method:

While gamification has many benefits, teachers should be aware of some challenges:

1. Balancing Fun and Learning

Games should serve the educational goals, not distract from them. It’s important to ensure that fun does not replace meaningful practice.

2. Avoiding Over-Competition

Some students may feel discouraged by leaderboards or public comparisons. Consider using team-based games or individual progress trackers to reduce pressure.

3. Time Management

Preparing gamified lessons can be time-consuming. Teachers can start small and gradually integrate more gamification over time, using ready-made resources or apps.

4. Access to Technology

Not all schools have equal access to digital tools. In such cases, traditional (non-digital) games, paper-based missions, or classroom competitions can be just as effective.

Implementing Gamification: Practical Tips for Teachers

Start with one game element: For example, introduce a points system for homework completion or class participation.

Get students involved: Ask for their feedback or even let them create challenges for the class.

Celebrate progress: Highlight achievements in class, give out small rewards, and recognize effort, not just results.

Keep it fresh: Rotate games or tasks to prevent boredom.

Link games to objectives: Always tie the activity back to a language skill or learning goal.

Conclusion

All in all gamification is more than a classroom trend. It's a powerful strategy that can bring new energy to English lessons. By combining the motivational power of games with the goals of language learning, teachers can create environments where students are excited to participate, willing to take risks, and more likely to retain what they learn. Whether it's through digital apps, classroom competitions, or story-based adventures, gamification allows English learners to develop language skills in meaningful and memorable ways. In the future of education, gamification won't replace teaching, it will enhance it, making the classroom a place where learning truly feels like an adventure.

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare, învățare, evaluare

Prof. înv. primar: Șendroiu Maria-Mădălina

LICEUL TEHNOLOGIC „CONSTANTIN BRÂNCUȘI” PEȘTIȘANI, GORJ

Educația modernă impune o adaptare constantă la nevoile și așteptările elevilor din era digitală. Una dintre cele mai eficiente metode inovatoare este gamificarea – utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-ludice, cum este cel educațional. Scopul acestei strategii este de a stimula motivația, implicarea activă și eficiența procesului de predare-învățare-evaluare.

Ce este gamificarea?

Gamificarea implică integrarea în învățare a unor elemente precum: puncte, niveluri, insigne, clasamente, misiuni și recompense. Acestea creează un cadru atractiv, similar cu cel al jocurilor video, în care elevii sunt motivați să învețe prin participare activă și provocări progresive.

Fundamente teoretice ale gamificării în educație:

Gamificarea se bazează pe teoriile motivației (ex: teoria autodeterminării – Deci & Ryan), care susțin că elevii învață mai bine atunci când au autonomie, simt competență și sunt conectați social. Prin joc, toate aceste componente sunt activate.

Printre elementele esențiale ale gamificării putem enumera:

- Punctaj și scoruri – pentru a urmări progresul.
- Insigne și recompense – pentru a valida realizările.
- Clasamente – pentru a stimula competiția și implicarea.
- Niveluri sau etape – pentru a structura învățarea progresiv.
- Narațiune / tematică – lecția se poate desfășura într-un „univers” de joc (ex: elevii devin „eroi” care salvează planeta cu ajutorul cunoștințelor).

Beneficiile gamificării în educație sunt:

1. Creșterea motivației – Elevii sunt mai implicați și mai dispuși să își asume sarcini dificile.
2. Participare activă – Activitățile interactive încurajează colaborarea și competiția sănătoasă.
3. Învățare personalizată – Elevii pot avansa în ritmul propriu.

4. Feedback imediat – Sistemele digitale oferă evaluare instantanee, utilă pentru reglarea învățării.

5. Reducerea anxietății față de evaluare – Testele gamificate sunt percepute mai prietenoș.

Integrarea tehnologiei în gamificare

Tehnologiile digitale facilitează gamificarea prin platforme precum Kahoot, Classcraft, Quizizz, Wordwall sau Edmodo. Acestea oferă medii atractive și ușor de utilizat, unde profesorii pot crea lecții interactive, iar elevii pot învăța cu plăcere.

Gamificarea în predare, învățare și evaluare:

- Predare: profesorul poate introduce o lecție sub forma unei „misiuni” cu provocări.
- Învățare: sarcinile devin jocuri, elevii lucrează în echipe, adună puncte, rezolvă quest-uri.
- Evaluare: testele devin quiz-uri gamificate, unde accentul cade pe progres și feedback.

Exemple concrete de aplicații și platforme:

- Kahoot – quiz-uri interactive, competiție live.
- Quizizz – teste gamificate cu feedback instant.
- ClassDojo – managementul clasei cu puncte și avataruri.
- Wordwall – jocuri didactice personalizate (roata norocului, potriviri etc.).
- Minecraft: Education Edition – lecții în lumi 3D.

Prin utilizarea acestor platforme, profesorul devine arhitect al învățării – creează contexte captivante, provoacă, susține progresul și oferă feedback constant. Este important ca jocul să rămână educativ, nu doar distractiv.

Însă, la fel ca orice metodă de lucru utilizată în lucrul cu elevii, aceste platforme au și anumite limite și provocări precum: necesită timp pentru pregătire, nu toți elevii răspund la fel la competiție, este nevoie de acces la tehnologie.

Gamificarea trebuie echilibrată, pentru a nu eclipsa conținutul educațional.

Putem concluziona că gamificarea nu este doar o tendință, ci o necesitate în contextul unei educații moderne și centrate pe elev. Prin utilizarea inteligentă a elementelor ludice și tehnologice, procesul educațional devine mai motivant, mai eficient și mai atractiv. Este esențial ca profesorii să fie deschiși către inovație și să adapteze constant strategiile de predare pentru a răspunde nevoilor generației actuale de elevi.

TEHNOLOGII DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Șerban Alina Maria, Colegiul Național "Nicolae Titulescu", Pucioasa

"Trebuie să îi pregătim pe elevi pentru viitorul lor, nu pentru trecutul nostru." Ian Jukes

În ultimele decenii, evoluția rapidă și răspândirea pe scară largă a tehnologiilor informației și comunicațiilor (TIC) au condus nu doar la o transformare profundă a modului în care ne informăm și comunicăm în viața de zi cu zi, ci și la introducerea de schimbări semnificative în modul în care ne desfășurăm activitățile didactice, pentru o varietate de discipline, printre care și disciplinele lingvistice. Predarea și învățarea limbilor străine la ora actuală nu pot avea loc fără utilizarea tehnologiilor digitale.

Materialele didactice și instrumentele digitale au capacitatea de a motiva și mai mult procesul de predare - învățare și de a îmbunătăți climatul la clasă. Educația online, de tip *e-learning*, a devenit astăzi o metodă utilizată și în România, oferind multiple avantaje, de la înlesnirea interacțiunii între elevi, la posibilitatea de a personaliza informațiile și de a respecta principiul învățării pe tot parcursul vieții. Introducem tehnologiile digitale în activitățile didactice în medii diferite, virtuale și nu numai și din motive diferite, altele decât pandemia (utilizarea activităților digitale pentru a îmbunătăți lecțiile la clasă, în format fizic, cursuri desfășurate online sincron, asincron sau mixt, *blended learning*- cursuri hibrid, combinații de lecții online și cu prezență fizică în sala de clasă).

Profesorii au la dispoziție o gamă largă de resurse educaționale digitale care pot furniza un suport util și eficient în domeniul didactic. Prin urmare, una dintre competențele cheie pe care fiecare profesor trebuie să o dezvolte este aceea de a ști să identifice resursele digitale care se potrivesc cel mai bine obiectivelor de învățare pe care le-a definit, nevoilor specifice ale elevilor cu care lucrează și propriului stil de predare. Mai mult, profesorul trebuie să fie capabil să gestioneze și să organizeze o multitudine de materiale, precum și să modifice, să integreze și să creeze propriile resurse digitale ca suport de predare/învățare. În același timp, trebuie să știe să manevreze și să utilizeze în mod responsabil astfel de resurse. Aceasta implică respectarea regulilor referitoare la drepturile de autor care guvernează utilizarea, modificarea și partajarea

resurselor digitale. În cele din urmă, un profesor trebuie să știe să protejeze conținuturile și datele considerate sensibile, cum ar fi, de exemplu, testele online și notele elevilor.

Din punct de vedere metodologic în vederea creării unei lecții este întotdeauna indicat să se pornească de la proiectul didactic elaborat și apoi se aleg cele mai potrivite resurse de rețea pentru a realiza acest lucru. Este adevărat, totuși, că dacă nu se cunosc caracteristicile diferitelor resurse de pe internet, aplicații, servicii sau medii online, devine dificil de ales ce este mai potrivit pentru activitatea pe care o plănuim. Uneori, resursele digitale în sine sunt cele care inspiră ideea unei anumite activități didactice. Există deja studii la nivel internațional care demonstrează faptul că utilizarea elementelor media sau interactive stimulează capacitatea de reținere și de înțelegere a informațiilor. Manualul digital, *E- book* este prin urmare participativ, exercițiile devin jocuri interactive. Stilul de predare-învățare-evaluare este unul activ.

În ceea ce mă privește am căutat tehnologii care sprijină exersarea problemelor care țin de gramatică și de vocabular și care fac învățarea mai antrenantă și chiar distractivă. Prin urmare voi fi subiectivă și am să sintetizez câteva propuneri concrete de resurse digitale pe care le-am folosit cu succes în activitățile didactice derulate în ultima vreme. Pentru a obține rezultate dorite ale învățării o soluție ar fi utilizarea de prezentări cu suport vizual/multimedia, ca de exemplu prezentările dinamice de pe aplicația *Prezi*, de care ne vom ocupa în continuare.

Astăzi, internetul oferă instrumente mai complete și captivante, precum platforma *Prezi* pentru prezentările online. Pe lângă faptul că are o grafică atrăgătoare, instrumentul acesta este mai simplu de utilizat și mai prietenos, fără ca profesorul să aibă nevoie de cunoștințe tehnice sau să fie pregătit în prealabil. În plus, fiind o platformă online, tot ce se lucrează este salvat într-un *cloud* specific, deci se poate accesa oriunde în lume cu condiție să existe internet și evident un instrument de la care să se facă accesarea. Programul se poate utiliza atât în *E-learning* cât și în *B-learning* întrucât există un buton pentru a opera și dirija prezentarea la distanță. Aplicația nu oferă suport în limba română, însă are o interfață prietenoasă și simplă și oferă informații detaliate despre pașii care trebuie urmați pentru a realiza o prezentare de succes. Se creează un cont pe www.prezi.com, lucru ce nu durează foarte mult. Diferența între această aplicație și cea realizată în *Microsoft Office PowerPoint* este grafica prietenoasă oferită de *Prezi* cât și posibilitatea de a evidenția relațiile dintre părțile prezentării, fără a fi „rupte” în slide-uri. Într-o prezentare se pot insera o mulțime de alte elemente în afara textului, folosind din meniul principal opțiunea *Insert*.

Principalele platforme online pentru crearea de teste online (quiz) sunt *Kahoot!*, *Socrative*, sau cele mai complexe *Educaplay* ori *LearningApp*. Studii recente au arătat că nivelul de implicare a elevilor este stimulat de dorința de a concura, care acționează ca element motivant pe toată durata jocului. Vom prezenta câteva instrumente analizând avantajele și dezavantajele utilizării lor.

Kahoot este o platformă virtuală ce a luat naștere în vederea propunerii de teste fulger, de chestionare la clasă. Procesul de evaluare se transformă într-un joc educativ. Poate fi utilizată la majoritatea materiilor școlare, indiferent de momentul lecției: predare, fixare, evaluare. *Kahoot* este utilizată de cinci milioane de profesori care au creat 60 de milioane de jocuri. Pentru a putea avea acces la quiz elevii au nevoie de un smartphone sau de o tabletă conectată la internet, accesează pagina www.kahoot.com și nu trebuie să dețină un cont personal. Elevii îndrăgesc această aplicație foarte mult fiind și ușor de utilizat. Printre punctele tari ale acestui instrument digital cu siguranță se remarcă grafica atrăgătoare, facilitatea de accesare, ușurința cu care se poate crea un quiz și posibilitatea de a insera un videoclip de pe *YouTube*. Elevii caută pe *Google* aplicația *Kahoot*, accesează testul *Enter kahoot game*, apoi tastează codul primit, apoi *Enter game*. Își completează numele la *Nickname*, se înregistrează automat în joc după opțiunea *Ok, go*. Elevii participanți își vor vedea numele pe ecranul videoproietorului.

Profesorul verifică dacă s-au înscris toți elevii și inițiază testul prin opțiunea *Start*. Este însă un instrument digital proiectat spre a fi utilizat în *B-learning* și nu în *E-learning* întrucât întrebările se proiectează pe ecranul principal și nu pe device-urile elevilor. Interfața este în limba engleză, dar este un instrument simplu și intuitiv și nu sunt necesare competențe aparte pentru utilizarea corectă a acestuia. Rămâne un instrument adorat atât de elevi cât și de profesori.

Socrative este un instrument digital rapid și foarte simplu de utilizat în procesul didactic pentru realizarea de teste de cunoștințe sau lansarea doar a unei întrebări cu răspuns deschis la care elevii pot răspunde cu propriile dispozitive (de obicei, telefonul mobil). Avantajul aplicației *Socrative*, spre deosebire de *Kahoot*, este că poate fi folosit atât în *E-learning* cât și în *B-learning*, permite răspunsuri deschise, care apar pe ecranul videoproiectat pe măsură ce elevii răspund. În acest mod răspunsurile se pot discuta frontal. Și în acest caz elevii pot să nu dețină un cont personal. Aici însă nu se pot insera videoclipuri de pe *YouTube*.

Educaplay și *LearningApps* sunt platforme ce permit crearea de diverse tipuri de activități: de la rebusuri, exerciții de îmbinare, de completare, de căutare de cuvinte până la teste. Se pot insera clipuri audio, texte și imagini. Înscrierea pe aceste platforme este gratuită. Elevii pot lucra

și independent, de acasă. Este necesară o sală de informatică pentru a-i putea pune pe toți elevii să lucreze în același timp. Cele două platforme vin în ajutorul procesului de predare și învățare prin module interactive. Aplicațiile existente pot fi direct folosite ca materiale didactice sau utilizatorii le pot crea sau modifica ei înșiși după cerințele și ideile personale. Profesorii care doresc să stocheze munca și să o distribuie elevilor, trebuie să se înregistreze pe site. Ei pot crea clase și pot distribui exercițiile propriilor elevi. Și elevii pot fi invitați cu ajutorul unui link sau prin intermediul unui cod QR. Codul QR este scanat de către elev care intră în clasa sa unde, de altfel, își găsește exercițiile propuse. Se realizează niște statistici conform cărora se poate urmări realizarea sarcinilor.

Profesorii de limbi străine au la dispoziție o aplicație modernă, cel mai bun site în circulație la ora actuală de învățare prin cântec— *Lyricstraining*. Muzica reprezintă o resursă de exersare atât a vocabularului cât și a unor probleme de gramatică. Videoclipurile muzicale sunt însoțite de text, scris în josul ecranului (ca la *karaoke*), din text însă lipsesc anumite cuvinte, lucru ce permite elevilor să lucreze pe activități de completare de text lacunar (*cloze*). Elevii trebuie să insereze cuvintele care lipsesc din context, în timpul audierii fragmentelor muzicale. Competențele care se urmăresc sunt: înțelegerea textului ascultat, identificarea informațiilor necesare din liste, îmbunătățirea pronunției. Se pot încărca cântece noi și nu este necesar ca elevul să aibă un cont pe această platformă. Se pot alege patru niveluri de dificultate (în funcție de numărul de cuvinte care lipsesc). Se poate utiliza acest instrument atât în *B-Learning* cât și în *E-Learning*, fie în clasă, fie ca metodă de învățare autodidactă. Un profesor inteligent știe cât de mult îi implică muzica pe copii și îi poate încuraja să asculte muzică în timpul liber și să încerce să se concentreze pe sensul versurilor pentru a dobândi cuvinte noi din vocabular.

O modalitate motivantă de a rezuma cunoștințele achiziționate de elevi sau de a demonstra procese este reprezentată de benzile desenate. O aplicație adesea utilizată este *Make Beliefs Comix*. Elevii își pot crea propriile benzi desenate cu personaje alese de ei, setări și text. La fel, profesorii pot realiza o bandă desenată, cu mai multă ușurință decât manual, cu text incomplet, sarcina elevilor fiind de a completa cu o poveste, spre a rezuma o anumită temă studiată.

Un alt instrument digital ușor de utilizat în activitatea cu elevii este *ThingLink*, util în orice lecție, la orice disciplină școlară. Pe această aplicație se pot eticheta videoclipuri, imagini și alte pagini web. Elevii pot printr-un click să aibă acces la resursele etichetate. De asemenea poate fi foarte util pentru a prezenta o anumită temă sau pentru diverse activități de cercetare. Personal

l-am folosit pentru prezentarea lexicului, în fazele inițiale ale lecției, proiectând imaginea etichetată la tablă. Am selectat o imagine de bază și am început etichetarea, selectând diverse zone unde am introdus fie un text fie o înregistrare audio, sau un link din sursă externă. Pe măsură ce avansează în proiectarea lecției, se salvează tot ce lucrez. Linkul se poate distribui iar cine face click pe site-ul web *ThingLink* îl vizualizează și poate lucra activitățile etichetate. Acest instrument presupune creativitate din partea profesorului.

Un lucru este cert, utilizarea resurselor digitale în activitățile didactice fie online, fie offline îmbunătățește întreaga activitate educativă, transformând o lecție obișnuită într-una mai interactivă și mai interesantă. Pentru o educație online eficientă este nevoie de priceperea oratorică a profesorului, de capacitatea lui de a combina metodele *E-Learningului* sincron cu cel asincron. Altminteri folosirea exclusivă a metodelor online sau offline, fără graiul viu, întâlnirile față în față cu elevii, riscă a fi reduse la o simplă plasare de materiale didactice, lipsite de viață, deși atractive.

Bibliografie:

Balboni, Paolo: *Il ruolo dell'e-learning nella risposta alla domanda sociale di lingue* in <https://www.youtube.com/watch?v=heaeYLAfpRI> [6.03.2022]

Mariotti, Alessandro, "*Kahoot!*", In *Atti delle II Giornate di Formazione per Insegnanti di Italiano a Cipro*, a cura di Assolari, Stefano & Burlenghi, Rowena Nicosia: Centro Linguistico – Università di Cipro, 2018, pg. 19-23

<https://www.thinglink.com/user/1543942082362605571> [5.03.2022]

<https://premierespeakers.com/ian-jukes/bio> [3.03.2022]

<https://kahoot.com/schools-u/> [5.03.2022]

Predare, învățare, evaluare cu resurse digitale – prezentare sintetică, exemple, dileme și precauții în utilizare în educația timpurie

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 1 Valu lui Traian

Prof. ET Șerban Gina

În peisajul educațional contemporan, digitalizarea devine o parte integrantă și inevitabilă a educației timpurii. Această transformare nu reprezintă doar o adaptare la tendințele actuale, ci o necesitate pentru dezvoltarea competențelor cheie ale copiilor într-o lume tot mai tehnologizată. Încă din perioada preșcolară, copiii intră în contact cu dispozitive digitale și, folosite corespunzător, acestea pot deveni instrumente valoroase în procesul educațional.

Instrumentele digitale facilitează dezvoltarea unei game largi de competențe esențiale pentru viitor. Printre acestea se numără gândirea logică, abilitățile de comunicare, creativitatea și spiritul de colaborare. Interactivitatea specifică resurselor digitale stimulează curiozitatea naturală a copiilor și le menține nivelul de angajament și motivație, transformând procesul de învățare într-o experiență captivantă.

Un aspect fundamental al integrării tehnologiei în educația preșcolară este conectarea cu realitatea digitală a copiilor de astăzi. Mulți preșcolari sunt deja familiarizați cu dispozitivele digitale din mediul familial, iar grădinița poate valorifica acest interes natural, redirecționându-l către activități educative structurate. Această abordare nu doar că răspunde intereselor actuale ale copiilor, dar îi și pregătește pentru viitorul lor academic și profesional, unde competențele digitale vor fi indispensabile.

În contextul românesc, integrarea resurselor digitale în învățământul preșcolar reprezintă o oportunitate de modernizare a sistemului educațional și de aliniere la practicile internaționale. Totuși, este esențial ca această integrare să fie realizată echilibrat, ținând cont de particularitățile de dezvoltare ale copiilor preșcolari și de necesitatea menținerii componentei relaționale și experiențiale directe în procesul educativ.

Tipuri de resurse digitale ce pot fi utilizate - exemple

Diversitatea resurselor digitale disponibile pentru învățământul preșcolar este în continuă creștere, oferind educatorilor instrumente variate care pot fi adaptate la nevoile specifice ale copiilor. Acestea trebuie selectate cu atenție pentru a asigura adecvarea la vârsta preșcolară și valoarea lor educativă.

■ Hărți digitale

Aplicații precum Google Maps, Tripline sau Zeemaps pot fi utilizate pentru activități interactive de orientare spațială și localizare. Copiii pot explora mediul înconjurător, pot identifica obiective cunoscute sau pot urmări trasee virtuale, dezvoltându-și astfel capacitățile de orientare și reprezentare spațială.

■ Pereți virtuali

Platforme precum Padlet sau lino.it oferă spații colaborative virtuale unde educatorii pot crea colecții de resurse iar copiii pot contribui cu desene digitalizate sau fotografii. Aceste instrumente facilitează activitățile de colaborare, prezentare și dezvoltare a proiectelor tematice.

■ Platforme de feedback și evaluare

Instrumentele digitale de feedback, precum chestionarele sau sondajele online adaptate pentru preșcolari (cu pictograme și imagini), permit evaluarea rapidă a înțelegerii și oferă copiilor oportunitatea de a-și exprima preferințele într-un mod interactiv.

Pe lângă aceste categorii, materialele multimedia reprezintă o resursă valoroasă pentru învățământul preșcolar. Acestea includ povești digitale, cântece animate, videoclipuri educaționale sau tururi virtuale ale unor muzee sau grădini zoologice. Aceste resurse extind orizontul experiențelor accesibile copiilor, permițându-le să exploreze realități îndepărtate geografic sau conceptual.

Jocurile educaționale digitale constituie o altă categorie importantă, acestea fiind special concepute pentru a dezvolta abilități specifice într-un format ludic și captivant. Ele pot viza diverse domenii de dezvoltare: cognitiv (puzzle-uri, jocuri de memorie), limbaj (jocuri de asociere cuvânt-imagine), motricitate fină (activități de trasare digitală) sau socio-emoțional (jocuri de recunoaștere a emoțiilor).

Nu în ultimul rând, aplicațiile simple de creație digitală permit copiilor să își exprime creativitatea în mediul digital. Acestea pot include programe de desen digital, aplicații de înregistrare audio sau video, sau instrumente simple de animație, toate adaptate nivelului de înțelegere și abilităților motorii ale preșcolarilor.

Modalități de predare, învățare și evaluare

Integrarea resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare la nivel preșcolar presupune o abordare strategică, prin care tehnologia devine un instrument complementar metodelor tradiționale, și nu un substitut al acestora. Modalitățile de utilizare trebuie să țină cont de specificul dezvoltării cognitive și emoționale a copiilor cu vârste între 3 și 6 ani.

■ Explorare tematică prin aplicații

Utilizarea aplicațiilor digitale pentru aprofundarea temelor curriculare permite copiilor să descopere informații în mod interactiv. De exemplu, crearea unei hărți digitale a grădiniței sau a cartierului înconjurător stimulează orientarea spațială și recunoașterea elementelor familiare din mediul apropiat.

■ Proiecte colaborative virtuale

Pereții virtuali precum Padlet permit realizarea de proiecte colective, unde fiecare copil poate contribui cu elemente proprii. Educatorul poate crea un spațiu virtual pentru o poveste ilustrată colectiv, un album tematic sau o colecție de descoperiri din natură fotografiate de copii împreună cu părinții.

■ Dezvoltarea abilităților digitale de bază

Activitățile ghidate de educator permit exersarea unor abilități digitale simple: navigarea printr-o aplicație, identificarea și alegerea unor imagini relevante pentru o temă, sau utilizarea unor comenzi simple pentru a realiza sarcini specifice.

■ Evaluare formativă digitală

Aplicațiile de feedback oferă oportunitatea evaluării rapide și interactive a cunoștințelor. Prin întrebări simple cu răspunsuri sub formă de imagini sau pictograme, copiii pot demonstra înțelegerea conceptelor, iar educatorul primește feedback imediat despre progresul grupei.

Un aspect esențial al acestor modalități de predare este adaptarea nivelului de complexitate la capacitățile copiilor. Interfețele aplicațiilor utilizate trebuie să fie intuitive, cu elemente vizuale clare și instrucțiuni simple, pentru a permite copiilor să se concentreze pe conținutul educațional și nu pe dificultățile tehnice de utilizare.

De asemenea, este important ca activitățile digitale să fie integrate organic în programul zilnic, alternând cu activități tradiționale, joc liber și experiențe directe. Momentele de utilizare a tehnologiei trebuie să fie scurte (10-15 minute), bine planificate și să aibă întotdeauna un scop educațional clar definit, evitând transformarea lor în simple momente de divertisment pasiv.

Exemple practice

Pentru o mai bună înțelegere a modului în care resursele digitale pot fi integrate în activitățile din învățământul preșcolar, prezentăm câteva exemple concrete de bune practici. Aceste activități au fost concepute pentru a valorifica potențialul educativ al tehnologiei, adaptându-se totodată specificului vârstei preșcolare.

■ Activitate de orientare spațială cu Zeemaps

În cadrul temei „Cartierul meu”, educatoarea pregătește în prealabil o hartă simplificată a zonei din jurul grădiniței folosind aplicația Zeemaps (fără a necesita cont de utilizator pentru copii). În timpul activității, copiii sunt invitați să identifice locații familiare precum parcul, biblioteca, magazinul sau locuințele lor. Această activitate dezvoltă atât orientarea spațială, cât și capacitatea de recunoaștere a elementelor din mediul familiar într-o reprezentare digitală. Educatoarea poate adăuga puncte de interes pe hartă, cu imagini și descrieri simple, pe care copiii le descoperă prin explorare ghidată.

Activitatea de orientare spațială utilizând Zeemaps permite copiilor să facă conexiuni între spațiul real cunoscut și reprezentarea sa digitală, dezvoltând simultan vocabularul spațial și capacitatea de orientare. Succesul acestei activități constă în simplificarea hărții și focalizarea pe repere semnificative pentru copii.

■ Povestire colectivă pe Padlet

Pentru dezvoltarea creativității și a exprimării orale, educatoarea inițiază o poveste cu un început dat și invită copiii să continue narațiunea. Fiecare contribuție este înregistrată audio de educator și plasată pe un perete virtual Padlet, alături de o ilustrație realizată de copil (fie desenată și fotografiată, fie creată digital). Rezultatul este o povestire colectivă ilustrată, care poate fi împărtășită cu părinții și reascultată de copii. Această activitate îmbină dezvoltarea limbajului cu familiarizarea cu mediul digital, într-un context creativ și colaborativ.

■ Joc interactiv pentru recunoașterea formelor geometrice

Utilizând aplicații educaționale precum Shapes for Kids sau similar, copiii participă la jocuri de recunoaștere, sortare și grupare a formelor geometrice. Educatoarea organizează activitatea în grupuri mici, cu rotație la stațiile digitale, astfel încât fiecare copil să aibă oportunitatea de a interacționa cu aplicația. Jocul este urmat de activități practice de identificare a formelor geometrice în mediul real al sălii de grupă, făcând astfel conexiunea între conceptele digitale și lumea fizică.

Un alt exemplu practic este utilizarea unui sondaj digital simplu pentru evaluarea preferințelor copiilor în cadrul unei teme despre animale. Folosind o aplicație cu interfață intuitivă, copiii răspund la întrebări despre animalele lor preferate, habitatele acestora sau sunetele pe care le produc, alegând dintre opțiuni reprezentate vizual. Rezultatele sunt afișate imediat sub formă de grafice simple (de exemplu, bare colorate de diferite înălțimi), permițând discuții despre concepte matematice precum „mai mult”, „mai puțin”, „egal”, într-un context relevant și motivant pentru copii.

Aceste exemple demonstrează modul în care tehnologia poate îmbogăți experiențele de învățare ale preșcolarilor, cu condiția ca implementarea să fie atent planificată, adaptată nivelului de dezvoltare și integrată în contexte educaționale mai largi, care includ și activități practice, manipulative și sociale.

Dileme și Provocări

Integrarea resurselor digitale în învățământul preșcolar, deși promițătoare, aduce cu sine o serie de dileme și provocări care necesită o abordare reflexivă și echilibrată.

Conștientizarea acestor aspecte problematice este esențială pentru dezvoltarea unor practici pedagogice responsabile în era digitală.

Una dintre cele mai pregnante provocări este reprezentată de inegalitățile în accesul la tehnologie. În contextul românesc, există discrepanțe semnificative între mediul urban și cel rural, precum și între familiile cu posibilități financiare diferite. Multe grădinițe, în special cele din zone defavorizate, nu dispun de infrastructura tehnologică necesară pentru implementarea activităților digitale. De asemenea, nu toate familiile au acasă dispozitive digitale sau conexiune la internet, ceea ce poate adânci decalajele educaționale existente. Aceste inegalități ridică întrebări importante despre echitatea educațională și modalitățile de asigurare a accesului la oportunități de învățare digitală pentru toți copiii.

■ **Riscul supraexpunerii la ecrane**

Utilizarea excesivă a dispozitivelor digitale poate avea efecte negative asupra dezvoltării copiilor preșcolari. Studiile au evidențiat potențiale probleme precum: întârzieri în dezvoltarea limbajului, reducerea atenției, probleme de somn, sedentarism și obezitate, precum și reducerea interacțiunilor sociale directe. Găsirea echilibrului între beneficiile educaționale ale tehnologiei și protejarea sănătății fizice și psihice a copiilor reprezintă o dilemă constantă pentru educatori.

■ **Necesitatea supravegherii constante**

Copiii preșcolari nu pot fi lăsați nesupravegheați în mediul digital. Ei nu au discernământul necesar pentru a naviga singuri pe internet sau pentru a utiliza în siguranță aplicațiile. Această necesitate de supraveghere permanentă pune presiune suplimentară pe educatori, în special în contextul grupelor numeroase, unde atenția trebuie distribuită între mai mulți copii simultan.

■ **Protecția datelor personale**

Multe aplicații și platforme educaționale colectează date despre utilizatori, inclusiv despre copii. Acest aspect ridică probleme serioase privind confidențialitatea și protecția datelor personale ale minorilor. Educatorii se confruntă cu dilema selectării resurselor digitale care oferă garanții de securitate a datelor, într-un peisaj tehnologic în continuă schimbare.

O altă provocare semnificativă este reprezentată de formarea inadecvată a cadrelor didactice în domeniul tehnologiei educaționale. Mulți educatori nu se simt confortabil sau competenți în utilizarea resurselor digitale, ceea ce poate duce la implementarea superficială sau chiar la evitarea integrării tehnologiei în procesul educațional. Această situație este amplificată de ritmul accelerat al schimbărilor tehnologice, care face dificilă menținerea la zi cu cele mai recente instrumente și practici.

Nu în ultimul rând, există o tensiune permanentă între atractivitatea imediată a mediului digital (culori, sunete, animații, recompense instant) și procesele mai lente, dar mai profunde, de învățare prin experiență directă, joc liber și interacțiune socială. Educatorii se întreabă adesea cum pot valorifica potențialul motivațional al tehnologiei fără a sacrifica alte experiențe esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor preșcolari.

Precauții și bune practici

În fața provocărilor și dilemelor identificate, este esențială adoptarea unor precauții și bune practici care să maximizeze beneficiile educaționale ale resurselor digitale, minimizând totodată potențialele riscuri. Aceste recomandări se bazează pe cercetări în domeniul dezvoltării copilului și pe experiențe de succes în integrarea tehnologiei în învățământul preșcolar.

■ **Protecția copilului**

Siguranța fizică, emoțională și protecția datelor personale

■ Echilibru digital

Alternarea cu activități tradiționale și experiențe directe

■ Valoare pedagogică

Selecția resurselor cu scop educațional clar și adecvat vârstei

■ Parteneriat educațional

Colaborarea între educatori, părinți și specialiști

Selectarea atentă a aplicațiilor și platformelor digitale reprezintă un prim pas crucial. Educatorii trebuie să evalueze critic resursele digitale, preferându-le pe cele fără reclame intruzive, fără conținut inadecvat și care nu stochează date personale ale copiilor. Este recomandabil să se utilizeze aplicații create special pentru vârsta preșcolară, cu interfețe intuitive și fără text excesiv. De asemenea, conținutul trebuie să fie aliniat cu obiectivele curriculare și valorile educaționale promovate în grădiniță.

Limitarea timpului de ecran

- Conform recomandărilor Academiei Americane de Pediatrie și altor organisme de specialitate, timpul petrecut în fața ecranelor de către preșcolari trebuie strict limitat. Pentru copiii între 3-5 ani, se recomandă maximum 1 oră pe zi de expunere la ecrane de calitate, cu conținut educațional adecvat. În context educațional, este indicat ca sesiunile de utilizare a tehnologiei să nu depășească 15-20 minute și să fie întotdeauna urmate de activități care implică mișcare și interacțiune directă.
- Alternarea activităților digitale cu cele tradiționale trebuie să urmeze un ritm bine stabilit în programul zilnic al grupei. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască experiențele senzoriale, manipulative și sociale, ci să le completeze. Un bun exemplu este utilizarea unei aplicații pentru identificarea unor plante, urmată de o ieșire în natură pentru observarea reală a acestora.
- Implicarea părinților în utilizarea responsabilă a tehnologiei este esențială pentru coerența abordării educaționale. Organizarea unor sesiuni informative pentru părinți despre selectarea aplicațiilor potrivite, stabilirea limitelor de timp și supravegherea activă a copiilor în mediul digital poate consolida practicile pozitive atât acasă, cât și la grădiniță. Părinții pot fi încurajați să participe alături de copii la activitățile digitale, transformându-le în oportunități de interacțiune și dialog.
- Formarea continuă a educatorilor în domeniul tehnologiei educaționale este o condiție sine qua non pentru utilizarea eficientă a resurselor digitale. Aceasta trebuie să includă atât competențe tehnice de bază, cât și abordări pedagogice inovatoare care să valorifice potențialul educativ al tehnologiei. Comunitățile de practică și platformele de schimb de experiență între educatori pot facilita diseminarea exemplelor de succes și a lecțiilor învățate.
- Nu în ultimul rând, este esențială monitorizarea constantă a impactului utilizării tehnologiei asupra dezvoltării copiilor. Observarea atentă a reacțiilor, comportamentelor și progresului fiecărui copil permite ajustarea intervențiilor educaționale și identificarea precoce a potențialelor probleme. Un jurnal de observații poate fi un instrument util pentru documentarea acestor aspecte și pentru reflecția continuă asupra practicilor implementate.

Concluzii

Integrarea resurselor digitale în învățământul preșcolar reprezintă o oportunitate valoroasă, dar și o responsabilitate considerabilă pentru sistemul educațional românesc. Analizând exemplele, dilemele și precauțiile discutate, putem formula câteva concluzii și recomandări esențiale pentru o abordare echilibrată și eficientă.

În primul rând, este evident că resursele digitale aduc o valoare adăugată semnificativă procesului educațional preșcolar, cu condiția să fie utilizate echilibrat și adaptat

particularităților de vârstă. Ele pot stimula motivația, curiozitatea și angajamentul copiilor, pot facilita accesul la informații și experiențe altfel inaccesibile și pot sprijini dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor. Totuși, beneficiile se materializează doar atunci când tehnologia este integrată organic în contextul mai larg al activităților educaționale, complementând - și nu înlocuind - experiențele directe, manipulative și sociale.

Evaluare continuă a adecvării

Fiecare resursă digitală trebuie evaluată critic din perspectiva valorii sale educaționale, a siguranței și a adecvării la nivelul de dezvoltare al copiilor. Această evaluare nu este un proces singular, ci unul continuu, care ține cont de feedback-ul copiilor și de rezultatele observate.

Integrare organică în curriculum

Resursele digitale trebuie să fie instrumente pentru atingerea obiectivelor curriculare existente, nu scopuri în sine. Ele trebuie integrate în planificarea didactică alături de metodele tradiționale, într-o abordare coerentă și echilibrată.

Parteneriat autentic cu familia

Comunicarea transparentă și colaborarea cu părinții în privința utilizării tehnologiei sunt esențiale. Educatorii pot oferi îndrumări pentru utilizarea responsabilă a digitalului acasă, asigurând coerența între mediul educațional și cel familial.

Reflecție și adaptare continuă

Practicile de integrare a digitalului trebuie constant reflectate, evaluate și ajustate în funcție de rezultatele observate la nivelul dezvoltării și bunăstării copiilor.

O recomandare esențială este necesitatea unei abordări reflexive și a unui dialog constant cu părinții și cu alți factori interesați privind rolul tehnologiei în educația timpurie. Acest dialog trebuie să depășească polarizările simpliste (pro sau contra tehnologiei) și să se concentreze pe modalitățile concrete prin care resursele digitale pot sprijini dezvoltarea armonioasă a copiilor, în contextul specific al fiecărei comunități educaționale.

În final, trebuie subliniat că, deși digitalul poate sprijini creativitatea, colaborarea și motivația, el nu poate și nu trebuie să substituie relațiile directe între copii și adulți, esențiale pentru dezvoltarea socio-emoțională sănătoasă. Căldura umană, contactul vizual, comunicarea non-verbală și conexiunea emoțională reprezintă fundamente imuabile ale educației timpurii, indiferent de evoluțiile tehnologice. Resursele digitale trebuie să fie întotdeauna în serviciul acestor valori fundamentale, și nu invers.

Viitorul educației preșcolare nu stă în alegerea între tradițional și digital, ci în îmbinarea inteligentă a acestora, valorificând punctele forte ale fiecărei abordări pentru a crea experiențe de învățare bogate, semnificative și adaptate nevoilor copiilor secolului XXI.

GAMIFICAREA EDUCAȚIEI ISTORICE: CÂND PATRIMONIUL LOCAL ÎNTÂLNEȘTE REALITATEA MIXTĂ!

-eseu-

Șeulean Augustin-Valentin, Școala Gimnazială „Emil Drăgan” Ungheni, jud. Mureș

profesor de istorie, geografie și socio-umane

Introducere

În era digitală, învățarea nu mai este un proces liniar, bazat exclusiv pe acumularea de informații, ci o experiență complexă, care implică emoție, interacțiune și tehnologie. În acest context, gamificarea educației – utilizarea elementelor de joc în contexte de învățare – devine o strategie valoroasă, în special în predarea disciplinelor umaniste precum istoria.

Conceptul este susținut și de teoriile lui Kurt Lewin, care afirmă că motivația de apropiere, axată pe atracția față de activitate, favorizează învățarea, în timp ce motivația de evitare, guvernată de frica de eșec, o inhibă. Astfel, crearea unui mediu educațional captivant și sigur din punct de vedere emoțional este esențială pentru progresul elevilor.

Digitalizarea educației istorice: Un cadru motivațional pozitiv

Tehnologia digitală oferă un mediu propice pentru cultivarea unei motivații pozitive. Platformele interactive, conținutul multimedia și colaborarea online reduc anxietatea de performanță și creează contexte atractive pentru învățare. În special în predarea istoriei, digitalizarea are multiple beneficii:

Învățare adaptată: Fiecare elev își construiește propriul traseu educațional, în funcție de ritmul și stilul său de învățare.

Experiență hands-on: Simulările și reconstrucțiile 3D permit elevilor să „trăiască” evenimentele istorice.

Colaborare extinsă: Platformele online facilitează lucrul în echipă și feedback-ul rapid.

Acces permanent: Arhivele digitale și bibliotecile virtuale oferă resurse disponibile oricând și oriunde.

Metode practice de gamificare și învățare experiențială

Aplicarea gamificării în educația istorică nu presupune doar integrarea tehnologiei, ci și regândirea modului în care se structurează activitățile educaționale. Exemple concrete includ:

- a) *Reconstituiri virtuale și jocuri de rol*: Explorarea cetăților medievale prin medii 3D dezvoltă empatie istorică și gândire critică.
- b) *Tururi virtuale și realitate augmentată*: Elevii scanează coduri QR pentru a accesa straturi AR cu informații istorice, consolidând alfabetizarea digitală și înțelegerea evoluției spațiilor urbane.
- c) *Dezbateri și concursuri online*: Platformele precum Kahoot! sau Mentimeter transformă consolidarea cunoștințelor într-un exercițiu interactiv și colaborativ.
- d) *Proiecte interdisciplinare*: Elevii documentează teme istorice prin bloguri, infografice sau portofolii digitale, integrând competențe din IT, comunicare și educație civică.
- e) *Laboratorul de istorie digitală*: Cu aplicații GIS și software de editare video, elevii construiesc hărți tematice sau produc mini-documentare despre subiecte istorice.

Caz practic: "Mediaș – Istorie Vie în Realitate Mixtă"

Un exemplu de bună practică în acest sens este proiectul „Mediaș – Istorie Vie în Realitate Mixtă”, care integrează metode digitale pentru valorificarea patrimoniului local. Obiectivul principal este crearea unei legături vii între elevi și trecutul lor, prin activități hibride care combină cercetarea, realitatea augmentată, colaborarea online și exprimarea creativă.

Etapele proiectului sunt structurate astfel:

Pregătire și cercetare digitală: Elevii explorează patrimoniul local printr-o „expediție digitală” urmată de un mini-hackathon în care dezvoltă tururi interactive cu Google Tour Creator.

Excursie augmentată: Elevii utilizează aplicații AR pentru a explora monumente istorice din Mediaș, urmată de un quiz pe Kahoot! pentru consolidarea cunoștințelor.

Atelier creativ: Prin vloguri, podcasturi și hărți GIS, elevii devin creatori de conținut, reinterpretând istoria prin mijloace multimedia.

Reflecție și evaluare: Activitățile de pe Padlet și blogul clasei încurajează metacogniția și feedback-ul constructiv, contribuind la conștientizarea progresului personal și colectiv.

Rezultate și impact educațional

- *Proiectul aduce beneficii clare și cuantificabile:*
- *Elevii dobândesc competențe digitale avansate prin activități aplicate.*
- *Orele de istorie devin mai dinamice și atractive, crescând motivația și implicarea elevilor.*
- *Se stimulează colaborarea eficientă și exprimarea prin instrumente moderne.*
- *Patrimoniul local este redescoperit și valorizat dintr-o perspectivă personală și creativă.*

Concluzii

Gamificarea predării istoriei nu înseamnă simpla „jucare” cu tehnologia, ci transformarea actului educațional într-o experiență profundă, semnificativă și participativă. Realitatea augmentată, platformele interactive și proiectele interdisciplinare reconfigurează istoria dintr-un conținut abstract într-o poveste vie, în care elevii sunt nu doar receptori, ci creatori de sens. „Mediaș – Istorie Vie în Realitate Mixtă” demonstrează că, prin gamificare, trecutul devine relevant, apropiat și inspirațional pentru generațiile digitale de astăzi.

BIBLIOGRAFIE

1. Bolovan Sorina Paula, *Didactica istoriei. Noi orizonturi în predarea, învățarea și evaluarea istoriei prin metode active*, Cluj-Napoca, 2007;
2. Păcurari, Otilia (coord.), *Strategii didactice inovative*, București, 2003;
3. Raica V., Ioan, *Mediaș, natură-istorie-economie*, Editura Tipomur, Târgu Mureș, 1994.

Webografie

- <https://www.darjan.ro/managemental-schimbarii-lewins-change-management-model/> link accesat în data de 21.07.2025
- https://society-support-alliance.com/fileadmin/user_upload/Download/Lewins_leadership_style_RO.pdf link accesat în data de 21.07.2025

JOCURILE DIDACTICE

Prof. înv. primar Sevastian Luminița-Aurelia
Școala Gimnazială „Axente Sever” Aiud

Jocul este o activitate individuală sau de grup, care se desfășoară după reguli acceptate cu scopul de a satisface nevoia de plăcere și de destindere a elevilor, prin generarea unor emoții pozitive. Are scop didactic și este utilizat ca metodă de învățământ atunci când vizează învățarea, consolidarea sau recapitularea unor cunoștințe, dobândirea și exersarea unor abilități practice prin acțiune și simulare, relaxare, veselie, prevenirea monotoniei și a plictiselii. Integrarea în lecții a jocurilor didactice bazate pe acțiune și simulare are următoarele beneficii la elevi:

- se implică cu întreaga personalitate, intelectual, emoțional și motric;
- își dezvoltă spiritul de observație, atenția, gândirea divergentă și cea critică, imaginația;
- cei timizi devin curajoși, dobândesc încredere în sine și în ceilalți, iar cei expansivi

învăță să se stăpânească;

- își subordonează interesele personale în fața intereselor grupului;
- colaborează pentru atingerea unui obiectiv comun;
- comunică și învață autentic într-un mod distractiv, interesant, relaxant.

Utilizarea jocului în lecții este dificilă uneori datorită absenței scenariilor și a asumării unor roluri adecvate. Dacă derularea unui joc nu determină emoții pozitive, elevii se vor opune implicării lor în stări greu de suportat. Succesul depinde de pregătirea atentă, de dirijarea, de derularea și de procesarea jocului.

Jocul de rol (role playing) reprezintă o formă de aplicare și utilizare în învățământ a psihodramei. Valorificarea acestei metode presupune stăpânirea de către cadrul didactic a unor concepte: *rol, statut, contrapозиție, actori, parteneri de rol, obligații de rol*.

Etapele jocului de rol sunt:

- formularea obiectivelor activității de către profesor;
- identificarea situației ce va fi simulată;
- stabilirea statusurilor și rolurilor implicate în situația reală;
- conceperea scenariului jocului;
- prezentarea subiectului jocului în fața elevilor;
- descrierea situației ce va fi jucată și personajele;
- discutarea obiectivelor cu elevii;
- alegerea actorilor;
- distribuirea rolurilor respectând aspirațiile, aptitudinile și preferințele fiecărui participant, pentru evitarea frustrărilor;
- oferirea fiecărui participant a unei fișe cu indicații detaliate asupra statusului său;
- familiarizarea elevilor cu sarcinile și rolurile;
- crearea, interiorizarea și învățarea rolurilor, conceperea modului de interpretare.

Miron Ionescu și Ion Radu clasifică jocurile de rol în două categorii:

Jocuri cu caracter general- jocuri de competiție, jocuri de arbitraj, jocuri de reprezentare a structurilor.

Jocuri cu caracter specific- jocul de-a ghidul și vizitatorii, jocul de negociere.

Avantajele jocului de rol:

- permite manifestarea deprinderilor practice, exprimarea ideilor și a sentimentelor prin simularea unei experiențe de viață;
- facilitează dezvoltarea atitudinilor pozitive;
- permite observarea modului corect/incorect de comportare a indivizilor în anumite situații;
- determină modificarea conduitei și asumarea responsabilității;
- oferă posibilitatea de a-și explora propria experiență, de a extrage învățăminte din ea;

- facilitează răspunsul spontan și reacția adecvată într-o situație;
- permite primirea unui feed-back despre comportamentul și competența personală.

Dezavantajele jocului de rol:

- se consumă mult timp în pregătirea scenariului;
- dialogul nu este întotdeauna cel mai adecvat rolurilor propuse;
- elevii se manifestă adesea cu timiditate.

BIBLIOGRAFIE:

Ionescu, M., Bocoș, M., *Tratat de didactică modernă*, Editura Paralela 45, Pitești, 2009
Dulamă, M.E., *Metodologii didactice activizante*, Editura Clusium, Cluj Napoca, 2008

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE: JOCUL CA INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE ȘI DEZVOLTARE EMOȚIONALĂ

Autor: Sicoe Ramona-Liliana,

Școala Gimnazială Ciuruleasa

Gamificarea, definită ca integrarea elementelor de joc în contexte educaționale non-joc, reprezintă o metodă inovatoare tot mai utilizată în grădinițe pentru a stimula învățarea, motivația și dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Acest articol explorează aplicabilitatea gamificării în educația timpurie, beneficiile sale în dezvoltarea globală a copilului și exemple practice de implementare. Studiile arată că, atunci când este bine structurată, gamificarea poate susține învățarea activă, colaborativă și diferențiată, adaptată nevoilor individuale ale copiilor preșcolari.

Jocul reprezintă forma naturală prin care copiii preșcolari explorează lumea. Educația timpurie recunoaște jocul nu doar ca activitate recreativă, ci și ca mijloc esențial pentru dezvoltarea cognitivă, emoțională, socială și fizică. În acest context, gamificarea se evidențiază ca o strategie pedagogică ce valorifică motivația internă a copilului și transformă activitățile educaționale în experiențe atractive și eficiente.

Gamificarea în educația timpurie înseamnă integrarea intenționată a unor elemente ludice (precum punctajele simbolice, misiunile, nivelurile sau recompensele vizuale) în activitățile de învățare. Spre deosebire de simplul joc liber, gamificarea presupune un scop educațional clar, o structură și un feedback adaptat vârstei copilului. De exemplu, într-o activitate de matematică, copiii pot „colecționa stele” pentru fiecare exercițiu reușit, progresând la un „nivel” nou după finalizarea unei serii de sarcini. Astfel, învățarea devine un joc organizat, cu pași clari și motivație crescută.

Aplicarea principiilor gamificării în mediul preșcolar aduce numeroase **beneficii**:

a) Dezvoltarea motivației intrinseci

Gamificarea stimulează curiozitatea și dorința de a participa activ. Copiii devin mai implicați și perseverenți atunci când activitățile sunt structurate sub formă de joc cu provocări. Prin recompense simbolice, recunoaștere și sentimentul de progres, copiii

dezvoltă motivația internă de a participa la activități. Aceasta este esențială în educația timpurie, unde motivația extrinsecă (recompensele materiale) este mai puțin eficientă. Copiii învață să persevereze, să își seteze obiective și să se bucure de procesul învățării

b) Învățare activă și experiențială

Copilul învață prin explorare, mișcare și acțiune. Activitățile gamificate implică rezolvare de probleme, luare de decizii și aplicarea cunoștințelor în contexte variate. Această abordare susține gândirea critică, autonomia și învățarea durabilă

c) Dezvoltarea socio-emoțională

Prin gamificare, copiii învață să respecte reguli, să coopereze și să gestioneze emoții precum frustrarea sau bucuria succesului. . De asemenea, învață să gestioneze emoții precum frustrarea (când nu câștigă), entuziasmul (când reușesc) sau răbdarea (în așteptarea rândului). Gamificarea oferă un cadru sigur pentru exersarea acestor abilități esențiale pentru integrarea socială. Se dezvoltă empatia și abilitatea de a lucra în echipă.

d) Feedback imediat și diferențiere

Unul dintre marile avantaje ale gamificării este oferirea unui feedback rapid și clar. Copiii știu imediat dacă au progresat sau unde au nevoie de sprijin. În plus, activitățile pot fi adaptate ușor în funcție de nivelul de dezvoltare al fiecărui copil, ceea ce face posibilă o învățare diferențiată și incluzivă. Fiecare copil are șansa de a reuși în propriul său ritm, evitând etichetarea sau comparațiile demotivante.

Exemple practice de gamificare în grădiniță

- Jurnalul eroului zilei: fiecare copil are o fișă în care „adună” misiuni îndeplinite (pictat, sortat culori, recitat poezii etc.).
- Insigne de emoții: fiecare copil are o fișă în care „adună” misiuni îndeplinite (pictat, sortat culori, recitat poezii etc.).
- Vânătoare de comori educațională: activități integrate (limbaj, matematică, arte) organizate ca o misiune comună de echipă.
- Roata provocărilor: copiii învârt roata și descoperă ce provocare educațională urmează (ex: „Găsește 3 obiecte care încep cu litera S”).

Deși gamificarea este eficientă, trebuie aplicată cu echilibru:

- Activitățile nu trebuie să devină excesiv de competitive;
- Recompensele trebuie să aibă un rol formativ, nu doar motivant extern;
- Este esențial ca fiecare copil să aibă șansa de reușită, evitând etichetarea.

Gamificarea, ca extensie a jocului, reprezintă o strategie modernă și eficientă în grădiniță. Prin utilizarea inteligentă a elementelor ludice, cadrele didactice pot stimula învățarea activă, motivația și dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Cu o planificare atentă și adaptare la nevoile fiecărui copil, gamificarea poate deveni un pilon central al educației timpurii.

Bibliografie

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of MindTrek Conference.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Springer.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Wiley.
- Ministerul Educației. (2019). Curriculum pentru educație timpurie.

Instrumentele digitale și utilizarea lor în cadrul orelor/unor secvențe didactice la disciplina Istorie

Prof. Valentina Gela Silaghi

Școala Gimnazială Nr.1 Roșia-Bihor

„Principalul obiectiv al educației este acela de a forma oameni capabili să realizeze acțiuni noi și nu numai să repete ceea ce au făcut generațiile anterioare-oameni care să fie creativi, inventivi și cu dorința de a investiga.” (Jean Piaget)

Cadrul didactic modern își reorganizează demersul instructiv-educativ, folosind un sistem de metode și mijloace de învățare moderne printre care și instruirea asistată de calculator. În situația în care elevul utilizează singur calculatorul, din proprie inițiativă, el găsește doar informații, dar atunci când o face sub îndrumarea unui cadru didactic, elevul dobândește cunoștințe temeinice este corect ghidat și informat, își formează deprinderi și priceperi.

În demersul educațional care implică digitalizarea un rol decisiv îl are profesorul, acesta pune accent pe idei, pe o abordare sistemică a conținuturilor, pe schimbare și pe strategii inovative, reușind să creeze un spațiu atractiv și eficient, iar învățarea să fie realizată cu plăcere și cu bucuria cunoașterii. Platforme precum: Google Classroom - G Suite pentru educație, Zoom, aplicații educaționale Wordwall, Seterra, Im-a-puzzle, Canva, Kahoot, Edmodo, Kinderpedia, ne pun la dispoziție cadrul virtual în care putem comunica cu elevii, inclusiv cu părinții, sub forma propunerilor de teme sau de proiecte cu conținuturi adecvate programei și planificărilor didactice, cu posibilitatea de a stabili termene de predare a proiectelor sau de a oferi feedback-uri de modelare a performanței.

Un exemplu ușor de utilizat și pentru profesorii dețin mai puțin competențe digitale ar fi:

Wordwall care este o platformă care permite de construirea de:

-jocuri educaționale interactive în format digital, ce pot fi inserate în alte platforme de învățare sau, mai simplu, distribuite prin link.

-resurse în format pdf, aferente jocurilor create

Wordwall poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile. Cele mai multe dintre șabloanele noastre sunt disponibile atât în versiunea interactivă, cât și imprimabilă.

Worldwall - este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele. (De exemplu: Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Spânzurătoare, Deschide cutia etc, este un instrument digital ușor de utilizat și plăcut de copii datorită elementelor ludice inserate.

Mai jos voi prezenta un exemplu concret utilizat în cadrul lecției de istorie la clasa a V-a cu tema - Alexandru Macedon și civilizația elenistică. Pentru acest demers am utilizat platforme digitale pentru a crea un scurt joc/chestionar, în care la finalul activității elevul primește un feedback imediat prin afișarea scorului obținut.

Scurtă descriere, materialul reprezintă din punct de vedere didactic o fișă de lucru pentru clasa a V-a, cuprinzând activități de fixare a cunoștințelor bazate pe utilizarea unor aplicații online.

Aplicațiile utilizate în lecție au fost realizate cu ajutorul : wordwall și Im a puzzle, iar mai jos am atașat link-urile și codul QR pentru a le accesa:<https://wordwall.net/ro/resource/33908883>,

<https://im-a-puzzle.com/share/994de268ac233c8.jpg>



Instrumentul digital oferit de Im-a-puzzle, a făcut posibilă despărțirea în piese de puzzle a unei imagini , în cazul de față Alexandru cel Mare, sau a altor personalități istorice, care ulterior prin distribuirea unui link, pot fi reconstruite de elevi cu asemeni unui joc drag lor puzzle-ul, pe telefonul mobil , în format digital.

Ca urmare a acestei experiențe didactice și a altore de acest gen, îmi permit să concluzionez că atât învățământul traditional, cât și cel modern, cu siguranță, se completează reciproc. „Știința merge înainte pe două picioare, numite teorie și experiment. Câte o dată este pus jos primul, altă dată celălalt, dar progresul continuu este făcut numai prin folosirea ambelor.” (Millikan)

Aceste aplicații/platforme utilizate corect pot avea un impact pozitiv asupra calității învățării producând efectele dorite de tipul stimulării și dezvoltării interesului elevilor, contribuind astfel în mod corespunzător la atingerea competențelor vizate.

Bibliografie:

1. Cerghit, I., (2008), „Sisteme de instruire alteranitive și complementare. Structuri, stiluri si strategii” Editur Polirom, București, pp. 280-283
2. <https://ro.scribd.com>

Rolul jocului în ora de limba română

Profesor, Marina Sima

Școala Gimnazială „Episcop Melchisedec Ștefănescu” “Gârcina

În procesul educațional contemporan, jocul nu mai este privit doar ca o formă de divertisment, ci ca un instrument didactic esențial, mai ales în ciclul primar și gimnazial. În cadrul orei de limba română, jocul didactic poate stimula interesul elevilor, poate facilita învățarea activă și poate contribui semnificativ la formarea competențelor de comunicare și exprimare. Prin natura sa, limba română oferă numeroase oportunități de integrare a jocului în actul educațional, datorită dimensiunii sale creative, expresive și interactive. În plus, utilizarea jocului în ora de limba română contribuie la reducerea anxietății și a stresului asociat uneori cu evaluarea sau exprimarea în fața colegilor. Prin joc, elevii sunt încurajați să își exprime liber ideile și opiniile, fără teama de a greși, ceea ce le oferă un spațiu sigur pentru explorare și învățare.

Un alt beneficiu important este acela că jocurile pot sprijini învățarea diferențiată, permițând adaptarea sarcinilor în funcție de nivelul de pregătire al fiecărui elev. Astfel, elevii cu dificultăți pot fi sprijiniți discret, iar cei avansați pot primi provocări suplimentare, fără a crea presiune sau comparații negative.

Tehnologia modernă permite integrarea jocurilor digitale în ora de limba română, prin aplicații interactive, quiz-uri online sau platforme educaționale. Acestea pot transforma telefonul sau tableta dintr-o sursă de distragere într-un instrument educațional eficient, dacă sunt utilizate cu discernământ pedagogic.

Jocurile bazate pe text, cum ar fi „continuă povestea” sau „interviul imposibil” cu personaje literare, favorizează înțelegerea profundă a textelor studiate, dezvoltând nu doar competențe lingvistice, ci și empatia, gândirea critică și capacitatea de interpretare.

1. Jocul ca metodă de învățare activă
Introducerea jocului în ora de limba română încurajează participarea activă a elevilor, le dezvoltă curiozitatea și îi motivează să învețe într-un mod plăcut și relaxant. De exemplu, jocurile de tip „Cine spune adevărul?” sau „Cuvântul ascuns” contribuie la consolidarea cunoștințelor de vocabular, gramatică sau ortografie într-un mod dinamic. În acest fel, elevii nu mai percep învățarea ca pe o obligație, ci ca pe o experiență atractivă, care le oferă satisfacție și încredere în propriile capacități.

2. Stimularea creativității și a expresivității
Limba română, prin componenta sa literară, se pretează în mod deosebit la jocuri de rol, jocuri de creație literară sau dramatizări. Elevii pot crea poezii, povești sau texte

descriptive pornind de la cuvinte-cheie extrase aleatoriu, pot imita stilul unui autor sau pot „rescrie” finalul unei povești cunoscute. Astfel de activități îi ajută să-și dezvolte imaginația, să folosească corect și expresiv limba română, dar și să-și formeze gustul pentru lectură și scris.

3. Dezvoltarea spiritului de echipă și a competențelor sociale
Jocurile didactice implică adesea lucrul în echipă, ceea ce contribuie la dezvoltarea cooperării, a empatiei și a comunicării eficiente între colegi. Într-o oră de limba română, elevii pot fi împărțiți în grupuri pentru a rezolva sarcini comune: realizarea unui rebus tematic, completarea unei povești în lanț, identificarea greșelilor într-un text sau realizarea unei reclame pentru o carte citită.

4. Adaptarea jocului la vârsta și nivelul elevilor
Pentru ca jocul să fie eficient din punct de vedere pedagogic, acesta trebuie adaptat vârstei, nevoilor și nivelului de dezvoltare al elevilor. În clasele mici, jocurile sunt în general mai simple, cu accent pe recunoaștere, asociere și repetiție. Pe măsură ce elevii cresc, jocurile pot deveni mai complexe, cu sarcini de analiză, sinteză și argumentare.

5. Rolul profesorului în organizarea jocului
Profesorul are un rol esențial în alegerea, adaptarea și desfășurarea jocului didactic. Acesta trebuie să cunoască bine clasa, să anticipeze dificultățile care pot apărea și să creeze un climat pozitiv, de încredere și susținere. Jocul nu trebuie să fie un simplu moment de relaxare, ci o activitate cu obiective clare, bine integrate în demersul didactic.

6. Impactul jocului asupra rezultatelor școlare
Numeroase studii pedagogice arată că utilizarea jocului în procesul de predare-învățare are un impact pozitiv asupra reținerii informației, a înțelegerii profunde a conținuturilor și a formării unei atitudini pozitive față de școală. În limba română, jocul ajută la îmbunătățirea exprimării orale și scrise, la dezvoltarea gândirii critice și la consolidarea deprinderilor de lucru cu textul.

Concluzie

În concluzie, jocul reprezintă un mijloc eficient de a transforma ora de limba română într-o experiență activă, plăcută și formativă. Folosit cu discernământ și creativitate, jocul didactic nu doar că susține învățarea, ci contribuie la dezvoltarea armonioasă a personalității elevului. În final, trebuie menționat că rolul jocului nu este de a înlocui predarea tradițională, ci de a o completa și diversifica. Un profesor creativ, care îmbină metodele clasice cu cele ludice, are șanse mai mari să mențină interesul elevilor și să le formeze competențe durabile.

Bibliografie

Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Cucoș, C. (2008). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.

Oprea, C. L. (2010). Strategii didactice interactive. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Văideanu, G. (1988). Educația la frontiera dintre milenii. București: Editura Politică.

Gherguț, A. (2007). Psihopedagogie specială. Iași: Editura Polirom.

Învățarea prin joc-provocare spre succes– Gamificarea învățării la gimnaziu

Prof. Simion Persida-Marta

Grădinița cu Program Prelungit Nr.8 Sighetu Marmației

„Play is our brain’s favorite way of learning.” – Diane Ackerman

(„Joaca este modul preferat al creierului nostru de a învăța.”)

Provocarea majoră a școlii contemporane este cum să mențină profesorii atenția și interesul elevilor într-o lume dominată de tehnologie, jocuri video și rețele sociale. Metodele tradiționale de predare, bazate pe transmiterea frontală a informațiilor, nu mai reușesc să motiveze elevii, care au nevoie de implicare activă și de experiențe interactive. În acest context, gamificarea – integrarea elementelor de joc în activitățile educative – devine o soluție modernă și eficientă.

Gamificarea nu înseamnă doar a aduce jocuri în sala de clasă, ci a împrumuta principiile și mecanismele jocurilor – puncte, insigne, niveluri, misiuni și clasamente – pentru a face procesul de învățare mai atractiv și mai captivant. Studiile recente (Deterding, 2011) arată că, atunci când elevii primesc provocări asemănătoare celor din jocurile preferate, implicarea și motivația lor cresc considerabil.

Cei mai mari teoreticieni ai educației au subliniat importanța jocului în procesul de învățare. Albert Einstein spunea că „joaca este cea mai înaltă formă a cercetării”, sugerând că, prin joacă, copilul explorează și descoperă în mod natural. Jean Piaget afirma că „copilul se joacă nu pentru a învăța, dar învață tocmai pentru că se joacă”, iar Lev Vygotsky considera că, în joc, copilul se comportă „deasupra vârstei sale obișnuite, ca și cum ar fi cu un cap mai mare decât el însuși”. Toate aceste perspective confirmă faptul că jocul stimulează dezvoltarea cognitivă și emoțională, fiind o resursă pedagogică valoroasă.

În gimnaziu, unde elevii trec printr-o etapă plină de schimbări emoționale și cognitive, gamificarea devine o metodă de predare extrem de utilă. De exemplu, la matematică, profesorul poate transforma rezolvarea problemelor într-o competiție prietenoasă, folosind platforme precum Kahoot sau Quizizz, unde fiecare răspuns corect aduce puncte și insigne. La biologie, o simplă lecție despre ecosisteme se poate transforma într-o „vânătoare de comori”: elevii primesc indicii și rezolvă mici sarcini pentru a descoperi informații despre lanțurile trofice. La fizică, profesorii pot organiza un „escape room educațional”, unde echipele de elevi trebuie să dezlege enigme și să rezolve probleme pentru a „evada” dintr-un laborator virtual.

Gamificarea poate fi aplicată cu succes și la limbi și literatură. Profesorul poate crea o poveste interactivă în care elevii devin eroi și, pentru fiecare răspuns corect, salvează personaje dintr-o carte sau descoperă finalul unei povești misterioase. Competițiile pe echipe, cu puncte pentru răspunsuri creative

sau pentru identificarea figurilor de stil, transformă analiza textelor într-o aventură. De asemenea, activitățile extracurriculare pot beneficia enorm de gamificare. În unele școli se organizează „campionate de cultură generală”, iar platforma Classcraft le permite elevilor să își creeze personaje virtuale, să câștige puncte de experiență pentru comportament pozitiv și să își „deblocheze” abilități speciale prin învățare. Astfel, elevul devine eroul propriei sale povești educative.

Beneficiile gamificării sunt numeroase. În primul rând, crește motivația și dorința de a învăța. Elevii sunt mai activi atunci când activitatea seamănă cu un joc, iar feedbackul imediat – punctele, insigne, clasamentele – îi încurajează să continue. În al doilea rând, promovează învățarea colaborativă, pentru că multe jocuri sunt concepute pe echipe, ceea ce dezvoltă spiritul de cooperare și abilitățile sociale. În plus, misiunile și provocările stimulează gândirea critică și creativitatea, iar atmosfera de la clasă devine mai relaxată și mai plăcută. Totuși, gamificarea nu este lipsită de provocări. Dacă este aplicată greșit, poate crea o competiție excesivă, descurajând elevii care nu reușesc să obțină scoruri mari. În plus, necesită resurse tehnologice – tablete, telefoane, conexiune la internet – care nu sunt întotdeauna disponibile. Profesorii trebuie, de asemenea, să fie pregătiți și să își adapteze metodele de predare, pentru că gamificarea eficientă cere creativitate și planificare atentă.

Gamificarea, aplicată corect în procesul educațional, are un impact major asupra dezvoltării gândirii critice la elevii de gimnaziu. Prin misiuni, provocări și rezolvarea unor situații-problemă inspirate din jocuri, elevii sunt puși în fața unor sarcini care solicită analiza, compararea și selectarea celor mai bune soluții. De exemplu, atunci când sunt implicați într-un joc educativ de tip escape room, elevii trebuie să identifice informațiile relevante, să stabilească legături logice între indicii și să ia decizii rapide.

Totodată, gamificarea stimulează inteligențele multiple, așa cum sunt descrise de Howard Gardner în teoria sa:

- ✓ Inteligența logico-matematică este antrenată prin rezolvarea de probleme și calcule rapide.
- ✓ Inteligența lingvistică se dezvoltă prin jocuri de rol și povestiri interactive.
- ✓ Inteligența spațială este exersată prin hărți, diagrame și jocuri vizuale.
- ✓ Inteligența interpersonală și intrapersonală se îmbunătățește prin misiuni colaborative, negocieri și autoevaluare.

Elementele de joc, cum ar fi nivelurile de dificultate, punctajele și misiunile colaborative, creează un mediu în care elevii învață să gândească strategic și să își dezvolte perseverența. În acest fel, gamificarea contribuie activ la formarea unor gânditori critici și creativi, pregătiți să facă față provocărilor viitoare.

În concluzie, gamificarea reprezintă o modalitate modernă și atractivă de a transforma învățarea la gimnaziu într-o experiență plăcută și interactivă. Elevii nu mai sunt simpli receptori ai informației, ci exploratori ai cunoașterii, implicați activ în propria formare.

„Învățarea prin joc transformă cunoașterea într-o aventură, iar elevul devine eroul propriei sale povești educative” – un principiu care ar putea schimba în mod semnificativ modul în care privim procesul educativ în școlile gimnaziale.

Bibliografie:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Einstein, A. (s.d.). „Joaca este cea mai înaltă formă a cercetării.”
3. Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York: W.W. Norton & Company.
4. Vygotsky, L. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
5. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.
6. Gardner, H. (1993). Multiple Intelligences: The Theory in Practice. New York: Basic Books.
7. McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: Penguin Press.

Gamificarea ca strategie de dezvoltare a atenției și autoreglării emoționale

Șimon V. Maria – profesor psihopedagogie specială

Centrul Școlar de Educație Incluzivă Vișeu de Sus

1. Introducere

Educația modernă presupune adaptarea metodelor de predare la nevoile reale ale elevilor. Într-o lume în continuă schimbare, copiii răspund cel mai bine atunci când sunt implicați activ în procesul de învățare. Metodele tradiționale, bazate exclusiv pe ascultare și repetare, nu mai sunt suficiente. Este esențial ca activitățile să fie relevante pentru lumea copilului, să-i ofere sens și oportunități reale de reușită.

În acest context, gamificarea – integrarea elementelor de joc (puncte, niveluri, misiuni, recompense) în situații educaționale – s-a dovedit o abordare valoroasă (Deterding et al., 2011). Nu este vorba doar despre divertisment, ci despre crearea unui cadru atractiv și motivant. Fie că folosim cartonașe, fișe colorate sau aplicații simple, esențial este să generăm dorința elevului de a participa, de a reveni și de a învăța cu plăcere (Gee, 2003).

Pentru copiii cu CES – dificultăți de atenție, autoreglare emoțională, întârzieri în dezvoltare sau comportamente provocatoare – gamificarea este adesea necesară. Ea oferă structură, predictibilitate, feedback imediat și, mai ales, oportunitatea de succes într-un cadru în care efortul este recunoscut și valorizat (Zaharia, 2016). În plus, cadrul ludic susține motivația intrinsecă și sentimentul de competență (Deci & Ryan, 2000).

Un beneficiu suplimentar, observat constant în practică, este transferul abilităților exersate în contexte de joc către sarcinile academice tradiționale. Elevii care devin „experți” în provocările gamificate își mențin mai ușor atenția la lectură, la exercițiile de matematică sau în activitățile de grup, deoarece înțeleg mai bine structura unei sarcini și anticipează recompensele intrinseci ale progresului.

Lucrarea de față prezintă două instrumente simple și eficiente pe care le-am utilizat atât în cabinetul propriu, cât și la clasă: un joc de atenție și o fișă pentru reglarea emoțiilor. Ambele pot fi adaptate la diferite vârste și niveluri, în activități individuale sau de grup.

2. Exemple de fișe și jocuri interactive

Activitățile care combină elemente vizuale și ludice s-au dovedit eficiente în sprijinirea copiilor cu CES, mai ales când sunt adaptate nivelului de dezvoltare al fiecărui elev

(Cujba, 2022). Când învățarea este formulată ca o provocare pozitivă, motivația și cooperarea cresc considerabil.

2.1 Joc: Vânătoarea de atenție

Obiectiv – Exersarea atenției selective, a concentrării și a capacității de a filtra rapid informații relevante.

Materiale – Fișe tipărite cu imagini (animale, obiecte, simboluri), marcaje color, cronometru, stele/insigne pentru recompensă.

Desfășurare – Elevul primește o fișă cu elemente amestecate (litere, cifre, animale).

Provocarea este concretă: „Găsește toate obiectele care încep cu litera A” sau „Găsește toate animalele care trăiesc în apă”. Se cronometrează timpul și se notează răspunsurile corecte. La final, copilul primește un simbol de progres (de pildă, o stea sau un nivel de „explorator al atenției”).

Adaptare – Dificultatea se ajustează prin numărul de elemente, complexitatea cerinței sau introducerea de jocuri în perechi, pentru a dezvolta și cooperarea.

Extensie digitală. Pentru clase dotate cu tablete, fișele pot fi convertite în imagini interactive într-o aplicație gratuită de tip „hidden object”. Elevul atinge simbolul cerut, aplicația oferă imediat feedback auditiv și vizual, iar scorul se salvează automat, facilitând monitorizarea progresului fără efort suplimentar din partea cadrului didactic.

2.2 Fișă: Termometrul emoțiilor

Obiectiv – Identificarea, exprimarea și reglarea emoțiilor cu ajutorul unei reprezentări vizuale intuitive.

Conținut – Un termometru ilustrat cu cinci trepte (calm → agitație maximă), emoji-uri sugestive și strategii de reglare (respirație, pauză, exprimare verbală sau desen).

Desfășurare – Elevul indică nivelul la care se simte, alege o strategie de calmare, aplică metoda și discută efectul. Progresul este marcat printr-o insignă, steluță sau autocolant.

Utilizare – Fișa funcționează atât ca instrument de intervenție rapidă, cât și ca exercițiu de autorefecție la finalul unei activități. Repetată constant, sprijină vocabularul emoțional și autocontrolul.

Integrare familie-școală. Copiii primesc o versiune laminată a fișei pentru acasă, împreună cu un set redus de strategii. Părinții notează momentele în care fișa este folosită și progresul raportat; aceste observații sunt discutate în ședințele de consiliere, creând un flux coerent de intervenție între mediul școlar și cel familial.

3. Concluzii

Gamificarea, aplicată cu intenție și discernământ, poate transforma modul în care copiii se raportează la activitățile școlare (Deterding et al., 2011). Pentru elevii cu CES, care se confruntă adesea cu dificultăți de atenție, motivație sau reglare emoțională, această abordare creează un spațiu sigur și stimulativ în care învățarea devine nu doar accesibilă, ci și plăcută.

În esență, gamificarea nu înseamnă doar „a face totul distractiv”, ci a introduce motivație intrinsecă și sens real în actul educațional (Deci & Ryan, 2000). Când copilul vede că poate progresa în ritmul său, că fiecare efort este remarcat și recompensat, dorința de a continua apare în mod natural.

Instrumentele prezentate se integrează cu ușurință atât la clasă, cât și în cabinet, completând metodele tradiționale și aducând un plus de dinamism acolo unde este cea mai mare nevoie: la copilul care are nevoie de încurajare, structură și încredere că poate reuși.

Perspective viitoare. Pe viitor ar fi util să urmărim acești copii pe o perioadă mai lungă, pentru a vedea clar cum se reflectă jocurile și fișele educaționale în note, comportament și motivație. Totodată, putem extinde activitățile spre alte competențe – de pildă, rezolvarea de probleme și lucrul în echipă – pentru a avea intervenții tot mai diverse, potrivite diferitelor stiluri de învățare și particularităților psiho-individuale ale fiecărui elev.

Bibliografie

- Cujba, R. (2022). Jocul didactic – metodă de învățare activă în învățământul special. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Zaharia, E. (Coord.). (2016). *Educația incluzivă. Teorie și practică*. Iași: Polirom.

1. Introduction

The landscape of education is rapidly evolving with the integration of digital technologies. Among the innovative strategies emerging in 21st-century classrooms, **gamification** has gained substantial attention. Defined as the application of game elements in non-game contexts (Deterding et al., 2011), gamification offers a unique way to engage learners by leveraging the motivational power of games. From primary schools to higher education and corporate training, educators are experimenting with game-like mechanics to make learning more interactive and rewarding.

2. Theoretical Foundations of Gamification

Gamification draws from several psychological and pedagogical theories, including **Self-Determination Theory (SDT)**, **Behaviorism** and **Constructivism**.

- **Self-Determination Theory** posits that people are motivated when their needs for autonomy, competence, and relatedness are met (Ryan & Deci, 2000). Game elements such as choice, progressive difficulty, and social interaction align well with these needs.
- **Behaviorism** informs the use of rewards and reinforcement in gamification. Points, badges and leaderboards function as extrinsic motivators that can shape learner behavior.
- **Constructivism** emphasizes active, experiential learning. Many gamified environments allow learners to explore, experiment and construct knowledge in a playful, interactive context.

3. Benefits of Gamification in Education

Numerous studies and classroom experiences highlight the potential benefits of gamification in various educational contexts:

3.1 Increased Motivation and Engagement

Gamification makes learning enjoyable. Students often report higher enthusiasm and motivation when engaging with gamified content (Hamari et al., 2014). Features like progress bars, unlockable content and narrative elements help sustain attention and drive.

3.2 Improved Retention and Performance

Some studies show improved academic performance and knowledge retention in gamified environments. For example, students using gamified platforms often outperform peers on quizzes and exams due to repeated practice and feedback mechanisms (Su & Cheng, 2015).

3.3 Immediate Feedback and Adaptability

Games naturally provide real-time feedback, enabling learners to quickly identify mistakes and correct them. Adaptive gamified systems can adjust difficulty based on learner performance, supporting individualized learning.

3.4 Encouragement of Collaboration

Many gamified educational tools include collaborative features, such as team quests or multiplayer challenges, promoting peer learning and communication skills.

4. Challenges of Gamification

Despite its promise, gamification is not a silver bullet. It presents several challenges and limitations:

4.1 Over-Reliance on Extrinsic Motivation

While points and badges can be motivating, they may overshadow intrinsic interest in the subject matter. Once the rewards are removed, motivation may drop (Deci et al., 1999).

4.2 Poorly Designed Systems

Gamification can backfire if not aligned with learning objectives. Shallow game mechanics—such as repetitive tasks that reward speed over understanding—can lead to superficial learning or disengagement.

4.3 Inequity and Competition

Leaderboards and competitive elements can discourage lower-performing students, leading to anxiety or a sense of failure. Inclusive design is essential to avoid alienating learners.

4.4 Technological Barriers

Gamification often relies on digital platforms, which may not be equally accessible to all students due to technological or financial constraints.

5. Implementation Strategies for Educators

For successful gamification, educators must follow best practices in design and integration:

- **Start with Clear Learning Objectives:** Game elements should support—not distract from—educational goals.
- **Use a Variety of Mechanics:** Combine extrinsic rewards (points, badges) with intrinsic motivators (narratives, choices).

- **Foster Collaboration, Not Just Competition:** Balance individual rewards with team-based achievements.
- **Provide Meaningful Feedback:** Use systems that help learners reflect and improve.
- **Ensure Accessibility:** Choose tools and platforms that are inclusive and user-friendly.

Examples of effective tools include **Kahoot!**, **Classcraft**, **Duolingo**, and **Quizizz**, all of which gamify learning through interactivity, instant feedback and progression systems.

6. Case Studies and Empirical Evidence

Several studies illustrate the effectiveness of gamification:

- **Su and Cheng (2015)** studied elementary science students using a gamified e-learning environment and found increased motivation and learning outcomes.
- **Domínguez et al. (2013)** conducted an experiment in a university course where a gamified group outperformed the control group in practical exercises but not in theoretical tests, showing gamification's strength in application-based learning.
- **Landers and Landers (2014)** found that gamified quizzes improved attendance and performance in college psychology classes.

These findings indicate that context, design quality and subject matter all influence gamification's success.

7. Conclusion

Gamification holds great promise as a tool to enhance learning, especially in a world where students are increasingly immersed in digital experiences. By integrating game design elements thoughtfully, educators can boost motivation, support personalized learning, and create more engaging educational experiences. However, gamification is not a one-size-fits-all solution and must be implemented carefully to avoid pitfalls. Future research should continue exploring long-term effects and best practices, particularly in diverse educational settings.

Webography:

- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). *A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation*. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). *An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance*. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769–785.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.

Gamificarea
Teorii, Modele și Perspective Comparative
-Articol științific –

Prof. Sîrbu Anda Dorina

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 7

Drobeta-Turnu Severin

1. Introducere

Gamificarea se referă la **utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc** (Deterding et al., 2011). De-a lungul ultimului deceniu, gamificarea a fost adoptată pe scară largă în educație, sănătate, marketing și business, dar rămân întrebări legate de eficiența sa reală și de mecanismele psihologice implicate.

2. Teorii Motivaționale Aplicabile Gamificării

2.1. Teoria Autodeterminării (Deci & Ryan, 1985)

Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory - SDT) susține că motivația umană este guvernată de trei nevoi fundamentale:

- **Autonomie** – controlul propriei activități
- **Competență** – sentimentul de eficacitate
- **Relaționare** – conexiunea socială cu alți indivizi

Gamificarea eficientă trebuie să satisfacă aceste nevoi pentru a promova motivația intrinsecă (Ryan & Deci, 2000).

2.2. Behaviorism și Condiționarea Operantă (Skinner, 1953)

Elementele de tip **badge-uri, puncte, recompense** sunt inspirate din behaviorism și condiționarea operantă. În acest cadru, comportamentele dorite sunt consolidate prin recompense extrinseci.

Critici: Studiile arată că recompensele externe pot diminua motivația intrinsecă dacă nu sunt bine calibrate (Deci et al., 1999).

2.3. Teoria Fluxului (Csikszentmihalyi, 1990)

Gamificarea poate genera **stare de flux** atunci când provocările sunt echilibrate cu abilitățile utilizatorului. Această stare duce la implicare intensă și concentrare.

3. Modele Conceptuale ale Gamificării

3.1. Modelul MDA (Hunicke et al., 2004)

MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics) este un cadru de analiză a experienței de joc, adaptat ulterior pentru gamificare:

- **Mechanics** – reguli, puncte, badge-uri
- **Dynamics** – comportamente emergente
- **Aesthetics** – experiența utilizatorului (distracție, provocare)

3.2. Octalysis Framework (Chou, 2015)

Modelul Octalysis identifică **8 motoare de motivație**:

1. Sens epic & chemare
2. Dezvoltare & realizare
3. Creativitate & feedback
4. Posesie & ownership
5. Influență socială
6. Raritate & impredictibilitate
7. Evitare & pierdere
8. Curiozitate & descoperire

3.3. Modelul Gamification Design Framework (Werbach & Hunter, 2012)

Include pași pentru designul unui sistem gamificat:

- Definirea obiectivelor
- Descrierea comportamentelor țintă
- Înțelegerea jucătorilor

- Alegerea mecanismelor de joc
- Implementarea și iterarea

4. Cercetări Comparative

4.1. Eficiența Gamificării în Educație

- **Domínguez et al. (2013)** – Au descoperit că gamificarea îmbunătățește implicarea, dar nu întotdeauna performanța academică.
- **Hanus & Fox (2015)** – În anumite cazuri, motivația intrinsecă scade dacă gamificarea se bazează excesiv pe recompense externe.

4.2. Gamificarea în Business și HR

- **Landers et al. (2017)** – Gamificarea poate crește productivitatea angajaților, însă efectul variază în funcție de designul jocului.
- **Sailer et al. (2017)** – Au identificat diferențe între efectele badge-urilor, punctelor și clasamentelor asupra motivației și performanței.

5. Analiză Critică și Perspective Viitoare

5.1. Probleme Identificate

- **Supramotivarea extrinsecă** poate reduce motivația pe termen lung.
- Gamificarea nu funcționează universal; este nevoie de **personalizare**.
- Majoritatea studiilor sunt pe termen scurt; lipsesc date longitudinale.

5.2. Direcții de Cercetare

- Integrarea gamificării cu **inteligența artificială** pentru personalizare adaptivă.
- Studii cross-culturale pentru a testa robustețea modelelor existente.
- Cercetări privind impactul asupra sănătății mentale și etica designului persuasiv.

6. Concluzii

Gamificarea rămâne o unealtă puternică, dar complexă, care necesită o înțelegere profundă a motivației umane și a contextului aplicativ. Modelele existente oferă un punct de plecare, dar cercetările arată că efectele nu sunt uniforme. Este esențială o abordare critică și personalizată a gamificării.

7. Bibliografie

- Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). "A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation." *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness." *MindTrek*.
- Domínguez, A., et al. (2013). "Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes." *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). "Assessing the effects of gamification in the classroom." *Computers & Education*, 80, 152–161.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research." *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*.
- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2017). "Gamification of task performance with leaderboards." *Computers in Human Behavior*, 71, 508–515.
- Sailer, M., et al. (2017). "How gamification motivates." *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDAREA ȘI ÎNVĂȚAREA MATEMATICII

prof. Sîrbu Simona, Colegiul Economic „F.S. Nitti” Timișoara

Introducere

În ultimele decenii, procesul educațional a fost supus unor transformări semnificative, determinate în mare parte de evoluțiile tehnologice, schimbările sociale și nevoile generațiilor actuale de elevi. Tranziția de la învățarea tradițională, centrată pe profesor, către o abordare centrată pe elev, presupune adoptarea unor metode didactice inovative care să stimuleze motivația, gândirea critică și implicarea activă în procesul de predare-învățare. În acest context, gamificarea – definită drept utilizarea elementelor specifice jocurilor în medii non-joc, precum educația – a devenit un instrument pedagogic tot mai utilizat și cercetat.

Gamificarea nu presupune transformarea învățării într-un joc, ci utilizarea unor mecanisme precum punctajele, clasamentele, recompensele, nivelurile de progres sau misiunile pentru a crea un cadru educațional mai atractiv, competitiv și personalizat. Elevii sunt astfel încurajați să devină participanți activi în procesul de predare-învățare, să își asume roluri, să colaboreze și să exploreze concepte abstracte într-un mod interactiv și intuitiv.

În mod particular, matematica este una dintre disciplinele care beneficiază considerabil de pe urma gamificării, dat fiind că, în mod tradițional, este percepută de mulți elevi ca fiind dificilă, rigidă sau lipsită de aplicabilitate directă. Introducerea elementelor ludice în lecțiile de matematică poate combate anxietatea față de această disciplină, crește angajamentul și poate facilita înțelegerea prin rezolvarea creativă a problemelor. În plus, integrarea instrumentelor digitale în procesul de gamificare permite accesul facil la resurse variate, feedback instant și monitorizarea progresului.

1. Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea în educație are la bază o serie de teorii psihologice și pedagogice relevante:

- **Teoria autodeterminării** (Ryan & Deci, 2000) subliniază că oamenii sunt motivați atunci când le sunt satisfăcute nevoile de autonomie, competență și relaționare. Elementele ludice din învățare – precum alegerea provocărilor, recunoașterea progresului sau lucrul în echipă – contribuie direct la satisfacerea acestor nevoi.

- **Teoria fluxului (Flow)** (Csikszentmihalyi, 1990) susține că oamenii intră într-o stare optimă de concentrare și implicare atunci când activitatea este suficient de provocatoare, dar accesibilă în funcție de nivelul lor de competență.
- **Constructivismul** promovează ideea că învățarea are loc cel mai eficient atunci când elevii construiesc activ cunoștințele prin experiență directă. Jocurile și provocările gamificate oferă contexte ideale pentru acest tip de învățare.

2. Aplicabilitate în predarea matematicii

Predarea matematicii se confruntă frecvent cu provocări precum lipsa motivației elevilor, dificultăți în înțelegerea noțiunilor abstracte sau anxietatea legată de evaluări. În acest context, gamificarea se dovedește a fi o strategie eficientă de revitalizare a procesului educațional, oferind soluții inovatoare pentru implicarea activă a elevilor și pentru facilitarea învățării prin experimentare și feedback continuu.

Gamificarea aduce o schimbare de paradigmă în didactica matematicii, transformând lecțiile rigide în experiențe interactive și captivante. Elementele ludice, cum ar fi punctele, badge-urile, clasamentele, misiunile sau provocările, nu doar că sporesc motivația extrinsecă, ci pot stimula și motivația intrinsecă, prin accentul pus pe progres, autonomie și recunoaștere.

Avantajele gamificării în predarea matematicii includ:

- **Stimularea participării active:** Elevii sunt mai dispuși să se implice în rezolvarea problemelor atunci când acestea sunt prezentate sub formă de jocuri sau competiții cu miză simbolică;
- **Creșterea gradului de retenție a informației:** Exercițiile repetitive pot deveni mai atractive atunci când sunt integrate în activități ludice care recompensează corectitudinea și perseverența;
- **Feedback imediat:** Platformele gamificate oferă feedback în timp real, permițând elevilor să își corecteze greșelile pe loc, consolidând astfel învățarea;
- **Promovarea colaborării și spiritului de echipă:** Activitățile gamificate pot fi structurate astfel încât să încurajeze cooperarea între elevi în cadrul unor echipe sau misiuni comune;
- **Adaptabilitate la ritmul elevului:** Elevii pot progresa în funcție de propriile competențe, avansând în niveluri pe măsură ce își dezvoltă înțelegerea matematică;
- **Scăderea anxietății față de evaluare:** Evaluările gamificate (ex. quiz-uri cu clasament, testări în stil „vânătoare de comori”) reduc presiunea emoțională și transformă testarea într-o experiență pozitivă.

Exemple concrete de activități gamificate în matematică:

- **„Escape room” matematic:** Elevii trebuie să rezolve ecuații sau să parcurgă pași logici pentru a „evada” dintr-o situație problematică;
- **Concursuri online cu premii simbolice:** folosind platforme precum Kahoot!, Quizizz sau Wordwall;
- **Badge-uri și diplome virtuale:** pentru finalizarea unor serii de exerciții sau pentru atingerea unor obiective săptămânale (ex. „Maestrul ecuațiilor logaritmice”);
- **Jocuri de rol:** în care elevii devin „eroi” matematici care rezolvă probleme pentru a salva orașe virtuale sau pentru a învinge „monștri ai greșelilor logice”.

Integrarea gamificării în predarea matematicii are și un impact asupra competențelor transversale, precum gândirea critică, luarea deciziilor, lucrul în echipă sau alfabetizarea digitală – esențiale pentru viitorul educațional și profesional al elevilor.

În concluzie, gamificarea nu este doar un instrument atractiv pentru elevi, ci o strategie didactică solidă, care permite profesorilor să personalizeze învățarea, să monitorizeze progresul în mod eficient și să creeze un mediu educațional dinamic și prietenos.

3. Instrumente digitale utilizate în gamificare

Integrarea gamificării în procesul educațional nu ar fi posibilă fără sprijinul tehnologiei digitale. Instrumentele digitale facilitează proiectarea, livrarea și evaluarea activităților gamificate, oferind profesorilor posibilitatea de a crea lecții interactive, de a urmări progresul elevilor și de a personaliza conținutul în funcție de nivelul fiecăruia.

Rolul acestor instrumente nu se rezumă doar la divertisment; ele contribuie la dezvoltarea unui climat educațional colaborativ, stimulează autonomia în învățare și susțin obiectivele curriculare prin medii vizuale și interactive.

3.1. Platforme de tip quiz și competiție

- **Kahoot!**

Este una dintre cele mai populare platforme de quiz interactiv. Profesorii pot crea teste rapide sau jocuri de tip „battle”, în care elevii răspund la întrebări în timp real. Clasamentele afișate imediat după fiecare întrebare generează competiție prietenoasă și implicare maximă.

- **Quizizz**

O alternativă la Kahoot!, care permite elevilor să lucreze individual sau în grup, în ritmul propriu. Include întrebări cu feedback instant, opțiuni de personalizare a avatarului și posibilitatea de a reface testele pentru îmbunătățirea performanței.

- **Blooket**

Transformă testarea într-un joc de strategie, unde răspunsurile corecte oferă elevilor „resurse” sau „puteri speciale” în jocuri tematice, combinând logica matematică cu dinamica ludică.

3.2. Platforme de creare de jocuri educaționale

- **Wordwall**

Permite crearea de activități sub formă de puzzle-uri, roți ale norocului, potriviri, completări sau jocuri de tip „alegere multiplă”. Este utilă pentru consolidarea cunoștințelor, în special în recapitulările de final de unitate.

- **Learning Apps**

O platformă gratuită care permite crearea unor jocuri educaționale interactive, precum diagrame, hărți logice, perechi, completări, potriviri și cronologii. Este ușor de integrat în Google Classroom și favorizează învățarea exploratorie.

3.3. Platforme de creare de experiențe gamificate complexe

- **Genially**

Oferă suport pentru crearea de prezentări interactive, jocuri de tip „escape room” sau hărți de progres. Este ideal pentru lecțiile de matematică în care se dorește integrarea unor provocări logico-matematice într-un format vizual și narativ atractiv.

- **Classcraft**

Transpune activitățile de zi cu zi din clasă într-un joc de rol educațional. Elevii își creează avatare, formează echipe și acumulează puncte prin participare, rezolvarea temelor sau comportament pozitiv. Este un instrument excelent pentru managementul clasei și pentru crearea unei rutine gamificate pe termen lung.

3.4. Platforme de lucru și organizare a conținutului

- **Google Classroom**

Deși nu este o platformă gamificată în sine, Google Classroom oferă un cadru organizatoric în care se pot integra toate instrumentele de mai sus. Profesorul poate crea „misiuni” tematice, poate distribui linkuri spre activitățile ludice, poate oferi feedback personalizat și poate urmări progresul fiecărui elev.

- **Brio.ro**

Este o platformă românească de testare standardizată care integrează și elemente de motivare, precum scoruri, comparații între performanțele anterioare și recompense. Poate fi utilizată pentru pregătirea în vederea evaluărilor naționale, dar și pentru autoevaluare gamificată.

4. Concluzii

Gamificarea reprezintă o metodă inovativă și eficientă în procesul educațional, oferind o alternativă modernă la metodele tradiționale de predare, în special în domeniul matematicii, unde dificultățile conceptuale și anxietatea elevilor pot constitui obstacole semnificative în învățare. Prin integrarea elementelor specifice jocurilor în cadrul lecțiilor, profesorii pot stimula motivația, implicarea și perseverența elevilor, transformând matematica într-un domeniu accesibil și atractiv.

Analiza teoretică și studiul de caz prezentat confirmă faptul că gamificarea favorizează un mediu educațional dinamic, centrat pe elev, în care procesul de învățare devine interactiv și personalizat. Utilizarea platformelor digitale precum Google Classroom, Kahoot!, Genially sau Wordwall contribuie semnificativ la facilitarea acestui demers, oferind instrumente versatile pentru crearea de activități ludice, monitorizarea progresului și oferirea de feedback instant.

Totuși, succesul implementării gamificării depinde de o planificare riguroasă, de competențele digitale ale profesorilor și de accesul adecvat la tehnologie. Pentru a valorifica pe deplin potențialul acestei metode, este necesară o adaptare continuă a conținutului didactic și o implicare activă a tuturor actorilor educaționali.

În concluzie, gamificarea procesului educațional în domeniul matematicii reprezintă o direcție promițătoare care, prin inovație și eficiență, poate contribui la creșterea performanțelor școlare, la dezvoltarea competențelor digitale și la formarea unei atitudini pozitive față de învățare pe termen lung.

Bibliografie

- [1] Karl M. Kapp – **The Gamification of Learning and Instruction. Game - based methods and strategies for training and education**, Editura Pfeiffer, Zürich, 2012
- [2] Richard M. Ryan, Edward L. Deci – **Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation**, Editura American Psychological Association, Washington, 2000
- [3] Ovidiu Istrate – **Gamificarea în educație: impactul jocurilor și al designului jocurilor în procesul de învățământ**, Editura Universității din București, 2014
- [4] Liliana Drăghicescu – **Gamificarea în predarea științelor – oportunități și limite**, Revista Didactica Nova, Editura Casa Corpului Didactic a județului Bistrița-Năsăud, 2016
- [5] Adriana Nistor – **Gamificarea ca instrument de motivare în învățarea online**, Revista Românească pentru Educație Multidimensională, Vol. 12, nr. 1, pp. 234-246, Editura Lumen, Iași, 2020

Introducere

Într-o eră în care tehnologia redefinesc constant metodele de predare, gamificarea a devenit un instrument-cheie în procesul educațional modern. Depart de a fi o simplă modă, gamificarea transformă modul în care profesorii predau și elevii învață, prin integrarea elementelor de joc în contexte educaționale. Această abordare inovatoare îmbină motivația intrinsecă cu strategiile pedagogice, creând un mediu de învățare atractiv, dinamic și eficient.

Ce este gamificarea în educație?

Gamificarea (din engl. *gamification*) reprezintă utilizarea elementelor specifice jocurilor – puncte, niveluri, insigne, provocări, clasamente – în medii non-joc, cum este educația. Scopul nu este de a transforma lecțiile în jocuri, ci de a stimula implicarea și motivația prin metode inspirate din psihologia jocului.

Fundamente Teoretice

Gamificarea are la bază mai multe teorii educaționale și motivaționale, precum:

- **Teoria autodeterminării (Ryan & Deci, 2000)** – accentuează importanța autonomiei, competenței și conexiunii sociale pentru motivația elevilor.
- **Teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990)** – descrie starea de implicare totală într-o activitate, favorizată de provocările echilibrate și obiectivele clare.
- **Gamified Learning Theory (Landers, 2014)** – explică modul în care elementele de joc influențează comportamentele intermediare care duc la învățare.

Beneficii ale gamificării în educație

1. **Creșterea motivației** – Elevii sunt mai dornici să participe activ, mai ales când progresul este vizibil și recompensat simbolic.
2. **Învățare activă și colaborativă** – Activitățile gamificate încurajează lucrul în echipă, rezolvarea de probleme și gândirea critică.
3. **Feedback imediat** – Sistemele de punctaj sau evaluările rapide oferă elevilor informații clare despre performanțele lor.
4. **Personalizarea învățării** – Gamificarea permite adaptarea conținutului la ritmul și preferințele fiecărui elev.
5. **Reducerea anxietății față de eșec** – Într-un mediu ludic, greșelile sunt percepute ca pași naturali ai învățării.

Instrumente și exemple practice

Există numeroase platforme care facilitează gamificarea procesului educațional:

- **Kahoot!** – Quiz-uri interactive cu puncte și clasamente.
- **Classcraft** – Elevii devin personaje într-un joc de rol educațional.
- **Quizizz** – Evaluări gamificate, cu ritm propriu și feedback instant.
- **Duolingo** – Învățarea limbilor străine prin misiuni, vieți și niveluri.

În România, tot mai multe școli adoptă metode gamificate, mai ales în predare. De exemplu, unele licee utilizează platforme ca Wordwall sau Genially pentru crearea de lecții interactive și captivante

Provocări și limite

Deși promițătoare, gamificarea nu este o soluție universală. Printre provocări se numără:

- **Suprautilizarea recompenselor externe**, care poate afecta motivația intrinsecă.
- **Nevoia de formare a cadrelor didactice** în utilizarea instrumentelor digitale.
- **Accesul inegal la tehnologie** în mediile defavorizate.

Prin urmare, gamificarea trebuie integrată echilibrat, ca parte a unei strategii pedagogice bine gândite.

Concluzie

Gamificarea procesului educațional reprezintă o inovație autentică, capabilă să revoluționeze modul în care predăm și învățăm. Prin stimularea motivației, implicarea activă și oferirea unui mediu prietenos, această metodă are potențialul de a crește semnificativ eficiența actului educațional. Pentru viitorul învățământului, gamificarea nu mai este o opțiune – este o necesitate.

Bibliografie

1. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
2. Landers, R. N. (2014). Gamified Learning Theory: A Framework for Understanding the Role of Game Elements in Learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 7(1), 1-12.
3. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). ACM.
5. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC

profesor Smiedt Mihaela Elena
Liceul Tehnologic de Transporturi Auto

Demersul didactic este un act care presupune din partea cadrului didactic atât creativitate și spirit inovator, cât și o fină cunoaștere a psihologiei elevilor. Reușita în actul de comunicare didactică și eficiența acestuia sunt asigurate, astfel, de melanjul armonios al traiectoriilor implicite aferente oricărui demers didactic, cât și de buna percepție și cunoaștere a colectivului de elevi. Pentru a asigura calitatea actului educațional și pentru a face orele atractive, este necesară respectarea nevoii profund umane de a descoperi realitatea prin mijloace proprii și mai ales prin joc.

Conform *The Penguin English Dictionary* (2002), un joc este „o activitate care implică distracție sau amuzament, competiție fizică sau mentală derulată conform regulilor cu participanți care se opun unii altora”. În zilele noastre, folosirea jocurilor în procesul de predare este una dintre cele mai apreciate metode pentru cadrele didactice.

Învățarea bazată pe joc presupune utilizarea directă a jocului în procesul de predare și învățare sau învățarea facilitată printr-un joc educațional special conceput. Învățarea bazată pe joc presupune elemente de competiție, implicare și recompensă imediată. Jucătorii ar trebui să primească feedback imediat – de exemplu, punctaj – atunci când un obiectiv este atins. Un mediu de învățare bazat pe joc permite elevilor să concureze între ei sau să lucreze în colaborare; oferă un nivel de provocare ce motivează învățarea elevilor.

Conceptul central al învățării bazate pe joc este învățarea prin repetiție, eșec și atingerea obiectivelor. Jucătorul își dezvoltă abilitatea până când este capabil să parcurgă cu multă îndemânare cele mai dificile niveluri. În învățarea bazată pe joc se utilizează conceptul învățării gradate aplicat predării/ învățării unui curriculum/ conținut. Elevii au de atins un obiectiv, alegând acțiuni și experimentând consecințele acestor acțiuni. Când elevii sunt implicați în activități de învățare bazate pe joc, se gândesc, probabil, că se distrează jucându-se, iar învățarea are loc în mod inconștient, fără ca acest proces să fie perceput ca o corvoadă de tinerii învățăcei. Jocul devine o parte a procesului de învățare și are ca scop predarea unor abilități subtile sau a unui rezultat de învățare specific, oferind în același timp elevilor o experiență captivantă.

În cadrul orelor de limba și literatura română, la clasele de gimnaziu, am folosit jocul de detectivi *221B Baker Street, Sherlock Holmes*. Competențele vizate au fost:

- competențe de înțelegere a textului citit;
- competențe lingvistice;
- competențe matematice, științifice, tehnologice și de inginerie;
- abilități personale, abilități sociale și de a învăța să înveți;
- competențe civice.

Acest joc testează și dezvoltă gândirea logică și strategică, raționamentul deductiv, creativitatea, atenția, comunicarea eficientă și abilitatea de muncă în echipă. Elevii își vor dezvolta capacitatea de a diferenția faptele relevante dintr-o poveste de cele irelevante, de a fi atenți la detalii, de a pune cap la cap piesele de puzzle ale poveștii și de a o prezenta, la final, în fața celorlalți.

Jocul oferă posibilitatea ca, alături de colegi, elevii să se plimbe pe străzile din Londra victoriană pentru a găsi indicii care îi vor ajuta să rezolve cazuri incitante. Fiecare dintre cele 75 de cartonașe ale jocului conține câte o relatare a unui caz, la finalul căruia sunt indicate întrebările

la care trebuie să se răspundă și locațiile de pe planșa de joc în care se vor putea găsi indicii. Cu ajutorul numerelor de pe zar, fiecare jucător se va plimba pe planșa de joc la locațiile cu indicii, descoperindu-le și notându-le în carnețelul pentru soluții. Atunci când o echipă consideră că a strâns suficiente indicii pentru a putea răspunde tuturor întrebărilor din cazul respectiv, când se presupune că povestea crimei este conturată în mintea tinerilor detectivi, va trebui să revină la locația 221B Baker Street pentru a-și anunța soluția. Pe parcursul jocului, se pot închide sau deschide anumite locații de pe planșa de joc cu ajutorul cartonașelor *Scotland Yard* și a *Cheilor Schelet*. Închizând o locație, se împiedică accesul celorlalți jucători la indiciul aferent acesteia, îngreunându-le munca de detectiv, bineînțeles. Jocul este perfect pentru fanii maestrului detectiv Sherlock Holmes și ai întâmplărilor misterioase.

221B Baker Street se poate implementa la orele de limba și literatura română, consiliere și dezvoltare personală, limba engleză. Elevii se vor împărți în 6 echipe a câte 3-4 membri, fiecare primind responsabilități diferite în cadrul echipei. De exemplu, 2 elevi vor sta lângă tabla de joc vor arunca cu zarul și vor decide care este ordinea locațiilor unde vor căuta indiciile sau ce strategie vor adopta pentru a intra cât mai repede în posesia tuturor. În același timp, alți 2 elevi vor primi indiciile și vor completa cu atenție foaia din carnețelul pentru soluții, notând toate indiciile, relevante sau mai puțin relevante, punând evenimentele cap la cap și încercând să găsească răspunsurile sau să refacă povestea crimei. Ei vor încerca să dezlege și indiciile puzzle, unele făcând apel la cultura generală a elevilor.

E recomandat ca profesorul sau o echipă formată din alți 2 elevi să fie responsabili cu furnizarea indicilor din Broșura cu Reguli, Indicii și Soluții și cu verificarea corectitudinii răspunsurilor sau cu desemnarea câștigătorilor.

În concluzie, beneficiile utilizării acestui joc la clasă se regăsesc în abilitățile pe care le dezvoltă elevilor. Profesorii vor lucra cu elevi care și-au antrenat atenția, capabili să identifice elementele relevante ale lecției, să comunice eficient și să colaboreze în momentele cheie.

Bibliografie:

Cerghit, I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, Ed. Aramis, București, 2002

Chiș, V., *Pedagogie contemporană – Pedagogia pentru competențe*, Editura Cărții de Știință Cluj-Napoca, 2005

Robert Allen, *The Penguin English Dictionary*, Penguin, 2002

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC
ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ
- studiu de specialitate-

profesor Smiedt Mihaela Elena
Liceul Tehnologic de Transporturi Auto

Demersul didactic este un act care presupune din partea cadrului didactic atât creativitate și spirit inovator, cât și o fină cunoaștere a psihologiei elevilor. Reușita în actul de comunicare didactică și eficiența acestuia sunt asigurate, astfel, de melanjul armonios al traiectoriilor implicite aferente oricărui demers didactic, cât și de buna percepție și cunoaștere a colectivului de elevi. Pentru a asigura calitatea actului educațional și pentru a face orele atractive, este necesară respectarea nevoii profund umane de a descoperi realitatea prin mijloace proprii și mai ales prin joc.

Conform *The Penguin English Dictionary* (2002), un joc este „o activitate care implică distracție sau amuzament, competiție fizică sau mentală derulată conform regulilor cu participanți care se opun unii altora”. În zilele noastre, folosirea jocurilor în procesul de predare este una dintre cele mai apreciate metode pentru cadrele didactice.

Învățarea bazată pe joc presupune utilizarea directă a jocului în procesul de predare și învățare sau învățarea facilitată printr-un joc educațional special conceput. Învățarea bazată pe joc presupune elemente de competiție, implicare și recompensă imediată. Jucătorii ar trebui să primească feedback imediat – de exemplu, punctaj – atunci când un obiectiv este atins. Un mediu de învățare bazat pe joc permite elevilor să concureze între ei sau să lucreze în colaborare; oferă un nivel de provocare ce motivează învățarea elevilor.

Conceptul central al învățării bazate pe joc este învățarea prin repetiție, eșec și atingerea obiectivelor. Jucătorul își dezvoltă abilitatea până când este capabil să parcurgă cu multă îndemânare cele mai dificile niveluri. În învățarea bazată pe joc se utilizează conceptul învățării gradate aplicat predării/ învățării unui curriculum/ conținut. Elevii au de atins un obiectiv, alegând acțiuni și experimentând consecințele acestor acțiuni. Când elevii sunt implicați în activități de învățare bazate pe joc, se gândesc, probabil, că se distrează jucându-se, iar învățarea are loc în mod inconștient, fără ca acest proces să fie perceput ca o corvoadă de tinerii învățăcei. Jocul devine o

parte a procesului de învățare și are ca scop predarea unor abilități subtile sau a unui rezultat de învățare specific, oferind în același timp elevilor o experiență captivantă.

Jocurile pot fi folosite pentru a consolida conceptele învățate în clasă, pentru a crea o motivație și implicare mai crescute cu privire la materialul de învățat și pentru a oferi mai multe metode de abordare a conținutului care trebuie parcurs.

Cum planificăm o lecție folosind învățarea bazată pe jocuri? Există câțiva pași care ar trebui urmați.

 Înainte de a căuta un joc, este important să stabiliți scopul. Este absolut necesar să stabiliți dacă doriți să utilizați jocul pentru:

- a) intervenție - dacă un elev întâmpină dificultăți să demonstreze înțelegerea conceptelor de bază, puteți lua în considerare utilizarea unui joc pentru a aborda această problemă.
- b) îmbogățire/dezvoltare – pe măsură ce elevii stăpânesc materialul de bază, este posibil să doriți un joc care să prezinte conținutul prin diferite mijloace. De exemplu, se pot oferi întrebări cu ajutorul textului, audio, imagini etc. Acest lucru ar trebui să îi încurajeze pe elevi să se provoace pe ei înșiși în timp ce explorează noi modalități de procesare a conținutului.
- c) consolidare – în loc să folosim jocuri pentru a preda și pentru a implica elevii individual, clase întregi pot participa la joc pentru a consolida conținutul curriculumului. În acest mod învățarea bazată pe jocuri devine o activitate de grup. Unele jocuri au caracteristici care includ jucători multipli și elevii pot concura în mod natural unul împotriva celuilalt pentru a obține scoruri mai mari.

 Jucați-l pentru a vedea dacă jocul este adecvat obiectivelor de învățare. După ce găsiți un joc pe care îl considerați potrivit, jucați-l și notați aspecte esențiale cu privire la: controlul profesorului, intuitivitate, implicare, tipuri de conținut, niveluri de conținut.

 Asigurați-vă că îndeplinește așteptările elevilor.

 Dedicăți timp suficient jocului în clasă. Într-o sală de clasă unde puteți utiliza dispozitive, alocăți timp pentru activități de învățare bazate pe jocuri prin: includerea timpului de joc ca activitate distinctă în planul de lecție, nu ca activitate suplimentară; folosirea unui joc pentru a introduce lecția, atrăgând atenția elevilor asupra subiectului lecției; folosirea unui joc ca activitate de final, permițând elevilor să reflecteze. Într-o sală de clasă cu utilizare limitată a dispozitivelor, creați timp pentru activități de învățare bazate pe jocuri prin:

concentrându-vă mai mult pe jocurile non-digitale, cum ar fi jocurile tradiționale/ de societate, cu valoare educațională; creând stații de învățare, dintre care unul este jocul pe un dispozitiv; jucând jocuri în echipă, permițând elevilor să joace în perechi sau în grupuri.

 Evaluați progresul pe parcursul jocului, al informării și al instrucțiunilor. Colectarea datelor din jocurile pe care le implementați poate să vă ajute la descoperirea punctelor slabe, dar și a aptitudinilor elevilor facilitând crearea unor acțiuni educaționale adecvate în clasă.

În utilizarea jocurilor în cadrul procesului instructiv-educativ, ar fi bine ca profesorul să țină cont de câteva aspecte. Pentru a înțelege jocul și pentru ca experiența să fie una pozitivă pentru elevi, profesorul ar trebui să încerce jocul înainte, astfel putând planifica mai ușor o lecție de acest tip. În cazul unor nedumeriri, ar fi bine să vizioneze tutorialele despre jocul respectiv. De asemenea, este deosebit de important să aleagă înțelept când planifică momentul folosirii jocului și tipul acestuia: joc de grup sau individual. Elevii trebuie să fie pregătiți mental cu privire la obiectivele și perspectivele jocului; regulile generale sunt prezentate și explicate corespunzător, implicarea elevilor în activitate, motivația și distracția vor fi crescute. Greșelile pot fi transformate în glume sau reguli noi, având în vedere că fiecare joc poate fi adaptat sau îmbunătățit. Elevii pot adăuga noi provocări pentru a crește nivelul de dificultate al jocului de bază. Aceste noi provocări pot fi folosite individual sau combinate pentru a face jocul și mai dificil. Obiectivele de învățare ar trebui planificate cu înțelepciune când folosim învățarea bazată pe joc, mai ales că timpul zboară atunci când ne jucăm.

În cadrul orelor de limba și literatura română, la clasele de gimnaziu, am folosit jocul de detectivi *221B Baker Street, Sherlock Holmes*. Competențele vizate au fost:

- competențe de înțelegere a textului citit;
- competențe lingvistice;
- competențe matematice, științifice, tehnologice și de inginerie;
- abilități personale, abilități sociale și de a învăța să înveți;
- competențe civice.

Acest joc testează și dezvoltă gândirea logică și strategică, raționamentul deductiv, creativitatea, atenția, comunicarea eficientă și abilitatea de muncă în echipă. Elevii își vor dezvolta capacitatea de a diferenția faptele relevante dintr-o poveste de cele irelevante, de a fi atenți la detalii, de a pune cap la cap piesele de puzzle ale poveștii și de a o prezenta, la final, în fața celorlalți.

Jocul oferă posibilitatea ca, alături de colegi, elevii să se plimbe pe străzile din Londra victoriană pentru a găsi indicii care îi vor ajuta să rezolve cazuri incitante. Fiecare dintre cele 75 de cartonașe ale jocului conține câte o relatare a unui caz, la finalul căruia sunt indicate întrebările la care trebuie să se răspundă și locațiile de pe planșa de joc în care se vor putea găsi indicii. Cu ajutorul numerelor de pe zar, fiecare jucător se va plimba pe planșa de joc la locațiile cu indicii, descoperindu-le și notându-le în carnețelul pentru soluții. Atunci când o echipă consideră că a strâns suficiente indicii pentru a putea răspunde tuturor întrebărilor din cazul respectiv, când se presupune că povestea crimei este conturată în mintea tinerilor detectivi, va trebui să revină la locația 221B Baker Street pentru a-și anunța soluția. Pe parcursul jocului, se pot închide sau deschide anumite locații de pe planșa de joc cu ajutorul cartonașelor *Scotland Yard* și a *Cheilor Schelet*. Închizând o locație, se împiedică accesul celorlalți jucători la indicele aferent acesteia, îngreunându-le munca de detectiv, bineînțeles. Jocul este perfect pentru fanii maestrului detectiv Sherlock Holmes și ai întâmplărilor misterioase.

221B Baker Street se poate implementa la orele de limba și literatura română, consiliere și dezvoltare personală, limba engleză. Elevii se vor împărți în 6 echipe a câte 3-4 membri, fiecare primind responsabilități diferite în cadrul echipei. De exemplu, 2 elevi vor sta lângă tabla de joc vor arunca cu zarul și vor decide care este ordinea locațiilor unde vor căuta indiciile sau ce strategie vor adopta pentru a intra cât mai repede în posesia tuturor. În același timp, alți 2 elevi vor primi indiciile și vor completa cu atenție foaia din carnețelul pentru soluții, notând toate indiciile, relevante sau mai puțin relevante, punând evenimentele cap la cap și încercând să găsească răspunsurile sau să refacă povestea crimei. Ei vor încerca să dezlege și indiciile puzzle, unele făcând apel la cultura generală a elevilor.

E recomandat ca profesorul sau o echipă formată din alți 2 elevi să fie responsabili cu furnizarea indicilor din Broșura cu Reguli, Indicii și Soluții și cu verificarea corectitudinii răspunsurilor sau cu desemnarea câștigătorilor.

Avantajele folosirii acestui joc sunt nenumărate pentru elevi. În primul rând, a încurajat implicarea activă a elevilor în procesul de învățare, transformând activitățile de comunicare într-un joc plin de provocări și recompense; acest aspect le-a îmbunătățit semnificativ motivația, determinându-i să-și dedice mai mult timp și energie pentru a-și îmbunătăți competențele de comunicare. Ei au fost expuși la situații reale de comunicare în limba română, ceea ce le-a permis să-și dezvolte abilitățile de vorbire, scriere, ascultare și citire, dar și vocabularul, într-un mod

natural și plăcut. În al doilea rând, elevii au avut oportunitatea de a lucra în echipă, de a interacționa într-un context distractiv și motivant, participând activ la procesul de învățare.

În concluzie, beneficiile utilizării acestui joc la clasă se regăsesc în abilitățile pe care le dezvoltă elevilor. Profesorii vor lucra cu elevi care și-au antrenat atenția, capabili să identifice elementele relevante ale lecției, să comunice eficient și să colaboreze în momentele cheie.

Bibliografie:

Cerghit, I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, Ed. Aramis, București, 2002

Chiș, V., *Pedagogie contemporană – Pedagogia pentru competențe*, Editura Cărții de Știință Cluj-Napoca, 2005

Robert Allen, *The Penguin English Dictionary*, Penguin, 2002

Învățarea eficientă - de la teorie la practică

Profesor Învățăământ Primar Stoene Gabriela, Școala Gimnazială „Ion Heliade Rădulescu”, Urziceni, Ialomița

Începând cu nașterea, omul intră în relație cu lumea și absoarbe ceea ce îi este necesar. Se poate întâmpla ca, pe lângă cele necesare, să se strecoare și lucruri/ evenimente inutile, ba chiar dăunătoare. Aici intervine educația ca proces de filtrare, ce duce la metabolizarea binelui. De la principiul generic „Educație”, în acest eseu vom pune în evidență elementele definitorii Dezvoltării Personale (specific, rol, caracter, strategii), accentuând câteva noțiuni pentru eficientizarea procesului didactic (învățarea de lungă durată, dezvoltarea personalității, rolul stimei de sine).

În ceea ce privește dezvoltarea psihosocială a școlarului mic (6/7 ani-10/11 ani), curriculumul permite și particularizează abordarea integrată a conținuturilor disciplinelor de învățământ, specifice la acest nivel de școlaritate, prin intermediul tuturor disciplinelor școlare.

Părinții și educatorii au rolul de a crea contexte necesare dezvoltării personale printr-o învățare eficientă.

Disciplinele școlare sunt dedicate activităților de învățare menite să dezvolte capacitatea elevului de a se autocunoaște și de a-și exprima într-un mod pozitiv interesele, trăirile, nevoile, abilitățile de relaționare și de comunicare, reflecțiile cu privire la învățare. Contribuie la dezvoltarea emoțională, socială și pentru carieră a elevilor. Valorificarea experiențelor elevilor fundamentează unicitatea învățării.

Programa este elaborată ca mod de proiectare curriculară centrat pe competențe, care contribuie la dezvoltarea elevului prin procese educaționale ce mută accentul de pe latura informativă a elevului, asigurându-i-se cadrul optim pentru starea de bine, pentru diminuarea și prevenirea dificultăților de adaptare specifice vârstei.

De asemenea, ele urmăresc crearea unui climat educațional de calitate, incluziv, stimulativ pentru dezvoltarea individuală a fiecărui copil (astfel încât să dea sens încrederii și aspirațiilor sale) și învățarea centrată pe elev, pe nevoile acestuia, având la bază competențele educaționale prevăzute în documentele oficiale din România și din U.E.

Scopul unei învățări eficiente constă în:

- asigurarea unei educații de calitate, care să ducă la egalizarea șanselor, la pregătirea copiilor pentru o lume în continuă transformare, formându-le competențe care să-i ajute să-și găsească locul în societate; descoperirea înclinațiilor, talentelor, în vederea folosirii acestora în îmbunătățirea rezultatelor învățării, a înregistrării progresului școlar;
- dezvoltarea dimensiunii europene a educației, desfășurate la nivel de ciclu primar, prin activități, parteneriate și proiecte specifice;
- promovarea unui comportament decent, caracterizat de toleranță, cinste, respect reciproc, responsabilitate față de propriile acțiuni.

Școala trebuie să le ofere elevilor, indiferent de ciclul de învățământ, genul de educație care să-i pregătească pe aceștia pentru viață, să le ofere cât mai multe situații reale de învățare, care să-i ajute să își formeze o impresie corectă și echilibrată despre lumea în care trăiesc.

Strategiile activ-participative au rol definitoriu în eficientizarea învățării la elevi, contribuind la propriul proces de formare :

– *brainstorming-ul* - poate fi folosit pentru a începe o activitate, cu scopul de a valorifica experiențele anterioare ale elevilor (Subiectul: Igiena corporală, la clasa a II-a, – „Scrieți toate obiectele proprii de igienă pe care le folosiți pentru a vă păstra corpul curat și sănătos!”; Subiectul: „Cum îmi planific activitățile”, la clasa a II-a- „Scrieți toate ideile care vă vin în minte despre timp!”);

– *problematizarea* - oferă oportunitatea de a căuta soluții pentru diverse situații de tip investigativ, stimulează curiozitatea elevilor (Subiectul: „Cum îmi planific activitățile-„ Cum ar fi viața noastră fără planificarea și organizarea timpului?; Subiectul: Exprimarea emoțiilor: „Cum te-ai simți dacă părinții nu ti-ar oferi un cadou de ziua ta ?”; Subiectul: Meseriile: „Ce s-ar întâmpla dacă nu am ști valoarea banilor?”; „Cum am putea economisi banii?”);

– *jocurile didactice* („Mimează o meserie!”, „Zarul emoțiilor”, „La Polul Nord; la Polul Sud”; „Ghicește colegul” etc.);

– *jocul de rol și exercițiile creatoare*- pregătesc elevul pentru situații reale din viață prin dramatizări, teatru (Realizați un joc de rol cu titlul „La doctor”/ „La bibliotecă”;/Eu și colegul

meu de bancă”, în care să folosiți gesturi, mimică, diferite obiecte!” ; „Creați o poveste în imagini cu titlul „Colega mea de bancă”/Activitatea mea preferată” etc);

–*conversația euristică, dezbaterile, discuțiile de grup*- permit elevilor să învețe și să valorizeze atât experiența proprie, cât și experiențele colegilor;

–*lucrul în echipă* exersează capacitatea de decizie și inițiativă, dă o notă personală muncii, dar și o complexitate mai mare talentelor, aptitudinilor;

–*posterele*: alimentele sănătoase/nesănătoase, despre îngrijirea mediului, despre păstrarea igienei corporale etc);

–*ciorchinele* („Realizați un ciorchine în care să notați membrii familiei voastre!”; „Realizați un ciorchine în care să scrieți calitățile colegului de bancă!” etc.);

–*turul galeriei* (Realizați un desen:” Meseria mea preferată”/ „Jucăria mea preferată”. Examinați lucrările realizate de colegii voștri și scrieți comentarii și observații pe posterele acestora.)

–*cubul* (Subiectul: „Prietenia”- elevii vor viziona povestea „Prietenul credincios”, de Oscar Wilde și vor analiza relația dintre cele două personaje, răspunzând la întrebările de pe fețele cubului);

–*pălăriile gânditoare*;

–*explozia stelară* („Ce este timpul?”; „Cum îmi planific timpul?”; „Cum ar fi viața fără timp?”; „De ce avem nevoie de timp?”; „De ce măsurăm timpul?”);

–*diagrama Venn* („Completați diagrama cu asemănările și deosebirile dintre tine și colegul tău de bancă, apoi trăsăturile comune!”) etc.

Utilizarea unor secvențe din filme sau a ilustrațiilor din cărți de povești, ghicitorile, rebusurile, proverbele reprezintă suporturi intuitiv-concrete necesare învățării eficiente la această vârstă.

Activitățile desfășurate la clasă trebuie completate de activități care să le dezvolte copiilor o conștiință socială, abilități de a interacționa și o înțelegere a normelor comunitare. Astfel de activități, care contribuie la o învățare eficientă a conținuturilor predate la clasă, sunt: excursiile, concursurile școlare, serbările, șezătorile literare, vizitele la muzee, sărbătoarea celor 100 zile de școală, momentul „Noutăților” de la Întâlnirea de dimineață, discutarea Legilor clasei, realizarea unor cârticele, pe diferite teme și prezentarea acestor proiecte în care sunt implicați copiii și părinții (vizită la Complexul de servicii, unde copiii pot oferi jucării realizate de ei sau cărți altor copii, mai puțin norocoși- importanța și rolul familiei; vizită la Complexul de persoane vârstnice „Ing. Vadim Rusu”- Balaciu- exprimarea

unor emoții; vizite la locul de muncă al unor părinți- Confecții textile, Poliție, Pompieri, brutărie- utilitatea unor meserii/profesii cunoscute), întâlnirile cu specialiști din diverse domenii (scriitori, pictori, muzicieni, medici, actori, istorici, bibliotecari etc.). Toate aceste activități îi ajută pe copii înțelege mai bine și să aplice tot ceea ce învață la clasă.

Putem înlesni învățarea eficientă în cadrul tuturor disciplinelor.

La disciplina *CLR* prin activități precum: identificarea asemănărilor între personajele unor texte; jocurile de rol („Ce s-ar întâmpla dacă...”; „La telefon”; „La medic”; „La bibliotecă” etc.), audierea unor povești pentru copii și dramatizarea unor personaje; vizionarea unor scurte secvențe din emisiuni și filme pentru copii și discutarea lor; oferirea unor informații despre sine, despre familie, despre colegi, despre activitățile preferate; relatarea unor evenimente semnificative din viața proprie sau din activitatea școlară, enumerarea unor norme ale clasei, a unor reguli de joc; participarea la activități dedicate unor scriitori; discuții despre personaje și faptele acestora, despre comportamentul acestora; evidențierea unor modele de comportament; exprimarea unor emoții când citesc texte literare narative și în versuri, realizarea unor afișe ce cuprind reguli de conduită, norme de lucru etc.

La orele de *MEM* - Unități de măsură pentru lungime, capacitate, masă, timp, valoare, putem folosi jocuri de rol despre meserii: „De-a vânzătorul” (Câți bani ne trebuie pentru a cumpăra o carte?); „De-a bucătarul”(Cum putem cântări cantitățile ingredientelor de care avem nevoie pentru prepararea unei prăjituri?) (Cum ne putem măsura?; „De-a zidarul”(Cum măsurăm suprafața pentru a pune parchet?); „De-a croitorul”, pentru a prezenta importanța și utilitatea acestor meserii/profesii, având un caracter practic-aplicativ.

La disciplina *MM* : - desenarea unor imagini sugerate de cântecele; desenarea unui personaj din cântece; discuții despre propriile creații sau ale colegilor, analiza și aprecierea lor etc.

La disciplina *AVAP*:- povestirea unui eveniment sau a unui lanț de evenimente personale, cu ajutorul modelajului, picturii, desenului, colajului; identificarea unor momente din activitatea zilnică, care prezintă imagini corespunzătoare; exerciții de identificare a valorilor estetice și etice din mediul înconjurător; jocuri de rol („Mie îmi place să...”; „Este ziua mea”; „Primesc oaspeți”); vizionarea unor fragmente din filme sau desene animate, cu caracter educativ; realizarea de aplicații în oglindă („Chipul meu atunci când sunt fericit/trist); exersarea modului de îngrijire/păstrare a instrumentelor și materialelor de lucru; participarea

la expoziții cu vânzare sau târguri organizate de școală sau comunitate, cu prilejul diferitelor sărbători; realizarea unor dramatizări cu ajutorul păpușilor pe băț, pe deget sau pe mână etc.

Metodele propuse anterior, deși sunt prezentate într-o abordare ludică, au ca scop dezvoltarea durabilă a personalității copilului. Nu sunt simple jocuri, ci sunt exerciții pentru viață. Ele sunt jocuri care stimulează activ participarea elevului, care se va simți antrenat în astfel de activități. Pedagogia modernă pune un accent deosebit pe dezvoltarea armonioasă a personalității copilului, viitorul adult. Nu este suficientă achiziționarea mecanică și sterilă de informații. În aceste vremuri, informațiile sunt ușor de accesat. Însă o persoană dezvoltată armonios își va asuma informațiile, le va filtra și, mai mult decât atât, le va pune în practică în manieră personală. În fond, acesta este sublimul persoanei umane: amprenta personală și felul în care influențează cursul vieții celorlalți.

Toate aceste informații, odată dobândite într-o manieră plăcută, aduc elevului încredere în sine, stimulându-i creativitatea. Fiecare pas prin care elevul descoperă lumea îl face să se simtă un explorator al lumii; însă orice explorator are nevoie de echipamentul informațional și afectiv (cunoașterea și stima de sine, elemente definitorii în educație).

Bibliografie:

Programa școlară pentru clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418

Morărașu, Mariana, (2016), „Dezvoltarea personală clasa I”, auxiliar didactic, Iași, Ed. Taida

www.scribd.com

www.didactic.ro

Sarivan, Ligia, coord. (2009), „Activități integrate pentru clasa a II-a”, Ed. Sigma

GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING: THEORETICAL FOUNDATIONS AND IMPACT ON STUDENT MOTIVATION AND PERFORMANCE

PROFESOR: SOÓS ANNAMARIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 PERICEI

As education continues to evolve in the face of rapid technological change, it's becoming more important than ever to find fresh ways to engage students and improve their learning. One of the most promising approaches gaining traction is gamification—the integration of game-like elements into the learning process. While gamification was initially popularized in the tech world, it's now making its way into classrooms, especially in areas like English language teaching (ELT), where it's proving to be a valuable tool for engaging students in new and exciting ways.

From a theoretical standpoint, gamification draws from several psychological and educational theories, including Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 1985), which emphasizes autonomy, competence, and relatedness as key factors of intrinsic motivation, and Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1990), which focuses on how optimal learning occurs when tasks are both challenging and rewarding. Understanding these foundations is crucial to designing effective gamified learning experiences.

This paper explores how gamification functions in ELT and examines its effects on student motivation and academic performance. It also provides examples of classroom practices and practical recommendations grounded in theory and research.

What is gamification and how does it work?

Gamification involves incorporating elements such as points, badges, levels, and leaderboards into educational tasks to create a more game-like, engaging experience. According to Deterding et al. (2011), gamification is defined as “the use of game design elements in non-game contexts” and is aimed at enhancing user engagement and motivation.

In ELT, this means that language learning becomes more interactive. For instance, learners might collect points for completing grammar exercises, unlock levels after mastering vocabulary, or earn badges for speaking fluency. These mechanisms increase participation and create a sense of achievement, encouraging students to take ownership of their learning.

Gamification and Motivation

The success of gamification largely stems from its ability to increase motivation—especially intrinsic motivation. According to Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 1985), three psychological needs must be met for individuals to feel intrinsically motivated:

There are several ways gamification supports motivation:

- a. Autonomy:** Gamified activities often give students the freedom to choose what they want to work on first or how to approach a task. This sense of control helps students feel more motivated because they are involved in making decisions about their own learning.
- b. Competence:** Gamification also helps students feel a sense of competence. By earning rewards like points or badges, students see their progress, which boosts their confidence. When they know they are improving, they are more likely to keep going.
- c. Connection:** Many gamified activities encourage students to work together or compete against each other. This sense of connection with classmates can make the learning process feel more social and enjoyable.

In addition, Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1990) suggests that learners are most engaged when they are immersed in tasks that balance challenge and skill. Gamification, by providing incremental challenges and immediate feedback, can help students enter this “flow” state.

Gamification and Academic Performance

Another benefit of gamification is its impact on academic performance. Research has shown that when students are engaged in gamified activities, they tend to perform better on tasks and retain more information. In English language teaching, gamified activities help students practice vocabulary, grammar, and communication skills in creative ways. Here are a few examples:

- 1. Vocabulary Bingo:** Students play a bingo game where each square includes a vocabulary word. The teacher calls out definitions, and students must match them to the correct word on their bingo sheet.

2. **Grammar Quest:** A classroom "adventure game" where students must solve grammar challenges (like correcting errors or completing sentences) to advance through a storyline or unlock the next level.
3. **Quiz Battles:** Using platforms like Kahoot! or Quizizz, students compete individually or in teams to answer grammar or vocabulary questions. They earn points and can see their ranking in real-time.
4. **Daily Badge Challenges:** Students receive a digital or physical badge for completing specific learning goals, such as using five new words in a speaking activity or writing a short story with a target tense.

These types of activities not only make learning more fun but also give students a sense of accomplishment. As Kapp (2012) notes, when educational tasks are built into game-like structures, students are more likely to stay engaged and absorb the material better.

Tips for Designing Successful Classroom Games

If you want to use gamification in your classroom, it's important to design games that are both fun and educational. Here are some tips to help you create effective gamified activities:

1. Set clear goals: before you start a game, make sure you know what you want students to achieve. Whether it's learning new vocabulary, practicing grammar, or improving their speaking skills, the game should have a clear educational goal.
2. Offer feedback: gamification works best when students receive instant feedback. Whether it's through points, badges, or levels, students should be able to see how well they're doing. This helps them stay on track and motivates them to keep improving.
3. Encourage teamwork or healthy competition: one of the fun aspects of gamification is the chance to either work together in teams or compete individually. Team-based challenges help students collaborate and learn from each other, while individual competition can push them to do their best.
4. Adjust difficulty: make sure the game isn't too hard or too easy. Students should feel challenged, but not overwhelmed. By adjusting the difficulty to match students' skill levels, you can help them stay engaged without feeling frustrated.

5. Keep it fun and interactive: gamification should be about fun! Use tools like Kahoot! or Quizizz to create interactive quizzes where students can earn points and compete. These tools make learning feel like a game, which helps students stay motivated and excited to participate.

Gamification has proven to be an effective tool for improving student motivation and academic performance. By adding game-like elements such as points, badges, and feedback, teachers can create a more engaging and enjoyable learning experience. This not only helps students stay interested but also encourages them to put more effort into their studies, leading to better results.

For English language teaching, gamification can be especially helpful in building language skills. However, it's important that the activities are well-designed and aligned with learning goals to ensure that students are benefiting from the experience. When done right, gamified learning can be a fun, effective way to help students succeed.

References:

1. **Deci, Edward L., & Ryan, Richard M.** (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
2. **Csikszentmihalyi, Mihaly.** (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
3. **Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla, & Nacke, Lennart E.** (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). New York: ACM.
4. **Hamari, Juho, Koivisto, Jonna, & Sarsa, Harri.** (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (pp. 3025–3034). Washington, DC: IEEE.
5. **Kapp, Karl M.** (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional

Autor: Stan Iulia Mihaela
Școala Gimnazială Iancului
București

Gamificarea procesului educațional reprezintă o strategie inovatoare care utilizează elemente specifice jocurilor pentru a stimula motivația, participarea și performanța elevilor. Acest articol analizează impactul pozitiv al integrării elementelor ludice și tehnologice în predare, învățare și evaluare, cu scopul de a transforma experiența educațională într-una mai atractivă, interactivă și eficientă. Studiile de caz, exemplele din practică și literatura de specialitate susțin ideea că gamificarea nu doar îmbunătățește implicarea elevilor, ci și favorizează dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și digitale.

În contextul actual al digitalizării accelerate, sistemul educațional este nevoit să se adapteze unor noi paradigme de învățare. Una dintre aceste direcții inovatoare este **gamificarea** – utilizarea mecanismelor și elementelor de joc în medii non-joc, precum educația.

Scopul acestui demers este de a spori implicarea activă a elevilor în procesul educațional, stimulând motivația intrinsecă și extrinsecă prin recompense, feedback instantaneu și provocări personalizate.

Fundamente teoretice ale gamificării în educație

Gamificarea se bazează pe teorii motivaționale, precum:

- **Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 2000)** – care subliniază importanța autonomiei, competenței și relaționării;
- **Teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990)** – care descrie starea de implicare totală într-o activitate;
- **Teoria învățării constructiviste** – conform căreia elevii construiesc cunoștințe prin interacțiune activă cu mediul.

Elementele ludice precum punctele, ecusoanele, clasamentele, misiunile sau avatarurile contribuie la crearea unui mediu stimulativ și adaptabil.

Metodologie

Pentru analiza impactului gamificării, a fost realizat un studiu de caz într-o unitate de învățământ gimnazial, în care au fost integrate aplicații precum **Kahoot!**, **Classcraft** și **Quizizz** în cadrul lecțiilor de limba română și matematică. S-a utilizat o metodologie mixtă, incluzând chestionare, observație directă și interviuri semistructurate cu elevii și profesorii.

Rezultate și discuții

Datele colectate au evidențiat:

- Creșterea motivației și participării la ore (86% dintre elevi s-au declarat mai implicați);
- Îmbunătățirea performanțelor la evaluările formative;
- Dezvoltarea competențelor digitale și colaborative;

- Scăderea absenteismului și creșterea satisfacției școlare.

Profesorii au remarcat o dinamică pozitivă la clasă, un climat mai prietenos și o adaptare mai ușoară a lecțiilor la stilurile diverse de învățare.

În anul școlar 2024-2025 am organizat și coordonat activitățile de grup ale elevilor și activitățile de job shadowing în cadrul proiectului Erasmus+ Nr.2024-1-RO01-KA121-SCH-000208992, derulat în perioada 12-16 mai 2025. Copiii au folosit Kahoot, Canva, Quizzes, Wordwall astfel încât activitățile desfășurate au fost în conformitate cu obiectivele proiectului și au facilitat schimbul de bune practici la nivel european. În aceeași perioadă, am derulat proiectul eTwinning: "Celebrating common cultural heritage across Europe" în colaborare cu școli partenere din Belgia, Spania și Italia. După o incursiune spectaculoasă prin tradiții și obiceiuri din țările partenere, după ce au realizat colaje de fotografii cu produsele muncii lor, în etapa finală, copiii au creat folosind Canva o carte electronică intitulată: "European landmarks" ce poate fi folosită nu doar la orele de Limba engleză, ci și la Istorie, Geografie, Artă sau Educație civică și un calendar cu tradiții și obiceiuri.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie viabilă și eficientă pentru revitalizarea procesului educațional. Prin integrarea sa inteligentă în activitățile didactice, profesorii pot stimula motivația elevilor, îmbunătățind totodată calitatea actului educațional. Este esențial ca această metodă să fie aplicată într-un mod echilibrat și contextualizat, pentru a răspunde nevoilor elevilor și obiectivelor curriculare.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. American Psychologist.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.

JOCUL DIDACTIC METODĂ INTERACTIVĂ UTILIZATĂ LA ORELE DE BIOLOGIE

prof. Stanciu Iuliana
Liceul Tehnologic Iernut

Pentru învățământul modern metodele interactive constituie un instrument de organizare și conducere a activității de predare-învățare, astfel că elevii asimilează cunoștințele teoretice și practice într-un timp scurt pentru timp îndelungat, fiind activi și motivați să coreleze ceea ce au învățat cu ceea ce întâlnesc în viața reală. Folosirea metodelor interactive centrate pe necesitățile elevilor în lecția de biologie constituie într-adevăr o cale de atragere a elevilor către performanță școlară, dând un caracter formativ, dinamic și deschis pentru dezvoltarea diferitelor abilități teoretice și practice la elevi.

Metodele moderne interactive au menirea de a fi un instrument important care să permită trecerea din planul ”design-ului instrucțional” într-un plan al acțiunii de predare. Acestea ridică gradul de interes din partea elevilor în ceea ce privește participarea activă la lecție, stimulând elevii în realizarea conținuturilor și aplicarea lor în viața reală. Metodele interactive nu mai sunt o noutate și totuși sunt destul de puțin aplicate. Sunt utile pentru că, cu toții învățăm mai bine dacă suntem angajați cu toate forțele într-o acțiune.

În cadrul metodelor interactive profesorul nu este un simplu emițător, iar elevul nu este un simplu receptor, ci devin parteneri în desfășurarea demersului didactic în care elevul capătă calități deosebite, uneori chiar de coordonator al unei activități. Utilizarea metodelor de interacțiune în demersul didactic în sprijinul creșterii gradului de eficiență a învățării reprezintă o resursă cu adevărat importantă. Acest lucru devine cu atât mai evident cu cât schimbările de dinamică din toate sectoarele vieții sociale fac din ce în ce mai dificilă integrarea structurilor școlare în energia și potențialitățile (dar și riscurile) presupuse de ele.

Biologia este o știință importantă și anume aceasta este în preajma omului zilnic. De aceea profesorii de biologie acordă o deosebită atenție procesului de formare a competențelor ce vor asigura integrarea elevilor în viață și pentru aceasta caută metode eficiente de predare-învățare-evaluare ce ar mobiliza elevii pentru o învățare activă. Una din aceste metode fiind și jocul didactic ce în egală măsură contribuie la acumularea cunoștințelor biologice și concomitent asigură dezvoltarea calităților personale în contextul obiectivului școlii contemporane de a învăța pe elev să învețe. Jocul didactic la orele de biologie facilitează schimbarea atmosferei emoționale, care

devine una mai vie, este exclusă tensiunea, plictiseala și elevii sunt orientați la însușirea noilor informații printr-o formă neobișnuită ce spre deosebire de activitățile de învățare unde sarcinile de învățare se formulează direct, se formulează indirect, astfel în prim plan este dorința de a se juca și în același timp de a rezolva sarcina didactică.

Jocul didactic este o metodă de învățământ bazată pe acțiune și simulare, o metodă interactivă ce poate fi utilizată atât pentru evaluarea cunoștințelor asimilate de elevi cât și în procesul de predare-învățare. Această metodă dezvoltă la elevi imaginația, curiozitatea, spiritul de observație și nu în ultimul rând are un rol primordial în menținerea motivației pentru învățare. Toate acestea vor contribui în cele din urmă la însușirea corectă și durabilă a celor învățate deoarece jocul și învățarea sunt două activități care se combină perfect. Jocurile didactice acționează favorabil și asupra elevilor cu rezultate slabe la învățătură și le crește rezultatele, în plus ei capătă încredere în capacitățile lor, ei se implică activ în rezolvarea sarcinilor didactice, deblocându-și astfel potențialul. Jocul didactic stărnește interesul nu numai elevilor mici ci și celor de la liceu. Chiar și elevii din clasa a XII-a se implică mult mai activ atunci când se utilizează jocul pe platformele digitale în cadrul procesului didactic.

Crearea și folosirea jocurilor didactice pe diferite platforme digitale constituie o soluție pentru problemele actuale din actul educativ, cum este lipsa de interes și de atenție la elevi. Tehnologiile moderne schimbă accepția de colaborare și asigură oportunități de învățare interactivă. Integrarea acestora în procesul de instruire devine o condiție pentru formarea și dezvoltarea elevului.

Doresc să evidențiez rolul jocului didactic, ca metodă interactivă în procesul de predare învățare și evaluare, deoarece jocul este captivant pentru elevi ei devin mai implicați, cointeresați, mai motivați, iar șansa de a obține schimbări comportamentale și cognitive crește și se îmbunătățesc performanțele. Cele învățate nu sunt pur și simplu înregistrate, ci vor forma, în plan mental, asocieri creative, link-uri către alte informații stocate, care fac învățarea mai eficientă. Activitățile alături și împreună cu colegii reprezintă un exercițiu de formare a priceperilor și deprinderilor, mai ales la biologie, de stimulare a lucrului în echipă, de formarea abilităților de comunicare.

Am creat și am folosit la orele de biologie diferite jocuri didactice care se pot utiliza atât la consolidarea cunoștințelor cât și la evaluarea lor. Elevii sunt foarte receptivi la realizarea sarcinilor se implică mult mai activ în procesul didactic atunci când se utilizează jocul în timpul ore.

Bibliografie

1. Ionescu, M., Bocoș, M., Tratat de didactică modernă, Editura Paralela 45, Pitești, 2009
2. Oana Jitaru, Metode interactive pentru stimularea învățării eficiente, Editura Performantica, Iasi,
3. Lazăr, V. și Daniela Căprărin, Metode didactice utilizate în predarea biologiei, Editura Arves, Craiova, 2008

Demers didactic pe baza resursei vizuale, pentru ora de istorie

Prof. Marilena Stancu

Școala Gimnazială Nr. 39 - „Nicolae Tonitza”, Constanța

Un profesor își pregătește actul didactic, selectând cu mare atenție resursele, metodele, modul de desfășurare al activității în funcție de nivelul de vârstă al elevilor, de particularitățile acestora, cât și de cunoștințele științifice. Pregătirea unui demers didactic, pentru orice cadru didactic, este o necesitate. Un profesor, asemenea unui arhitect, își alege cu multă responsabilitate resursele pe baza cărora poate realiza un demers didactic atractiv, inovativ, interactiv.

Pornind de la realitatea că generațiile actuale de elevi sunt mai receptive față de sursele istorice vizuale, am creat un demers didactic pentru ora de istorie de la clasa a VI-a pe baza unor resurse vizuale, la tema „Napoleon I și răspândirea ideilor revoluției franceze în Europa”. Am optat pentru utilizarea metodei „Știu, vreau să știu, am învățat” și pentru un joc de rol „Ești Napoleon I”.

Ceea ce am urmărit să formez a fost competența „utilizarea critică și reflexivă a limbajului de specialitate și a surselor istorice”.

Resursele vizuale oferă o gamă largă de informații pentru realizarea sarcinilor de lucru însă, marele lor atu este că permit elevului „să pătrundă în laboratorul științific”, realizându-se un arc peste timp, se poate „călători” în timp și spațiu, în mod simbolic. În timpul acestei transpuneri, elevul poate să asimileze informații despre personalitatea istorică, să-și contureze/fixeze în timp și spațiu activitatea acesteia, să afle informații despre copilăria, familia, pasiunile acesteia. Resursele vizuale au o importanță inedită în demersul didactic, căci acestea oferă o învățare autentică, reală. Mai mult prin activitățile de învățare, cunoștințele sunt achiziționate rapid și utilizate pe termen lung.

La disciplina istorie nu se poate realiza o activitate de tipul experimentului, însă se poate reconstitui trecutul pe baza surselor istorice: scrise, orale, vizuale. Sursele vizuale au impact mai mare asupra activității de învățare căci permit formarea și dezvoltarea unor competențe complexe de la cele de comunicare, la cele de a învăța să înveți.

Am selectat ca resursa să fie lectură, să aibă un mesaj, informație științifică care să corespundă nivelului intelectual al elevilor mei, știind că inflexiunile vocii, tonul au o importanță deosebită în reținerea informației. Am fost atentă ca resursa vizuală să nu dureze foarte mult, să prezinte în mod clar, corect din punct de vedere științific informația.

Am gândit un demers didactic pe baza resursei vizuale disponibile la adresa <https://www.youtube.com/watch?v=I1DUhVy9dB0>.

Am solicitat elevilor, înainte de a viziona resursa vizuală, să scrie conform **metodei** „**Știu, vreau să știu, am învățat**”.

Știu	Vreau să știu	Am învățat

La rubrica **știu**, elevii au scris ce au știut despre Napoleon – că a fost general, personalitate marcantă a istorie.

Am rugat elevii să scrie în rubrica **vreau să știu** ce ar dori să afle despre această personalitate. Având în vedere curiozitatea specifică oricărui copil, au vrut să știe unde s-a născut, ce materii îi plăceau la școală, de ce a fost un mare cuceritor, ce calități avea?

Pentru a afla răspunsurile la întrebările pe care le-au notat, am cerut să urmărească resursa vizuală. În urma vizionării resursei, elevii au găsit răspunsuri la întrebările lor. După vizionare, am rugat elevii să scrie *ce au învățat*. Aceștia au notat o gamă vastă de informații despre reformele pe care le-a înfăptuit, despre campaniile militare, aspecte legate de vestimentație, de înălțimea acestuia, despre greșelile pe care le-a făcut.

În vederea fixării cunoștințelor, am solicitat elevilor să utilizăm un joc didactic – „Ești Napoleon”.

Pe baza informațiilor din sursa vizuală, elevii au trebuit să-și imagineze că sunt Napoleon I. Sarcina de lucru a trezit imediat interes în rândul elevilor care au intrat „în pielea” personajului. Au redactat imediat un text în care au prezentat informații despre familia acestuia, campaniile militare. Elevii au fost încântați de sarcina de lucru pe care au rezolvat-o cu rapiditate. Au fost elevi care au insistat pe reformele înfăptuite, în special pe reforma educațională, mulți elevi sesizând că fetele nu aveau acces către studii, căci Napoleon considera că nu se merita o astfel de „investiție”. În realizarea sarcinii de lucru, elevii au utilizat informația științifică, au folosit vocabularul de specialitate, au descris imaginile care le-au captat atenția.

FIȘĂ DE LUCRU

JOC DE ROL.

EȘTI ȘI CONVINGE-ȚI AUDITORIUL CĂ EȘTI
NAPOLEON

SARCINĂ DE LUCRU:

Imaginează-ți că ești Napoleon!



În urma lecturării sarcinii de lucru, am putut realiza o evaluare formativă, am corectat elevul acolo unde acesta a realizat o greșeală științifică.

Ceea ce am remarcat a fost că elevii au utilizat un limbaj de specialitate corect, au prezentat corect și cronologic informația, fără emoție, imaginându-și că sunt într-adevăr personalitatea marcantă a istoriei.

Pe parcursul demersului didactic, elevii au manifestat interes față de tema aleasă și de sarcinile de lucru. S-au implicat în realizarea sarcinilor de lucru.

Demersul didactic propus pe baza surselor de lucru vizuale a facilitat asimilarea unor cunoștințe pe termen lung, căci elevii au putut să realizeze o învățare autentică, reală, formativă.

Atmosfera de lucru a permis participanților realizarea sarcinilor de lucru prin comunicare și colaborare pe baza informațiilor vizuale. Întâind în contact cu sursele vizuale, elevii și-au format deprinderi de muncă intelectuală, și-au dezvoltat abilități și competențe.

Am stimulat interesul elevilor pentru studierea istoriei, am dezvoltat gândirea critică a acestora.

Utilizarea surselor vizuale în studierea istoriei este o necesitate căci se pot organiza activități interesante și atractive. Prin utilizarea surselor vizuale în demersurile didactice, elevii vor putea realiza mai ușor sarcinile de lucru. Sursele vizuale aduc un plus de valoare pentru studiul istoriei căci permit reconstituirea autentică a realității, îi permite elevului să observe o realitate autentică, îi facilitează „o întâlnire” cu personalitățile istorice, se recrează atmosfera.

Prin intermediul resursei vizuale elevii își pot fixa în memorie imagini ce asigură o învățare complete, dar și complexă. Elevii vor manifesta interes pentru studiul acestei discipline, vor reține și utiliza mai ușor informația.

Bibliografie

* * * <https://www.youtube.com/watch?v=I1DUhVy9dB0>.

Programa Școlară pentru disciplina Istorie clasele a V-a – a VIII-a, București, 2017

„Auxiliar didactic istorie pentru clasa a VI-a” – Țintea, Aurelia, Editura Revers, Craiova, 2021.

Căpiță, Laura, Căpiță, Carol - „Tendințe în didactica istoriei”, Editura Paralela 45 București, 2005;

Cerghit, Ioan - „Metode de învățământ”, Editura Poliorom, Iași, 2006;

Doru Dumitrescu, Mihai Manea, Mirela Popescu, “Culegere de surse istorice”, Editura Nomina, București, 2011;

Ernt H. Gombrich - „Istoria lumii”, Editura Pro Editură și Tipografie, București, 2006;

Manea, Mihai, Palade, Eugen, Sasu, Nicoleta - „Predarea istoriei și educației pentru cetățenie democratică: demersuri didactice inovative”, Editura Educația 2000+, București, 2006;

Pânișoară, Ion-Ovidiu - „Comunicarea Eficientă”, Editura Polirom, Iași, 2006.

GAMIFICAREA EVALUĂRII - STRATEGIE INOVATOARE PENTRU REDUCEREA ANXIETĂȚII ȘI ÎMBUNĂTĂȚIREA PERFORMANȚEI LA ELEVII CU DIFICULTĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Înv. itinerant/de sprijin STANCU Virginica, Centrul Școlar de Educație Incluzivă, Brăila

1. Introducere

Evaluarea este o componentă fundamentală a educației, însă pentru mulți elevi devine o sursă majoră de **anxietate de performanță**, manifestată prin îngrijorare și blocaje cognitive care afectează demonstrarea cunoștințelor. Această vulnerabilitate este accentuată la **elevii cu dificultăți de învățare (DI)**. Ei se confruntă cu provocări specifice în procesarea informațiilor și sunt adesea prinși într-un ciclu de frustrare din cauza evaluărilor tradiționale, care prin presiunea timpului și lipsa feedback-ului imediat le amplifică disconfortul.

În acest context, **gamificarea** apare ca o strategie inovatoare. Prin integrarea elementelor ludice și a mecanismelor de joc în mediile non-ludice, gamificarea poate transforma evaluarea dintr-o sursă de stres într-o activitate atractivă și motivantă. Prezentul articol explorează modul în care tehnicile de gamificare pot fi aplicate în evaluare pentru a reduce semnificativ anxietatea la elevii cu dificultăți de învățare și, implicit, pentru a le îmbunătăți performanța și angajamentul academic.

2. Fundamente Teoretice și Revizuirea Literaturii

2.1. Gamificarea în Educație

Gamificarea este aplicarea elementelor și principiilor de design de joc în contexte non-ludice (Deterding et al., 2011), cu scopul de a crește angajamentul și motivația. Elemente cheie includ: **puncte, insigne, clasamente, recompense, narativ, feedback imediat și provocări/misiuni**. În educație, gamificarea s-a dovedit eficientă în stimularea motivației și participării active, transformând învățarea într-o experiență mai plăcută și eficientă (Kapp, 2012).

2.2. Anxietatea la Evaluare și Impactul Său

Anxietatea la evaluare reprezintă o stare de neliniște legată de situațiile de testare (Sarason, 1984), manifestată prin simptome fiziologice, cognitive (blocaje mentale, dificultăți de concentrare) și comportamentale. Cauzată de presiune, frica de eșec sau experiențe negative anterioare, aceasta afectează profund performanța academică și bunăstarea elevilor.

2.3. Dificultăți de Învățare și Vulnerabilitatea la Anxietate

Dificultățile de învățare (DI), parte a Cerințelor Educaționale Speciale (CES), implică probleme persistente în achiziționarea abilităților academice (ex: dislexie, discalculie) (IDEA, 2004). Elevii cu DI sunt **particular vulnerabili** la anxietatea de evaluare din cauza ritmului diferit de procesare, a dificultăților de memorare sub presiune, a istoricului de eșecuri și a formatelor rigide de evaluare. Aceste aspecte pot duce la blocaje și la performanțe sub potențialul real.

2.4. Gamificarea ca Soluție: Perspective din Cercetare

Deși cercetările directe privind gamificarea evaluării pentru reducerea anxietății la elevii cu DI sunt în evoluție, studii generale susțin potențialul gamificării. Utilizarea platformelor gamificate a crescut angajamentul și stima de sine (Hamari et al., 2014), iar feedback-ul imediat specific evaluării formative a redus stresul și a îmbunătățit motivația (Hattie & Timperley, 2007). Flexibilitatea și oportunitățile multiple de încercare inerente designului gamificat sunt deosebit de benefice pentru elevii care necesită timp și practică suplimentară.

3. Gamificarea Evaluării pentru Reducerea Anxietății la Elevii cu Dificultăți de Învățare

Aplicarea gamificării în evaluare transformă contextul rigid al testării în provocări captivante, atenuând anxietatea și sporind performanța elevilor cu dificultăți de învățare (DI). Astfel, greșelile devin oportunități de învățare.

3.1. Principii de Design Adaptate

Succesul gamificării evaluării pentru elevii cu DI depinde de principii de design specifice:

Feedback Imediat și Non-Judecativ: Feedback-ul rapid, clar și vizual (ex: bare de progres) ajută la corectarea pe loc a erorilor, fără a genera frustrare.

Progres Vizibil și Recompense Personalizate: Punctele, nivelurile deblocabile sau insigneles oferă dovezi concrete ale efortului și succesului, concentrându-se pe îmbunătățirea individuală.

Niveluri de Dificultate Ajustabile și Căi Multiple: Elevii cu DI pot progresa treptat, începând cu provocări simple și avansând în ritmul lor, având și opțiunea de a alege între diferite tipuri de sarcini.

Reducerea Presiunii Timpului: Eliminarea cronometrelor stricte permite un ritm flexibil, mutând accentul de pe rapiditate pe acuratețe și înțelegere.

Elemente Narrative și Contextualizare: O poveste sau un scenariu ludic (ex: "Misiunea Matematicianului") transformă evaluarea într-o experiență mai puțin formală și mai captivantă, reducând barierele emoționale.

Opțiuni de Alegere și Autonomie: Oferirea controlului (ex: alegerea ordinii întrebărilor) crește sentimentul de proprietate și reduce anxietatea.

Permisivitatea de a Greși și de a Reîncerca: "Viațele" suplimentare sau șansele multiple de corectare normalizează erorile ca parte a învățării, diminuând frica de eșec.

Evaluare Formativă Continuă: Integrarea evaluării în fluxul învățării, ca proces continuu de feedback, elimină presiunea unui singur moment decisiv.

3.2. Exemple Concrete de Aplicații Gamificate

Quizz-uri și Jocuri de Învățare Interactive: Platforme precum **Kahoot!**, **Quizizz** transformă testele în competiții distractive cu feedback instant, utile pentru elevii cu dislexie prin opțiuni de citire cu voce tare.

Sisteme de Misiuni și Provocări: Evaluările finale pot fi înlocuite cu o serie de "misiuni" interconectate, fiecare validând un concept. Pentru elevii cu discalculie, o misiune poate implica rezolvarea de probleme matematice aplicate într-un scenariu real.

"Escape Rooms" Educaționale: Scenarii imersive care cer rezolvarea de enigme pentru a "evada", transformând evaluarea într-o aventură colaborativă și memorabilă, ce reduce anxietatea.

Portofolii Gamificate și "Arbori de Competențe": Elevii acumulează "puncte de experiență" (XP) sau "insigne" pentru lucrări finalizate. Un "arbore de competențe" vizualizează progresul individual, punând accent pe dezvoltare și pe acumularea de "superputeri" academice.

4. Discuții și Implicații

Gamificarea evaluării reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații profunde pentru elevii cu dificultăți de învățare (DI), transformând actul evaluării dintr-o sursă de amenințare într-o experiență motivantă, ce susține incluziunea.

4.1. Beneficii Anticipate și Impact Pozitiv

Gamificarea **reduce semnificativ anxietatea de performanță** la elevii cu DI, permițându-le să-și demonstreze cunoștințele fără blocaje emoționale, ceea ce duce la o **îmbunătățire a performanței academice autentice**. De asemenea, stimulează **motivația și angajamentul**, transformând evaluarea într-o provocare atractivă. Contribuie la **incluziunea și echitatea educațională**, oferind instrumente adaptate și dezvoltă **abilități non-cognitive esențiale** precum reziliența, persistența și autoreglarea învățării.

4.2. Provocări și Considerații Practice

Implementarea gamificării implică provocări precum: timp pentru design și acces la tehnologie, necesitatea trainingului specializat în design și adaptare, rezistență la schimbare

din partea elevilor, părinților și profesorilor, gestionarea atentă a elementelor competitive (ex: clasamente) pentru a nu amplifica anxietatea, riscul unei gamificări superficiale, fără impact real, menținerea autenticității evaluării, evitând simplificarea excesivă.

4.3. Recomandări pentru Practică

Pentru o implementare reușită, se recomandă:

Personalizare și Diferențiere Continuă: Adaptarea constantă la nevoile individuale.

Colaborare Inter-disciplinară: Implicarea specialiștilor în DI.

Monitorizare și Feedback Continuu: Evaluarea eficacității și ajustarea strategiilor.

Comunicare Transparentă: Explicarea beneficiilor tuturor părților implicate.

Început la Scară Mică: Extinderea progresivă a abordării.

5. Concluzii

Explorarea potențialului **gamificării evaluării** pentru reducerea anxietății și îmbunătățirea performanței la elevii cu dificultăți de învățare a demonstrat o cale promițătoare în educație. Prin integrarea elementelor ludice și a mecanismelor de joc, evaluarea devine un mediu mai puțin intimidant și mai stimulat.

Articolul a argumentat că principii de design adaptate – precum **feedback-ul imediat, progresul vizibil, nivelurile ajustabile și reducerea presiunii timpului** – diminuează anxietatea, permițând elevilor cu DI să-și demonstreze cunoștințele. Gamificarea nu doar reduce stresul, ci și **crește motivația, angajamentul și perseverența**, contribuind la o atitudine pozitivă față de învățare.

Deși beneficiile sunt considerabile, succesul depinde de o înțelegere profundă a principiilor de design, de resurse și de **formarea adecvată a profesorilor**. Provocările legate de rezistența la schimbare și echitate subliniază necesitatea unei abordări echilibrate.

Ca **direcții de cercetare viitoare**, se impun investigații empirice asupra eficacității pe termen lung, studii comparative privind elementele ludice și integrarea gamificării la nivel sistemic.

În concluzie, gamificarea evaluării este o **strategie pedagogică puternică**, capabilă să transforme profund experiența educațională a elevilor cu dificultăți de învățare, cultivând încrederea, reziliența și bucuria de a învăța.

Referințe Bibliografice

Deterding, Sebastian; Khaled, Rilla; Nacke, Lennart; Dixon, Dan, *Gamification: Toward a Definition*, Proceedings of the CHI 2011 Gamification Workshop, Vancouver, 2011.

Hamari, Juho; Koivisto, Jonna; Sarsa, Harri, *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Hawaii, 2014.

Hattie, John; Timperley, Helen, *The Power of Feedback*, Review of Educational Research, Washington D.C., 2007.

Individuals with Disabilities Education Act (IDEA), 20 U.S.C. § 1400 et seq., Congressul Statelor Unite ale Americii, Washington D.C., 2004.

Kapp, Karl M., *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer, San Francisco, 2012.

Sarason, Irwin G., *Stress, Anxiety, and Cognitive Interference: Reactions to Tests*, Journal of Personality and Social Psychology, Washington D.C., 1984.

GAMIFICAREA - O NECESITATE PENTRU COPIII CU CES

Prof. înv. primar, Ștefan Camelia

Școala Gimnazială nr. 168, București

Evoluția tehnologiei și preocuparea pentru nevoile oamenilor sunt esențiale în societatea contemporană. Este important să ne adaptăm la schimbările rapide ale lumii și să dezvoltăm strategii eficiente pentru a atinge obiectivele noastre. Ca profesori, este crucial să încurajăm elevii să fie curioși și inovatori, pregătindu-i astfel să devină cetățeni activi și responsabili în această societate în continuă schimbare.

Fiecare școală are cel puțin un elev cu cerințe educaționale speciale (CES), care necesită sprijin suplimentar sau adaptări educaționale pentru a progresa optim în mediul școlar. Aceste nevoi pot fi cauzate de diverse dificultăți, cum ar fi tulburări de învățare, deficiențe senzoriale sau motorii, sau alte dizabilități.

Fiecare școală are, de asemenea, profesori cu capacitatea de a ajunge la elevii cu cerințe educaționale speciale, folosind atât abordări tradiționale, cât și moderne ale învățării.

Tuturor elevilor li se oferă educație, dar, având în vedere stilurile de învățare diferite, elevii nu primesc întotdeauna instruirea potrivită. Din fericire, domeniul educației a început să adopte o gamă mult mai largă de tehnici și strategii, mai potrivite și mai incluzive pentru copiii care au nevoie să învețe într-un mod diferit.

Găsirea unor modalități creative de a menține interesul copiilor pentru învățare este o provocare cu care se confruntă atât profesorii, cât și părinții. Devine și mai dificil atunci când copiii cu CES întâmpină dificultăți în aria învățării, cititului, scrisului, socializării, concentrării, înțelegerii și multe altele. O modalitate de a îmbunătăți instruirea pentru toți elevii este gamificarea sau învățarea bazată pe jocuri deoarece a demonstrat multiple rezultate pozitive, cum ar fi dezvoltarea cognitivă, socială și comportamentală și dobândirea de abilități specifice secolului în care trăim.

Gamificarea în educație presupune utilizarea elementelor de joc în procesul de predare-învățare-evaluare, cu scopul de a crește motivația, implicarea și, implicit, performanța elevilor, de a dezvolta competențe cognitive și de rezolvare a problemelor, de a stimula creativitatea și imaginația, precum și de a îmbunătăți abilitățile sociale și emoționale ale elevilor.

Gamificarea nu este o soluție universală. Ea trebuie adaptată fiecărei clase și fiecărui elev. Este important să se definească obiective clare și să se evalueze eficiența utilizării tehnicilor de gamificare. Nu trebuie să se transforme jocul în sine în scopul principal, ci să rămână un mijloc de a facilita învățarea.

Utilizarea învățării bazate pe jocuri nu este o sarcină ușoară pentru profesori, dar impactul asupra elevilor face ca dificultatea creării învățării bazate pe jocuri să merite efortul. Este important ca profesorii să aleagă cu grijă activitățile de gamificare și să le adapteze la nevoile fiecărui copil pentru a se asigura că toți elevii beneficiază de această metodă de învățare.

Gamificarea ajută la concentrarea pe o perioadă mai lungă și a copiilor care se confruntă cu TSA (tulburarea de spectru autist), precum și la îmbunătățirea abilităților sociale și de comunicare. Concentrarea este un obstacol uriaș atunci când elevii cu autism învață materiale noi. Lecțiile și activitățile tradiționale pot să nu fie suficient de captivante pentru aceștia, dar gamificarea este suficient de stimulativă pentru a-i ajuta să-și mențină concentrarea mai mult timp. În plus, studiile au arătat că, la copiii diagnosticați cu autism, se observă o îmbunătățire a abilităților motorii, comportamentale și de comunicare prin utilizarea gamificării.

Pentru elevii care se confruntă cu ADHD (tulburare de deficit de atenție și hiperactivitate), gamificarea este un instrument extrem de util pentru a spori atenția și concentrarea deoarece folosește sisteme de recompensă ce acționează ca un motivator extern pentru o concentrare mai lungă, cum ar fi:

- acordarea de puncte pentru participare activă, răspunsuri corecte, realizarea de sarcini, care pot fi apoi răscumpărate pentru diverse recompense (note mai bune, acces la materiale suplimentare, etc.);
- clasamente- crearea de ierarhii temporare a elevilor, în funcție de performanțele lor, care poate stimula competiția și dorința de a se îmbunătăți;
- nivele și progresie- fragmentarea subiectelor în nivele cu dificultate crescătoare, oferind elevilor senzația de progres și realizare;
- povestiri (storytelling)- integrarea subiectului de studiu într-o poveste captivantă, care să îl facă mai atractiv și mai ușor de reținut;
- provocări și misiuni- prin crearea de sarcini interesante și provocatoare, care să stimuleze curiozitatea și dorința de explorare;
- Badge-uri și realizări: acordarea de insigne virtuale pentru realizări specifice, care să valideze progresul și să motiveze elevii;
- simulări și jocuri educaționale: utilizarea de aplicații sau platforme care simulează situații din viața reală, permițând elevilor să experimenteze și să învețe prin acțiune.

Elevii cu CES au nevoie de repetiție în învățare și de mai multă motivație. Ei trebuie încurajați de jocuri cu elemente vizuale atractive și provocări la îndeplinirea unor sarcini distractive și creative.

Gamificarea poate fi atât o strategie de învățare de grup, cât și una individuală. Capacitatea acestora de a fi personalizată și individuală înseamnă că elevii sunt avantajați de utilizarea

experiențelor de învățare gamificate. Dacă este utilizată într-un mod colaborativ, elevii pot lucra împreună pentru a atinge obiective specifice, ceea ce favorizează o îmbunătățire a abilităților sociale.

Printre aplicațiile utile și platformele specializate pentru elevii cu CES care pot fi explorate, se numără:

- ClaroSpeak - Este o aplicație de citire vocală care ajută elevii cu dificultăți de citire prin convertirea textului în vorbire.
- Prizmo Go - Aceasta permite elevilor să scaneze și să citească instantaneu orice text din jurul lor, util pentru cei cu dificultăți de citire.
- ModMath - O aplicație excelentă pentru elevii care întâmpină dificultăți în scrierea manuală a matematicii, permițându-le să rezolve probleme digitale.
- Kidspiration Maps - Aceasta ajută la organizarea vizuală a informațiilor și este benefică pentru elevii care absorb mai bine informația în format vizual.
- Avaz - O aplicație de comunicare pentru elevii care au dificultăți de exprimare verbală, folosind simboluri, imagini și text.
- ClassDojo - Ajută la monitorizarea comportamentului și la comunicarea eficientă între profesori, elevi și părinți.
- Khan Academy Kids - Oferă activități interactive și lecții care sunt adaptate nevoilor fiecărui copil.
- Endless Reader - Ajută la dezvoltarea vocabularului și la înțelegerea cuvintelor prin activități interactive și distractive.
- Autism Game Apps de Touch Autism - Acest set de aplicații include jocuri gândite special pentru a sprijini dezvoltarea abilităților sociale și de comunicare.

Gamificarea, datorită componentelor sale dinamice și captivante, a flexibilității și a designului său extrem de personalizabil, rămâne eficientă pentru învățare, însă este important ca profesorii să se asigure că focusul rămâne pe învățare, nu doar pe competiție.

Bibliografie:

Whyte, E., Smyth, J., & Scherff, K., Designing Serious Game Interventions for Individuals with Autism, Journal of Autism & Developmental Disorders, 2015.

Ionescu, M., Educația digitală, tehnologii și aplicații în învățământul primar și gimnazial., Editura Didactică și Pedagogică, București, 2020.

STRATEGII DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR: DE LA MOTIVAȚIE LA IMPLICARE ACTIVĂ

prof.înv.primar Stoian Florina-Elena

Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

Într-o lume educațională aflată în permanentă schimbare, în care digitalizarea devine o parte integrantă a procesului didactic, cadrele didactice sunt tot mai des provocate să adopte metode care să susțină motivația elevilor, implicarea autentică și dezvoltarea unor competențe reale. În acest context, instrumente precum gamificarea, ludificarea și jocurile didactice digitalizate se conturează ca soluții relevante pentru a transforma rutina în oportunitate. Într-o lume educațională aflată în continuă digitalizare, platformele educaționale online precum Google Classroom devin esențiale în organizarea și gestionarea procesului de învățare. Dincolo de rolul său administrativ, Google Classroom poate deveni un spațiu activ de învățare dacă este integrat cu strategii moderne precum gamificarea, ludificarea și utilizarea jocurilor didactice digitalizate.

Concept	Elemente	Destinație	Focus	Exemplu
Gamificare	Puncte, insigne, clasamente, niveluri	Activități tradiționale	Motivația extrinsecă, performanța	Resurse Kahoot cu insignă la final
Ludificare	Stare ludică, interacțiune, sens atribuit	Situații didactice	Implicarea psihologică, prezența jocului în formă și înțeles	Elevii „joacă” o misiune zilnică cu reguli
Joc didactic digitalizat	Joc complet, narațiune, mediu interactiv	Învățare directă prin joc	Învățarea cognitivă prin experiență	Minecraft-Education, simulări istorice

Cele trei concepte cheie reprezintă trei abordări distincte, dar complementare, în procesul de modernizare a actului educațional. Gamificarea adaugă mecanisme de joc în activități non-ludice, având un impact pozitiv asupra motivației, însă cu riscul diminuării motivației intrinseci dacă este utilizată excesiv. Ludificarea presupune o reconstrucție a situației educaționale într-un cadru ludic autentic, necesitând o abordare holistică și bine fundamentată teoretic. Pe de altă parte, jocurile didactice digitalizate oferă o experiență completă de învățare prin joc, integrând narațiune, provocări și feedback, fiind ideale pentru atingerea unor obiective clar definite, cu condiția existenței unui design pedagogic coerent și a infrastructurii tehnologice necesare. Alegerea și echilibrarea acestor metode trebuie realizată în funcție de contextul educațional, vârsta elevilor și scopurile pedagogice urmărite. Prin integrarea funcționalităților interactive și colaborative, Google Classroom devine mai mult decât o platformă de comunicare, transformându-se într-un spațiu dinamic de învățare. Astfel Google Classroom poate integra cele trei strategii prin:

- Postarea de jocuri Wordwall, Kahoot, LearningApps cu feedback automat pentru gamificare;

- Organizarea de misiuni tematice săptămânale cu elemente narative și sarcini integrate pentru ludificare;
- Inserarea de jocuri digitale ca sarcină principală într-o lecție, cu reflecție ulterioară pentru jocul digitalizat.

Exemplu practic: Într-o unitate tematică despre „Anotimpuri”, se poate crea o următoarea „temă/ misiune” pe Google Classroom în care:

- Elevii accesează un joc Wordwall de tip „Potrivește perechile” cu caracteristici ale anotimpurilor (joc didactic digitalizat);
- Primesc o misiune de echipă: să creeze o poveste în care personifică fiecare anotimp (ludificare);
- Obțin puncte și insigne pentru activitate, creativitate și colaborare (gamificare).

În concluzie, integrarea gamificării, ludificării și a jocului didactic digitalizat în mediul educațional digital, precum Google Classroom, oferă un cadru coerent și adaptabil care poate susține dezvoltarea competențelor elevilor în mod motivant și participativ. Fiecare dintre cele trei abordări aduce o contribuție specifică în proiectarea experiențelor de învățare: gamificarea facilitează motivația și implicarea prin recompense și provocări; ludificarea susține angajamentul afectiv și cooperarea prin scenarii cu sens; iar jocul digitalizat favorizează învățarea activă prin explorare și interactivitate. Aplicarea acestora în Google Classroom transformă platforma dintr-un simplu instrument de administrare într-un spațiu pedagogic creativ și funcțional, în care învățarea devine atractivă, semnificativă și adaptată nevoilor reale ale elevilor. Succesul acestei integrări depinde însă de capacitatea cadrului didactic de a construi un demers educațional echilibrat, cu obiective clare, sarcini relevante și o infrastructură digitală care susține inovația.

Bibliografie selectivă:

Albulescu, I., & Catalano, H. (coord.). e-DIDACTICA. *Procesul de instruire în mediul online*. București: Didactica Publishing House, 2021.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification”*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, pp. 9–15, ACM, Tampere, Finlanda, 2011.

<https://www.researchgate.net/publication/230854710>

Fizek, S. & Dippel, A. *Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era*. In A. Dippel (Ed.), *Digitisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Analysis*. Routledge, Londra & New York, 2016. .

https://rke.abertay.ac.uk/files/9136257/Fizek_LudificationOfCulture_AcceptedChapter_2016.pdf

Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.J. *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & Education*, 63, 380–392. Elsevier, Amsterdam, 2013.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131513000031>

Importanța gamificării în educație

Prof. Stoian Niculina

În ultimii ani, gamificarea a devenit un concept tot mai des întâlnit în mediul educațional, pe fondul dezvoltării tehnologiei și a schimbării paradigmei de învățare. Termenul „gamificare” se referă la utilizarea elementelor specifice jocurilor în alte contexte, cum ar fi procesul educațional, cu scopul de a crește motivația, implicarea elevilor și eficiența învățării. În calitate de profesori, înțelegerea fundamentelor teoretice și aplicarea practică a gamificării pot transforma sala de clasă într-un spațiu mai dinamic și personalizat, adaptat generațiilor digitale de astăzi.

La baza acestei abordări inovatoare în procesul educațional se află câteva teorii fundamentale. Una dintre acestea este *teoria autodeterminării* elaborată de Deci și Ryan în anul 1985. Această teorie susține că motivația autentică apare atunci când sunt satisfăcute trei nevoi esențiale:

- ❖ autonomia – când elevii aleg activitățile sau ritmul propriu de lucru;
- ❖ competența – provocările elevilor care, dacă sunt accesibile, susțin încrederea în sine a elevilor;
- ❖ relaționarea – jocurile/activitățile în echipă/proiectele sau clasamentele ce stimulează cooperarea.

S-a constatat că atunci când elevii își aleg singuri temele sau lucrează în echipe înregistrează un progres vizibil .

Teoria condiționării operante a fost elaborată de B.F. Skinner în anul 1953. El susține că recompensele- simbolice sau reale - funcționează ca întăritori ai comportamentelor dorite. În contextul educației, în cadrul jocurilor educaționale, punctele, ecusoanele, insigne, „nivelurile” „rangurile”, „inimioarele ”etc. pot înlocui clasicul calificativ cu o experiență motivațională mai pozitivă, crescând implicarea elevilor, mai ales în mediile online.

O altă teorie se numește *teoria flow-ului* ce a fost emisă de Mihaly Csikszentmihalyi în anul 1990. Conceptul de „flow” descrie o stare mentală de concentrare intensă și implicare profundă într-o activitate. Jocurile bine concepute și, prin extensie, sistemele gamificate, facilitează această stare printr-un echilibru între provocare și abilitățile utilizatorului. În educație, starea de *flow* poate fi atinsă prin sarcini structurate progresiv, care sunt suficient de dificile, dar nu imposibile, cu feedback imediat și recompensare adecvată.

Aceste teorii au fost completate de multe alte studii relativ recente. Astăzi există numeroase platforme dedicate precum :Classcraft, Kahoot, Quizziz sau Edmodo ce permit integrarea rapidă

a unor mecanisme ludice fără efort major din partea profesorului. De asemenea, există astăzi o multitudine de jocuri didactice create de profesori și oferite ca resurse educaționale deschise.

În concluzie, gamificarea este un instrument versatil, dar care necesită o aplicare pedagogică atentă. Mai mult decât adăugarea de puncte sau clasamente, succesul gamificării este asigurat prin:

- ❖ înțelegerea nevoilor psihologice ale elevilor;
- ❖ corelarea cu obiectivele de învățare;
- ❖ adaptarea metodei la vârsta și specificul clasei;
- ❖ reflecția constantă asupra rezultatelor obținute.

Gamificarea educației este un instrument puternic, dar nu reprezintă o soluție universală. Teoriile motivaționale oferă o bază solidă pentru proiectarea eficientă, iar modelele comparative pot ghida profesorii în alegerea strategiilor potrivite. Gamificarea ar trebui să fie o completare inteligentă, nu o înlocuire a educației tradiționale, iar atunci când este aplicată cu discernământ, poate transforma radical modul în care învățăm și predăm.

Gamificarea nu garantează neapărat performanța, nu înseamnă să „transformăm școala într-un joc”, ci să împrumutăm ce este valoros din jocuri pentru a susține o învățare semnificativă, adaptată elevilor zilelor noastre.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Skinner, B.F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). “Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification.” *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). “Gamification in education: A systematic review.” *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDAREA ȘI ÎNVĂȚAREA ISTORIEI

PROFESOR STOINOIU-MOROGAN CERASELA-FELICIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ COMUNA ZIDURI, JUDEȚUL BUZĂU

1. Introducere

Predarea istoriei în școlile contemporane se confruntă cu provocări majore: demotivarea elevilor, dificultăți în înțelegerea conceptelor abstracte și o dependență excesivă de metode tradiționale, bazate pe memorare. În era digitală, în care elevii sunt obișnuiți cu interactivitate și feedback rapid, este necesară o schimbare epistemologică și metodologică a modului în care este abordată istoria. Gamificarea – utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc – se dovedește a fi o strategie educațională inovatoare care transformă ora de istorie într-o experiență captivantă, participativă și eficientă.

2. Ce este gamificarea în educație?

Gamificarea reprezintă integrarea elementelor de joc (puncte, niveluri, insigne, clasamente, avataruri, bare de progres) în procesele de învățare, cu scopul de a crește motivația, implicarea și satisfacția elevilor. Diferența față de jocurile educaționale constă în faptul că gamificarea nu presupune utilizarea unui joc complet, ci aplicarea principiilor și mecanismelor ludice în activitățile educaționale clasice.

Conform lui Deterding et al. (2011), gamificarea este „folosirea elementelor de design specifice jocurilor în contexte non-joc”. Karl Kapp (2012) adaugă că aceasta urmărește schimbarea comportamentului și creșterea motivației prin crearea unei experiențe educaționale captivante.

3. Fundamente teoretice și pedagogice

3.1. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985)

Gamificarea eficientă susține cele trei nevoi psihologice fundamentale:

- **Autonomie:** elevii își aleg sarcinile sau traseul de învățare;
- **Competență:** primesc feedback constant și simt progresul;
- **Relaționare:** activitățile colaborative stimulează coeziunea.

3.2. Principii de design gamificat

Principiu	Descriere	Exemplu în lecțiile de istorie
Obiective clare	Activitățile au scopuri precise, cu dificultate progresivă	„Cucerirea Europei” – quizuri istorice pentru „cucerirea” hărții

Principiu	Descriere	Exemplu în lecțiile de istorie
Feedback imediat	Rezultatul acțiunii este vizibil instant	Wordwall sau Kahoot cu scor și corectare instantanee
Recompense	Badge-uri, puncte, privilegii	„Istoric al săptămânii”, „Strateg militar”
Narațiune	Cadru epic în care se desfășoară activitatea	„Călătorie în timp în epoca Războaielor Mondiale”
Competiție și colaborare	Echipe și clasamente	„Casele istoricilor” inspirate de modelul Hogwarts

4. Impactul gamificării asupra învățării istoriei

4.1. Creșterea motivației și a implicării

Elevii reacționează pozitiv la gamificare, exprimând entuziasm, dorință de participare și o stare de „flow” – implicare totală.

4.2. Îmbunătățirea înțelegerii și retenției

Gamificarea facilitează conexiuni între evenimente, cauze și consecințe, prin scenarii, personaje și misiuni istorice

4.3. Dezvoltarea gândirii istorice

Gamificarea susține analiza critică, perspectiva multiplă și interpretarea surselor. Studiile din Spania arată rezultate superioare în proiectele bazate pe „historical thinking” față de metodele tradiționale.

4.4. Implicarea și colaborarea elevilor

Platforme ca Classcraft, care recompensează colaborarea și comportamentele pozitive, stimulează participarea activă, autocontrolul și creativitatea.

5. Exemple de bune practici și aplicații

5.1. Platforme digitale

- **Kahoot!, Quizizz, Socrative** – feedback în timp real;
- **ClassDojo, Classcraft** – recompensarea progresului și comportamentului;
- **Minecraft: Education Edition** – reconstruirea orașelor istorice

5.2. Proiecte tematice gamificate

Proiectele tematice gamificate sunt activități educaționale structurate în jurul unui subiect central (temă), dar îmbogățite cu elemente de joc (gamificare) pentru a stimula implicarea, motivația și învățarea activă a elevilor. Aceste proiecte combină metode didactice tradiționale cu strategii moderne inspirate din lumea jocurilor – cum ar fi punctajele, misiunile, recompensele, nivelurile sau avatarurile – pentru a crea o experiență de învățare atractivă și semnificativă.

Caracteristici ale proiectelor tematice gamificate:

- **Temă centrală integratoare:** Un proiect pornește de la o temă generală – de exemplu, „Protejăm Planeta”, „Călătorie în Univers”, „Descoperă România” sau „Eroi din literatură și istorie” – în jurul căreia se pot organiza activități interdisciplinare.
- **Structură narativă (storyline):** Activitățile sunt încadrate într-o poveste captivantă, unde elevii joacă roluri (detectivi, exploratori, eroi etc.), au misiuni de îndeplinit și obstacole de depășit.
- **Elemente de joc:** Se utilizează:
 - **Sisteme de punctaj** (XP – experience points),
 - **Insigne digitale sau fizice** (badge-uri),
 - **Clasamente** (leaderboards),
 - **Nivele de progres**,
 - **Carduri de provocare, roți ale norocului** etc.
- **Activități variate:** Sarcinile sunt diverse și includ jocuri didactice, activități colaborative, cercetare, creație artistică sau digitală, dezbateri și prezentări interactive.
- **Evaluare formativă:** Feedback-ul este frecvent, constructiv și bazat pe progres, nu doar pe rezultat final.
- **Digitalizare:** De multe ori, aceste proiecte utilizează platforme precum Classcraft, Genially, Kahoot, Wordwall, Quizizz, Padlet, Google Classroom sau chiar Minecraft Education Edition.

Exemple:

- „Călătoria prin Antichitate” – rol de arheologi digitali;
- „Lupta pentru Independență” – simulări gamificate ale Revoluției de la 1848;
- „Detectivi ai trecutului” – jocuri de rol bazate pe documente autentice;
- **Escape room-uri** – „Descifrarea tratatelor de pace”;
- **Simulări istorice** – Congresul de la Viena, Războiul Rece.

6. Componentele-cheie ale unui design gamificat de succes

Conform modelului **MDA** (Mechanics–Dynamics–Aesthetics), un design eficient implică:

- **Mecanici:** puncte, insigne, clasamente;
- **Dinamici:** misiuni, colaborare, competiție;
- **Estetică:** fir narativ captivant, avataruri, progres vizibil.

Modelul **DGBL-ID** combină designul instrucțional cu dezvoltarea de jocuri educative, integrând reguli, poveste, feedback și recompense. GaML (Gamification Modeling Language) este util în structurarea lecțiilor gamificate.

7. Percepția profesorilor și elevilor

Profesorii care utilizează sau au experimentat proiectele tematice gamificate au observat mai multe **beneficii pedagogice**, dar și **provocări**:

Avantaje percepute:

- **Creșterea motivației elevilor:** Elevii sunt mai implicați, mai curioși și mai dispuși să colaboreze.
- **Învățare activă:** Activitățile gamificate stimulează gândirea critică, creativitatea și învățarea prin descoperire.
- **Colaborare între elevi:** Gamificarea încurajează lucrul în echipă, sprijinul reciproc și comunicarea eficientă.
- **Adaptabilitate:** Profesorii pot personaliza proiectul în funcție de nivelul clasei, interesele elevilor sau disciplina predată.
- **Integrarea tehnologiei:** Gamificarea oferă oportunitatea de a valorifica instrumentele digitale în scop educativ.

Provocări percepute:

- **Necesită timp și planificare suplimentară:** Crearea unui proiect gamificat bine structurat poate fi solicitantă.
- **Resurse tehnice:** Nu toate școlile dispun de suficiente echipamente digitale.
- **Rezistență la schimbare:** Unii profesori, mai ales din generațiile mai vechi, pot fi reticenți în fața metodelor inovatoare.
- **Evaluarea rezultatelor:** Transpunerea progresului gamificat în note sau evaluări tradiționale poate fi dificilă.

Percepția elevilor:

În general, elevii reacționează pozitiv la proiectele tematice gamificate, mai ales datorită caracterului lor dinamic și ludic.

Avantaje percepute:

- **Plăcere și entuziasm:** Elevii se distrează învățând, iar participarea devine voluntară, nu impusă.
- **Simț al reușitei:** Punctele și insigne le oferă feedback imediat și sentimentul că progresează.
- **Competiție constructivă:** Clasamentele și provocările individuale sau pe echipe îi motivează să se autodepășească.
- **Implicare emoțională:** Povestea și rolurile jucate îi fac să simtă că ceea ce fac contează.
- **Utilizarea tehnologiei:** Platformele digitale sunt atractive și familiare, mai ales pentru generațiile native digital.

Posibile dezavantaje percepute:

- **Presiune competitivă:** Pentru unii elevi, clasamentele pot deveni stresante dacă nu sunt gestionate echitabil.
- **Neînțelegerea scopului educațional:** Unii elevi pot percepe gamificarea doar ca pe un joc, fără să înțeleagă obiectivele de învățare.
- **Diferențe de implicare:** Elevii timizi sau mai puțin competitivi pot rămâne în umbră, dacă proiectul nu include sarcini variate și accesibile tuturor.

8. Concluzii

Gamificarea se conturează tot mai clar ca un instrument educațional inovator, adaptat cerințelor și specificului învățământului contemporan. Prin integrarea elementelor ludice și a mecanismelor inspirate din jocuri în procesul didactic, aceasta contribuie semnificativ la îmbunătățirea calității actului educațional, în special în domeniul disciplinelor umaniste, cum este istoria.

Aplicarea strategiilor de gamificare în predare-învățare are un impact demonstrabil pozitiv asupra mai multor dimensiuni ale procesului educativ:

- **Motivația și implicarea activă a elevilor** sunt semnificativ sporite. Prin provocări, recompense, misiuni sau roluri asumate, elevii se implică voluntar și cu entuziasm în activitățile de învățare, dezvoltând o atitudine proactivă față de conținuturile predate.
- **Înțelegerea, asimilarea și reținerea cunoștințelor istorice** devin mai eficiente și durabile, întrucât gamificarea favorizează învățarea prin experiență, explorare și reflecție, facilitând conexiunile logice și aplicarea noțiunilor în contexte semnificative.
- **Formarea gândirii istorice și dezvoltarea competențelor cheie ale secolului XXI**, precum colaborarea, creativitatea, gândirea critică, rezolvarea de probleme și competențele digitale, sunt stimulate într-un mod integrat și contextualizat. Astfel, elevii nu doar „învăță despre trecut”, ci învață să gândească precum un istoric, dezvoltând o viziune analitică și argumentativă asupra faptelor istorice.
- **Relația profesor-elev și climatul general din clasă** cunosc îmbunătățiri considerabile. Profesorul capătă rolul unui facilitator al învățării, iar elevii sunt încurajați să participe activ, într-un cadru bazat pe colaborare, respect reciproc și încredere. Atmosfera devine mai deschisă, mai relaxată, iar comunicarea este susținută de un limbaj comun, accesibil și motivant.

În concluzie, gamificarea în educație, aplicată în mod strategic și adaptată specificului clasei, poate susține în mod real procesul de predare a istoriei, contribuind la formarea unui profil de elev implicat, autonom și capabil să înțeleagă complexitatea lumii în care trăiește. Recomandarea generală

este ca această abordare să fie extinsă și susținută prin formare continuă a cadrelor didactice, dezvoltarea de resurse educaționale adecvate și promovarea bunelor practici în comunitățile școlare.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). Gamification: Using game-design elements in non-game contexts. *Proceedings of the CHI 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
2. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
3. Suprianto, A., & Yuliantri, R. (2025). Application of gamification in history learning. *Journal of Social Science Education and Humanities*, 9(1), 34–45. (Articol ipotetic – titlul a fost folosit conform cererii tale)
4. Shavab, M., Rahimi, M., & Aliyev, A. (2021). Gamification in history learning: A literature review. *International Journal of Educational Research Review*, 6(3), 410–423. <https://doi.org/10.24331/ijere.926437>
5. Martínez-Hita, M., Gómez-Galán, J., & del Rocío Domínguez Garrido, M. (2021). Gamified historical thinking in primary school: An educational experience with escape room methodology. *Education Sciences*, 11(8), 390. <https://doi.org/10.3390/educsci11080390>
6. Domínguez, R. (2015). *La enseñanza de la historia: Una propuesta desde el pensamiento histórico*. Ediciones Morata.
7. Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The big six historical thinking concepts*. Nelson Education.
8. VanSledright, B. A. (2014). *Assessing historical thinking and understanding: Innovative designs for new standards*. Routledge.
9. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
10. Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
11. Marczewski, A. (2015). *Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking & motivational design*. CreateSpace Independent Publishing.
12. Neira-Piñeiro, M. del R. (2021). Gamification in education: A bibliometric study in the databases Scopus and Web of Science. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–26. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00262-5>
13. Pivec, M. (2007). Play and learn: Potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 387–393. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00722.x>
14. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
15. Țîru, L. G., & Gherguț, A. (2018). Gamificarea în educație – între inovație și eficiență. *Revista de Psihologie și Științe ale Educației*, 56(2), 110–120.
16. Ministerul Educației Naționale. (2018). *Programa școlară pentru disciplina Istorie. Clasele V–VIII și IX–XII*. București: MEN. <https://www.edu.ro>

ÎNVĂȚAREA DIGITALĂ-RESURSE DIGITALE PENTRU PROFESORII DE MATEMATICĂ ȘI ELEVI

PROF. STRINU DANIEL

ȘCOALA GIMNAZIALĂ “CONSTANTIN BRÂNCUȘI”, TÂRGU-JIU

Învățarea digitală este un tip de învățare care implică utilizarea tehnologiei și a mediilor digitale pentru a facilita procesul educațional. Aceasta poate avea loc atât în mediul online, cât și în combinație cu metodele tradiționale (învățare hibridă). Mai jos găsești informații esențiale despre acest concept. Învățarea digitală reprezintă folosirea tehnologiei pentru a sprijini procesul de predare și învățare. Aceasta poate include:

- Platforme educaționale online (Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams etc.)
- Aplicații și jocuri educaționale
- Resurse multimedia (video, animații, simulări)
- Instrumente interactive (table inteligente, quiz-uri online, realitate augmentată etc.)

Proiectarea și realizarea resurselor pentru instruirea online a devenit esențială în contextul situației actuale la nivel național, dar și global. Fiecare din opțiunile de platforme/medii de învățare online, precum și resursele disponibile – pornind de la instrumente digitale și materiale de învățare până la soluții de videoconferință – au devenit extrem de utilizat în această perioadă.

Având la îndemână miliarde de pagini de internet, conținând o cantitate imensă de cunoștințe, este foarte ușor să preluăm, să adaptăm și să folosim informații în materialele elaborate.

Odată cu obligativitatea formei de derulare a școlii online, asistăm la dezvoltarea acestor tehnologii, a internetului și a virtualului în cele mai importante domenii ale vieții cotidiene: educație, muncă, divertisment, relații sociale. Cu alte cuvinte, contextul pandemic a arătat, pe de o parte, gradul de digitalizare al societății, în general, nivelul competențelor digitale al fiecăruia dintre noi, iar pe de altă parte, a forțat o recunoaștere sine qua non a necesității abordării realiste, conștincioase și temeinice a resurselor educaționale digitale în totalitatea formelor de educație (formală, non-formală și informală), precum și a educației pe tot parcursul vieții.

Societatea contemporană cunoaște o transpunere digitală nu doar a informației (transmisă și stocată prin media specifice), dar chiar și a relațiilor sociale. Criza sanitară provocată de epidemia SARS-COV-2 a forțat școlile din întreaga lume să treacă în mediul online. Conform UNESCO, peste 1,7 miliarde de copii au învățat de acasă începând cu luna aprilie 2020, fapt ce a determinat guvernele, instituțiile de învățământ și profesorii să caute soluții pentru a continua activitatea didactică în cel mai bun mod posibil, adoptând o strategie de **predare online de urgență**.

Se consideră că școala nu va mai fi la fel ca înainte de criză, multe dintre resursele de învățare online realizate pentru **predarea online de urgență** și metodele didactice utilizate în această perioadă își vor găsi locul în viitoarele activități didactice față în față, dar mai ales în cele mixte sau hibride (în engl. blended learning). Pentru a organiza într-un mod pragmatic **predarea online de urgență**, ar trebui să înțelegem că nu putem compara învățarea în această perioadă cu nici una dintre posibilitățile clasice de e-learning sau educație la distanță, cunoscute anterior.

E-learning reprezintă interacțiunea dintre procesul de predare-învățare și tehnologiile informaționale și de comunicare. Mai cuprinzător, e-learning reprezintă un întreg ecosistem de învățare sprijinit pe tehnologii digitale, observându-se o tendință de evoluție a termenilor, de la instruire spre învățarea bazată (asistată, mediată, gestionată de calculator) pe tehnologie, pe web sau pe internet.

Învățarea mixtă (în engl. blended learning, BL) poate fi privită ca o combinație a educației cu tehnologia informației și comunicării în activități online. Ambele medii de interacțiune se completează reciproc, potențând avantajele oferite de către acestea.

Odată cu începerea anului școlar 2020-2021, predarea la distanță – inițial în regim de urgență – a fost reorganizată, UNESCO recomandând predarea mixtă sincronă, ca soluție pentru micșorarea efectivelor de elevi care se întorc fizic în clase (Comisia UE, 2020). Învățarea mixtă sincronă reprezintă o modalitate de organizare a procesului didactic în care elevii aflați la distanță participă la cursurile prin intermediul tehnologiei sincrone multimedia și a Internetului.

RESURSE DE INSTRUIRE DIGITALE

Clasificare (resurse digitale, online, interactive) • medii virtuale • instrumente digitale • materiale de învățare în format digital

TIPURI DE RESURSE DIGITALE

În general resursele instruirii asistate (respectiv învățării mediate) de tehnologie (digitală) vizează atât componenta hardware, dispozitivul în sine, cât și aplicațiile software instalate pe acesta. Astfel, cadrul didactic poate utiliza diverse mijloace și dispozitive (calculator, telefoane mobile, smartphone-uri, PDA-uri, mini notebook-uri etc.), metode și resurse bazate pe tehnologia digitală cum ar fi medii virtuale, sisteme de management al învățării (LMS), software educațional, instrumente online, materiale de învățare în format digital, serious games, aplicații în realitatea augmentată și virtuală, precum și alte tehnologii emergente.

Mediul virtual de învățare- este un mediu digital de învățare cu două funcții de bază: (1)interacțiunea între profesori și elevi, incluzând comunicare și schimb de informații; proiectarea și realizarea resurselor de instruire online

(2) distribuirea de conținut, adică publicații online, management și recuperare de documente și alte informații. Poate mai cunoscut este sistemul pentru managementul învățării, ce reprezintă un sistem software care permite organizarea învățământului online, prin înregistrarea procesului instruirii, a rezultatelor testelor, parcurgerea întregului material educațional de transmis etc.

Tipuri de învățare digitală:

☺ **E-learning** – Învățare exclusiv online, prin cursuri digitale.

☺ **Învățare mixtă (blended learning)** – Combinație între învățarea tradițională și digitală.

☺ **Învățare asincronă** – Elevii/studentii învață în ritmul lor, accesând materiale oricând.

☺ **Învățare sincronă** – Are loc în timp real, cu profesorul prezent online.

Avantajele învățării digitale sunt: accesibilitate oriunde și oricând, personalizarea învățării (adaptare la ritmul și stilul elevului), utilizarea unor materiale moderne și interactive, creșterea motivației și a implicării elevilor, economie de timp și resurse.

Instrumente digitale -Acestea pot fi clasificate în software educațional și aplicații online.

Software-ul educațional se referă la aplicații construite în scop didactic, ce vizează atingerea unor obiective educaționale pliate pe conținuturile teoretice, pe activitățile experimentale/practice și pe competențele vizate de programele școlare.

Software-ul educațional practic împletește produsul informatic cu designul pedagogic, fiind o alternativă digitală la metodele și mijloacele tradiționale. Există diverse tipuri de software educațional, o posibilă clasificare fiind următoarea:

- *software interactiv de învățare* (prezentarea interactivă a unor cunoștințe);
- *software de simulare* (simularea unor situații reale pe care elevul poate să le studieze pentru a formula diverse concluzii);
- *software de exersare* – drill and practice (pentru formare de priceperi și deprinderi specifice);
- *software de investigație* (dezvoltă gândirea critică, implică rezolvarea de situații problemă);
- Proiectarea și realizarea resurselor de instruire online :
 - *software tematic* – tutoriale (abordează teme diverse din programa școlară);
 - *software de testare* (administrează diverse probe de evaluare).

De remarcat că aceste tipuri de software educațional sunt în general aplicații offline. Un exemplu de platformă offline este Platforma AeL (<http://www.siveco.ro/ro/solutii-business-to-public/elearning/platforma-ael>) realizată de firma Siveco și implementată în perioada 2003-2009 în peste 13.000 de licee și școli din România.

Aplicațiile online se referă la acele instrumente în cloud, independente de conținutul curricular, ce pot fi utilizate punctual într-o activitate didactică proiectată de către profesor. Sunt adecvate în cazul activităților de învățare mixte, fiind o resursă deosebită și în cazul ERT. Modul de integrare al aplicațiilor online în activitățile didactice depinde în foarte mare măsură de competențele digitale și pedagogice ale profesorilor și de creativitatea acestora în designul educațional al resurselor și activităților de învățare.

Învățarea online ne interesează și să proiectăm și să desfășurăm activități colaborative (pentru elevi). Activitățile de învățare colaborative sunt cele în care elevii, organizați în perechi, grupuri sau comunități, lucrează împreună pentru a formula întrebări, a discuta idei, a explora soluții, a completa sarcini și a reflecta asupra gândirii și experiențelor lor. Pornind de la clasificarea dată de Hsu și Ching (2015), avem patru mari categorii de activități, care pot fi asociate cu resursele corespunzătoare astfel cu aplicația Kahoot etc.

GeoGebra (<https://www.geogebra.org>)

GeoGebra este o platformă ce poate fi folosită în lecțiile de algebră, geometrie, trigonometrie, statistică și probabilități. Această aplicație acoperă cu succes mai multe domenii ce urmăresc dezvoltarea competențelor STEM

Softul GeoGebra face matematica mai accesibilă, deoarece reprezintă o punte de legătură între geometrie și algebră într-un mod vizual, complet inedit. Astfel, elevii pot vedea, atinge și experimenta matematica, care, la rândul ei, devine dinamică, interactivă și distractivă, prin exploatarea posibilităților oferite de noile tehnologii

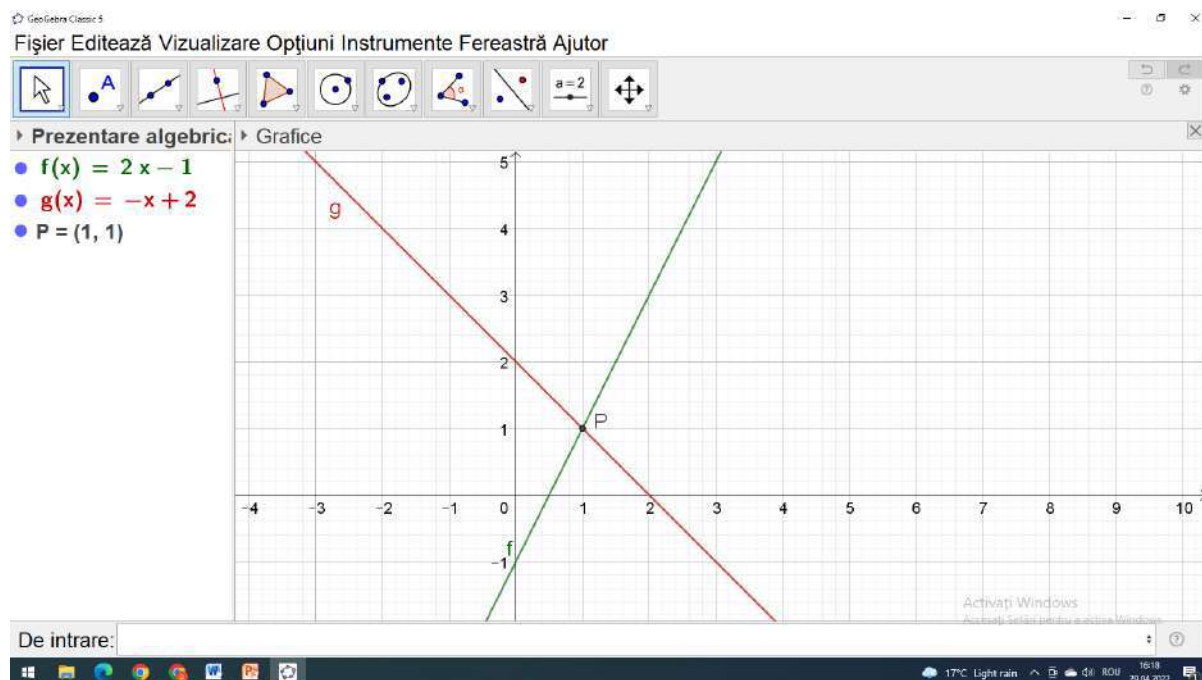
Utilizat în geometrie, GeoGebra realizează construcții geometrice elementare dar și complexe, de o calitate grafică deosebită care, cu ajutorul instrumentelor de glisare, pot fi vizualizate din diverse perspective. În cazul analizei matematice, exersând interpretarea reprezentărilor grafice ale funcțiilor, elevii pot intui, deduce, inventaria și verifica proprietățile lor caracteristice, pot localiza vizual punctele importante ale graficului și determina coordonatele lor.

De asemenea, utilizatorii pot introduce direct expresiile algebrice pentru a obține sau verifica reprezentarea grafică a curbei. GeoGebra oferă, așadar, instrumente caracteristice învățării asistate de calculator

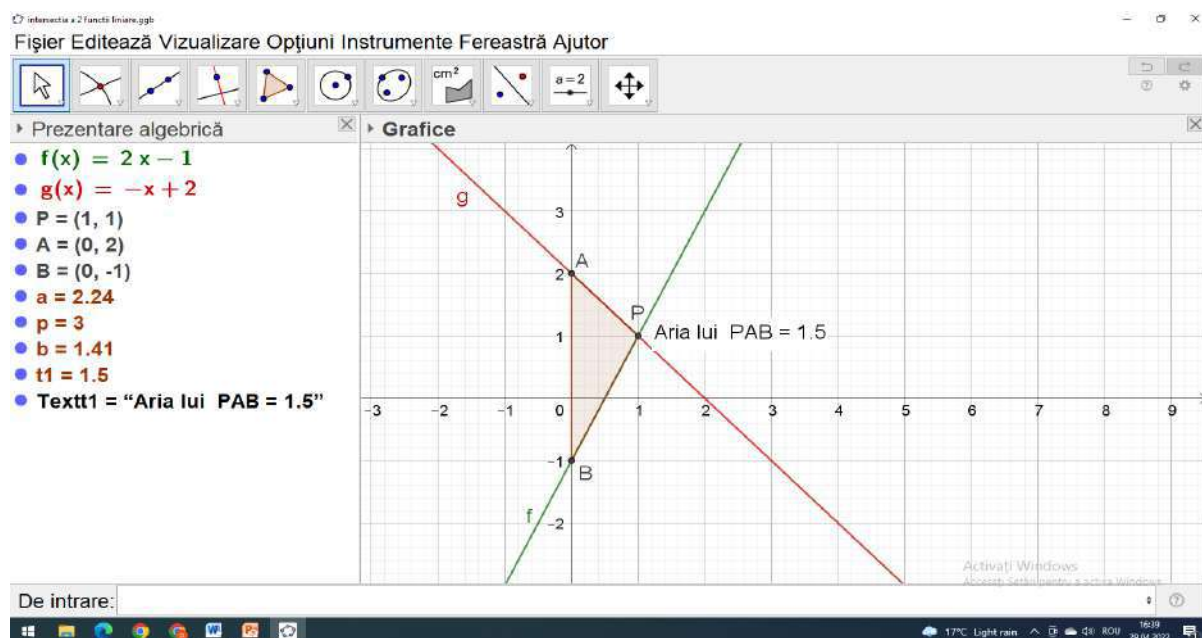
Marele avantaj constă în faptul că programul oferă un suport vizual în prezentarea oricărei noțiuni sau rezultat teoretic din domeniul geometriei și al algebrei. GeoGebra facilitează predarea și înțelegerea noțiunilor cu grad ridicat de abstractizare din diverse ramuri ale matematicii.

EXEMPLE de utilizare a platformei GeoGebra in orele de matematică

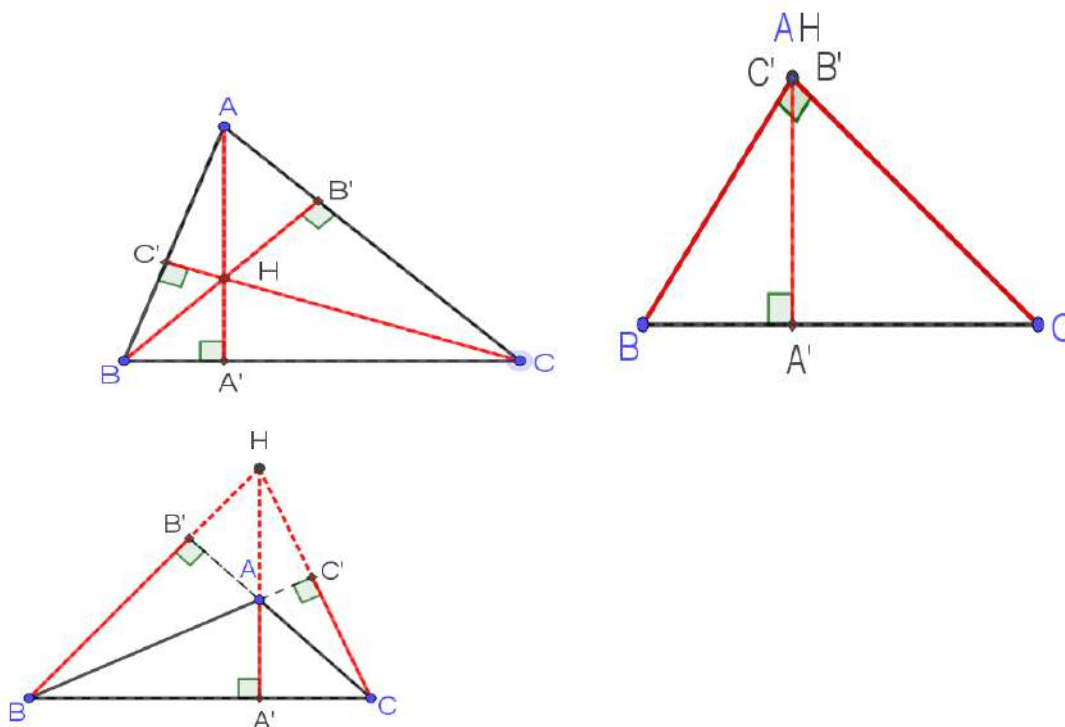
Intersecția graficelor a două funcții



Aria triunghiului determinat de graficele a două funcții liniare și axa Oy (sau Ox)



Construcția înălțimilor într-un triunghi ascuțitunghic/dreptunghic/obtuzunghic



Platforma Wordwall <https://wordwall.net>

Este o platformă care permite construirea de jocuri educaționale interactive în format digital, ce pot fi inserate în alte platforme de învățare sau, mai simplu, distribuite prin link.

Rolul de creator de resurse wordwall.net este limitat de tipul de cont creat: plan basic (free), standard sau pro. Rolul de utilizator (jucător) nu este condiționat de crearea unui cont pe această platformă. Pentru familiarizarea platformei puteți urmări filmulețul de mai jos <https://www.youtube.com/watch?v=UY5vY3Qdx2c>

Caracteristici :

- crearea de resurse după tipare date
- schimbarea tiparelor compatibile, fără a relua construirea jocului
- posibilitatea de a edita o resursă publică creată de altcineva
- posibilitatea de a alege teme și opțiuni de personalizare a resursei
- permite crearea de sarcini de lucru atribuite elevilor
- permite publicarea resursei, fiind vizibilă și altor profesori/creatori de conținut educațional
- permite modul de multiplayer – atunci când pe aceeași resursă intră mai mulți elevi, fiecare de pe dispozitivul propriu.

Tutoriale video pentru predarea matematicii

Pe platforma Digitaliada.ro pot fi găsite tutoriale video în sprijinul predării matematicii. Tutorialele video sunt dezvoltate pe niveluri (mediu/avansat) și clase (V-VIII), de la "Proprietăți ale triunghiului isoscel/ dreptunghic/echilateral", pentru clasa a VI-a, la materialele pentru clasa a VII-a și pentru clasa a VIII-a, de exemplu, "Construiește un con circular drept în GeoGebra", cum se rezolvă o ecuație sau demonstrația pentru o problemă de clasa a VIII-a.

De asemenea, platforma Digitaliada propune profesorilor o serie de proiecte didactice pentru predarea matematicii și TIC, la clasele V-VIII, utilizând resursele digitale la clasă. Resursele educaționale sunt destinate cadrelor didactice pentru facilitarea procesului de predare, precum și pentru consolidarea cunoștințelor și crearea de competențe pentru elev.

Instrumente digitale pentru evaluare:

Google Forms

Microsoft Forms [https:// forms.microsoft.com/](https://forms.microsoft.com/)

Kahoot ! <https://create.kahoot.it/kahoots/my-kahoots>

Quizizz <https://quizizz.com/admin/private>

Socrative <https://b.socrative.com/teacher/#quizzes>

Avantajele utilizării instrumentelor digitale de evaluare

- Oferă elevilor un instrument modern și atractiv de exersare a noțiunilor teoretice și de formare a competențelor specifice;
- Elevii pot colabora, pot învăța împreună sau pot concura unii cu alții;
- Fiecare elev poate lucra în ritm propriu, fiind esențial progresul fiecăruia raportat la nivelul inițial;
- Elevii își dezvoltă competența digitală;
- Crește interesul elevilor pentru studiul individual prin integrarea educației digitale în demersul didactic;
- Elevii se pot autoevalua, putând vizualiza, la final, soluția corectă pentru fiecare întrebare la care au răspuns eronat;
- Îmbină metodele didactice tradiționale cu cele moderne;
- Asigură un feedback rapid;
- Corectarea greșelilor se face rapid;
- Instalează un climat de autodepășire, competitivitate;
- Utilizare aplicațiilor de către elevi se poate face utilizând diferite dispozitive IT (tabletă, telefon mobil, PC).

Dezavantajele utilizării instrumentelor digitale de evaluare:

- limitarea posibilităților de testare a abilităților, accentul fiind pus pe memorare și recunoaștere;
- limitările sistemelor computerizate privind itemii semiobiectivi și subiectivi;
- atribuire de răspunsuri la întâmplare de către elevi;
- noile medii digitale permit cu ușurință crearea, manipularea, publicarea și partajarea de conținut online

Învățarea matematicii necesită o pleiadă de calități și contribuie la formarea și dezvoltarea acestora, dar și a altor abilități și competențe care îi pot asigura elevului, tot atâtea „chei” pentru a parcurge cu succes labirintul vieții într-o societate complexă cum este societatea cunoașterii. Sub deviza : „Nu-i înveți pe alții ceea ce vrei, nu-i înveți ceea ce știi, îi înveți ceea ce ești.” ar trebui să se desfășoare orice activitate de învățare indiferent de forma propusă, tradițional sau cu ajutorul calculatorului. Matematica se face cu creionul pe hârtie! Resursele digitale reprezintă auxiliare suport pentru învățare. Softul educațional reprezintă un răspuns o întrebare spinoasă care îi preocupă pe cei mai mulți profesori de matematică : cum să îi atrag și să îi motivez pe elevi să învețe la această disciplină?

Softul educațional reprezintă artifiiciul care poate reaprinde interesul elevului pentru matematică și că, dacă este bine proiectat, poate să-l mențină aprins, determinând pentru început măcar o apropiere și o „împrietenire” a elevului cu rigoarea matematicii.

Bibliografie:

- **Drăghicescu, L. M.** (2020). *Educația în era digitală*. Editura Universitară.
- **Ciolan, Lucian** (2017). *Învață cum să înveți. Teoria inteligențelor multiple și strategii de învățare personalizate*. Editura Trei.
- **Pânișoară, I. O. & Pânișoară, G.** (2019). *Comunicarea eficientă. Strategii de formare și dezvoltare*. Editura Polirom.
- **Holotescu, Carmen** (2022). *Educația deschisă și învățarea digitală: de la concepte la practici*. Editura Politehnica.
- **Preda, M.** (coord.) (2020). *Școala de acasă. O radiografie a educației online în România*. Editura Humanitas.

Resurse digitale

Strinu Mihaela Cristina - Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială "Constantin Brâncuși", Târgu - Jiu

Odată cu obligativitatea formei de derulare a școlii online, asistăm la dezvoltarea acestor tehnologii, a internetului și a virtualului în cele mai importante domenii ale vieții cotidiene: educație, muncă, divertisment, relații sociale. Cu alte cuvinte, contextul pandemic a arătat, pe de o parte, gradul de digitalizare al societății, în general, nivelul competențelor digitale al fiecăruia dintre noi, iar pe de altă parte, a forțat o recunoaștere sine qua non a necesității abordării realiste, conștiincioase și temeinice a resurselor educaționale digitale în totalitatea formelor de educație (formală, non-formală și informală), precum și a educației pe tot parcursul vieții.

Societatea contemporană cunoaște o transpunere digitală nu doar a informației (transmisă și stocată prin media specifice), dar chiar și a relațiilor sociale. Criza sanitară provocată de epidemia SARS-COV-2 a forțat școlile din întreaga lume să treacă în mediul online. Conform UNESCO, peste 1,7 miliarde de copii au învățat de acasă începând cu luna aprilie 2020, fapt ce a determinat guvernele, instituțiile de învățământ și profesorii să caute soluții pentru a continua activitatea didactică în cel mai bun mod posibil, adoptând o strategie de predare online.

Mediul virtual de învățare - este un mediu digital de învățare cu două funcții de bază: (1) interacțiunea între profesori și elevi, incluzând comunicare și schimb de informații; proiectarea și realizarea resurselor de instruire online

(2) distribuirea de conținut, adică publicații online, management și recuperare de documente și alte informații. Poate mai cunoscut este sistemul pentru managementul învățării, ce reprezintă un sistem software care permite organizarea învățământului online, prin înregistrarea procesului instruirii, a rezultatelor testelor, parcurgerea întregului material educațional de transmis etc.

Instrumente digitale - Acestea pot fi clasificate în software educațional și aplicații online.

Software-ul educațional se referă la aplicații construite în scop didactic, ce vizează atingerea unor obiective educaționale pliate pe conținuturile teoretice, pe activitățile experimentale/practice și pe competențele vizate de programele școlare.

Software-ul educațional practic împletește produsul informatic cu designul pedagogic, fiind o alternativă digitală la metodele și mijloacele tradiționale. Există diverse tipuri de software educațional, o posibilă clasificare fiind următoarea:

- software interactiv de învățare (prezentarea interactivă a unor cunoștințe);
- software de simulare (simularea unor situații reale pe care elevul poate să le studieze pentru a formula diverse concluzii);

- software de exersare – drill and practice (pentru formare de priceperi și deprinderi specifice);

- software de investigație (dezvoltă gândirea critică, implică rezolvarea de situații problemă);

Proiectarea și realizarea resurselor de instruire online :

- software tematic – tutoriale (abordează teme diverse din programa școlară);

- software de testare (administrează diverse probe de evaluare).

De remarcat că aceste tipuri de software educațional sunt în general aplicații offline. Un exemplu de platformă offline este Platforma AeL (<http://www.siveco.ro/ro/solutii-business-to-public/elearning/platforma-ael>) realizată de firma Siveco și implementată în perioada 2003-2009 în peste 13.000 de licee și școli din România.

Aplicațiile online se referă la acele instrumente în cloud, independente de conținutul curricular, ce pot fi utilizate punctual într-o activitate didactică proiectată de către profesor. Sunt adecvate în cazul activităților de învățare mixte, fiind o resursă deosebită și în cazul ERT. Modul de integrare al aplicațiilor online în

activitățile didactice depinde în foarte mare măsură de competențele digitale și pedagogice ale profesorilor și de creativitatea acestora în designul educațional al resurselor și activităților de învățare.

Învățarea online ne interesează și să proiectăm și să desfășurăm activități colaborative (pentru elevi).

Activitățile de învățare colaborative sunt cele în care elevii, organizați în perechi, grupuri sau comunități, lucrează împreună pentru a formula întrebări, a discuta idei, a explora soluții, a completa sarcini și a reflecta asupra gândirii și experiențelor lor. Pornind de la clasificarea dată de Hsu și Ching (2015), avem patru mari categorii de activități, care pot fi asociate cu resursele corespunzătoare astfel cu aplicația Kahoot etc.

G-Suite (edu.google.com)

Google Classroom” Permite profesorilor să creeze clase, să distribuie sarcini, să ofere feedback și să promoveze colaborarea. Multe aplicații digitale online se integrează bine în GSuite.

Edmodo (edmodo.com) A câștigat popularitate în rândul cadrelor didactice nu numai pentru aspectul asemănător cu Facebook, dar și pentru biblioteca de resurse și comunitatea profesională pe care le oferă.

Schoology (schoology.com) Este similar cu Edmodo. Schoology are aparent o interfață excelentă cu iPads, care este o caracteristică importantă pentru unii utilizatori. Schoology oferă un pachet de bază gratuit pentru persoane fizice și o platformă bazată pe abonamente pentru unitățile de învățământ.

WeSchool (weschool.com) Funcționează pe toate dispozitivele și are capacitatea de a combina orice site web, resursă sau aplicație online (ca de exemplu YouTube, Google Docs, Dropbox, Khan Academy etc.) într-o singură experiență de învățare. Evaluările pot include diferite formate de întrebări, inclusiv bazate pe video. Poate fi folosit și în învățarea la distanță/ online sau în cazul clasei inversate. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online

Microsoft Teams (<https://www.microsoft.com/en-us/education/products/teams>) Permite organizarea pe structuri de tip clasă, încărcarea de materiale și activități colaborative. Moodle (<https://moodle.org/>) Este o platformă pentru activități de învățare la distanță care necesită instalare pe un server. Este mai potrivită pentru o soluție comună mai multor clase/standardizată la nivel de unitate de învățământ.

Easyclass (<https://www.easyclass.com>) Este o platformă ce permite gestionarea activităților de învățare prin organizarea de clase, în care elevii pot primi materiale, teste și sarcini de lucru variate. Elevii pot primi feedback și se pot evalua și nota produsele realizate de aceștia.

Class Dojo (<https://www.classdojo.com>) Este un sistem online de management destinat să încurajeze comportamentele pozitive ale elevilor și cultura clasei. Elevii câștigă „Puncte Dojo” în funcție de comportamentul lor în clasă, aplicația bazându-se pe tehnici de gamificare.

Inclusiv pe Messengerul rețelei Facebook pot fi create camere de discuții și pot fi invitate până la 50 de persoane pentru a intra într-un apel video³. Aceste platforme de conferințe video au ca facilități: Un spațiu de întâlnire online, în care elevii și profesorii pot vorbi și/sau vedea prin intermediul camerelor web și microfoanelor. Un spațiu în care elevii și profesorii pot partaja fișiere text, pdf, video sau audio, imagini și diapozitive. Permite înregistrarea întâlnirii – astfel elevii pot revizui ce s-a prezentat live, iar elevii absenți pot vizualiza activitatea.

Forumul de discuții este un spațiu în care elevii și profesorii pot posta întrebări, răspunde la acestea etc. Posibilitatea de lucru în grup restrâns (de exemplu la aplicația Zoom, Microsoft Teams), elevii putând fi împărțiți în grupe mici sau săli de ședință diferite, lucrând în aceste grupuri, discutând fără a interacționa cu întreg grupul clasei. Pentru predarea online poate mai utile sunt aplicațiile de realitate virtuală, care imersează complet elevul și activitatea în virtual. Ca exemplu util în această perioadă pandemică (și nu numai) sunt excursiile virtuale deoarece elevii adoră drumețiile și vizitele la muzee.

Excursii în realitatea virtuală

Indiferent de nivelul clasei sau disciplina predată, aplicațiile online permit elevilor să exploreze locurile despre care învață. Astfel elevii pot merge într-un tur virtual vizitând diverse locații, căutând imagini, identificând monumente prin intermediul unor aplicații ca Google Street View (google.com/streetview) sau Google Expeditions (edu.google.com/products/vr-ar/ expeditions), care conduce elevii în excursii în întreaga lume, sau pentru a explora adâncul oceanelor. Elevii mai mari pot crea propriul tur pornind de la conținutul predat, pentru a descrie locuri sau evenimente. Google Tour Creator (<https://arvr.google.com/tourcreator/>) este o aplicație gratuită, utilă atât profesorilor, pentru a face prezentări reale pe teme predate, cât și elevilor, ei realizând proiecte și devenind astfel creatori de conținut digital.

CoSpaces Edu (cospaces.io/edu) este un instrument de realitate virtuală care oferă multe opțiuni pentru crearea de spații virtuale. Pentru realizarea unui proiect cu Cospaces elevii pot lucra în grup, învățând să colaboreze. Aplicația promovează creativitatea și contribuie la construirea de abilități necesare pe piața muncii în secolul XXI, precum cetățenia digitală, gândirea critică și rezolvarea problemelor.

Gamar (gamar.com) este o platformă care permite oricărui utilizator să creeze jocuri sau tururi cu realitate augmentată. Aplicația Gamar poate fi descărcată pe orice dispozitiv portabil, având multe activități pentru copii. O istorie a realității virtuale poate fi accesată la adresa <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>.

Zawacki-Richter et al. (2019) definesc inteligența artificială (în engl. Artificial Intelligence, AI) ca fiind reprezentată de sisteme informatice inteligente – sau agenți inteligenți – înzestrate cu caracteristici umane, cum ar fi capacitatea de a memora cunoștințele, de a percepe și manipula mediul lor într-un mod similar cu oamenii și de a înțelege limbajul natural uman. Dintre utilizările AI în educație enumerăm: identificarea profilului de învățare al elevilor și predicții de căi de învățare; sisteme inteligente de tutoriat; colectare de materiale de învățare; facilitarea colaborării online; evaluare și notare (automată; feedback; evaluarea înțelegerii elevilor, evaluarea predării); sisteme adaptabile și personalizare (recomandarea conținutului personalizat; sprijinirea activității cadrelor didactice și a proiectării învățării; utilizarea datelor ce vizează performanțele academice pentru a monitoriza și ghida studenții în învățare).

Aplicațiile de inteligență artificială pot ajuta, de asemenea, profesorii în dezvoltarea cursului online, oferind sugestii pentru a remedia orice lacună din materialele oferite spre lectură. Platforme precum Coursera (coursera.org) folosesc AI pentru a identifica activitățile și conținuturile în care elevii au probleme. Abilitatea de a identifica rapid punctele slabe ale unui elev ar putea fi unul dintre cele mai semnificative beneficii ale AI în educație, deoarece profesorii ar putea să se implice rapid în activități remediale.

BIBLIOGRAFIE

- **Cerghit, Ioan** (2008). *Metode de învățământ*. Editura Polirom.
- **Cucoș, Constantin** (2006). *Instruirea asistată de calculator*. Editura Polirom.
- **Albulescu, Ion & Albulescu, Mihaela** (2020). *Didactica digitală. Repere pentru învățământul online*. Editura Presa Universitară Clujeană.
- **Bocoș, Mușata** (2013). *Instruirea interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*. Editura Paralela 45.
- **Nistor, Gheorghe** (2019). *Instrumente digitale utilizate în procesul de predare-învățare-evaluare*. Editura Didactică și Pedagogică.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE

**prof. inv. primar Stroe Nicoleta-Valentina,
Școala Gimnazială Nr. 11 Buzău**

În domeniul educației, un termen care a câștigat teren este *gamificarea*. Dar ce înseamnă exact gamificarea și cum poate ea să remodeleze modul în care abordăm învățarea?

Adăugarea de caracteristici asemănătoare jocurilor în procesul de învățare poate contribui la motivarea elevilor. Elemente din jocuri precum câștigarea de puncte, colectarea de insigne, concurența în clasamente și acceptarea provocărilor sunt folosite în educație. Acest lucru face ca lecțiile să fie mai interactive și mai captivante decât metodele tradiționale de predare. Atunci când cadrele didactice includ elemente precum puncte și provocări, au un alt instrument pentru a crea o experiență mai interactivă pentru elevii lor.

Psihologia motivației este o componentă fundamentală a gamificării în educație. Experiențele de învățare gamificate pot încuraja elevii să participe activ și să persevereze în parcursul lor academic, apelând la factori motivaționali intrinseci precum autonomia, competența, atingerea scopului. Motivația elevilor de a reuși este alimentată în continuare de elementele de competiție și stimulente. Simțul scopului conferă educației lor mai multă substanță și o leagă de aplicații practice.

În plus, studiile arată că elementul de competiție și recompense joacă un rol semnificativ în sporirea motivației și implicării. Elevii s-ar putea simți inspirați să se depășească zonele lor de confort și să urmărească excelența prin competiție. Stimulentele de orice fel, fie ele materiale sau imateriale, acționează ca stimuli pozitivi pentru acțiunile și rezultatele dorite.

Cercetările arată că gamificarea are un impact semnificativ asupra implicării și retenției elevilor. Prin transformarea învățării într-una distractivă și interactivă, elevii sunt mai predispuși să fie atenți, să-și amintească mai bine informațiile și să-și îmbunătățească abilitățile de gândire critică. Jocurile au provocări concepute pentru a încuraja rezolvarea problemelor și creativitatea.

În plus, elevii sunt mai predispuși să se implice activ în cursuri atunci când se află în medii de învățare gamificate, deoarece activitățile sunt captivante și distractive, ceea ce îmbunătățește reținerea cunoștințelor. Elevii sunt mai predispuși să rețină și să aplice cunoștințele pe care le învață atunci când sunt implicați emoțional în procesul educațional. De asemenea, elevii sunt provocați să examineze situații individuale, să emită judecăți și să rezolve probleme în cadrul jocului, ceea ce le dezvoltă în continuare abilitățile de gândire critică.

Tehnicile de gamificare oferă profesorilor o modalitate flexibilă de a îmbunătăți atmosfera din clasă și de a crește implicarea elevilor. Există mai multe modalități de a introduce jocul în tehnicile convenționale de predare, de la crearea de jocuri și simulări educaționale până la adăugarea de evaluări gamificate și sisteme de feedback. Crearea de jocuri și simulări educaționale care implică elevii în activități de învățare,

încurajând în același timp creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor, este un exemplu de caz de utilizare în lumea reală.

Adaptabilitatea gamificării la o varietate de teme este unul dintre avantajele sale. Indiferent dacă predau științe, matematică, arte, literatură sau istorie, profesorii ar trebui să își adapteze activitățile gamificate pentru a îndeplini obiectivele unice de învățare ale fiecărei teme. Această flexibilitate face posibilă predarea unei varietăți de subiecte într-un mod mai interesant și mai individualizat.

Deși gamificarea oferă oportunități interesante de îmbunătățire a educației, există și unele dezavantaje potențiale. Este important pentru noi, ca educatori, să proiectăm cu atenție experiențe gamificate care să fie în concordanță cu obiectivele curriculare și să faciliteze învățarea semnificativă.

O provocare este găsirea echilibrului potrivit între conținutul educațional și elementele de joc, asigurându-se că acestea din urmă nu eclipsează obiectivele principale de învățare. În plus, proiectarea unor sisteme eficiente de gamificare care să răspundă unor stiluri și preferințe de învățare diverse poate fi complexă.

O altă considerație este potențialul unor consecințe neintenționate, cum ar fi încurajarea unei concurențe nesănătoase sau o dependență excesivă de recompense extrinseci. Trebuie să ne asigurăm că gamificarea promovează motivația intrinsecă și încurajează o mentalitate de creștere.

Mai mult, sustenabilitatea eforturilor de gamificare este crucială. Menținerea interesului elevilor și adaptarea activităților gamificate la nevoile în continuă evoluție pot necesita multe resurse. De asemenea, trebuie să abordăm preocupările legate de echitate și acces la aceste resurse necesare, asigurându-ne că gamificarea nu dezavantajează anumiți elevi ce pot proveni din medii sociale dezavantajate.

Există mai multe oportunități pentru soluții creative de învățare gamificată atâta timp cât tehnologia continuă să se dezvolte. Inteligența artificială (IA), realitatea augmentată (AR) și realitatea virtuală (VR) schimbă mediul jocurilor educaționale, oferind experiențe imersive care se adaptează la o gamă largă de preferințe de învățare și metode de predare.

Gamificarea are potențialul de a transforma educația într-o experiență dinamică și captivantă pentru elevi. Prin introducerea elementelor de joc pentru a motiva cursanții, a îmbunătăți rezultatele învățării și a stimula creativitatea, avem șanse mari de a dezvolta experiențe de învățare interactive și eficiente care să îi pregătească corespunzător pe elevi pentru forța de muncă modernă.

Bibliografie:

- Adrian Adăscăliței, *Instruire asistată de calculator. Didactică informatică*, Editura Polirom, Iași, 2007
- Ioan Cerghit, *Metode de învățământ*, Ediția a III-a, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1997

ONLINE GAMES IN TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

SUCIU SILVIANA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 BUTANI

Online teaching has become more and more popular, even before the pandemic, not only in language learning, but also in mainstream education. Online courses have been delivered for more than a decade and we are getting to the point where ‘learners often expect some sort of online component or support as part of their course’ (Hockly, 2010: 7). ‘Education is no longer designed for a group of learners situated in a defined context; rather teachers face the challenge of designing for individuals who engage in their own learning, through their own devices, from their own settings, and on their own terms’ (Kukulska-Hulme, Traxler: 2019: 181). Teachers may view this as an opportunity, but also as a source of stress.

There is also a great pressure on teachers and institutions to offer their learners online opportunities, to supplement face-to-face learning. This is due, not only to the fast growth of technology, but also to the fact that students become more motivated by technical things because they use tools such as Facebook, Messenger, and YouTube in their free time. Teachers could take advantage of this and insert these tools into their teaching, for example encouraging learners to contribute to a class blog, to produce their own short movies, to talk about photos they have taken. Learning English could become, thus, more relevant and meaningful for the students.

According to Hockly (2010), online learning has positive and negative aspects. Here are some of the advantages and disadvantages of online learning the author mentions:

	
Flexible- learners can log on, no matter where they are	Flexibility requires discipline and motivation on behalf of the students
Learners can access the materials all day, every day	Learners may expect the teacher to be available 24/7
It is quick and easy for learners to submit work and assignments	Learners may expect instant feedback
Many learners are familiar with the internet	Some learners may find working online tiring
Teachers can easily include multimedia (videos, photos, sounds)	Lower bandwidth connections lead to poor sound/video quality
It can be cheaper for the learner	It can be more time-consuming for the teacher

Dudeney (2007) gives some tips for teachers before they start teaching online:

- ✓ **Take an online course.** Experiencing online learning will help the teacher be aware of difficulties the learner may have, the importance of contact with the teacher, etc.

- ✓ **Make sure that all design and delivery issues are fixed before the class.** In the planning stage, the teacher spends a lot of time with preparing the course.
- ✓ **Find out about the learners' expectations and deal with unrealistic expectations from the very beginning.**
- ✓ **Create interactive tasks at the beginning of the course/lessons,** to make sure the students get familiar with the technicalities of the online environment.
- ✓ **Create an online community,** by giving the students the chance to interact and get to know each other.
- ✓ **Create norms for dealing with conflict and issues.** This can be done publicly and also privately.
- ✓ **Establish norms and rules for group interaction and behaviour.** The teacher should provide clear guidelines, contact times and a clear time for responding to students' work and giving feedback.

A category of online learning is **m-learning**, as Dudeney (2007) mentions. M-learning is 'mobile learning and this includes the use of mobile phones, MP3 players, Personal Digital Assistants (PDAs), such as Palm hand-held computers and devices' (Dudeney, 2007: 156). Kukulska- Hulme (2018) coins the term **MALL** (Mobile-Assisted Language Learning) and defines it, in her article, as 'the use of smartphones or other mobile technologies in language learning' (Kukulska- Hulme, 2018), forming a bridge connecting 'in- class and out- of- class learning' (Kukulska- Hulme, 2018).

Mobile learning is flexible, as it takes learning outside the classroom, often beyond the control of the teacher. This can be seen as a challenge, because it blurs the boundary between learning and leisure time, as Kukulska- Hulme (2018) states. 'It is important to develop mobile learning designs that clearly identify what is best learned in classrooms (real and virtual), what can or should be learned outside (in scheduled time and beyond), and the ways in which connections between these settings can be made. This is best done in consultation with learners.' (Kukulska- Hulme, 2018).

The site <https://www.m-learning.org/>, underlines the benefits of m-learning in the article called *Mobile Learning in the Classroom- is it Good for Young People?*:

 **Interaction and interest.** Although the topic may be boring, when displayed on a smartphone or a tablet, it becomes more attractive. It also gives the learner autonomy for his own learning.

 **Speed is key.** If the learner is interested in a certain topic, the information need can be found in a matter of minutes.

 **Free to choose your mobile learning format.** Some people like to read, other people like listening to audio lessons. Having the possibility to choose, the learner is in charge of his own learning process.

Hockly (2010) classifies online games in the ‘starting line’ games, reading and writing games, listening and speaking games, language and evaluation and ‘the finishing line’ games.

‘STARTING LINE’ GAMES

In the ‘starting line’ section, the author includes games to help participants know each other.

May I introduce myself?

The author suggests creating a class blog. The teacher can prepare an introductory entry with a photo, a short biography, a paragraph about things he/she likes or dislikes. The learners could read the biography, post a comment or a short question and then prepare short entries about themselves.

Hello, this is me

This game is similar to the previous one, but the children record a video in which they talk about themselves. The teacher, or even the children, can post the videos on the class blog.

My window, my world

The teacher prepares a short description of what he sees from the window at work or at home. He can also take a photo. The learners could prepare a similar description with a photo. According to Hockly (2010), this game helps learners make them ‘physically closer’ (Hockly, 2010: 35).

READING AND WRITING GAMES

Hockly (2010) suggests that online reading activities do not simply mean replacing paper with digital text, but encouraging ‘collaboration between learners both in *consuming* text (reading) and in *creating* it (writing)’ (Hockly, 2010: 42).

Reading Race

The teacher prepares a few general knowledge questions, writes them in the chat box, students search the answers on the internet and post them in the chat box as well. Students could also look for questions and put them down in the chat box, for their colleagues to answer.

Teachers could vary this game, by preparing questions which illustrate a certain grammar point, or to introduce vocabulary (*Write as many animals as you know*).

Learner Book Blog

Students are given different books to read and they have to prepare a project regarding that book (the teacher sets clear guidelines for the project and also deadlines). The projects can be put together in a class blog.

Your picture, my story

The teacher chooses a photo from the internet of an interesting holiday place and tells the learners they must do the same. After they have found the photos, the teacher uploads them all so that they are visible to all students and assigns each student a different photo in order to imagine their holiday. This can also be done with real holiday photos.

Ready, steady, write!

The teacher gives the students the beginning of a sentence in the chat box and the students can finish it how they want. (*I like..../ My favourite English word is .../I really hate.../*)

LISTENING AND SPEAKING ONLINE

The internet is a great resource of listening material, which is up-to-date, authentic and more often accompanied by worksheets.

Hockly (2010) mentions that ‘providing learners with online speaking practice is arguably the most challenging part of an online or blended course. (2010: 56). The same author divides oral fluency online activities into *individual speaking activities* and *pair/group speaking activities*.

Individual speaking activities imply learners recording themselves, while speaking in pairs or groups requires students talking to each other.

What’s my line?

The teacher chooses five or six movie trailers the learners might like. The students watch each trailer and write two lines in the dialogues that are in the trailers and an invented line. The lines are put together in the class group and then students decide and post the answers.

Tongue twisters

The teacher finds a set of tongue twisters, records himself saying them and also provides the text of the tongue twisters. The learners should record themselves saying them three times, each time faster, adding the recordings to the class group (*She sells seashells by the seashore/ How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?*).

Slideshow

The teacher chooses five photos on the internet, on a topic that might interest the learners. He creates a slideshow, recording himself talking about each slide. The students listen and watch the slideshow and produce their own slideshow.

LANGUAGE AND EVALUATION ONLINE

In order to evaluate online, teachers could use ‘learner-generated tests’ (Hockly, 2010: 74), where learners can create their own multiple-choice or true/false tests. Learners can also create portfolios, to show their work over a period of time.

Name three...

The teacher chooses some topics they have been working on recently, and writes in the chat box ‘Name three words related to food ‘/’Name three weather words’ etc. Students write the words in the chat box.

Slideshow flashcards

The teacher chooses an area of vocabulary the students need to acquire, prepares a slideshow with pictures and records himself saying the words. At the end of the slideshow, the teacher writes all

the words on a slide. The students should watch the slideshow, repeating the words. The second time they watch, they should turn off the sound and try to say the words from their own memory.

THE FINISHING LINE

After finishing a course, it is important to include some activities that ‘allow closure’ (Hockly, 2010: 88). Teachers can also do this at the end of the school year.

Parting gifts

Before the end of the course, the teacher tells the students they are invited to offer virtual gifts to the group (a photo, a video, a link to something, etc.).

Farewell message

The teacher records a goodbye message for the group and encourages the learners to do the same.

Online teaching requires ‘more from the teacher than standard classroom teaching. This means that professionals need support and time to learn to use new technology effectively’ (Stanley, 2019: 10). The author mentions that the introduction of technology can have little impact on its own. It needs to be accompanied by a change in pedagogy, in order to improve learning. ‘Better results have been achieved when pedagogy has been adapted to take advantage of the unique affordances of remote language teaching.’ (Stanley, 2019: 10).

BIBLIOGRAPHY

BOOKS

- Dudeney, G., *How to Teach English with Technology*, Pearson Longman, 2007;
- Hockly, N., Clandfield, L., *Teaching Online*, Delta Teacher Development Series, 2010;
- Stanley, G., *Innovations in education. Remote teaching*, British Council, 2019;

BOOK SECTIONS

- Kukulska-Hulme, A., Traxler, J., *Design principles for learning with mobile devices*. In: Beetham, H. Sharpe, R., *Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning*. 3rd Edition, Routledge, 2019, pages 181–196;
- Kukulska-Hulme, A., *Mobile-assisted language learning* [Revised and updated version]. In: Chapelle, C., *The Concise Encyclopedia of Applied Linguistics*, Wiley, 2018, pages 201-209;

WEBSITES

<https://www.m-learning.org/> [July 21, 2025].

GAMIFICAREA – TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

SZABÓ ÁGNES

ȘCOALA GIMNAZIALĂ VÁRADI JÓZSEF



Gamificarea reprezintă utilizarea elementelor și principiilor caracteristice jocurilor în contexte non-ludice, cu scopul de a spori motivația, angajamentul și performanța utilizatorilor. Spre deosebire de jocurile în sine, gamificarea nu creează un joc complet, ci inserează componente ale acestuia în medii precum educația, afacerile, sănătatea sau administrația publică.

În literatura de specialitate, gamificarea este deseori definită ca „procesul de îmbunătățire a serviciilor, aplicațiilor sau platformelor prin experiențe asemănătoare jocurilor” (Deterding et al., 2011).

Gamificarea nu este doar o inovație tehnologică, ci se bazează pe teorii psihologice profunde privind motivația umană, învățarea și comportamentul.

Teoria Autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT) formulată de Edward Deci și Richard Ryan, afirmă că motivația umană este reglată de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale: autonomie – nevoia de a controla propriile acțiuni; competență – nevoia de a obține rezultate și de a progresa; relaționare – nevoia de a fi conectat la ceilalți. Pe baza acestei teorii gamificarea eficientă susține aceste nevoi prin design centrat pe utilizator, oferind libertatea alegerii (autonomie), feedback constant (competență) și interacțiune socială (relaționare).

Există și teoria Fluxului (Flow Theory). Mihály Csíkszentmihályi a propus conceptul de flow, o stare de implicare profundă și satisfacție resimțită în timpul unei activități provocatoare, dar gestionabile. Gamificarea poate induce această stare prin: obiective clare, provocări calibrate, feedback imediat. Această teorie este adesea utilizată în designul jocurilor și al platformelor educaționale gamificate.

În tradiția behavioristă, B.F. Skinner a descris învățarea ca rezultat al răspunsurilor la stimulii externi. Gamificarea folosește adesea recompense extrinseci – puncte, insigne, clasamente – ca formă de întărire pozitivă. Această abordare are rezultate bune pe termen scurt, dar trebuie echilibrată cu motivația intrinsecă pentru a fi sustenabilă.

Teoria Învățării prin Joacă (Constructivism ludic) influențată de Piaget și Vygotsky, afirmă că învățarea este mai eficientă atunci când este activă, contextualizată și interactivă – trăsături regăsite în sistemele gamificate.

În aplicarea practică a gamificării, cercetătorii și practicienii au dezvoltat diverse modele.

Modelul Octalysis (Yu-kai Chou) propune opt „motoare de motivație” împărțite în două categorii: motivația albă și motivația neagră. Motivație albă (pozitivă) reprezintă semnificație, realizare, auto-exprimare, posesie. Motivație neagră (negativă) este evitarea pierderii, dependență, competiție, presiune socială. Acest cadru permite evaluarea holistică a experienței utilizatorului, fiind aplicat în designul aplicațiilor educaționale, platformelor de sănătate și jocurilor corporative.

Modelul MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) a fost creat de Hunicke, LeBlanc și Zubek. Acest model diferențiază trei niveluri ale jocurilor și, implicit, ale gamificării. Nivelul mecanic înseamnă regulile și sistemele implementate (ex: puncte, niveluri); nivelul dinamic este modul în care utilizatorii interacționează cu aceste reguli; iar nivelul estetic constă în experiența emoțională a jucătorului (ex: satisfacția, entuziasmul). Aplicarea acestui model ajută la proiectarea unor experiențe echilibrate și captivante.

Model DMC (Design – Motivation – Change) leagă designul gamificat de schimbarea comportamentală, în special în domeniul educației și sănătății. Are componente de design (elemente de joc bine calibrate), motivație (aliniere cu nevoi psihologice), schimbare (crearea de noi obiceiuri sau abilități).

Modelele de gamificare sunt instrumente esențiale pentru implementarea eficientă a elementelor ludice în contexte serioase. Fiecare model oferă o perspectivă diferită: de la motivație psihologică la design interactiv sau analiză comportamentală. În funcție de contextul aplicației (educațional, profesional, medical sau de divertisment), alegerea modelului potrivit este esențială pentru succes.

Numeroase studii internaționale și locale au investigat eficiența gamificării în diferite domenii. Un studiu realizat de Hamari și Koivisto (2015) arată că gamificarea în învățământ îmbunătățește motivația intrinsecă a elevilor, dar efectele variază în funcție de vârstă, context și designul aplicației. În România, experimente pilot în școli din Cluj și Iași au arătat o creștere semnificativă a implicării elevilor în activități de învățare digitală gamificată. Cercetări comparative realizate de Gartner au arătat că în afaceri firmele care folosesc gamificarea pentru instruirea angajaților sau fidelizarea clienților au înregistrat o creștere de până la 30% în retenție și satisfacție. Exemple concrete includ platforme precum Duolingo, care folosește gamificarea pentru învățarea limbilor străine. Aplicații precum Fitbit sau Zombies, Run! demonstrează cum gamificarea se folosește și în menținerea sănătății, poate influența pozitiv stilul de viață. Studiile

arată că utilizatorii sunt mai predispuși să își atingă obiectivele de sănătate atunci când activitatea fizică este însoțită de recompense virtuale și feedback în timp real.

Deși promițătoare, gamificarea este uneori criticată din cauza dependenței de recompense extrinseci care poate inhiba motivația internă, superficializării conținutului în educație, dacă accentul se pune doar pe punctaje, inegalității de șanse, saturației motivațională când utilizatorii se pot obișnui rapid cu sistemele de recompense. Pentru a evita aceste capcane, gamificarea trebuie integrată în mod etic și adaptativ, ținând cont de diversitatea psihologică și culturală a utilizatorilor. Gamificarea este mai mult decât o strategie de divertisment – este o paradigmă educațională și motivațională care transformă modul în care interacționăm cu tehnologia, învățarea și munca. Fundamentată pe teorii solide, poate avea un impact real dacă este utilizată echilibrat, cu accent pe motivația intrinsecă și pe experiența utilizatorului.

Totuși gamificarea contribuie în educația multilaterală a copiilor în mai multe planuri, în mai multe niveluri. Crește motivația și implicarea. Prin introducerea de puncte, niveluri, insigne sau misiuni, elevii sunt încurajați să participe activ. Motivația extrinsecă (recompensa) se poate transforma treptat în motivație intrinsecă, pe măsură ce copiii descoperă plăcerea de a învăța. Îmbunătățește învățarea prin feedback imediat. Jocurile educaționale sau platformele gamificate oferă feedback rapid, ajutând elevii să își corecteze greșelile și să înțeleagă conceptele în timp real. Stimulează gândirea critică și rezolvarea de probleme. Prin provocări, misiuni și puzzle-uri, gamificarea dezvoltă competențele cognitive superioare, chiar și în clasele mici. Promovează colaborarea și respectul. Jocurile în echipă sau competițiile prietenoase dezvoltă abilități socio-emoționale, cum ar fi empatia, răbdarea și fair-play-ul. Favorizează învățarea diferențiată. Gamificarea permite adaptarea sarcinilor la ritmul fiecărui elev, oferind misiuni personalizate sau trasee diferite de progres, ceea ce este esențial într-o clasă eterogenă.

În România există mai multe moduri de aplicații a gamificării la nivelul claselor. Cum ar fii:

- Aplicația „Kahoot” este folosită în multe școli primare din Cluj, Brașov sau Iași pentru verificarea cunoștințelor într-un mod distractiv.
- „Ora de Matematică”, un proiect românesc gamificat, oferă exerciții adaptate pe niveluri, cu punctaj și avatururi personalizate.
- În cadrul proiectelor de tip „Școala Altfel”, unii învățători creează escape room-uri educaționale, unde elevii rezolvă sarcini integrate în poveste.

Gamificarea nu este un simplu artificiu de marketing, ci o metodă complexă bazată pe teorii solide și susținută de cercetări riguroase. Atunci când este proiectată corect, poate transforma radical modul în care oamenii învață, lucrează sau se îngrijesc de sănătate. Totuși, gamificarea trebuie adaptată la publicul-țintă, să evite supra-recompensarea extrinsecă și să pună accent pe motivația durabilă. Gamificarea are un potențial semnificativ în îmbunătățirea proceselor de învățare, motivare și performanță, atât în contexte internaționale cât și românești. Cu toate acestea, eficacitatea depinde de calitatea designului, profilul utilizatorilor și scopul implementării.

Studiile comparate arată că, în România, chiar și formele simple de gamificare pot produce efecte pozitive, în special datorită noutății metodei. În schimb, cercetările internaționale

evidențiază importanța sofisticării și adaptării constante a sistemelor gamificate pentru a menține angajamentul.

În concluzie putem să afirmăm împreună cu Lev Vygotsky că „Prin joc, copilul se exprimă, învață, crește și se adaptează.”

Bibliografia:

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work?
- Kim, B., & Lee, J. (2018). Gamification in second language learning.
- Ionescu, A. (2021). Gamificarea în predarea matematicii – UBB Cluj.
- Gartner Research. (2020). Gamification in workplace training.
- DeSmet, A. et al. (2017). Using game-based apps for health motivation.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.
- Deci, E. & Ryan, R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*.
- Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.

Gamificarea în învățământul preșcolar

Gamificarea procesului educațional este o abordare inovatoare care implică utilizarea elementelor specifice jocurilor (scoruri, niveluri, insigne, provocări) în contexte non-joc, cum ar fi învățământul. Deși acest concept este frecvent aplicat în școala primară și secundară, grădinița oferă un teren fertil pentru implementarea sa, întrucât educația timpurie este deja bazată pe învățarea prin joc.

Gamificarea se sprijină pe teorii educaționale precum:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985): motivația intrinsecă este stimulată prin autonomie, competență și relaționare — toate posibile prin joc
- Modelul Octalysis (Chou, 2015): oferă o analiză a celor 8 motivații umane care pot fi activate prin gamificare
- Bloom Taxonomy în gamificare: integrarea sarcinilor gamificate în procesul cognitiv (recunoaștere, aplicare, creare)

În învățământul preșcolar, gamificarea nu înlocuiește jocul, ci structurează și întărește învățarea jucată cu ajutorul unor mecanisme specifice jocurilor digitale sau analogice.

Gamificarea în grădiniță poate lua următoarele forme:

- Sisteme de insigne și recompense (ex. „*Detectivul literelor*”, „*Campionul cifrelor*”)
- Jocuri de rol cu misiuni (ex. „*Salvăm planeta*” – activități ecologice tematice)
- Tablouri de progres vizual: folosirea unor planșe cu avansuri (stelute, pași, fluturași)
- Provocări săptămânale („*Misiunea zilei*” sau „*Cutia fermecată*”)
- Gamificare digitală: utilizarea unor aplicații prietenoase vârstei preșcolare (Khan Kids, ClassDojo - varianta educatoare-părinte)

Pentru a înțelege mai bine aplicabilitatea gamificării în grădiniță, este esențial să analizăm câteva scenarii concrete care se pot adapta în diverse contexte educaționale. Mai jos sunt

prezentate activități care folosesc principii de gamificare pentru a stimula motivația, atenția și colaborarea copiilor:

- *Jocul „Aventurierii Numerelor”*: copiii primesc câte o „hartă a comorii” care conține numere ascunse în grupă. Pentru fiecare număr descoperită și corect identificată, primesc o insignă și avansează pe hartă spre comoară. Activitatea încurajează recunoașterea numerelor, orientarea spațială și lucrul în echipă. Se poate juca cu alte teme: fructe, legume, animale etc.

- *„Grădina cifrelor”*: fiecare copil primește o floare de carton cu o cifră. În cadrul unui traseu educațional, trebuie să adune obiecte (mărgelile, jetoane) corespunzătoare cifrei respective. Copiii primesc feedback imediat și pot schimba floarea cu alta mai dificilă pe măsură ce avansează.

- *„Cutia misiunilor zilnice”*: în fiecare dimineață, copiii extrag un cartonaș din cutie care conține o provocare ex. „Ajută un coleg să-și strângă jucăriile” sau „Găsește trei obiecte roșii în sală”. După realizare, copilul primește o steluță care se lipește pe un panou vizual. Această metodă promovează comportamente prosociale și autonomie.

- *Sistem de progres vizual personalizat*: fiecărui copil i se oferă un panou individual (ex. fluture, omidă, castel) pe care poate adăuga elemente (aripi, pași, pietre magice) în funcție de activitățile realizate. Acest sistem permite vizualizarea progresului în timp și susține dezvoltarea gândirii reflexive.

- *„Turul lumii în 30 de zile”*: proiect gamificat pe o lună, în care copiii descoperă continente și animalele specifice. Fiecare zi presupune o activitate legată de un continent, iar copiii primesc „pașapoarte” cu ștampile, puncte sau insigne pentru participare activă. Activitatea are rol transdisciplinar (limbaj, arte, științe, geografie).

- *Integrarea aplicațiilor educaționale*: în măsura posibilului, se pot utiliza tablete sau tabla interactivă cu aplicații precum *Khan Academy Kids* pentru consolidarea cunoștințelor de bază, unde copiii primesc feedback, ecusoane și misiuni clare într-un mediu interactiv, sigur și adaptat vârstei.

Toate aceste activități au în comun utilizarea unor componente gamificate – recompense simbolice, progres vizibil, provocări variate, alegeri autonome – care transformă experiența de învățare într-o aventură educațională.

Cercetările internaționale arată beneficii clare ale gamificării în educația timpurie:

- Lee & Hammer (2011): gamificarea crește motivația și participarea activă chiar și la vârste mici
- Radu et al. (2022, România): implementarea unui sistem de punctaj într-o grădiniță din București a dus la creșterea concentrării copiilor în activități matematice
- Proiectul Erasmus+ „Play&Learn” (2020-2022): a demonstrat că introducerea mecanismelor de joc în activități tradiționale (povești, matematică, știință) a dus la o învățare mai profundă și mai activă

Gamificarea este mai mult decât un trend: este o extensie firească a învățării prin joc. În grădiniță, aceasta poate deveni un instrument eficient de consolidare a motivației, structurare a învățării și susținere a dezvoltării sociale. Integrarea conștientă a elementelor de gamificare în activitățile preșcolare susține o pedagogie modernă, centrată pe copil.

Bibliografie (selecție):

Deci, E., & Ryan, R. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior

Chou, Y. (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly

Radu, M. et al. (2022). Gamificarea în educația preșcolară – studiu de caz în România, Revista Pedagogică

Proiect Erasmus+: Play&Learn (2020–2022) – Raport final

Gamificarea și Erasmus: O abordare inovatoare pentru predarea limbilor străine în secolul XXI

Țăroiu Veronica

Liceul Tehnologic Ioan N. Roman, Constanța

În contextul actual al educației, în care tehnologia evoluează rapid și nevoile elevilor se schimbă, metodele clasice de predare trebuie să fie completate cu strategii inovatoare care să stimuleze implicarea și motivația. Din experiența mea, gamificarea procesului educațional reprezintă una dintre cele mai eficiente soluții pentru a face orele mai atractive și pentru a dezvolta competențe esențiale în rândul elevilor.

Gamificarea constă în integrarea unor elemente de joc, precum puncte, provocări, niveluri și feedback instant, în activitățile didactice. Folosind platforme interactive ca Kahoot, Quizlet sau Duolingo, am observat o schimbare clară în atitudinea elevilor față de învățare: devin mai entuziaști, se implică activ și își dezvoltă simultan abilitățile digitale și competențele lingvistice.

Un aspect care m-a impresionat în mod deosebit este experiența acumulată în cadrul mobilităților Erasmus, unde am colaborat cu școli din Danemarca și Germania. În aceste școli, am văzut cum gamificarea este folosită nu doar ca un instrument didactic, ci ca o parte integrantă a culturii școlare.

De exemplu, în școala din Danemarca, elevii folosesc o platformă digitală care combină învățarea limbii străine cu elemente de gamificare printr-un sistem de recompense și provocări săptămânale. Această abordare nu doar că îi motivează, dar îi și ajută să își construiască o rutină de învățare independentă, într-un mediu prietenos și colaborativ. Am participat la sesiuni în care profesorii ne-au arătat cum adaptează conținutul în funcție de nivelul și interesele fiecărui elev, ceea ce duce la o predare personalizată și eficientă.

În Germania, în schimb, am fost impresionați de modul în care gamificarea este integrată în proiecte interdisciplinare, care le permit elevilor să aplice limbajul în contexte reale, de exemplu în simulări de afaceri sau proiecte comunitare. Platformele interactive sunt folosite pentru feedback instant și pentru a stimula competiția sănătoasă între elevi, ceea ce duce la o implicare sporită și la dezvoltarea abilităților sociale.

Participarea în aceste mobilități a fost o oportunitate extraordinară pentru mine ca profesor, dar și pentru elevii mei, care au văzut cum învățarea poate fi distractivă și relevantă. Am adus înapoi la școala noastră metodele și platformele testate, integrându-le în orele de limbă străină, ceea ce a dus la creșterea interesului și a rezultatelor.

Mai mult decât atât, aceste experiențe Erasmus au contribuit la dezvoltarea competențelor mele digitale și pedagogice, ajutându-mă să fiu mai flexibilă și mai inovatoare în abordarea mea

educațională. Astfel, gamificarea devine nu doar un instrument de predare, ci un motor al transformării educației într-un proces dinamic, adaptat nevoilor societății contemporane.

În concluzie, gamificarea este o componentă esențială a unei educații moderne, care promovează atât competențele digitale, cât și cele sociale și lingvistice ale elevilor. Prin colaborarea internațională în cadrul programelor Erasmus și prin utilizarea platformelor interactive, putem crea medii de învățare eficiente, atractive și adaptate secolului XXI.

GAMIFICAREA ÎN JOCURILE CU PREȘCOLARII

Prof. ed. timpurie Tatra Elena Alina

Grădinița PP. Nr. 3 Petroșani

Gamificarea (sau *gamification*) este o abordare educațională din ce în ce mai utilizată, inclusiv în grădiniță, care presupune aplicarea mecanismelor și principiilor jocurilor în contexte non-joc — cum ar fi învățarea. În cazul grădiniței, jocurile devin instrumente esențiale pentru dezvoltarea copiilor, iar integrarea principiilor de gamificare le face și mai eficiente, captivante și educative.

Ce este gamificarea în grădiniță?

Gamificarea în grădiniță înseamnă transformarea activităților educaționale într-un format asemănător jocurilor, folosind:

- **Obiective clare** (misiuni, provocări)
- **Sistem de recompense** (steluțe, insigne, aplauze, puncte)
- **Niveluri sau etape de progres**
- **Feedback imediat**
- **Elemente de competiție prietenoasă sau cooperare**

Beneficiile jocurilor gamificate în grădiniță

- **Creșterea motivației:** Copiii sunt mai implicați atunci când sarcinile sunt distractive și au scopuri clare.
- **Învățare prin experiență:** Învățarea activă prin joc consolidează cunoștințele.
- **Stimularea gândirii critice și a rezolvării de probleme:** Jocurile pot fi structurate în moduri care provoacă copiii să găsească soluții.
- **Socializare și lucru în echipă:** Activitățile gamificate pot încuraja colaborarea și respectul între copii.

- **Dezvoltarea abilităților motorii și cognitive:** Mai ales în jocurile fizice sau cele care implică manipulare de obiecte.

Exemple de jocuri gamificate în grădiniță

Tip de joc	Descriere	Principiu de gamificare
Vânătoare de comori	Copiii caută obiecte ascunse în funcție de indicii.	Misiuni, puncte, recompense
Roata provocărilor	Fiecare copil rotește o roată și primește o sarcină distractivă.	Randomizare, feedback imediat
Piramida cu insigne	Pentru fiecare activitate reușită, copiii primesc o insignă și avansează pe o piramidă de niveluri.	Niveluri, recompense, progres vizual
Detectivii culorilor	Copiii trebuie să găsească obiecte de o anumită culoare sau formă.	Scor, explorare, obiective
Calendarul eroului săptămânii	Copiii acumulează puncte pentru comportament pozitiv și activități finalizate.	Recompense sociale, progres

Gamificare vs. Joc tradițional

Element	Joc tradițional	Joc gamificat
Motivație	Plăcerea jocului	Obiective și recompense
Structură	Liberă, spontană	Clar definită, etapizată
Feedback	Implicit	Explicit și constant
Progres	Mai puțin vizibil	Clar vizibil (ex: tabele, nivele)

Recomandări pentru educatori

- Folosirea **metodelor vizuale** (panouri cu puncte, stickere, grafice de progres).
- Asigurați-vă că **fiecare copil are șansa de reușită** — accentul pe cooperare, nu doar competiție.

- **Evitarea supra-recompensării** – recompensa trebuie să susțină procesul, nu să devină scop în sine.
- **Integrarea gamificării în activitățile zilnice** (rutine, curățenie, desen, povestiri etc.).

În concluzie, gamificarea în grădiniță transformă învățarea într-o aventură. Prin adaptarea principiilor de joc la nivelul de dezvoltare al preșcolarilor, educatoarele pot stimula motivația, implicarea și dezvoltarea armonioasă a copiilor. Cu o planificare creativă și atentă, orice activitate poate deveni un joc valoros în procesul educativ.

Bibliografie:

1. Kim S., Song C., Lokee B., Gamification in Learning and Education, 2016.
2. Glover, I. Play as you learn – Gamification as a technique for motivating learners, 2012.

METODE MODERNE NECESARE ADAPTĂRII LA ȘCOALĂ

Tender Cristina Mihaela – Colegiul Național „Mihai Viteazul” Slobozia, Ialomița

Trecerea de la învățământul primar la cel gimnazial după ceva ani petrecuți cu doamna învățătoare, nu e un proces ușor. Totul ține de tactul pedagogic al doamnei profesoare de la gimnaziu care le va fi alături în următoarea etapă, de diriginte, de consilierul școlar etc.

Limba și literatura română are 4 ore consacrate săptămânal, iar timpul nu e niciodată suficient pentru a parcurge materia. Nicio clasă nu seamănă cu alta și nici un an școlar cu altul indiferent cât de mult te străduiești să planifici activitatea didactică. Pot folosi cântecele cunoscute pentru momentul introductiv al orei sau chiar scurt metraje pentru a introduce tema/subiectul lecției, un cub, un ghem, un evantai cu diverse sarcini.

Nu o dată i-am rugat să selecteze din prima parte a cântecului cuvintele cheie, substantivele, ori patru părți de vorbire diferite.

Încetul cu încetul introduc instrumente digitale moderne în funcție de particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor pentru a face ora mai atractivă.

De la metoda pălăriilor gânditoare, ori a cubului, ajungem la evantaiul cu păreri sau chiar la un șotron desenat cu cretă pe jos în clasă (Sarcinile didactice sunt notate cu cretă/marker pe tablă).

Elevii pot lucra microgrupal sau individual în crearea unor cărți digitale cu basme folosind metode noi.

Există Pixabay-site internațional în 26 limbi ce le oferă filmulețe, imagini vectoriale, ilustrații gratuite.

Pentru proiecte de animație 3D pot folosi emaze, iar cu Storyjumper pot crea povești, cărți electronice.

Voki le permite să-și înregistreze vocea, să creeze un avatar, să caracterizeze personaje literare sau personalități istorice.

Quizizz mă ajută să fac teste animate care îi atrag.

Este util să fie atât metode moderne de predare-învățare-evaluare, dar și clasice. Nu putem da de o parte metoda portofoliului ori a studiilor de caz, recomandate mai mult la liceu.

INFLUENȚA CREATIVITĂȚII ASUPRA TEHNICII

Prof. Magdalena Teodorescu

Liceul Tehnologic de Electronică și Automatizări Caius Iacob, Arad

Aceste două concepte, Tehnica și creativitatea sunt complementare și nu pot fi separate în societatea contemporană.

Tehnica este conceptul care ne oferă instrumentele și conștințele pentru a realiza, a concepe, iar creativitatea ne oferă posibilitatea să aplicăm în moduri diverse, inovatoare realizările, să găsim soluții originale.

Tehnica:

Se referă la cunoștințe, abilități și metode specifice unui domeniu, fie el artă, știință, inginerie, sau orice altceva. De exemplu, în pictură, tehnica implică cunoașterea culorilor, a tehnicilor de aplicare a culorilor, a compoziției, etc. În știință, tehnica include cunoașterea metodologiei experimentale, a instrumentelor de măsurare, a analizei datelor.

- **Creativitate:**

Este capacitatea de a genera idei noi, de a găsi soluții originale la probleme, de a crea lucrări artistice inovatoare. Creativitatea este un proces mental care implică generarea de noi asocieri între idei, de noi combinații, de noi perspective.

- **Interacțiunea tehnica-creativitate:**

Tehnicile și cunoștințele sunt esențiale pentru a crea, dar creativitatea este cea care le folosește pentru a produce ceva nou, inedit. Un pictor talentat poate folosi tehnicile de pictură pentru a crea opere artistice originale și impresionante. Un inginer poate folosi cunoștințele tehnice pentru a concepe și proiecta dispozitive sau sisteme noi.

Creativitatea influențează tehnica în mod fundamental, prin generarea de idei noi, îmbunătățirea proceselor existente și inovarea în diverse domenii. Mai exact, creativitatea este esențială pentru:

- **Găsirea de noi soluții la probleme tehnice:**

Creativitatea permite inginerilor și cercetătorilor să găsească abordări inovatoare pentru a rezolva probleme dificile sau a îmbunătăți produse și procese.

- **Dezvoltarea de tehnologii noi:**

Creativitatea este motorul inovării, conducând la apariția de noi tehnologii, dispozitive și aplicații care pot schimba modul în care trăim și lucrăm.

- **Crearea de produse și servicii mai bune:**

Creativitatea permite companiilor să proiecteze produse și servicii care să se adapteze mai bine nevoilor utilizatorilor, oferind experiențe mai bune și mai personalizate.

- **Înțelegerea mai bună a tehnologiei:**

Creativitatea poate ajuta oamenii să înțeleagă mai bine cum funcționează tehnologiile și să le utilizeze mai eficient, conducând la o mai bună integrare a tehnologiei în viața cotidiană.

- **Îmbunătățirea comunicării și colaborării:**

Creativitatea poate facilita comunicarea și colaborarea între profesioniști din diverse domenii, conducând la o mai bună înțelegere a problemelor și la o mai bună coordonare în proiecte complexe.

În acest context, al celor două concepte, elevii liceului nostru au participat onorabil la concursul județean cu participare interjudețeană: ” TEHNICĂ ȘI CREATIVITATE”, ediția a IV a, organizat de Colegiul Tehnic Reșița.

M.E. și S. F. C , elevi în clasa a XIa, învățământ liceal tehnic, au conceput și realizat o machetă a Turnului Eiffel. Și pentru a completa macheta, F. C și L. R., elevi din clasa a IXF, învățământ profesional tehnic dual care au participat cu realizări proprii bazate pe tehnică și creativitate:

Mini lift realizat din materiale reciclate, 2 motoare de acționare urcare- coborâre, luate de la 2 mașinuțe uzate, un întrerupător și 2 limitatoare pentru deplasarea liftului. Montajul este alimentat de 3 baterii de 1,5V legate în serie. Pentru greutate s-au folosit 4 baterii uzate. Pereții liftului sunt din carton. Respectiv o roată panoramică realizată de F.C. din materiale reciclabile. Bețe de frigărui, un motor și un întrerupător luate de la jucătorii defecte.

Cadrele didactice din liceul nostru încurajează implicarea elevilor în participarea la competiții, stimulând motivația și creativitatea elevilor.

Cu această ocazie, elevii au avut ocazia să viziteze Hidrocentrala Grebla din Reșița. Au putut afla că Primul parc fotovoltaic plutitor din România, cu o putere de 1 MW, este construit pe lacul Grebla din Reșița.

Proiectul este realizat de TMK Hydroenergy Power, parte a Grupului CEZ, în colaborare cu Innovation Norway, potrivit Express de Banat. Lacul Grebla are o suprafață de aproximativ 30.000 de metri pătrați. Energia produsă de parcul format din 1.820 de panouri solare va acoperi parțial consumul intern de energie electrică al TMK Hydroenergy Power.

Avantajele panourilor solare plutitoare:

Panourile fotovoltaice plutitoare reprezintă o alegere strategică datorită multiplelor avantaje pe care le aduc:

Optimizarea utilizării spațiului: Folosirea suprafeței neutilizate a lacului Grebla reprezintă o soluție ingenioasă pentru compensarea lipsei de teren, o problemă frecventă în proiectele fotovoltaice tradiționale.

Instalare simplificată: Comparativ cu sistemele solare convenționale, instalarea panourilor plutitoare este un proces mai simplu și mai eficient, reducând costurile și timpul necesar pentru implementare.

Eficiență îmbunătățită: Reflecția apei amplifică producția de energie, iar temperatura mai scăzută a lacului contribuie la răcirea panourilor, extinzându-le astfel durata de viață și creșterea eficienței energetice.

Aliniament strategic: Alegerea panourilor fotovoltaice plutitoare susține angajamentul Grupului CEZ în România de a investi în tehnologii inovatoare și proiecte de energie regenerabilă. Inovația adusă de această tehnologie oferă un model concret de eficiență și sustenabilitate în domeniul energiei regenerabile.

În concluzie, elevii noștri au înțeles că prin adaptarea la specificul lacurilor, panourile fotovoltaice plutitoare deschid noi perspective în producția de energie verde, reprezentând un exemplu inspirațional pentru proiecte viitoare în această direcție

Bibliografie/ Sitografie:

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Tehnic>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Creativitate>

<https://expressdebanat.ro/parc-fotovoltaic-plutitor-pe-lacul-grebla-din-resita/>

Gamificarea procesului educațional: Inovație și eficiență în predarea la clasa a VIII-a

Prof. Tigris Daniel
Școala Gimnazială Racovița

Gamificarea reprezintă o strategie educațională modernă, ce constă în aplicarea elementelor specifice jocurilor în procesele de predare-învățare. Prin introducerea de mecanisme lucide precum punctaje, clasamente, recompense sau provocări, profesorii pot stimula implicarea activă a elevilor și pot crește motivația intrinsecă pentru învățare.

Acest articol prezintă un studiu de microcercetare realizat cu un grup de 15 elevi de clasa a VIII-a, având ca scop explorarea potențialului gamificării în creșterea motivației și eficienței în procesul de predare-învățare. Prin integrarea unor aplicații educaționale interactive și elemente de joc (insigne, punctaje, provocări), profesorul a urmărit transformarea lecțiilor tradiționale în experiențe captivante și stimulante. Rezultatele evidențiază o implicare crescută a elevilor, o atitudine pozitivă față de învățare și o eficiență didactică mai bună, demonstrând relevanța inovației pedagogice la nivelul gimnaziului.

Cuvintele cheie folosite sunt: gamificare, inovație didactică, eficiență, predare digitală, clasa a VIII-a.

1. Introducere

În fața provocărilor actuale din educație, cadrele didactice sunt chemate să reconfigureze actul predării pentru a răspunde nevoilor unei generații obișnuite cu interactivitatea și stimularea vizuală. Gamificarea – folosirea mecanicilor de joc în contexte educaționale – devine un mijloc viabil de a capta atenția elevilor, în special în anii terminali, când presiunea evaluării naționale poate reduce motivația intrinsecă.

Studiul de față investighează în mod aplicat cum poate fi utilizată gamificarea pentru a face predarea mai eficientă și mai relevantă pentru elevii de clasa a VIII-a.

2. Contextul cercetării

Grup țintă: 15 elevi de clasa a VIII-a de la Școala Gimnazială Racovița.

Durata intervenției: 4 săptămâni, 2 ore/săptămână.

Instrumente utilizate:

- Platforme gamificate: Quizizz, Wordwall, Kahoot.
- Sistem de recompense (badge-uri digitale, punctaje, clasament prietenos).
- Jurnal de reflecție al elevilor și chestionar de feedback.

3. Obiectivele cercetării

Au fost urmărite următoarele obiective:

- Să testez eficiența gamificării în menținerea atenției și implicării elevilor.
- Să observ impactul metodelor interactive asupra înțelegerii și reținerii conținutului.
- Să identific schimbări în motivația și atitudinea elevilor față de disciplină.

4. Metodologie

Cercetarea este de tip **calitativ-aplicativ**, bazată pe observare directă și feedback structurat. Lecțiile au fost reproiectate pentru a include componente ludice: misiuni săptămânale, întrebări cu timp limitat, elemente de competiție blândă și recompense simbolice. Înainte și după perioada de implementare, elevii au completat un chestionar privind motivația și percepția față de stilul de predare.

5. Rezultate și interpretare

- **Implicare:** 13 din 15 elevi au participat activ la toate activitățile interactive.
- **Motivație:** Elevii au declarat într-o proporție de 87% că preferă lecțiile gamificate pentru că „îi țin atenți” și „le fac învățarea mai plăcută”.
- **Performanță:** Scorurile medii la testele aplicate au crescut cu aproximativ 1 punct (pe o scară de 1–10) comparativ cu evaluările anterioare.
- **Eficiență didactică:** Profesorul a putut urmări în timp real progresul și dificultățile elevilor, adaptând rapid conținutul și sarcinile.

6. Discuție

Chiar și într-un cadru restrâns, cu un eșantion mic, gamificarea a demonstrat clar că poate revitaliza atmosfera de la clasă, încuraja cooperarea și crea o experiență educațională memorabilă. În clasa a VIII-a, unde presiunea testărilor poate reduce motivația elevilor, metodele ludice acționează ca un catalizator pentru o predare mai eficientă, orientată pe proces, nu doar pe rezultat.

7. Concluzii și recomandări

Gamificarea nu este o soluție universală, dar reprezintă un instrument valoros în „trusa” profesorului modern. În cazul elevilor de clasa a VIII-a, poate contribui la:

- reducerea stresului legat de evaluări;
- creșterea interesului pentru conținuturi complexe;
- eficientizarea predării prin feedback instant și vizualizarea progresului.

Recomandări:

- Integrarea activităților gamificate în momente-cheie ale lecției (captatio, consolidare, evaluare).
- Alternarea strategiilor clasice cu cele digitale pentru diversitate și echilibru.
- Crearea unei culturi a clasei în care efortul este recompensat, nu doar rezultatul final.

Bibliografie

- Deci, E.L. & Ryan, R.M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. HICSS.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. Journal of Computer Assisted Learning.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE ȘI MANAGEMENTUL MOTIVAȚIONAL

Popescu Andrei

Universitatea din București

INTRODUCERE

Gamificarea reprezintă aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, cum ar fi educația, afacerile sau sănătatea. Aceasta are potențialul de a stimula motivația și implicarea utilizatorilor. Lucrarea de față analizează teorii, modele și cercetări comparative privind gamificarea, cu accent pe educație și învățare.

TEORII ALE GAMIFICĂRII

Cercetările privind gamificarea se bazează pe teorii precum teoria autodeterminării (Deci & Ryan), teoria fluxului (Csikszentmihalyi), învățarea constructivistă și comportamentalismul. Acestea explică modul în care elementele ludice influențează motivația intrinsecă și extrinsecă. De exemplu, teoria autodeterminării subliniază importanța autonomiei, competenței și relaționării în crearea unui context motivațional pozitiv.

MODELE DE GAMIFICARE

Printre modelele cele mai utilizate se numără modelul MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics), Octalysis Framework (Yu-kai Chou) și rubricile bazate pe motivația intrinsecă (Malone & Lepper). De asemenea, personalizarea gamificării în funcție de profilul utilizatorului a devenit o direcție emergentă, cu modele adaptive ce țin cont de stilul de învățare, personalitate sau gen.

STUDII COMPARATIVE

Studiile comparative evidențiază eficiența gamificării în diverse contexte educaționale. De exemplu, cercetarea realizată de Koivisto și Hamari (2019) a comparat gamificarea în învățământul superior și cel corporatist, constatând că impactul este mai pronunțat în contextul educațional datorită unei motivații mai mari pentru progres individual. Alte

meta-analize (Subhash & Cudney, 2018) arată o creștere semnificativă a participării și performanței academice în clasele gamificate.

CONCLUZII

Gamificarea, sprijinită de teorii solide și modele variate, demonstrează eficiență în creșterea motivației și implicării. Cercetările comparative validează aplicabilitatea sa în multiple domenii, cu rezultate promițătoare în educație. În viitor, integrarea gamificării adaptive și personalizate va deveni esențială pentru maximizarea eficienței acesteia.

BIBLIOGRAFIE

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. MindTrek.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology.
- Chou, Y.-K. (2019). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Group.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. International Journal of Information Management.
- Subhash, S., & Cudney, E. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior.

ABANDONUL SCOLAR

Prof.dr.consilier scolar CORINA TONITA
C.J.R.A.E Dolj(Liceul Tehnologic Segarcea;Scoala
Gimnaziala,Segarcea)
Judetul Dolj

Abandonul școlar este ultima fază a insuccesului școlar, acestui termen nefiindu-i necesară o definiție complexă. Insuccesul școlar se definește prin rămânerea în urmă la învățătură a unor elevi, care nu reușesc să obțină un randament școlar la nivelul cerințelor programelor și care nu vor reuși să se adapteze la mediul socio-profesional, la nivelul cerințelor acestuia.

Cauzele generale ale abandonului școlar sunt de trei tipuri:

1. cauze psihoindividuale (anatomo-fiziologice și psihice) – rar întâlnite în școala noastră;
2. cauze pedagogice (relația profesor – elev, relațiile dintre elevi, ritmul muncii școlare, atitudinea elevilor față de învățătură și muncă, lipsa de motivație a învățaturii, orientarea școlară și profesională defectuoasă, atmosfera nefavorabilă din școală și societate față de învățătură și față de muncă etc.);
3. cauze socio-familiale (climatul cultural-educativ, familii dezorganizate, dezinteresul părinților, conflicte familiale, atitudinea familiei față de școală, comportamentul prea liberal al părinților, cerințe ce depășesc posibilitățile elevului).

Referindu-ne la cauzele pedagogice, în situația școlii noastre, le putem elimina pe cele care se referă la competența cadrelor didactice și la atmosfera din școală, care este favorabilă procesului de învățământ și dezvoltării armonioase a personalității elevilor, în concordanță cu nevoile și cu posibilitățile fiecăruia. Personal, consider că vina aparține în exclusivitate contextului social în care ne aflăm. Atitudinea negativă a unor elevi față de învățătură și muncă este urmare a lipsei motivației, aceasta fiind cauzată de problemele familiei care nu întrezăresc o rezolvare (lipsa unui loc de muncă, implicit a banilor, conflictele generate de aceasta, atitudinea familiei față de școală etc.).

Motivația învățării lipsește și în cazul elevilor cu părinți care au absolvit cel puțin liceul, dar nu reușesc să se angajeze. Pentru aceste familii supraviețuirea este posibilă numai prin activități ce presupun muncă fizică grea, efectuată de către toți membrii familiei.

Alocația oferită de stat, condiționată de frecventarea școlii, este o glumă proastă, având în vedere că pot câștiga mai mulți bani dacă trimit copilul la muncă.

Un alt caz, probabil frecvent și în școala noastră, este acela în care veniturile familiei sunt substanțiale, dar nu sunt provenite din muncă cinstită (furturi, înșelăciuni etc.). Și aici găsim o vină sistemului nostru, care nu reușește să impună respectarea valorilor morale.

Pentru a oferi soluții în ceea ce privește abandonul școlar, trebuie să-l recunoaștem din timp și să încercăm să-l combatem.

În prima fază elevul apare nemulțumit de școală, pentru că apar primele goluri în cunoștințe și complexul de inferioritate față de colegi. A doua fază se caracterizează prin apariția unor lipsuri grave în cunoștințe și incapacitatea de a rezolva independent sarcinile școlare. Faza a treia este caracterizată de corigențe, iar profesorii încearcă unele măsuri, uneori fără să cunoască adevăratele cauze. Elevul manifestă rezistență sau revoltă, face dezordine în clasă ori devine închis și neliniștit. Ultima fază este aceea în care rămâne repetent, unii fiind greu de recuperat, deoarece fug de la școală, vagabondează, apoi abandonează școala.

Soluții nu se pot oferi, dată fiind complexitatea cauzelor ce determină abandonul școlar, dar se pot încerca anumite metode: convorbiri individuale și colective, întâlniri ale diriginților și ale profesorilor cu părinții (vizita la domiciliu nu mai este de ceva vreme „recomandată”...), discuții ale elevilor cu cel vizat, ședințe cu psihologul sau consilierul școlar (desigur, dacă reușim să găsim unul sau dacă reușim să convingem copilul să stea de vorbă cu el!).

În ceea ce privește reducerea abandonului în școala noastră, optimismul nu este cea mai bună atitudine și nici îngrijorarea. Să nu uităm că suntem cadre didactice, avem o anumită demnitate, iar rolul nostru de a forma oameni nu este acceptat de toți semenii noștri; uneori, nu ne putem lupta cu morile de vânt, precum Don Quijote.

BIBLIOGRAFIE:

- Stoica, Marin - „Sinteze de pedagogie și psihologie”, Editura Universitaria, Craiova, 1992;
- Nicola, Ioan - „Pedagogie”, E.D.P., București, 1992;
- Dumitrescu, Ion; Andrei, Nicolae - „Activitatea educativă a dirigințului”, Editura Scrisul Românesc, Craiova, 1975.

Gamificarea în predarea limbii franceze: strategii, instrumente și impact asupra motivației elevilor

Prof. Torkos Ana-Maria, Colegiul Tehnic „Constantin Brâncuși” Petrila, jud. Hunedoara

În ultimul deceniu, educația a cunoscut transformări profunde, determinate de progresul tehnologic, accesul la informație și schimbarea profilului cognitiv și emoțional al elevilor. Elevul contemporan este digitalizat, rapid, selectiv, cu un nivel de atenție fragmentat și o nevoie crescută de stimulare, feedback și interacțiune. În acest context, cadrele didactice sunt provocate să adopte strategii didactice care să corespundă acestor noi realități, menținând în același timp rigoarea și eficiența procesului de învățare.

Una dintre direcțiile inovatoare care a atras atenția comunității educaționale este gamificarea, o metodă pedagogică ce presupune integrarea elementelor de joc în contexte educaționale pentru a spori motivația, participarea activă și implicarea emoțională a elevilor. Departate de a transforma ora într-un simplu joc, gamificarea presupune un design didactic riguros, orientat spre obiective clare, în care motivația extrinsecă (recompense, puncte, insigne) este treptat transformată în motivație intrinsecă – dorința reală de a învăța, de a progresa și de a colabora.

Aplicarea gamificării în predarea limbii franceze aduce beneficii semnificative. Într-o disciplină unde bariera lingvistică poate diminua încrederea și participarea elevilor, un mediu ludic, securizant și interactiv poate favoriza dezvoltarea competențelor de comunicare, învățarea prin descoperire și exersarea vocabularului și structurilor gramaticale într-un mod natural și captivant. Mai mult, instrumentele digitale gamificate pot susține evaluarea formativă, în timp real, și pot stimula colaborarea între elevi, chiar și în medii hibride sau online.

Scopul prezentului articol este de a explora potențialul gamificării ca strategie didactică în predarea limbii franceze la nivel gimnazial și liceal. Ne propunem să oferim un cadru teoretic de referință asupra conceptului de gamificare și să prezentăm o serie de strategii practice și instrumente digitale aplicate în lecții reale, analizând totodată impactul acestora asupra motivației, participării și rezultatelor elevilor. Studiul este susținut de exemple concrete din practica didactică, cu accent pe activități interactive, feedback din partea elevilor și observații privind eficiența acestor metode în raport cu cele tradiționale.

Gamificarea este un concept relativ recent în sfera educației, care a câștigat tot mai mult teren în ultimii ani, în special în contextul digitalizării și al schimbării paradigmelor pedagogice. Termenul provine din limba engleză (*gamification*) și desemnează utilizarea elementelor de joc în contexte non-joc, cum ar fi procesul educațional, cu scopul de a stimula motivația, implicarea activă și dorința de învățare. Conform lui Deterding și colaboratorii, gamificarea se referă la designul centrat pe experiența utilizatorului, care reproduce dinamica jocurilor, dar cu finalitate practică, educativă sau profesională. (Deterding et al., 2011)

În educație, gamificarea nu înseamnă doar „a face lecția distractivă”, ci presupune o abordare structurată, în care profesorul creează un cadru de învățare în care elevul este provocat, recompensat și susținut în progresul său. Karl Kapp definește gamificarea ca fiind utilizarea principiilor și mecanismelor de joc pentru a spori angajamentul și eficiența învățării. El face distincția între două direcții: gamificarea conținutului, care implică transformarea materialelor educaționale într-un format interactiv și stimulat (cum ar fi provocări, misiuni sau quizuri), și gamificarea structurală, care presupune integrarea unui sistem de recompense – puncte, insigne, clasamente – fără a modifica în sine conținutul lecției. (Kapp, 2012)

Un cadru teoretic des utilizat pentru înțelegerea gamificării este modelul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), dezvoltat inițial pentru designul jocurilor video și adaptat ulterior în domeniul educației. Acest model presupune existența a trei niveluri de proiectare: mecanica (regulile și structura jocului – puncte, niveluri, badge-uri), dinamica (modul în care utilizatorii interacționează cu aceste reguli – competiție, cooperare, strategie) și estetica (experiența emoțională a utilizatorului – entuziasm, satisfacția progresului, imersiunea în activitate). Într-un context educațional, modelul MDA poate ghida profesorul în crearea unor activități gamificate echilibrate, care stimulează nu doar participarea, ci și emoția pozitivă și dorința de a învăța.

Un alt reper teoretic important este teoria autodeterminării, formulată de Deci și Ryan, care explică motivația umană prin prisma a trei nevoi psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Elevul este motivat autentic atunci când are un anumit grad de control asupra învățării sale, simte că progresează și este capabil, și se simte acceptat și susținut de colegi și profesori. Gamificarea, prin structură și design, poate răspunde acestor nevoi: oferă autonomie prin activități variate și opționale, dezvoltă competența prin niveluri de dificultate

progresive și feedback constant, și întărește relaționarea prin provocări de grup, clasamente colective și misiuni colaborative. (Deci & Ryan, 1985)

Tot în zona motivației educaționale, teoria fluxului (Flow Theory), elaborată de Mihály Csíkszentmihályi, oferă o altă explicație pentru succesul gamificării. Starea de „flux” apare atunci când individul este complet implicat într-o activitate care are obiective clare, este provocatoare, dar accesibilă, și oferă feedback imediat. Gamificarea creează condițiile optime pentru atingerea acestui flux în procesul educațional, mai ales prin sarcini bine calibrate și medii de învățare interactive. (Csíkszentmihályi, 1990)

În mod particular, predarea limbilor străine – inclusiv a limbii franceze – beneficiază în mod semnificativ de pe urma abordărilor gamificate. Acestea contribuie la dezvoltarea vocabularului și a competențelor gramaticale prin repetare activă și aplicare contextuală, reduc anxietatea asociată exprimării orale, încurajează exprimarea spontană și sprijină evaluarea formativă într-un mod prietenos și constructiv. Aplicații precum Kahoot, Wordwall, Quizizz sau Genially transformă clasa într-un spațiu dinamic, în care greșeala este acceptată, iar progresul este vizibil și valorificat.

Cu toate beneficiile sale, gamificarea nu este lipsită de limite. Dacă este aplicată superficial, se poate reduce la o simplă competiție pentru puncte, fără impact real asupra învățării. În plus, există riscul ca elevii să devină dependenți de recompense externe, în detrimentul motivației intrinseci. Prin urmare, este esențial ca profesorul să integreze elementele de joc într-un design didactic bine gândit, cu obiective clare, conținut relevant și echilibru între activitățile ludice și cele tradiționale.

Integrarea gamificării în procesul de predare a limbii franceze a fost realizată într-o clasă a VII-a, alcătuită din 26 de elevi cu nivel de competență lingvistică situat între A1 și A2, conform Cadrului European Comun de Referință pentru Limbi. Activitatea didactică s-a desfășurat pe parcursul a șase săptămâni consecutive, în cadrul a două ore de limba franceză pe săptămână. Proiectul a avut ca obiective principale creșterea motivației și participării elevilor, precum și consolidarea competențelor de vocabular, gramatică și exprimare orală, într-un cadru interactiv și accesibil.

Demersul pedagogic a fost organizat în jurul unei narațiuni ludice cu titlul „Voyage en Francophonie”, care a transformat lecțiile într-o „călătorie imaginară” prin diverse spații francofone. Fiecare săptămână a reprezentat o „destinație”, iar elevii au „vizitat” Franța, Belgia,

Elveția, Canada și Senegal, descoperind în același timp elemente culturale specifice și sarcini comunicative relevante pentru fiecare context.

Elevii au fost împărțiți în patru echipe echilibrate, fiecare alegându-și un nume și un avatar care i-au reprezentat pe tot parcursul proiectului. Structura activităților a fost mixtă: unele sarcini au fost individuale, altele în perechi sau în grupuri. Încă de la început, fiecărei echipe i s-a prezentat o „hartă a călătoriei” și un sistem clar de acumulare a punctelor, care reflecta nu doar corectitudinea răspunsurilor, ci și implicarea, colaborarea, creativitatea și perseverența.

Pentru proiectarea și livrarea conținutului s-au folosit platforme digitale prietenoase și ușor de accesat. Printre cele mai utilizate s-au numărat Wordwall, pentru activități de asociere, completare și alegere multiplă, Kahoot și Quizizz, pentru recapitulări gamificate și testare formativă, Genially, pentru realizarea de prezentări interactive cu componente vizuale atractive, dar și ClassDojo, care a permis monitorizarea individuală a progresului și recompensarea elevilor prin insigne virtuale. Toate aceste instrumente au fost alese și adaptate pentru a asigura un echilibru între învățare și distracție, dar mai ales pentru a oferi un feedback constant și motivant.

Activitățile propuse au fost variate și gradate în dificultate. În lecțiile de vocabular, elevii au participat la „vânătoarea de cuvinte” în Genially sau au jucat „roata norocului” în Wordwall, descoperind și fixând termeni noi din câmpurile lexicale: alimentație, părți ale corpului, locuința, activități cotidiene. În lecțiile de gramatică, provocările au fost integrate sub forma unor jocuri de logică sau întreceri rapide (quiz-battle), axate pe verbele uzuale la prezent și pe acordul adjectivelor. În partea de exprimare orală, echipele au participat la jocuri de rol și la mini-dezbateri pe teme adaptate vârstei, iar activitățile au fost însoțite de rubrici simple de autoevaluare și feedback constructiv din partea colegilor.

Atmosfera creată în timpul acestor lecții a fost profund diferită de cea a lecțiilor tradiționale. Elevii au devenit mai activi, mai implicați și mai curajoși în utilizarea limbii franceze, iar greșelile au fost percepute ca etape normale în procesul de învățare, nu ca eșecuri. Relațiile din cadrul grupului s-au îmbunătățit vizibil, spiritul de echipă s-a intensificat, iar elevii au demonstrat mai multă autonomie și inițiativă în rezolvarea sarcinilor.

Pentru evaluarea impactului activităților, a fost utilizat un chestionar de feedback aplicat elevilor la finalul modului. Rezultatele au fost grăitoare: 88% dintre elevi au declarat că lecțiile gamificate i-au motivat mai mult să învețe limba franceză, în timp ce 76% au apreciat că vocabularul reținut prin activități interactive a fost mai ușor de utilizat în contexte reale de

comunicare. Mai mult, 69% dintre elevi au declarat că s-au simțit mai încrezători în exprimarea orală după participarea la activitățile gamificate. Aceste date au fost completate de observațiile directe ale cadrului didactic, care a remarcat o creștere vizibilă a gradului de implicare, o mai mare deschidere la cooperare și un ritm susținut de progres în rândul majorității elevilor.

Evident, implementarea gamificării a presupus și o serie de provocări, în special în ceea ce privește timpul necesar pregătirii lecțiilor, adaptarea la niveluri diferite de competență lingvistică și gestionarea echitabilă a participării. De asemenea, în unele situații, accesul la dispozitive a fost limitat, ceea ce a impus adaptări rapide și soluții creative pentru menținerea echilibrului între componenta digitală și activitățile desfășurate frontal sau pe suport fizic.

În ciuda acestor limitări, experiența educațională descrisă a demonstrat cu claritate că gamificarea poate reprezenta o strategie didactică valoroasă în predarea limbii franceze, capabilă să transforme profund modul în care elevii se raportează la învățare, la profesor și la propria evoluție. Lecțiile au devenit nu doar mai atractive, ci și mai eficiente, oferind un spațiu de învățare pozitiv, colaborativ și orientat spre dezvoltarea competențelor reale, într-un mod firesc și motivant.

Rezultatele activității desfășurate au evidențiat în mod clar faptul că gamificarea reprezintă o strategie didactică eficientă și relevantă în predarea limbii franceze, în special la nivel gimnazial. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în lecțiile de vocabular, gramatică și comunicare, procesul de predare-învățare a fost revitalizat, generând un mediu pozitiv, participativ și centrat pe elev.

Una dintre cele mai importante concluzii ale demersului a fost creșterea motivației intrinseci a elevilor. Implicarea activă în sarcinile de învățare, asumarea provocărilor, colaborarea în echipă și feedbackul constant au contribuit la dezvoltarea unui climat educațional stimulant și la îmbunătățirea încrederii în utilizarea limbii franceze. Elevii au devenit mai curioși, mai implicați și mai deschiși în fața greșelii, asumând învățarea ca proces activ, nu ca simplă receptare de conținut.

În același timp, gamificarea a demonstrat o capacitate reală de a sprijini formarea de competențe, în special cele lingvistice și socio-emoționale. Elevii au exersat vocabularul și structurile gramaticale într-un context aplicat, și-au dezvoltat capacitatea de exprimare și și-au consolidat deprinderile de colaborare, reflecție și autoevaluare. Activitățile au susținut învățarea activă, personalizată și adaptată diversității stilurilor cognitive din clasă.

Pe termen lung, această abordare poate contribui la reconfigurarea modului în care este percepută învățarea limbilor străine, înlăturând imaginea rigidă a orei de gramatică și înlocuind-o cu o viziune dinamică, exploratorie și ancorată în realitatea digitală a elevului de azi.

Totodată, experiența a scos în evidență și anumite provocări. Aplicarea coerentă a gamificării presupune un efort suplimentar de planificare și adaptare din partea cadrului didactic, competențe digitale solide și o capacitate de gestionare a ritmului clasei. De asemenea, succesul metodei depinde de echilibrul între componentele ludice și exigențele curriculare, precum și de disponibilitatea infrastructurii tehnice.

Perspectivile viitoare pot include extinderea acestei strategii și în alte cicluri de învățământ, inclusiv la liceu, unde competențele lingvistice devin mai complexe, dar și adaptarea metodei în contextul lecțiilor hibride sau online. De asemenea, se impune o formare continuă a cadrelor didactice în domeniul pedagogiei digitale și al designului educațional gamificat, astfel încât această strategie să devină parte integrantă a procesului educațional, nu doar un experiment punctual.

În concluzie, gamificarea, aplicată cu discernământ și creativitate, are potențialul de a transforma învățarea limbii franceze într-un proces captivant, eficient și cu adevărat semnificativ pentru elevul contemporan. Este o direcție care merită susținută prin cercetare, partajare de bune practici și integrare sistemică în cultura didactică actuală.

Bibliografie

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, 1–5. <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.

Gamificarea și competențele lingvistice: studiu de caz în predarea limbii franceze la gimnaziu

Prof. Torkos Ana-Maria – Colegiul Tehnic „Constantin Brâncuși” Petrila, jud. Hunedoara

În ultimele decenii, sistemele educaționale din întreaga lume au fost confruntate cu provocarea adaptării la un nou profil de elev – conectat permanent la tehnologie, obișnuit cu interactivitatea și stimularea constantă, dar în același timp predispus la scăderea atenției, pierderea motivației școlare și diminuarea rezilienței în fața efortului cognitiv susținut. În acest context, se conturează tot mai clar nevoia de transformare a actului didactic, prin adoptarea unor strategii care să reactiveze interesul pentru învățare, să favorizeze implicarea activă și să contribuie la formarea de competențe reale, utile și transferabile.

Unul dintre conceptele care au captat atenția cercetătorilor și practicienilor din domeniul educației este gamificarea – integrarea elementelor de joc în contexte non-ludice, cum este procesul educațional, cu scopul de a spori angajamentul, motivația și eficiența învățării. Spre deosebire de jocul educativ clasic, gamificarea presupune un design didactic strategic, în care elevul este plasat în centrul procesului de învățare, fiind stimulat să progreseze prin provocări gradate, recompense simbolice și feedback continuu. Nu este vorba despre simpla introducere a unor jocuri în lecții, ci despre o reconfigurare a cadrului pedagogic în jurul unor principii inspirate din designul jocurilor: libertate de alegere, imersiune, recompensare și progres vizibil. Aplicată în predarea limbilor moderne, gamificarea s-a dovedit a fi o abordare deosebit de eficientă. În cazul limbii franceze, unde bariera lingvistică, teama de greșeală și lipsa de încredere pot afecta serios participarea elevilor, introducerea unui mediu ludic și securizant favorizează exprimarea spontană, interacțiunea și construirea treptată a competențelor comunicative. Mai mult, elevii se simt mai în siguranță să experimenteze, să greșească și să învețe într-un ritm propriu, ceea ce duce la o relaționare pozitivă cu limba studiată și cu procesul de învățare în sine.

Conceptul de competență lingvistică – așa cum este definit de Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi (CECRL) – presupune mult mai mult decât memorarea de cuvinte sau reguli gramaticale. Este vorba despre abilitatea de a înțelege și de a produce mesaje orale și scrise, de a interacționa eficient în contexte variate, de a adapta discursul în funcție de situație, registru și interlocutor. Aceste competențe se formează în timp, prin expunere, exersare și motivație. Gamificarea, tocmai prin caracterul său interactiv și incremental, oferă un mediu favorabil pentru construirea acestor competențe, într-un mod care respectă ritmul și stilul de învățare al fiecărui elev.

Scopul prezentului articol este de a investiga impactul utilizării gamificării în dezvoltarea competențelor lingvistice la elevii de gimnaziu, în cadrul orelor de limba franceză, prin documentarea unui studiu de caz desfășurat în condiții reale de predare. Studiul urmărește să

identifice strategiile gamificate care sprijină formarea competențelor de înțelegere și exprimare, să evidențieze instrumentele didactice eficiente din perspectiva elevilor și profesorului, și să evalueze schimbările apărute în atitudinea față de învățare, participare și comunicare în limba franceză.

Prin analiza acestui exemplu practic, ne propunem să contribuim la înțelegerea potențialului pe care îl are gamificarea în procesul de predare a limbilor străine și să oferim cadrelor didactice un model de bune practici ce poate fi replicat, adaptat și extins la nivelul învățământului gimnazial și liceal.

Educația modernă se află într-o continuă transformare, sub influența tehnologiei, a schimbărilor culturale și a noilor teorii despre învățare. În acest context, gamificarea a devenit o strategie inovatoare tot mai utilizată în mediile educaționale, fiind asociată cu ideea de învățare activă, motivantă și centrată pe elev. Ea răspunde unei nevoi stringente: aceea de a crea contexte de învățare relevante, captivante și eficiente pentru generațiile actuale de elevi, care sunt obișnuite cu interacțiunea digitală, cu feedbackul rapid și cu stimularea constantă.

Conform lui Deterding et al. (2011), gamificarea desemnează utilizarea elementelor și principiilor de joc în contexte non-ludice, cum este educația, pentru a produce motivație, implicare și comportamente de învățare dorite. Nu este vorba despre a „juca” în clasă, ci despre a construi un cadru didactic care împrumută logica, structura și dinamica jocurilor pentru a susține obiectivele curriculare. Acest cadru presupune reguli clare, provocări gradate, obiective vizibile, recompense simbolice și, mai ales, progres vizibil pentru fiecare elev.

Kapp (2012) subliniază că gamificarea educației nu este un simplu artificiu ludic, ci o abordare strategică, cu un potențial mare de susținere a învățării profunde. El face distincția între două forme de gamificare: gamificarea conținutului, care transformă lecțiile și materialele în sarcini interactive (ex: misiuni, questuri, jocuri digitale) și gamificarea structurală, care adaugă un cadru motivant – puncte, niveluri, clasamente, insigne – fără a modifica însă conținutul propriu-zis. În practică, cele două se combină adesea, generând un mediu de învățare captivant și interactiv, în care elevii sunt încurajați să participe activ, să colaboreze și să revină asupra sarcinilor.

Un cadru teoretic util pentru analiza și designul activităților gamificate este modelul MDA – *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* –, propus de Hunicke, LeBlanc și Zubek (2004). Acest model propune trei componente interdependente:

- Mecanica se referă la regulile, instrumentele și elementele concrete ale jocului: puncte, niveluri, insigne, misiuni etc.
- Dinamica analizează modul în care elevii interacționează cu aceste elemente: cooperare, competiție, strategie, adaptare.
- Estetica reflectă emoțiile și experiențele produse în rândul jucătorilor: entuziasm, curiozitate, implicare, satisfacție.

Aplicat în educație, acest model permite o proiectare conștientă a lecției, astfel încât elevul să nu fie doar un participant, ci și un explorator activ al conținutului, într-un cadru care stimulează învățarea autentică și motivația personală (Hunicke et al., 2004).

Înțelegerea motivației elevilor este esențială pentru aplicarea eficientă a gamificării. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) oferă un cadru explicativ valoros, afirmând că motivația autentică apare atunci când sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale: autonomia (controlul asupra propriei învățări), competența (sentimentul că poți reuși și că progresezi) și relaționarea (conectarea cu ceilalți, sentimentul de apartenență). Gamificarea, prin structura sa, răspunde acestor nevoi: elevii aleg trasee sau sarcini, primesc feedback constant și colaborează cu colegii, simțindu-se astfel implicați și validați în procesul educațional.

În paralel, teoria fluxului (flow), propusă de Mihály Csíkszentmihályi (1990), explică starea de angajare totală în învățare. Această stare apare atunci când sarcinile propuse sunt suficient de dificile încât să provoace, dar nu atât de complexe încât să frustreze, și oferă obiective clare și feedback rapid. Activitățile gamificate – prin misiuni, niveluri, provocări și feedback instant – pot induce această stare de „flow” și susțin o implicare autentică, durabilă.

Legătura dintre gamificare și dezvoltarea competențelor lingvistice este deosebit de puternică. În conformitate cu CECRL, competențele lingvistice presupun capacitatea de a înțelege și de a produce mesaje orale și scrise în contexte reale, adaptate situației de comunicare. Aceste competențe nu pot fi formate doar prin memorare și repetiție mecanică, ci necesită contexte interactive, stimulative și funcționale de învățare – exact ceea ce gamificarea oferă.

În cadrul orelor de limba franceză, activitățile gamificate permit învățarea activă a vocabularului prin asociere și context, exersarea structurilor gramaticale în provocări repetitive, dar plăcute, și dezvoltarea exprimării orale în scenarii semi-libere (ex: jocuri de rol, simulări, escape rooms). Platformele digitale precum Kahoot, Quizizz, Wordwall, Genially sau ClassDojo oferă posibilități multiple de a personaliza conținutul, de a oferi feedback instant și de a urmări progresul elevilor într-un mod vizibil și motivant (Reinhardt & Sykes, 2014; Gee, 2007).

Studiile recente confirmă faptul că elevii implicați în activități gamificate sunt mai dispuși să comunice, să accepte greșelile ca parte a învățării și să coopereze cu colegii lor (Reinhardt & Sykes, 2014). În plus, activitățile gamificate pot favoriza și învățarea adaptivă, permițând elevilor să parcurgă conținutul în ritmul propriu, în funcție de nivelul de competență, ceea ce contribuie la individualizarea procesului educațional.

Desigur, gamificarea nu este o soluție universală și nici un substitut pentru un demers pedagogic solid. Aplicarea ei necesită un echilibru atent între atractivitate și rigoare, între ludic și logic, între motivația extrinsecă și cea intrinsecă. Kapp (2012) avertizează că, în absența unei fundamentări pedagogice clare, gamificarea riscă să devină o simplă distragere, un element superficial care nu generează învățare reală. Din acest motiv, este esențial ca profesorul să integreze gamificarea într-un demers didactic coerent, bine planificat, centrat pe formarea de competențe și pe susținerea progresului individual al fiecărui elev.

Rezultatele obținute în urma aplicării intervenției gamificate în predarea limbii franceze au evidențiat multiple beneficii, atât în planul motivației și participării elevilor, cât și în ceea ce privește performanțele lingvistice și atitudinea față de învățare. Analiza s-a realizat prin triangularea datelor obținute din chestionarele aplicate elevilor, observațiile sistematice ale cadrului didactic și evaluările formative desfășurate săptămânal.

Un prim aspect semnificativ îl constituie creșterea vizibilă a motivației școlare. La începutul modulului, doar 28% dintre elevi se declarau „foarte interesați” de ora de limba franceză, considerând conținutul dificil, iar sarcinile – repetitive sau plictisitoare. La finalul proiectului, procentul celor care au afirmat că învățarea limbii franceze li se pare „interesantă” sau „foarte interesantă” a crescut la 76%. Elevii au identificat drept factori motivați: elementele de joc (recompense, puncte, avataruri), sentimentul de progres, libertatea de alegere și atmosfera mai relaxată și colaborativă a orei.

Pe dimensiunea participării active, s-a remarcat o implicare crescută în toate activitățile propuse. Elevii care anterior ezitau să participe oral sau evitau răspunsurile scrise s-au arătat mai încrezători și mai activi. Provocările ludice (ex. quiz-uri, misiuni de echipă, jocuri de vocabular) au diminuat teama de greșeală și au încurajat experimentarea limbii într-un cadru lipsit de presiune. În activitățile de exprimare orală, 72% dintre elevi au declarat că s-au simțit „mai siguri pe ei” și „mai curajoși” în a vorbi în limba franceză, datorită contextului ludic și colaborativ.

Datele rezultate din evaluările formative arată o evoluție progresivă a performanțelor lingvistice. Scorurile medii obținute la testele săptămânale au crescut constant, de la o medie de 6,4 în prima săptămână, la 8,3 în ultima. În plus, 84% dintre elevi au afirmat că au reținut mai ușor vocabularul nou și că au înțeles mai clar structurile gramaticale atunci când acestea erau prezentate în activități interactive, sub formă de joc sau provocare. Activitățile digitale, precum cele din Wordwall, Kahoot sau Genially, au facilitat repetarea conținutului într-un mod atractiv, oferind feedback imediat și consolidând învățarea activă.

Un aspect important observat a fost creșterea coeziunii de grup și a cooperării între elevi. Echipele formate la începutul proiectului au funcționat ca micro-comunități de învățare, în care elevii s-au susținut reciproc, și-au împărțit sarcinile și au valorificat punctele forte ale fiecăruia. Activitățile de grup (roluri, dezbateri, sarcini de colaborare) au stimulat exprimarea spontană și negocierea sensului în limba franceză, contribuind astfel la dezvoltarea competenței comunicative într-un cadru autentic și motivant.

Din perspectiva cadrului didactic, observațiile directe au confirmat o transformare pozitivă a climatului clasei. Elevii au fost mai energici, mai dornici să contribuie și mai rezistenți în fața dificultăților. Sarcinile nu mai erau percepute ca obligații, ci ca provocări care meritau rezolvate. De asemenea, a scăzut numărul de intervenții disciplinare, iar timpul de lucru efectiv a crescut, datorită implicării reale și a interesului generat de fiecare etapă a proiectului.

Totuși, intervenția a relevat și câteva provocări. Pregătirea lecțiilor gamificate a presupus un timp suplimentar din partea profesorului, în special pentru selecția și adaptarea resurselor digitale. Diferențele de ritm dintre elevi au impus o atenție sporită în proiectarea sarcinilor, astfel încât niciun elev să nu rămână în urmă. În anumite momente, unii elevi au manifestat tendința de a se concentra mai mult pe competiția pentru puncte decât pe calitatea conținutului lingvistic, ceea ce a necesitat reorientarea atenției către obiectivele de învățare. De asemenea, accesul inegal la dispozitive a impus adaptarea rapidă a activităților pentru a putea fi realizate și în mod clasic (pe suport hârtie sau oral).

În ansamblu, datele colectate susțin ideea că gamificarea, aplicată într-un cadru pedagogic bine structurat, contribuie substanțial la revitalizarea predării limbii franceze, în special la nivel gimnazial. Motivația, participarea și competențele lingvistice ale elevilor au fost susținute și dezvoltate într-un mod coerent, plăcut și adaptat specificului lor de învățare. Intervenția a transformat sala de clasă într-un spațiu dinamic, în care învățarea a fost percepută ca o activitate semnificativă, valoroasă și accesibilă tuturor.

Rezultatele studiului de caz prezentat evidențiază în mod clar faptul că gamificarea reprezintă o strategie didactică eficientă, sustenabilă și adaptabilă în predarea limbii franceze, în special la nivel gimnazial. Prin integrarea elementelor ludice și a instrumentelor digitale într-un design pedagogic bine gândit, procesul de predare-învățare a fost revitalizat și reconectat la interesele și nevoile reale ale elevilor.

Una dintre cele mai importante concluzii ale demersului este creșterea motivației intrinseci. Elevii nu doar că s-au implicat mai activ în lecții, dar au manifestat curiozitate, perseverență și dorință de progres autentic. Motivația extrinsecă generată de sistemul de puncte și recompense a fost treptat înlocuită de satisfacția participării și a reușitei personale. Atmosfera clasei s-a îmbunătățit semnificativ, iar relația profesor-elev s-a consolidat prin interacțiuni pozitive și colaborative.

Gamificarea a demonstrat, de asemenea, un impact concret asupra dezvoltării competențelor lingvistice. Elevii și-au îmbogățit vocabularul, au înțeles mai clar structurile gramaticale și au devenit mai încrezători în exprimarea orală. Exersarea în contexte ludice și interactive a sprijinit o învățare naturală, aproape intuitivă, în care greșelile au fost acceptate și integrate constructiv.

În plus, intervenția a stimulat competențele socio-emoționale și de lucru în echipă. Colaborarea, acceptarea celuilalt, comunicarea și asumarea de responsabilități au fost încurajate constant, contribuind la formarea unui mediu educațional sănătos, în care elevii învață unii de la alții și se susțin reciproc.

Totodată, experiența a evidențiat provocările specifice: necesitatea unui timp mai îndelungat pentru planificare, accesul diferențiat la resurse digitale, adaptarea permanentă a sarcinilor la ritmul și nivelul clasei, precum și riscul de superficializare a învățării în cazul în care competiția devine scop în sine. Aceste aspecte subliniază importanța formării continue a profesorilor în domeniul pedagogiei digitale și al designului educațional gamificat.

Perspectivile viitoare pot include extinderea acestui tip de intervenție la alte niveluri de studiu, inclusiv liceu, unde abordările interactive pot contribui la dezvoltarea unui limbaj mai complex și reflexiv. În plus, adaptarea gamificării pentru învățarea în medii hibride sau online oferă oportunități valoroase pentru personalizarea instruirii și creșterea accesibilității.

Gamificarea nu trebuie privită ca o soluție miraculoasă, ci ca o strategie pedagogică modernă, cu fundament teoretic solid, care, atunci când este aplicată cu rigoare și creativitate, poate transforma învățarea limbii franceze într-un proces profund, motivant și semnificativ pentru elevul de azi. Este o direcție ce merită susținută prin cercetare continuă, schimb de bune practici și integrare sistemică în cultura școlii actuale.

Bibliografie

- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2014). Digital game and play activity in L2 teaching and learning. In M. Thomas & H. Reinders (Eds.), *Contemporary Task-Based Language Teaching in Asia* (pp. 32–50). Bloomsbury Academic.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2019). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283–297. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.018>

GAMIFICAREA – INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDAREA MATEMATICII

Prof.înv. primar Trofin Ana-Maria

Școala Gimnazială „Constantin Platon” Bacău

În contextul educației contemporane, gamificarea devine o strategie inovatoare menită să implice activ elevii în procesul de învățare. Folosirea mecanismelor și elementelor din jocuri în contexte educaționale contribuie la creșterea motivației, a implicării și a performanțelor școlare.

Gamificarea (eng. gamification) este procesul de integrare a elementelor ludice – puncte, niveluri, insigne, clasamente, recompense – în activități non-joc, precum lecțiile. Această metodă creează un cadru interactiv care stimulează curiozitatea și dorința de progres a elevului.

Beneficiile gamificării în educație:

- Crește motivația intrinsecă a elevilor;
- Îmbunătățește atenția și concentrarea;
- Oferă feedback imediat și clar;
- Încurajează colaborarea și competiția sănătoasă;
- Permite adaptarea lecțiilor la ritmul fiecărui elev.

Profesorii care aplică strategii de gamificare devin facilitatori ai învățării. Ei creează contexte de învățare atractive, folosind aplicații digitale, platforme educaționale sau chiar jocuri concepute manual. Inovația constă în capacitatea de a transforma o lecție obișnuită într-o aventură educațională.

Exemple de aplicare a gamificării în predare

Gamificarea poate fi aplicată cu succes la toate nivelurile educaționale și la toate disciplinele. Exemple concrete includ:

- Platforme educaționale gamificate, precum Kahoot!, Classcraft, Quizizz sau Wordwall.
- Sisteme de punctaj și niveluri în clasă, unde elevii primesc puncte pentru teme, participare sau comportament pozitiv.
- Jocuri de rol în care elevii „devin” personaje istorice, oameni de știință sau detectivi literari.
- Escape rooms educaționale – activități interactive în echipă în care rezolvarea unor sarcini duce la „evadare”.

Cadrele didactice au un rol esențial în implementarea eficientă a gamificării. Profesorul nu este doar un organizator al lecției, ci un arhitect al învățării, care:

- Concepe scenarii atractive și semnificative pentru elevi;
- Alege mecanisme de joc adaptate vârstei și competențelor;
- Monitorizează progresul și asigură echilibrul între distracție și obiective educaționale;
- Creează un climat pozitiv, în care toți elevii să se simtă valorizați.

Gamificarea, ca orice metodă, are și limite:

- Poate induce superficialitate dacă este utilizată excesiv sau fără un obiectiv pedagogic clar;
- Unii elevi pot deveni dependenți de recompense externe;
- Este necesar un efort considerabil de pregătire din partea profesorului;
- Necesită acces la tehnologie și timp pentru planificare.

Cu toate acestea, printr-o implementare atentă și echilibrată, gamificarea poate transforma fundamental procesul educațional.

Exemplu de aplicare a jocului în ciclul primar

Într-o lecție de matematică la clasa a III-a, elevii pot fi provocați să rezolve exerciții pentru a câștiga puncte sau pentru a avansa într-un „tur virtual în lumea numerelor”. Fiecare misiune matematică le aduce recompense simbolice, încurajând implicarea și rezolvarea sarcinilor cu entuziasm.

Fișă de lucru – Matematică, clasa a III-a

Tema: Operații cu numere naturale

Scop: Consolidarea abilităților de calcul prin activități ludice și colaborative.

Activitatea 1 – Vânătoarea de comori matematice

Fiecare elev primește un „cufăr cu comori” (fișă cu exerciții). Pentru fiecare exercițiu rezolvat corect, elevul primește o monedă (autocolant). Elevul care adună cele mai multe monede devine „Maestrul numerelor”.

Exemple de exerciții:

1. $245 + 127 =$

2. $682 - 359 =$

3. $138 + 249 =$

4. $900 - 478 =$

Activitatea 2 – Jocul scutierilor

Elevii sunt împărțiți în 2 echipe. Fiecare echipă primește câte o „hartă de luptă” cu exerciții. La fiecare răspuns corect, scutierul echipei avansează un pas pe tabla de joc. Echipa care ajunge prima la castel câștigă.

Exemple de exerciții:

1. $314 + 205 =$

2. $600 - 321 =$

3. $157 + 146 =$

4. $800 - 476 =$

Activitatea 3 – Răspunde și alege o provocare

Elevii extrag un bilețel cu un exercițiu și, dacă îl rezolvă corect, aleg o provocare:

- mimează un număr;
- spune o ghicitoare despre o cifră;
- creează o adunare cu rezultat 300.

Jocul aduce un plus de valoare procesului instructiv-educativ. Prin utilizarea elementelor de joc, elevii devin mai activi, mai implicați și mai motivați. În plus, profesorul are oportunitatea de a crea lecții dinamice, centrate pe elev și adaptate nevoilor generației digitale.

Gamificarea reprezintă o oportunitate valoroasă de a transforma actul predării într-o experiență captivantă, relevantă și eficientă. Ea susține învățarea activă, dezvoltarea de competențe și implicarea autentică a elevilor. Într-o lume educațională în schimbare, profesorul inovator nu doar că predă, ci inspiră, motivează și construiește lecții care rămân memorabile.

Bibliografie

Prensky, M., Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill Education, 2001

Gee, J. P., What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, 2003

Zichermann, G., & Cunningham, C., Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, 2011

Huizinga, J., Homo Ludens, Studiu asupra funcției sociale a jocului, Editura Humanitas, 2001

Gros, B., Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. Journal of Research on Technology in Education, 2007

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 2013

Kapp, K. M., The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012

Didactic.ro – <https://www.didactic.ro> (resurse educaționale, studii de caz, fișe didactice privind utilizarea jocurilor în clasă)

edu.ro – Portalul Ministerului Educației din România (informații despre inovație și politici educaționale)

eLearning România – <https://www.elearning.ro> (articole și studii despre gamificare în educația online)

Interdisciplinaritatea prin joc – o abordare modernă a învățării

Prof. Tudor Alina

Liceul Teoretic „George Emil Palade”

Județul Constanța

Interdisciplinaritatea presupune colaborarea între mai multe domenii de cunoaștere, depășind simpla comunicare de idei și ajungând până la integrarea noțiunilor fundamentale – concepte, metode, limbaje și direcții de cercetare.

Pentru a introduce cu succes această abordare în educație, este esențială o reorganizare a conținuturilor școlare, a planurilor de învățământ și a manualelor, ținând cont de legăturile posibile și necesare între discipline. Promovarea interdisciplinarității trebuie să se pleze pe specificul sistemului educațional actual și să se coreleze cu alte principii moderne de predare.

Un mijloc ideal pentru a susține interdisciplinaritatea la vârstele mici este jocul. Fiind o activitate naturală pentru copil, jocul contribuie decisiv la dezvoltarea psihică, facilitând acumularea de cunoștințe într-un mod plăcut și motivant. El devine un instrument prin care învățarea capătă sens și atractivitate.

Jocul oferă contexte de învățare noi, încurajează cooperarea și transferul de cunoștințe între discipline, dezvoltă gândirea creativă și promovează lucrul în echipă. Fiind o activitate fără presiunea pedepselor sau a constrângerilor, stimulează implicarea activă a copilului.

Așa cum spunea Erich E. Geissler, dacă activitățile instructive sunt transmise într-o formă ludică, ele devin mai atractive, iar elevul participă cu plăcere și interes, deoarece se simte implicat într-un joc și nu într-o sarcină impusă.

Acest tip de joc îmbină elemente din mai multe discipline – de obicei trei sau patru – într-o structură unitară, axată pe învățare prin experiență practică. Astfel, se ating obiective formative importante: dezvoltarea gândirii logice, a capacității de observație și a deprinderilor de muncă eficientă.

Deși presupune respectarea unor reguli, disciplina impusă de joc este acceptată de copii ca firească, contribuind la un echilibru între cerințele activității și motivația interioară de participare.

În școală, jocul devine un instrument de explorare, o punte între imaginație și realitate. Prin el, copilul descoperă cu bucurie lumea înconjurătoare, iar învățarea capătă sens și emoție. În joc,

elevii aplică diverse operații mentale – analizează, clasifică, interpretează – toate într-un cadru agreabil.

Prin jocurile interdisciplinare, elevii sunt mai motivați, se implică cu entuziasm și învață într-un mod autentic. Elementele ludice înlătură plictiseala, stimulează curiozitatea și fac învățarea mai eficientă. Lecțiile care includ aceste jocuri stimulează spiritul de echipă și creează o atmosferă pozitivă în clasă.

Așa cum remarca Maria Montessori, nu putem pregăti copiii doar pentru prezent, ci trebuie să-i învățăm să se adapteze, să fie flexibili. Jocul, prin natura sa, răspunde acestei nevoi. Pentru ca o activitate didactică să fie percepută ca joc, trebuie să conțină elemente surprinzătoare, interactive și relaxante. Jocul scoate în evidență personalitatea copilului și dezvoltă gândirea independentă.

În primii ani de școală, jocul rămâne o activitate fundamentală. Herbart avertiza că plictiseala este un pericol major în educație – iar jocul o combate eficient. Folosit în toate etapele lecției – de la recapitulare la evaluare – jocul stimulează interesul și facilitează acumularea cunoștințelor. Bruner spunea că orice concept poate fi predat unui copil dacă este prezentat într-o formă potrivită vârstei lui. Jocul oferă exact acest cadru flexibil, accesibil și motivant.

Jocul facilitează tranziția de la grădiniță la școală, unde învățătura devine activitatea principală. El ajută copiii timizi să capete curaj, încredere și rapiditate în răspunsuri. Îmbinarea elementelor instructive cu cele distractive generează emoții pozitive și implicare afectivă.

Activitatea ludică este percepută ca firească, naturală, nu ca o sarcină impusă. Elementele definitorii – surpriza, competiția, simularea – stimulează rezolvarea creativă de probleme și cultivă gândirea critică.

Jocurile didactice sunt concepute pentru a susține procesul educațional și sunt adaptate conținutului diferitelor discipline. Ele pornesc de la cunoștințele deja acumulate și pun accentul pe procesul de rezolvare, nu doar pe rezultat. Acest lucru încurajează implicarea intelectuală și emoțională a elevilor.

Activitățile școlare trebuie să fie spontane, să susțină dezvoltarea gândirii independente și a curiozității. Jocul este o formă de înțelepciune și o expresie a bucuriei de a învăța. El creează punți între discipline, între copii și lume, oferind cadrul ideal pentru o învățare vie, motivantă și profundă.

Bibliografie:

1. Chateau Jean - „Copilul și jocul”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1967;
2. Crenguța- Lăcrămioara Oprea- „Pedagogie- Alternative metodologice interactive”, București, Editura Universității din București, 2003;
3. Piaget J.- „Psihologia inteligenței”, Ed. Științifică, București, 1965;
4. Sima Ioan, Petruțiu Roxana, Sima Mihai- „Psihopedagogie”, vol. I, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998.;
5. Verza Emil, Verza Florin Emil- „Psihologia vârstelor”, Editura Pro Humanitate, București, 2000.

Gamificarea și impactul emoțional asupra elevului

Prof. Tudorahe-Marin Viorica

Școala Gimnazială "Dimitrie sturdza" Tecuci

Teorie: gamificarea stimulează eliberarea de dopamină prin elemente de joc (recompense, provocări), crescând implicarea și satisfacția.

Psihologie aplicată: tehnologiile care includ gamificarea (ex. Kahoot, Classcraft) transformă învățarea într-un proces mai plăcut și mai puțin stresant. Elementele de joc reduc anxietatea și cresc motivația pentru învățare.

Gamificarea în școli și educație reprezintă aplicarea mecanismelor și elementelor de design din jocuri în contexte educaționale pentru a crește implicarea, motivația și performanța elevilor. Aceasta se bazează pe ideea că învățarea poate deveni mai captivantă și eficientă atunci când utilizează caracteristici care fac jocurile atractive.

Elemente esențiale ale gamificării în educație:

1. **Puncte și recompense:** Elevii pot câștiga puncte pentru realizarea unor sarcini, care pot fi schimbate în recompense (cum ar fi insigne sau privilegii).
2. **Insigne și trofee:** Acestea oferă recunoaștere pentru atingerea anumitor obiective, încurajând un sentiment de realizare.

Clasamente și competiții: Elevii pot concura între ei sau cu ei înșiși, promovând spiritul competitiv și dorința de a progresa.

4. **Niveluri și progres:** Învățarea este structurată în etape sau niveluri, oferind un parcurs clar și recompense pentru fiecare progres realizat.
5. **Narațiune și storytelling:** Lecțiile pot fi integrate într-o poveste captivantă, care să implice elevii într-un mod emoțional.
6. **Feedback imediat:** Elevii primesc răspunsuri rapide pentru acțiunile lor, ceea ce îi ajută să corecteze greșelile și să învețe mai eficient.

Beneficiile gamificării în educație

1. **Crește atenția și motivația:** Elevii sunt mai motivați să participe la activități care sunt percepute ca fiind distractive și pline de provocări.
2. **Îmbunătățește retenția informației:** Activitățile interactive ajută la învățarea pe termen lung.
3. **Dezvoltă abilități sociale și de colaborare:** Prin jocuri de echipă și competiții, elevii învață să lucreze împreună.

4. **Personalizează învățarea:** Gamificarea permite adaptarea ritmului de învățare la nevoile individuale ale elevilor.

5. **Promovează reziliența:** Jocurile încurajează elevii să încerce din nou după un eșec, dezvoltând o mentalitate de creștere.

Provocări ale gamificării în educație

1. **Risc de superficialitate:** Dacă gamificarea se concentrează prea mult pe recompense externe, elevii pot pierde interesul pentru învățare în sine.

2. **Gestionarea inegalităților:** Unii elevi pot excela în activitățile de tip joc, în timp ce alții se pot simți marginalizați.

3. **Timpul și resursele:** Implementarea unor soluții de gamificare necesită efort, timp și uneori investiții financiare.

4. **Dependența de competiție:** Uneori, competiția poate descuraja elevii care nu performează la fel de bine.

Exemple de gamificare în educație:

1. **Platforme educaționale gamificate:** Kahoot!, Classcraft sau Duolingo folosesc mecanisme de joc pentru a face învățarea mai interactivă.

2. **Jocuri educaționale:** Elevii învață concepte complexe prin jocuri care integrează matematica, știința, istoria sau alte materii.

3. **Proiecte bazate pe misiuni:** Elevii rezolvă sarcini tematice în cadrul unei povești mai mari (ex. „Salvează planeta” pentru lecții de ecologie).

Exemple de jocuri educaționale:

Jocuri pentru limbi străine

- **Duolingo:** Aplicație interactivă care ajută utilizatorii să învețe limbi străine prin exerciții bazate pe vocabular, gramatică și pronunție.
- **Wordscapes:** Joc de formare a cuvintelor care îmbunătățește vocabularul și gândirea logică.
- **Kahoot!:** Platformă de quiz-uri utilizată pentru testarea și consolidarea cunoștințelor de limbă străină.

Jocuri pentru matematică

- **Prodigy Math Game:** Un joc de aventură în care copiii rezolvă probleme matematice pentru a câștiga bătălii.

- **DragonBox:** Seria de jocuri care introduce concepte matematice precum algebra și geometria prin puzzle-uri vizuale.
- **Math Playground:** O platformă cu jocuri interactive pentru exersarea aritmeticii, algebrei și gândirii logice.

Jocuri pentru științe

- **Kerbal Space Program:** Joc care încurajează învățarea fizicii și ingineriei spațiale prin construirea și gestionarea propriilor nave spațiale.
- **The Magic School Bus: Oceans:** Joc care explorează ecosistemele marine și concepte științifice de bază.
- **Human Resource Machine:** Un joc care introduce principiile programării și logicii.

Jocuri pentru geografie și istorie

- **GeoGuessr:** Joc în care utilizatorii trebuie să identifice locații din întreaga lume pe baza imaginilor din Google Street View.
- **Civilization VI:** Un joc de strategie care învață despre istorie, cultură, dezvoltare socială și economie.
- **Mission US:** Jocuri interactive care plasează jucătorii în contexte istorice, cum ar fi Revoluția Americană.

Jocuri pentru creativitate și colaborare

- **Minecraft: Education Edition:** Versiunea educațională a popularului joc Minecraft, folosită pentru a învăța matematică, științe, artă și abilități de colaborare.
- **LittleBigPlanet:** Joc de aventură care dezvoltă creativitatea prin proiectarea propriilor niveluri de joc.
- **Toca Builders:** O platformă unde copiii pot construi lumi virtuale, dezvoltând imaginația și abilitățile motorii.

Jocuri pentru dezvoltarea gândirii logice și programării

- **Code.org (Hour of Code):** Platformă care oferă jocuri pentru învățarea programării, inclusiv jocuri tematice cu personaje precum Anna și Elsa din Frozen.
- **Lightbot:** Joc puzzle care introduce conceptele de bază ale programării.

- **Scratch:** Un limbaj de programare vizual pentru copii, care permite crearea propriilor jocuri și povești interactive.

Jocuri pentru educația civică și ecologie

- **SimCity:** Joc de simulare urbană care îi învață pe elevi despre dezvoltare economică, mediu și planificare urbană.
- **Eco:** Joc de colaborare care încurajează elevii să gestioneze resursele naturale într-o lume virtuală fără a distruge mediul.
- **Save the Earth:** Joc educațional care învață despre schimbările climatice și sustenabilitate.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA PRIMARĂ: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

TUDORAN Steluța-Fani
Școala Gimnazială „Nicolae Iorga” Slatina, Olt

Rezumat

Articolul analizează utilizarea gamificării în procesul didactic la nivelul învățământului primar, pornind de la fundamente teoretice și continuând cu modele aplicabile, cercetări comparative și exemple de bună practică. Se evidențiază contribuția gamificării la creșterea motivației, a implicării și a performanței elevilor.

Lucrarea se adresează cadrelor didactice și cercetătorilor interesați de metode inovatoare în educația timpurie.

Cuvinte-cheie

gamificare, educație primară, motivație, învățare activă, pedagogie digitală

Introducere

Educația contemporană pune accent pe învățarea activă, centrată pe elev, iar gamificarea reprezintă o strategie eficientă pentru a răspunde acestor cerințe. Folosirea elementelor de joc în contexte educaționale aduce beneficii nu doar în ceea ce privește motivația, ci și în dezvoltarea competențelor transversale.

În ciclul primar, unde curiozitatea naturală este ridicată, iar atenția fluctuează frecvent, gamificarea contribuie la menținerea interesului și la îmbunătățirea relației elev-conținut.

Acest articol explorează teorii fundamentale, modele aplicabile, exemple practice și cercetări recente privind eficiența gamificării în procesul didactic primar.

Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea își are rădăcinile în mai multe teorii psihologice și pedagogice. Teoria autodeterminării (Deci & Ryan) afirmă că motivația intrinsecă este susținută de satisfacerea nevoilor psihologice fundamentale: autonomia, competența și relaționarea. Aceste nevoi pot fi satisfăcute prin activități gamificate, care oferă libertate de alegere, feedback pozitiv și oportunități de colaborare.

Un alt cadru important este teoria Flow (Csikszentmihalyi), care descrie starea de implicare profundă atunci când provocările sunt echilibrate cu abilitățile elevului. Activitățile gamificate pot facilita intrarea în „flux”, mai ales când sunt adaptate nivelului de dezvoltare cognitivă al copiilor.

Din perspectivă behavioristă, Skinner a evidențiat rolul întăririlor pozitive (recompense, feedback), care pot fi observate în sistemele de punctaj, insigne, clasamente sau provocări utilizate în mediile gamificate. Combinarea acestor teorii oferă un cadru complex pentru proiectarea didactică modernă.

Modele de gamificare aplicabile în ciclul primar

Diversitatea modelelor de gamificare oferă cadrelor didactice multiple abordări adaptabile în funcție de contextul educațional. Trei dintre cele mai relevante modele sunt:

- Modelul Octalysis (Yukai Chou): propune opt factori motivaționali, grupați în motivații „albe” (pozitive) și „negre” (reactive). În clasele primare, se pot aplica prin misiuni atractive, avataruri, sisteme de progres sau povestiri interactive.
- Framework-ul MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics): permite analiza și proiectarea experiențelor gamificate pornind de la mecanici (ex. puncte, reguli), dinamici (ex. cooperare, rivalitate) și estetici (ex. povestea, vizualul). În clasele primare, acest model sprijină învățarea prin joacă organizată și feedback motivant.
- Modelul celor patru tipuri de jucători (Bartle): identifică jucători de tip Explorer, Achiever, Socializer, Killer – util pentru personalizarea sarcinilor și crearea unor activități care răspund motivațiilor diferite ale elevilor.

Adaptarea acestor modele trebuie să țină cont de vârsta elevilor, capacitatea de abstractizare, contextul socio-cultural și resursele disponibile.

Cercetări comparative și studii de caz în educația primară

Literatura de specialitate include numeroase cercetări care validează eficiența gamificării în educația primară. Studiile comparative realizate la nivel european și global subliniază impactul pozitiv asupra participării active, motivației și retenției informației. Un exemplu este meta-analiza realizată de Hamari et al. (2014), care demonstrează că experiențele gamificate au un impact pozitiv general, dar variabil în funcție de implementare.

În România, studii recente arată că folosirea platformelor precum Wordwall, Quizziz sau Kahoot în lecții de matematică și limba română a crescut nivelul de implicare a elevilor. De exemplu, o cercetare desfășurată în cadrul programului CRED (2021) a arătat că elevii din ciclul

primar răspund pozitiv la utilizarea de insigne digitale, provocări tematice și clasamente non-competitive.

Un studiu de caz realizat la o școală gimnazială din Cluj a analizat impactul unei unități didactice gamificate la clasa a III-a. Elevii au fost încurajați să participe la „aventuri matematice” cu personaje și misiuni. Rezultatele au indicat o creștere semnificativă a participării, a colaborării în grupuri și a progresului în învățare.

Aceste cercetări confirmă faptul că gamificarea nu este doar un trend, ci un instrument eficient de sprijinire a învățării profunde.

Aplicații practice și exemple de activități gamificate

Gamificarea poate fi implementată atât în activități de predare frontală, cât și în contexte blended sau online. Exemple de activități:

- Lecții tematice gamificate: „Călătoria prin Carpați” (geografie), „Detectivul ortogramelor” (limba română), „Aventurile cifrelor” (matematică).
- Sistem de recompensare: puncte, insigne, „bancă de timp” pentru activități extra.
- Clasamente personalizate care pun accent pe efort, colaborare și progres, nu pe competiție dură.
- Utilizarea de personaje/avataruri (ex. Călătorul Carpatin) pentru a ghida elevii prin unități tematice.
- Integrarea de aplicații digitale: Wordwall, Genially, Educandy, LearningApps, Padlet.

Cadrele didactice trebuie să proiecteze aceste activități cu atenție, astfel încât ludicul să sprijine obiectivele de învățare și să fie accesibil tuturor elevilor, indiferent de stilul cognitiv sau nivelul de pregătire.

Concluzii

Gamificarea este o strategie didactică eficientă și adaptabilă, care valorifică motivația naturală a copilului și creează medii de învățare atractive și dinamice. Ea contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie, a spiritului de echipă, a creativității și a încrederii în sine.

Pentru cadrele didactice din învățământul primar, gamificarea oferă o oportunitate de a transforma rutina educațională într-un proces captivant, bazat pe feedback constructiv și progres vizibil.

Implementarea eficientă presupune formare continuă, planificare strategică și o abordare

centrată pe nevoile elevilor. Gamificarea nu este un scop în sine, ci un mijloc prin care putem construi o educație relevantă și incluzivă.

Bibliografie

Deci, E., Ryan, R., *Self-Determination Theory*, Guilford Press, New York, 1985.
Csikszentmihalyi, M., **Flow: The Psychology of Optimal Experience**, Harper & Row, New York, 1990.

Chou, Y., *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*, Octalysis Group, 2015.

Werbach, K., Hunter, D., *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, Philadelphia, 2012.

Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H., *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, Hawaii International Conference, 2014.

Seaborn, K., Fels, D., *Gamification in theory and action: A survey*, Computers in Human Behavior, Elsevier, 2015.

Pătulea, C., *Gamificarea în procesul instructiv-educativ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2021.

Burduș, D., *Motivație și joc în educația timpurie*, Editura Paralela 45, Pitești, 2020.

Promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional, prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare

Autor: Prof. pentru învă. primar Țurcanu Aneta

Instituție: Școala Gimnazială Budila

Rezumat

Gamificarea reprezintă o direcție inovatoare în procesul educațional contemporan, având potențialul de a transforma activitatea didactică prin integrarea elementelor ludice și tehnologice. Acest referat analizează rolul gamificării în stimularea motivației elevilor, creșterea gradului de implicare și îmbunătățirea performanțelor școlare. Sunt prezentate fundamentele teoretice ale gamificării, platformele digitale utilizate în educație și beneficiile demonstrate științific, precum și provocările care trebuie gestionate pentru o aplicare eficientă.

Introducere

Schimbările profunde din societatea informațională au determinat reconfigurarea procesului educațional. Elevii de azi sunt „nativi digitali”, crescuți într-un mediu dominat de tehnologie, unde atenția și motivația se câștigă prin interactivitate, stimulare vizuală și feedback imediat. În acest context, gamificarea s-a conturat ca o soluție viabilă pentru revitalizarea procesului de predare-învățare, prin transpunerea principiilor jocurilor în activitatea didactică. Aceasta nu înseamnă „a transforma lecția într-un joc”, ci a folosi mecanismele jocurilor pentru a atinge obiective educaționale reale.

Fundamente teoretice

Gamificarea este susținută de teorii relevante din domeniul psihologiei educației:

- Teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985) subliniază importanța autonomiei, competenței și relaționării sociale în dezvoltarea motivației intrinseci.
- Teoria fluxului (Csikszentmihalyi, 1990) explică modul în care implicarea maximă apare

atunci când provocările sunt echilibrate cu abilitățile și elevul primește feedback constant.

- Teoria învățării experiențiale (Kolb, 1984) afirmă că învățarea eficientă are loc prin experiențe concrete, urmate de reflecție și aplicare practică.

Platforme digitale pentru gamificare

Integrarea tehnologiei în educație facilitează aplicarea gamificării prin platforme interactive care combină elemente de joc cu instrumente didactice. Printre cele mai utilizate se numără:

- Kahoot! – platformă de quiz-uri dinamice, folosită pentru evaluare formativă și recapitulare.
- Quizizz – permite testare interactivă cu ritm individual, cu opțiuni de gamificare prin avataruri și puncte.
- Wordwall – oferă jocuri educaționale (perechi, roata norocului, labirint) adaptabile oricărui conținut.
- Classcraft – transformă clasa într-o comunitate de joc de rol, în care elevii câștigă puncte pentru comportamente pozitive și învățare.
- Minecraft Education Edition – un mediu creativ în care elevii învață prin proiecte colaborative.
- Duolingo – model consacrat de gamificare pentru învățarea limbilor străine, bazat pe puncte, niveluri și recompense.

Beneficiile gamificării

Literatura de specialitate și studiile empirice arată că gamificarea contribuie la:

- creșterea motivației școlare, atât intrinsece, cât și extrinsece;
- îmbunătățirea atenției și reținerii informației;
- consolidarea gândirii critice și a colaborării între elevi;
- dezvoltarea autonomiei și a responsabilității în învățare;
- stimularea unui climat educațional pozitiv, bazat pe recompense și încurajare.

Provocări și limitări

Gamificarea nu este o metodă universal valabilă și presupune anumite riscuri:

- risc de superficializare a conținutului dacă jocul devine scop în sine;
- accent excesiv pe competiție în detrimentul colaborării;
- dependență de recompense extrinseci, care poate diminua motivația intrinsecă;
- bariera digitală în școlile cu acces tehnologic redus;
- necesitatea formării cadrelor didactice în utilizarea platformelor și design-ul lecțiilor gamificate.

Concluzii

Gamificarea este o strategie educațională complexă, cu rezultate dovedite în creșterea calității actului didactic. Prin integrarea elementelor ludice și a platformelor digitale interactive, se poate obține un mediu de învățare atractiv, participativ și eficient. Cu toate acestea, succesul gamificării depinde de capacitatea profesorului de a o integra inteligent, în funcție de obiectivele curriculare și contextul educațional specific. Promovarea gamificării nu înseamnă renunțarea la conținutul științific, ci transformarea modului în care acesta este transmis, receptat și aplicat.

Bibliografie

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. HICSS.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
- Deterding, S., et al. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'. MindTrek.
- <https://kahoot.com/>
- <https://quizizz.com/>
- <https://wordwall.net/>
- <https://www.classcraft.com/>
- <https://www.duolingo.com/>
- <https://education.minecraft.net/>

GAMIFICAREA – PRIMUL PAS SPRE ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE

Anca Tureac,

Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” Cluj-Napoca

Teoria învățării prin joacă definește gamificarea ca un proces de utilizare a atributelor jocurilor în afara contextului jocului, pentru a influența atitudini și comportamente legate de învățare.¹

De altfel, ideea de a folosi jocul pentru a-i face pe copii mai atrași de învățare și pentru ca rezultatele învățării să fie optime nu este nouă, ea fiind luată în considerare încă din perioada Antichității, de către Platon. Ulterior, Comenius, unul dintre primii susținători ai educației universale, considera că învățarea trebuie să se petreacă și în afara zidurilor școlii, în viața cotidiană².

Mai aproape de vremurile noastre, Maria Montessori a dezvoltat chiar o metodă de învățare bazată pe jocuri, iar Huizinga a studiat această teorie a jocului, stabilind anumite caracteristici ale acestuia, în cartea sa, intitulată *Homo Ludens*.

În învățământul formal, jocul ocupă un loc primordial la grădiniță, unde programul preșcolarilor se bazează foarte mult pe joc, urmând ca în clasa pregătitoare acesta să piardă din importanță, iar în învățământul primar acesta să apară doar sporadic, lăsând locul altor metode de învățare.

Acestea fiind constatate, vom continua prin a discuta despre importanța jocului în învățarea limbilor străine la nivelul ciclului primar.

Atunci când se începe studiul unei limbi străine de la nivelul clasei pregătitoare, când copilul are cel mult vârsta de 6 – 7 ani, este foarte important ca micii învățăței să nu perceapă acest parcurs educațional ca pe o corvoadă, mai ales că, la acest moment, ei nu știu să scrie, iar vocabularul lor, chiar și în limba maternă, este încă relativ limitat.

¹ R. N. Landers, "Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning," *Simul. Gaming*, vol. 45, no. 6, pp. 752–768, Dec. 2014, DOI: 10.1177/1046878114563660, menționat de Nadja Zaric, Rene Roepke, Vlatko Lukarov, Ulrik Schroeder, Gamified Learning Theory: The Moderating role of learners' learning tendencies in International Journal of Serious Games, Volume 8, Issue 3, September 2021, p. 71

² https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Didactic

Astfel, caracterul ludic al orelor de limbă străină este foarte important, însă trebuie ținut cont de specificul limbii străine ce urmează a fi învățată, deoarece structura limbilor diferă, iar jocurile nu pot fi universale, ci trebuie adaptate acestor aspecte specifice.

Limba engleză este, din acest punct de vedere, o limbă care se pretează bine la a fi introdusă prin joc, datorită simplității gramaticii sale și a faptului că substantivele nu au genuri.

Spre deosebire de engleză, germana sau spaniola sunt limbi care necesită o mai mare atenție atunci când sunt învățate, deoarece au structuri gramaticale mult mai complexe, precum și genuri ale substantivelor, care, uneori diferă de cele din limba română, astfel că, dacă la engleză ne permitem să arătăm un flashcard reprezentând imaginea unui măr, pe care elevul să îl denumească, folosind articolul hotărât ("the apple") sau pe cel nehotărât („an apple”) sau, pur și simplu, pronunțând substantivul "apple", la limba germană e obligatoriu ca răspunsul așteptat să fie "der Apfel", iar în spaniolă - "la manzana", iar dacă cerem elevului să traducă cuvântul „zi” în engleză, atunci el ne va răspunde "day" sau "the day" („ziua”), dar în germană va trebui să spună "der Tag", iar în spaniolă - "el dia". E foarte important ca la germană și spaniolă cuvintele să fie învățate de la început cu articolul hotărât aferent, deoarece, ulterior, e destul de greu de asociat articolul la cuvânt, pentru că unele nu seamănă deloc cu ceea ce avem în limba română.

Pornind de la aceste exemple, putem evidenția faptul că este foarte important ca micii elevi să înceapă învățarea corect, deoarece, dacă articolul hotărât în engleză este universal "the", în germană sau spaniolă, formele acestuia diferă în funcție de gen ("der", "die", "das" - în germană - sau "el" și "la" - în spaniolă), fapt care poate provoca confuzii, deoarece nu se poate explica logic unui copil (aflat la această vârstă) motivul pentru care în limba română „ziua” este un substantiv feminin, iar în germană și spaniolă, acest substantiv are genul masculin, la fel ca și substantivul "măr" (ne referim aici la fruct), care în limba română este de genul neutru, în germană este substantiv masculin, iar în spaniolă este substantiv feminin.

Acestea sunt câteva exemple de cuvinte uzuale pe care elevii le vor cunoaște de la cea mai fragedă vârstă școlară, indiferent de ce limbă vor învăța, astfel încât se recomandă învățarea lor corectă de la bun început, evitându-se forma nearticulată, pentru a nu fi tentați ulterior a le încurca.

Utilizarea jocurilor în învățarea limbii engleze la nivel de clasa pregătitoare și clasa I este benefică pentru dezvoltarea vocabularului și pentru dezvoltarea corectă a pronunției cuvintelor, fiind cunoscut faptul că limba engleză este o limbă simplă din punct de vedere gramatical, însă se poate spune că își ia revanșa la nivel de scriere și de pronunție a cuvintelor.

Pentru clasa pregătitoare până la clasa a II-a se poate opta pentru cartonașe cu obiecte pe care elevii să le recunoască și pe baza lor să își formeze o pronunție cât mai apropiată de cea originală a limbii engleze. Aceste cartonașe de altfel se găsesc în format fizic, sunt de dimensiunea unor cărți de joc pe diverse teme (fructe, animale etc.), iar elevii ar putea fi solicitați să tragă o carte și să spună denumirea în limba engleză a imaginii pe care o vede.

Astfel rolul acestor jocuri la nivel de clasa pregătitoare și clasa I este de a înțelege și produce mesaje orale scurte, iar în clasa a II-a de a scrie și a înțelege mesaje scrise scurte.

În prealabil se va folosi o prezentare powerpoint sau un filmuleț, unde aceste imagini apar iar denumirea lor este spusă de către profesor sau în cazul ideal de un vorbitor nativ.

Jocul acesta poate fi introdus la început fără reguli, iar gradual să apară și reguli, astfel să apară o limită de timp în care elevii să recunoască un anumit număr de cartonașe. Pentru cei care greșesc se pot introduce și ”pedepse”, astfel dacă greșește un cartonaș să tragă altul în schimb în aceeași limită de timp.

La final se vor da și recompensele, insigne sau puncte ținând cont de viteza cu care elevii au răspuns sau de pronunția cât mai apropiată de cea reală. Această ierarhizare nu are scopul de a anula acțiunile celor mai slabi, ci de a-i încuraja să participe din nou și de a-și îmbunătăți performanțele și evident să-i încurajeze pe cei buni să devină și mai buni.

De la clasa a III-a se poate folosi un joc tip duolingo. Aceasta este una dintre cele mai populare platforme pentru învățarea limbilor străine, unde pentru răspunsuri corecte și trecerea de la un nivel la altul se primesc puncte, dar dacă se greșește de 5 ori folosirea jocului este blocată pentru o perioadă de timp până se refac ”viețile”. Această platformă are mai multe activități, astfel cei care o folosesc au itemi lacunari, au itemi de alegere, itemi de asociere, dar și povestioare pe care trebuie să le urmărească.

Totuși platforma duolingo este superficială, deoarece la multe întrebări cu răspunsuri la alegere, ea sugerează răspunsul, fără a pune în încurcătură utilizatorul, deoarece lângă cuvântul corect care trebuie completat, sunt alte cuvinte care nu au nicio legătură cu textul și nu trebuie cunoștințe foarte avansate pentru a realiza punctajul. De asemenea, la itemii lacunari, telefonul tinde să folosească funcția ”autocorrect”, dar uneori după alte idei decât ale celui care utilizează platforma, nu o dată scriind de la sine altceva decât se dorește. Pe lângă aceasta, apar și propoziții fără sens în care se dorește reactualizarea unor cuvinte sau structuri gramaticale, dar care nu-l ajută pe utilizator în formularea unei propoziții coerente în viața cotidiană.

Astfel, o platformă în care să se introducă conținuturile manualului ar fi indicată, iar elevii să aibă conturi pentru a o putea accesa. Necesită însă folosirea unui smartlab (pentru a crea condiții egale elevilor) și cunoștințe relativ bune de informatică pentru profesorul de engleză sau o colaborare cu un programator. Conținuturile trebuie să nu fie superficiale, astfel încât elevul să aibă parte de oarecare dificultate în completarea sarcinilor. De asemenea, ar fi ideal ca în contul elevului să nu fie opțiuni de autocompletare sau autocorectare a textului, astfel încât elevul să nu aibă parte de intervenția funcțiilor de completare automată și corecție ale calculatorului

în timpul utilizării platformei.

Odată cu trecerea la ciclul gimnazial, aceste jocuri trebuie reduse ca amploare, deoarece acolo elevii trebuie să știe deja să scrie corect în limba engleză, ceea ce este dificil, această limbă fiind una dintre cele mai atipice limbi, în care se regăsesc multe cuvinte omofone, de exemplu: "two", "to" și "too", în traducere "doi", "către", "la fel", care se pronunță toate "/tu:/", dar și omograme, de exemplu: "content", care se pronunță "/kɒn.tənt/", dacă se referă la "conținut", și "/kən'tənt/", dacă se traduce "mulțumit". Aceste subtilități trebuie însă înțelese după ce sunt parcurse texte cu un grad de dificultate progresiv mai mare, iar scrierea se recomandă a fi de mână, deoarece funcția "autocorrect" trebuie să ne ajute în redactarea unui text, nu să ne înlocuiască, mai ales că uneori nu o face cum trebuie.

Firește că și la nivel gimnazial și liceal se pot folosi aceste platforme de tip Duolingo, adaptate pe structura manualului, sau alte tipuri de jocuri, ca antrenament și în unele situații pentru o evaluare cu itemi obiectivi (lacunari, de asociere, cu răspuns adevărat/fals etc.).

Astfel, pentru a începe studiul unei limbi străine, în cazul școlărilor de vârstă mică, jocul este foarte adecvat, atât pentru a-i atrage spre studiul limbii respective, cât și pentru formarea și consolidarea cât mai eficientă a propriului lor vocabular. De asemenea, îi poate ajuta pe aceștia în învățarea scrierii cuvintelor și a citirii lor, însă odată cu creșterea în vârstă, ponderea acestor jocuri trebuie gradual redusă, fără a se renunța însă total la ele. Jocurile trebuie să fie foarte bine structurate, să aibă conținuturi corecte din punct de vedere științific, fiind totodată adecvate vârstei. Regulile jocului trebuie să fie bine stabilite și să crească în dificultate odată ce nivelul de cunoștințe al elevilor progresează.

Învățarea limbilor străine necesită anumite calități native, la fel ca muzica sau pictura, abilități pe care, dacă elevul nu le posedă, el nu va putea pronunța corect, însă va putea fi înțeles și va înțelege ceea ce i se spune. Așadar, ierarhizarea ar fi ideal a se face ținând cont de fiecare din

cele cinci competențe în stabilirea nivelului la care se află elevul: înțelegerea textului citit, înțelegerea textului audiat, producerea de mesaje scrise, producerea de mesaje orale și interacțiunea orală, cât și de toate la un loc.

Utilizarea jocurilor produce o competiție între elevi, ceea ce nu este neapărat ceva rău. Odată ce elevul termină școala și ajunge să lucreze într-o firmă, oricare va fi aceea, el va fi plătit pentru performanță, pentru modul în care se achită de sarcini, deoarece asta se cere de la orice angajat, în orice sistem - performanță. Utilizarea ierarhiilor în cadrul jocurilor ar trebui să-i ajute pe elevi să se cunoască mai bine, să știe să se autoevalueze și, în special, să fie fair-play.

BIBLIOGRAFIE

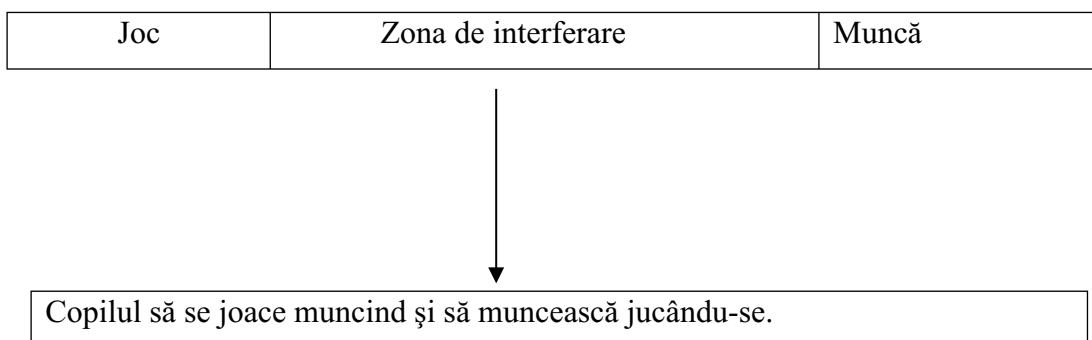
1. R. N. Landers, "Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning," *Simul. Gaming*, vol. 45, no. 6, pp. 752–768, Dec. 2014, DOI: 10.1177/1046878114563660, menționat de Nadja Zaric, Rene Roepke, Vlatko Lukarov, Ulrik Schroeder, Gamified Learning Theory: The Moderating role of learners' learning tendencies in International Journal of Serious Games, Volume 8, Issue 3, September 2021, p. 71
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Didactic
3. W. L. Bedwell, D. Pavlas, K. Heyne, E. H. Lazzara, and E. Salas, "Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning: An Empirical Study," *Simul. Gaming*, vol. 43, no. 6, pp. 729–760, Dec. 2012, DOI: 10.1177/1046878112439444
4. Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 1173-1182.
5. N. Zaric, V. Lukarov, U. Schroeder, " The Empirical Investigation of the Gamified Learning Theory", In: Games and Learning Alliance, Marfisi-Schottman et al., Springer Nature Switzerland AG, 2020 DOI: 10.1007/978-3-030-63464-3_13
6. Le, H., Schmidt, F. L., Harter, J. K., & Lauver, K. J. (2010). The problem of empirical redundancy of constructs in organizational research: An empirical investigation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 112, 112-125.
7. Kaplan B, Farzanfar R and Friedman RH. Personal relationships with an intelligent interactive telephone health behavior advisor system: a multimethod study using surveys and ethnographic interviews. *Int J Med Inform* 2003; 71: 33–41.

JOCUL DIDACTIC ȘI BUCURIA DE A ÎNVĂȚA

Prof. înv. primar Ungureanu Daniela

Școala Gimnazială "Constantin Brâncoveanu" Rm. Sărat

Intrarea în școală înseamnă pentru un copil trecerea de la un gen de activitate la altul, respectiv substituirea activității dominante de joc cu cea de muncă (învățătura). Cele două forme de activitate nu se exclud reciproc, din perspectiva dezvoltării ontogenetice ele ar putea fi considerate ca plasându-se una în continuarea celeilalte. Unele jocuri se apropie de muncă, după cum unele munci pot avea caracter ludic. Cu toate acestea ele nu se suprapun, diferențierea putându-se face atât din punct de vedere al finalității lor, cât și al factorilor psihologici implicați. Grafic relația dintre joc și muncă ar putea fi reprezentată astfel:



Cu toate teoriile emise asupra jocului (teoria surplusului de energie, teoria exercițiului pregătitor intrinsec, teoria atavismului, teoria psihanalitică), întrebarea „de ce se joacă copilul?” rămâne deschisă. De aici delimitarea cu greutate pentru a separa jocul de muncă și explicarea pe această bază a trecerii copilului de la o activitate liberă al cărui scop nu este altul decât plăcerea la o activitate impusă din exterior în virtutea unor cerințe, subordonarea în cea mai mică măsură a dorințelor sale, cât mai ales unor imperative sociale.

Cu toate acestea se poate spune , că din punct de vedere psihologic, jocul este motivat intrinsec, pe când munca (învățătura) este cel puțin la faza inițială, motivată predominant extrinsec. Jocul satisface anumite trebuințe, asigură plăcere și răspunde intereselor imediate ale

copilului. Tocmai de aceea în joc nu apare senzația de oboseală: plăcerea pe care o declanșează și întreține permanent favorizează continuarea sau reluarea jocului. Din contră, activitatea de muncă îi apare copilului ca ceva impus din exterior, fără trebuințe interne și fără să răspundă unor interese imediate.

Dacă jocul este rezultatul unui impuls și oferă în același timp câmp liber manifestării spontaneității, oferind copilului plăcere și satisfacție, activitatea de muncă apare ca o constrângere impusă de o autoritate externă, de cele mai multe ori fără nici-o legătură cu trebuințele și interesele lui momentane, ca atare nu declanșează plăcere și satisfacții personale. Jocul are particularitatea de a crea jucătorilor o dispoziție fericită, fiind predominant orientat de caracterul temporal al bunei dispoziții, în opoziție cu activitatea de muncă, predominant orientată de caracterul temporal al griii.

Deosebirea dintre joc și muncă nu se restrânge la substratul motivațional diferit al celor două situații. Analizate din perspectiva rezultatului se pot sublinia și alte aspecte. În joc, copilul întrezărește un rezultat imediat, care îi satisface anumite trebuințe și dorințe. Nu același lucru se întâmplă în activitatea de muncă. Pentru copil rațiunea ei nu este intrinsecă procesului ca atare, justificându-se doar prin rezultatul obținut. Ori, acest rezultat nu-i satisface pentru moment nicio trebuință și în consecință nu-i apare ca ceva necesar.

De cele mai multe ori rezultatul muncii (învățătura) se proiectează în timp, fapt care-i reduce mult din forța sa propulsivă. Strădania educatorului de a-l face pe copil să înțeleagă scopul muncii lui nu va putea suplini efectul rezultatului iminent al jocului. În esență deci, sensul muncii se întrezărește în rezultatele ei anticipate și conștientizate prin scopurile formulate.

Consecințele pedagogice ce se desprind din cele arătate mai sus ar putea fi concentrate în jurul a două idei principale: crearea condițiilor pentru trecerea treptată de la activitatea de joc la cea de învățare și îmbinarea lor potrivit principiului „copilul să se joace muncind și să muncească jucându-se.”

Învățătorul înlesnește adaptarea copilului la munca școlară dând un caracter de joc multor activități didactice desfășurate la începutul clasei I, în clasa a II-a și chiar în clasele a III-a și a IV-a. Astfel, conținutul serios al învățământului apare în forme atractive, asemănătoare jocului. Învățătorul are sarcina de a conduce pe copil nu numai în însușirea de cunoștințe, ci trebuie să-l facă să înțeleagă caracterul serios al activității școlare. Prin înțelegere și tact se formează la copil hotărul clar dintre joc și învățatură.

Integrarea organică a jocului în activitatea de învățare a școlarului mic este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalității copilului. Școlarul

mic trebuie să simtă că este acceptat așa cum este, că se dorește întâlnirea cu el, că vine la școală să desfășoare o activitate ce-i solicită efort în cooperare cu ceilalți copii, cu educatorul, într-o atmosferă de securitate, de bucurie și nu numai să reproducă, în competiție cu ceilalți ceea ce a învățat.

Învățarea prin efort personal și în grup, prin manifestarea independenței în acțiune, gândire și exprimare, prin folosirea largă a jocului didactic se poate instaura un climat propice conlucrării fructuoase. Între copii, în rezolvarea sarcinilor jocului, se crează o tonalitate afectivă, pozitivă, de înțelegere și exigență în respectarea regulilor și se stimulează dorința lor de a-și aduce contribuția proprie.

În joc, învățătorul poate sugera copiilor să încerce mai multe alternative, se poate integra în grupul de elevi în scopul clarificării unor direcții de acțiune sau pentru selectarea celor mai favorabile soluții.

Prin intermediul jocului didactic se pot asimila noi cunoștințe (informații), se pot verifica și controla anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi, se pot forma deprinderi de muncă intelectuală, se pot dezvolta capacități cognitive, afective și volitive, se pot educa trăsături ale personalității, se pot asimila modele și relații interpersonale, se pot forma atitudini și convingeri.

Copiii pot învăța să utilizeze bine informațiile, timpul, spațiul și materialele puse la dispoziție, li se poate dezvolta spiritul de observație, spiritul critic și autocritic, capacitatea anticipativ-predictivă, divergența și convergența gândirii, flexibilitatea și fluiditatea.

Manifestând creativitate, învățătorul va determina avântul libertății și creativității elevilor săi, va realiza echilibrul între preocupările pentru formarea gândirii logice, raționale și flexibile, fluide, creatoare, depășind înțelegerea îngustă, eronată, potrivit căreia libertatea de acțiune și creație a copiilor se dezvoltă spontan.

Aplicând cu pricepere jocul didactic, învățătorul trebuie și poate să valorifice unele din resursele formativ-educative ale acestuia în angajarea personalității copilului de a desfășura activități care solicită un efort susținut, dar într-o atmosferă de bună voie, de cooperare și înțelegere.

Învățarea este activitatea serioasă ce solicită efort voluntar pentru punerea în acțiune a disponibilităților interne ale psihicului. Efortul este mai ușor declanșat și susținut mai eficient când se folosesc resursele jocului, când între joc și învățare se întind punți de legătură.

Jocurile didactice folosite în orele de curs trebuie să fie accesibile, să aibă un caracter viou, dând posibilitatea învățătorului să solicite atenția voluntară, gândirea creatoare, memoria logică, observația. Ele satisfac în același timp și nevoia de mișcare a micului școlar.

Jocurile didactice, în majoritatea lor, au un element dinamic : întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu numai la cunoștințele lor, dar și la spiritul de disciplină, ordine, coeziune în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii, satisfacții.

Mănuindu-le cu îndemânare în momentele cele mai potrivite ale lecției, jocurile didactice pot fi instrumente minunate ale învățătorului care le poate transforma în ajutoare ale elevului atât în vederea însușirii temeinice a cunoștințelor cât și în formarea unor deprinderi de muncă intelectuală. Prin folosirea jocului în cadrul lecției, elevul este ținut încă în lumea de joc și poveste, dar în același timp realizează lucruri care cer efort intelectual.

Școlarul mic manifestă multă curiozitate. El trece treptat de la o curiozitate perceptivă la o curiozitate epistemică, adică apare necesitatea de a-și explica fenomenele, de a înțelege lumea, de a stabili relații între cauze și efecte. Este vârsta când se trece de la o gândire intuitivă la o gândire operativă. Atenția școlarului mic este instabilă. El obosește repede și de aceea este indicat ca perioadele care solicită atenția să fie alternate cu activitatea de înviorare, respectiv introducerea în activitate a unor jocuri.

Prin încărcătura lui afectivă, jocul asigură o antrenare mai deplină a întregii activități psihice. În joc, copilul este un adevărat actor și nu simplu spectator. El contribuie cu toate forțele lui la îndeplinirea sarcinilor jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică.

Lecțiile interesante, bogate în materiale intuitive și presărate cu jocuri didactice vor susține efortul copiilor, le va menține mai mult timp concentrată atenția, le va facilita formarea unor deprinderi de muncă intelectuală. Practica a dovedit că activitatea mentală a elevului, solicitată în lecție, poate deveni interesantă, accesibilă dacă este introdusă în joc.

Lumea jocului este lumea basmului vieții, lumea sublimă în visul și aspirațiile copilăriei. Jocul este mai mult decât anticamera lumii reale; este parte integrantă a ei. Ea se dezvoltă pentru fiecare individ în parte, odată cu înaintarea în vârstă, dar rămâne mai departe pentru copilăria veșnică.

Bibliografie:

1. Negreț-Dobridor, Ioan; Pânișoară, Ion-Ovidiu, „Știința învățării”, editura Polirom, Iași, 2005
2. Nicola, Ioan, „Tratat de pedagogie școlară”, Editura Aramis Print, București, 2003.
3. Jinga, Ioan; Istrate, Elena, „Manual de pedagogie”, Editura ALL, București, 2006.

GAMINGUL EDUCAȚIONAL – MOTOR DE TRANSFORMARE ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ MODERNĂ

Prof. Ungureanu Lavinia, Școala Profesională Specială „Sfântul Stelian” Botoșani

Într-o eră a digitalizării accelerate, educația are datoria nu doar să țină pasul cu tehnologia, ci să valorifice activ potențialul acesteia pentru a reinventa procesul de predare-învățare. Departe de a fi doar divertisment, jocurile digitale s-au dovedit a fi instrumente valoroase pentru creșterea motivației, dezvoltarea abilităților cognitive și formarea competențelor esențiale ale secolului XXI.

Pe lângă familiarizarea cu platforme digitale moderne și explorarea aplicațiilor inteligenței artificiale în educație, este adus în prim-plan gamificarea – nu ca un simplu trend, ci ca o strategie pedagogică eficientă care transformă sala de clasă într-un spațiu interactiv, captivant și relevant pentru elevii de astăzi.

Gamingul – un catalizator al învățării active și implicării autentice

Accentul este pus pe integrarea conceptului de gamificare în procesul educațional. Discuțiile teoretice despre abilitățile-cheie ale secolului XXI sunt completate cu exemple practice în care jocurile educative au devenit medii de antrenament pentru gândirea critică, colaborare și rezolvare de probleme. Jocuri cu coduri QR, provocări bazate pe mecanisme de recompensare și aplicații precum Skribbl au transformat teoria în practică, arătând cum elevii pot învăța în timp ce se distrează și se implică activ.

Gamificarea nu a fost doar un subiect de studiu, ci o metodă experimentată direct, oferind o înțelegere profundă a modului în care elementele ludice – misiuni, punctaje, avataruri, niveluri de dificultate – pot stimula motivația intrinsecă și autonomia elevului.

Jocul – punte între digital și experiențial

Îmbinarea activități digitale, fizice și creative, demonstrează că jocul educativ nu este limitat la mediul virtual. Activități precum jocul „Piramida” pun accentul pe asociere logică,

gândire strategică și reacție rapidă, într-un context colaborativ. Pe platformele online, jocurile educaționale sunt valorificate ca suport pentru dezvoltarea gândirii strategice, evidențiind modul în care provocările digitale stimulează învățarea prin acțiune și explorare.

Utilizarea unor instrumente vizuale precum Canva sau platforme de desen digital a demonstrat că învățarea bazată pe joc poate dezvolta simultan creativitatea, competențele digitale și exprimarea artistică.

Inteligența artificială și jocurile – un duo al viitorului educațional

Utilizarea responsabilă a inteligenței artificiale în educație este foarte importantă. Gamingul educațional a fost analizat în acest context: AI poate susține dezvoltarea jocurilor personalizate, adaptate nivelului fiecărui elev, și poate genera conținut interactiv care răspunde în timp real nevoilor acestuia. Aplicații precum Copilot sau ChatGPT sunt testate ca instrumente educaționale, demonstrând potențialul integrării AI în gamificare pentru a crea experiențe de învățare adaptive și captivante.

Metoda Flipped Classroom – când jocul continuă și dincolo de clasă

Flipped Classroom oferă o nouă perspectivă asupra modului în care jocurile pot fi folosite pentru pregătirea teoretică acasă, iar timpul din clasă poate fi dedicat explorării aplicative și ludice a conceptelor. Proiectele interdisciplinare, precum reinterpretarea artistică a imaginilor cu ajutorul AI, au arătat cum elementele jocului, ale creativității și ale tehnologiei se pot îmbina pentru a construi lecții memorabile și eficiente.

De la joc la creație digitală – dezvoltarea competențelor prin practică

Construirea de website-uri educaționale – un proces care a valorificat logica, creativitatea și competențele digitale dobândite pe parcurs, demonstrează modul în care gamingul poate fi parte integrantă a designului educațional digital.

Gamingul, o cheie pentru viitorul educației

Gamingul educațional s-a conturat ca un instrument esențial în dezvoltarea unor metode de predare moderne, centrate pe elev, pe implicare activă și pe competențe reale. Într-un peisaj educațional în transformare, gamingul educațional este nu doar o opțiune modernă, ci o necesitate pedagogică.

Bibliografie

1. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
3. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
5. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Integrating Technology in Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054.
6. Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). *The Flipped Classroom: A Survey of the Research*. 120th ASEE Annual Conference & Exposition

APLICAȚIA Kahoot.it

Prof., **Ungureanu Maria**, Colegiul Tehnic „Edmond Nicolau“, Focșani

Ne aflăm în plină revoluție multimedia, în care societatea a fost invadată de documente electronice (suport electronic pentru informații scrise și audiovizuale), platforme e-learning (învățământ electronic la distanță), cărți electronice (e-book) și biblioteci virtuale în care lectura se face cu mouse-ul.

Softul educațional poate reprezenta un instrument cu ajutorul căruia elevul să învețe prin explorare. Astfel, pot fi utilizate programe cu care elevii să scrie diferite texte literare sau să compună versuri, să realizeze aplicații pentru baze de date sau pentru a realiza un calcul tabelar. Elevii utilizează softul în mod activ pentru a rezolva mai multe sarcini de gândire, ceea ce duce la o învățare eficientă și durabilă. Profesorul este din nou cel care setează obiectivele învățării și fixează cadrul în care se desfășoară activitatea elevilor.

Crearea proiectelor multimedia este un alt mod de a utiliza calculatorul în cadrul procesului educativ. Pe de o parte, cadrele didactice pot fi cele care realizează prezentări multimedia și le proiectează în cadrul clasei, prezentând diferite conținuturi elevilor. Pe de altă parte, elevii pot fi cei care construiesc propriile prezentări multimedia ca proiecte la diferite discipline, susținându-le în fața profesorului și a elevilor din clasă.

Printre motivele utilizării dispozitivelor mobile în lecții se numără: larga răspândire a acestora în rândul elevilor (aproape fiecare elev are deja un smartphone sau/și o tabletă), obișnuința elevilor de a le folosi (elevii folosesc curent diferite aplicații pe smartphone-uri) și, nu în ultimul rând, dezvoltarea foarte mare a aplicațiilor educaționale care, odată instalate pe tablete sau smartphone-uri, pot fi folosite independent de conexiunea la internet. Unul dintre cele mai importante motive ale utilizării acestor dispozitive este legat tocmai de mobilitatea acestora, ele putând fi folosite în orice sală de clasă, nu numai în laboratorul de informatică, sau pot fi folosite și pentru activități în afara școlii. Ele permit elevilor să fie mai activi și mai autonomi în procesul de învățare, favorizând individualizarea și diferențierea învățării.

Printre provocările folosirii dispozitivelor mobile în școli se numără și dificultatea de a convinge elevii să le folosească în timpul orei numai în scop educațional. De asemenea, profesorii trebuie să pregătească foarte bine aceste activități, să atribuie elevilor sarcini clare și feed-back, să folosească aceste activități pentru a impulsiona elevii să devină activi și mai angajați în procesul învățării și a le facilita învățarea în contexte cât mai diferite.

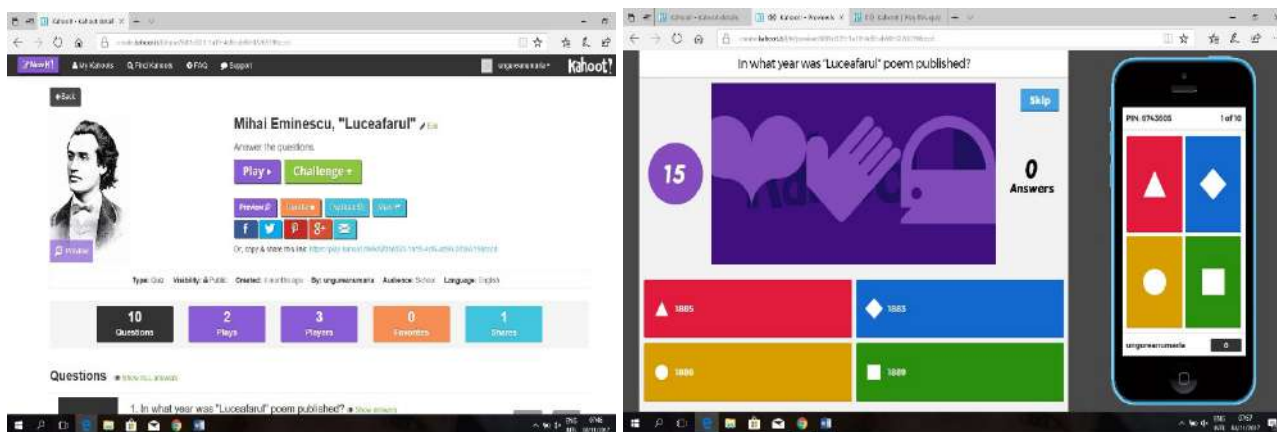
APLICAȚIA Kahoot.it este una pe care o putem folosi în activitatea cu elevii, în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau sumativă. Este o aplicație ușor de utilizat și îndrăgită de către copii. Este

accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul.

Pentru crearea unui cont se accesează pagina www.getkahoot.com, opțiunea *Sign up for free!* unde se vor înregistra datele personale. Pentru crearea unui test se alege comanda *Quiz*, care deschide pagina unde se vor înregistra datele testului. Prin opțiunea *Ok, go!* se trece la scrierea întrebărilor, apăsând, pentru fiecare întrebare nouă opțiunea *Add question*. Varianta corectă de răspuns, este marcată cu bifă. Pot fi atașate imagini sau filmulețe video, dacă răspunsurile sunt date după imagine sau filmuleț. Butonul *Next*, trimite către scrierea unei alte întrebări. Prin accesarea opțiunii *Save*, întregul test este salvat și publicat, iar cu opțiunea *I'm done* se ajunge pe pagina unde testul poate fi accesat cu ajutorul opțiunii *Play*.

Pentru a începe testul/ jocul, se deschide prima pagină a testului, unde se alege comanda *Classic*, pentru a oferi acces individual tuturor elevilor. După încărcarea testului se va genera un cod (pin), format din 6-7 cifre. Elevii pot intra în aplicația Kahoot, introducând acest cod. După opțiunea *Enter*, fiecare elev își va scrie propriul nume (Nickname), iar după opțiunea *Ok, go!* fiecare elev va fi înregistrat în joc și își va vedea numele la videoproiector. Cadrul didactic verifică dacă toți elevii sunt înscriși și pornește testul prin opțiunea *Start*. Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor atinge varianta corectă, încadrându-se în timpul setat. După terminarea timpului sau după ce au răspuns toți elevii, va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda *Next* se va trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele copiilor va apărea, în timp real, culoarea verde, dacă au dat un răspuns corect sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost incorect. La sfârșitul jocului apare podiumul. Prin opțiunea *Get results* se văd punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea *Save results* unde se vor vedea elevi care au răspuns corect și la care întrebări au fost și răspunsuri incorecte. Se pot aduce modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, cu ajutorul opțiunii *Edit*.

Cu ajutorul acestei aplicații am realizat un test de tip *Quiz* cu zece itemi la „Luceafărul“ de Mihai Eminescu <https://play.kahoot.it/#/k/6f01d323-1a19-4cf6-ab90-02265198cccd>



În afară de QUIZ – test grilă, există și JUMBLE - jocuri, DISCUSSION - dezbateri, SURVEY – adună opinii. DISCUSSION inițiază și facilitează dezbateri sau diferite discuții. Am realizat dezbateri de tip Karl Popper cu motiunea „Cartea electronică este mai utilă față de cartea tipărită“. <https://play.kahoot.it/#/?quizId=c5f37a18-5ad3-45bb-a887-baf1712346a8>

În această aplicație putem stoca toate testele noastre, însă putem căuta și testele altora pe care să le adaptăm la cerințele clasei și la nivelul acestora.

Importanța utilizării aplicației kahoot de către elevi: Obiectivitatea evaluării rezultatelor (printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul); Feed-back imediat pentru elev și profesor; Asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare; Reducerea factorului de stres; Climat de învățare plăcut, relaxat, interactiv, evitând rutina și monotonia; Îmbunătățirea abilităților digitale; Înțelegerea reciprocă.

Avantajele utilizării aplicației Kahoot pentru profesori: Îmbunătățirea calității actului de predare-învățare-evaluare; Ridicarea standardelor la nivelul competențelor digitale; Dezvoltarea creativității în proiectare; Centralizarea și stocarea rezultatelor (stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, dobândite la nivelul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevilor pe o perioadă mai lungă de timp).

Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa și mai mult cu tehnologia digitală în mediul școlar, în educație.

Referințe bibliografice:

Miron Ionescu, Ioan Radu, „Didactica modernă“, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.

Michaela Logofătu, Mihaela Garabet, Anca Voicu, Emilia Păușan, „Tehnologia Informației și a Comunicațiilor în școala modernă“, Editura Credis, București, 2003.

Revoluția gamificării în învățământ: Cum elementele ludice propulsează angajamentul și succesul elevilor

Ursaciuc Stelică

Imaginați-vă o sală de clasă în care elevii sunt la fel de absorbiți de rezolvarea unei probleme de matematică sau de înțelegerea unui concept de fizică pe cât sunt de captivați de cel mai nou joc video. Această viziune, odinioară o utopie, devine din ce în ce mai mult o realitate prin intermediul gamificării. Nu este vorba pur și simplu despre a aduce jocuri în clasă – deși învățarea bazată pe joc este o strategie înrudită și valoroasă. Gamificarea reprezintă, în esență, aplicarea elementelor, principiilor și tehnicilor de design ale jocurilor în contexte non-ludice, cum ar fi educația, cu scopul strategic de a influența comportamentul, de a crește angajamentul și de a stimula motivația participanților. Nevoia de a regândi abordările pedagogice este mai presantă ca oricând. Sistemele educaționale tradiționale se confruntă adesea cu provocări majore: lipsa motivației intrinseci a elevilor, o participare pasivă, o eficiență redusă în asimilarea cunoștințelor și dificultatea de a menține atenția într-o lume plină de stimuli digitali. Generația actuală de elevi, nativi digitali prin definiție, a crescut într-un mediu în care interacțiunea cu jocurile este omniprezentă. Ei sunt familiarizați intuitiv cu mecanici precum puncte, niveluri, recompense, provocări și progresie, și răspund pozitiv la aceste tipuri de stimuli. Ignorarea acestei realități înseamnă a pierde o oportunitate imensă de a face învățarea mai relevantă și mai atractivă.

Prin urmare, acest articol va explora modul în care gamificarea, prin integrarea strategică a elementelor ludice și a tehnologiei, poate fi promovată ca o strategie inovatoare și eficientă pentru a îmbunătăți semnificativ motivația, participarea și eficiența în întregul proces educațional. Vom analiza cum poate fi aplicată gamificarea în etapele de predare, învățare și evaluare, transformând experiența didactică dintr-una potențial statică într-una dinamică, plină de provocări constructive și recompense semnificative, care stimulează nu doar acumularea de cunoștințe, ci și dezvoltarea abilităților esențiale pentru secolul XXI.

Pentru a înțelege pe deplin potențialul gamificării în procesul educațional, este esențial să explorăm teoriile psihologice și pedagogice care îi stau la bază. Gamificarea nu este un simplu artificiu, ci o strategie fundamentată pe principii solide privind motivația umană și angajamentul.

➤ Psihologia motivației și angajamentului

Gamificarea își extrage puterea din capacitatea de a influența profund motivația și angajamentul elevilor. Aceasta o face prin abordarea atât a motivației extrinseci, cât și, mai important, a celei intrinseci.

- Motivația intrinsecă versus motivația extrinsecă:
 - Motivația extrinsecă se referă la acțiunile întreprinse pentru a obține o recompensă externă sau pentru a evita o pedeapsă (ex: note mari, laude, premii). Elementele gamificate precum punctele, insignele și clasamentele pot stimula motivația extrinsecă, oferind recunoaștere și recompense tangibile sau simbolice.
 - Motivația intrinsecă este, însă, motorul cel mai puternic al învățării pe termen lung. Ea provine din plăcerea și satisfacția internă resimțite în timpul unei activități (ex: bucuria de a învăța, curiozitatea, dorința de a stăpâni o abilitate). Gamificarea bine concepută vizează cultivarea acestei motivații intrinseci prin crearea unui mediu care favorizează sentimente de autonomie, competență și apartenență
- Teoria auto-determinării Această teorie psihologică subliniază trei nevoi psihologice fundamentale care, atunci când sunt satisfăcute, stimulează motivația intrinsecă și bunăstarea:
 - Autonomia: Sentimentul de a avea control asupra propriilor acțiuni și decizii. Gamificarea oferă alegeri (ex: ce misiune să abordeze, cum să-și personalizeze avatarul, ce cale de învățare să urmeze), dând elevilor un sentiment de proprietate asupra procesului lor de învățare.
 - Competența: Nevoia de a se simți eficace și capabil în interacțiunea cu mediul. Punctele, insignele și nivelurile oferă feedback imediat și vizibil despre progres și stăpânirea abilităților, consolidând sentimentul de competență. Provocările adecvate nivelului de dificultate (nici prea ușoare, nici prea grele) mențin elevii în zona de dezvoltare proximală.
 - Relaționarea/Apartenența: Dorința de a interacționa, de a se conecta și de a simți că aparține unui grup. Elementele de gamificare care încurajează colaborarea în echipe, clasamentele de grup sau misiunile comune stimulează această nevoie, transformând învățarea într-o experiență socială.

- Teoria Fluxului : Conceptul de "flux" descrie o stare de concentrare totală și de imersiune profundă într-o activitate, în care persoana uită de timp și de sine. Această stare apare atunci când există un echilibru optim între provocările percepute ale sarcinii și abilitățile percepute ale individului. Jocurile sunt prin excelență medii care generează flux. Gamificarea în educație urmărește să creeze aceste condiții: provocări clare, feedback imediat și oportunități de a-și exersa și îmbunătăți abilitățile, menținând elevii într-o stare de angajament optim.
 - Recompensa și recunoașterea: Deși gamificarea nu se rezumă la recompense, acestea joacă un rol important. Recunoașterea publică a realizărilor (ex: afișarea insinelor, menționarea în clasament) satisface nevoia de apreciere și stimulează efortul continuu. Recompensele pot fi simbolice (puncte, insigne virtuale) sau pot oferi avantaje în joc (deblocarea de noi niveluri, acces la conținut suplimentar), menținând astfel elevii implicați în sistemul de învățare.
- Elemente cheie ale gamificării aplicabile în educație

Gamificarea utilizează o serie de elemente specifice jocurilor, adaptate contextului educațional, pentru a crea o experiență de învățare mai captivantă și mai eficientă:

- Puncte: Sunt cea mai simplă formă de cuantificare a progresului și efortului. Elevii pot câștiga puncte pentru sarcini îndeplinite, participare, răspunsuri corecte, depășirea unor provocări sau chiar pentru comportament pozitiv. Punctele oferă feedback imediat și încurajează efortul continuu.
- Insigne/ecusoane : Reprezintă recunoașterea vizuală a unor realizări specifice, a stăpânirii unor abilități sau a atingerii unor obiective. Ele pot simboliza competențe (ex: "Maestru al ecuațiilor", "Explorator istoric") și sunt o formă de recompensă simbolică ce motivează elevii să atingă noi niveluri de performanță.
- Clasamente : Afișează progresul elevilor sau al echipelor în raport cu ceilalți. Pot stimula competiția sănătoasă și oferă o vizualizare a performanței. Este crucial să fie folosite cu grijă, pentru a nu demotiva elevii cu rezultate mai slabe; se pot folosi clasamente pe echipe, clasamente private sau clasamente bazate pe alte criterii decât doar performanța academică pură (ex: efort, îmbunătățire).
- Niveluri/progresie: Împart procesul de învățare în etape distincte, cu obiective clare. Atingerea unui nou nivel oferă un sentiment de realizare și deschide noi provocări sau conținut. Aceasta oferă o structură clară și un sentiment de avansare continuă.

- Misiuni/Provocări/Quest-uri: Transformă sarcinile de învățare în obiective clare, cu un scop definit. O unitate de învățare poate deveni o "misiune", iar fiecare lecție o "provocare" ce trebuie depășită. Aceasta adaugă un element de scop și aventură învățării.
- Narațiune/Poveste : Încadrarea conținutului educațional într-o poveste sau un scenariu tematic face învățarea mult mai captivantă și memorabilă. Profesorul poate deveni "maestrul de joc" sau "ghidul" într-o "aventură de învățare", unde elevii sunt "eroii" care trebuie să rezolve mistere sau să salveze o situație.
- Avatare/Personalizare: Permite elevilor să-și creeze o identitate virtuală în mediul de învățare. Personalizarea avatarului sau a spațiului de lucru virtual oferă un sentiment de proprietate și autonomie, crescând angajamentul personal.
- Recompense (tangibile/intangibile): Pe lângă puncte și insigne, recompensele pot include privilegii (ex: alegerea unui subiect de proiect, 5 minute în plus de pauză), recunoaștere socială (laude publice, "hall of fame") sau acces la conținut bonus. Este important ca recompensele să fie relevante și să nu submineze motivația intrinsecă.
- Feedback imediat: Jocurile oferă feedback constant și clar despre performanță. În gamificare, acest lucru se traduce prin notificări instantanee despre punctele câștigate, corectitudinea răspunsurilor sau progresul într-o misiune, permițând elevilor să-și ajusteze strategiile de învățare în timp real.

Prin integrarea strategică a acestor elemente, gamificarea transformă procesul educațional într-o experiență mai interactivă, mai motivantă și mai relevantă pentru elevi, valorificând mecanismele psihologice profunde ale angajamentului uman. Gamificarea are potențialul de a revoluționa întregul ciclu educațional, de la modul în care profesorii își planifică și își livrează lecțiile, la felul în care elevii asimilează cunoștințele și cum este evaluat progresul lor. Nu este o adăugare superficială, ci o abordare holistică ce poate redefini interacțiunea cu materia de studiu.

✓ Gamificarea în predare (Rolul Profesorului)

Rolul profesorului se transformă fundamental într-un mediu gamificat, trecând de la cel de "furnizor de informații" la cel de "arhitect al experiențelor de învățare" sau "maestru de joc". Profesorul devine cel care proiectează scenariile de învățare, ghidează elevii prin provocări și menține narativa educațională.

1. Proiectarea curriculară gamificată:

- Profesorii pot începe prin a regândi unitățile de învățare tradiționale ca pe o serie de "misiuni" sau "aventuri". Un capitol dintr-un manual de istorie poate deveni o "misiune de recuperare a artefactelor istorice", unde fiecare lecție este o "provocare" ce necesită rezolvarea de puzzle-uri sau decriptarea de informații.
 - Obiectivele de învățare sunt transformate în obiective de joc clare, cu recompense și indicatori de progres. De exemplu, în loc de "elevul va înțelege cauzele celui de-al Doilea Război Mondial", devine "Deblochează nivelul 'Războiul Fulger' prin identificarea celor 5 factori declanșatori majori și câștigă 100 de puncte de experiență."
 - Această abordare impune o planificare creativă și o viziune de ansamblu asupra modului în care materia se leagă într-o poveste coerentă și motivantă.
- ✓ Lecții interactive și dinamice:
- Platformele de evaluare formativă, precum Kahoot!, Quizizz sau Socrative, sunt exemple excelente de integrare a gamificării în timpul predării. Ele transformă recapitulările sau introducerile de concepte noi în concursuri dinamice, cu scoruri în timp real, muzică și clasamente. Acest lucru captează imediat atenția, stimulează participarea activă și oferă profesorului feedback instantaneu despre nivelul de înțelegere al clasei.
 - Profesorii pot folosi, de asemenea, instrumente pentru a crea sondaje rapide sau nule vizuale interactive care să permită elevilor să facă alegeri în povestea de învățare, influențând rezultatul și personalizând astfel experiența.

2. Crearea de scenarii narative și rolul de "Maestru de joc":

- Un aspect puternic al gamificării este narațiunea. Profesorul poate construi un cadru narativ amplu pentru întreaga materie sau pentru o unitate mare. De exemplu, o clasă de biologie poate deveni o "echipă de cercetători" care trebuie să "salveze planeta" prin înțelegerea ecosistemelor, iar fiecare temă devine un pas în această misiune.
- Profesorul nu mai este doar un transmițător de informații, ci devine un "maestru de joc" sau un "ghid" care prezintă misiunile, oferă indicii, validează progresul și celebrează victoriile elevilor. Aceasta creează o legătură emoțională mai puternică cu procesul de învățare și cu materia.

3. Utilizarea tehnologiei ca facilitator pentru predare:

- Sistemele de management al învățării moderne, precum Google Classroom sau Moodle, integrează adesea funcționalități gamificate (ex: progres , posibilitatea de a acorda insigne). Profesorii le pot utiliza pentru a urmări punctele acumulate de elevi, a distribui misiuni și a afișa clasamente (cu precauție).
- Aplicațiile dedicate de gamificare, cum ar fi ClassDojo (pentru managementul comportamentului și recompensarea progresului), sau Classcraft (un RPG educațional complet care transformă clasa într-o aventură de fantezie) oferă structuri complexe de gamificare pre-construite, pe care profesorii le pot adapta. Aceste instrumente automatizează o mare parte din logistica gamificării, permițând profesorilor să se concentreze pe aspectul pedagogic.
- Utilizarea realității virtuale (VR) și augmentate (AR) în predare poate fi, de asemenea, gamificată. O excursie virtuală într-un muzeu poate include "misiuni" de a găsi anumite artefacte și de a răspunde la întrebări, transformând explorarea pasivă în una activă și punctată.

Prin adoptarea acestor strategii, profesorii își pot transforma sala de clasă într-un mediu dinamic, interactiv și plin de provocări, care stimulează angajamentul elevilor și face predarea mai satisfăcătoare.

Evaluarea este, pentru mulți elevi, cea mai stresantă și demotivantă parte a procesului educațional. Notele tradiționale pot fi punitive și nu oferă întotdeauna un feedback util pentru învățarea ulterioară. Gamificarea are potențialul de a transforma evaluarea dintr-un punct final de judecată într-un proces continuu de feedback și îmbunătățire, integrat fluid în călătoria de învățare.

1. Evaluare formativă continuă și feedback imediat:

- În loc de evaluări sporadice și cu feedback întârziat, gamificarea permite un flux constant de feedback formativ. Punctele, ecusoanele și barele de progres oferă elevilor informații instantanee despre performanța lor. Ei știu imediat dacă au înțeles un concept, unde au greșit și cum se pot îmbunătăți. Acest feedback rapid este crucial pentru a-i menține pe elevi pe drumul cel bun și pentru a le permite să-și corecteze rapid greșelile.

- Platformele gamificate înregistrează automat performanța, eliberând profesorii de sarcina corectării manuale și permițându-le să se concentreze pe interpretarea datelor și pe intervenții pedagogice.

2. Alternative la evaluarea tradițională:

- Testele pot fi transformate în "provocări" sau "dueluri", unde elevii își testează cunoștințele într-un format interactiv și mai puțin intimidant. Eșecul într-o "provocare" poate însemna doar că trebuie să mai exerseze, nu o notă proastă permanentă.
- Proiectele complexe pot deveni "misiuni finale" sau "quest-uri epice" care necesită aplicarea tuturor abilităților dobândite pe parcursul unui capitol sau semestru. Evaluarea acestor misiuni poate fi făcută pe baza unor criterii de "succes în joc" (ex: "ai salvat orașul de inundații proiectând un sistem de drenaj eficient"), nu doar pe punctaje numerice.
- Evaluările pot fi împărțite în "mini-jocuri" sau "puzzle-uri" care acoperă segmente specifice de materie, permițând profesorilor să identifice cu precizie lacunele de cunoștințe.

3. Portofolii digitale gamificate:

- Elevii își pot construi portofolii digitale care să conțină toate "realizările" lor: insignele câștigate, misiunile îndeplinite, avatarele personalizate și scorurile acumulate. Acest portofoliu devine o reprezentare dinamică și personală a parcursului lor de învățare, demonstrând progresul și competențele dobândite.
- Spre deosebire de un carnet de note static, un portofoliu gamificat este o dovadă vizuală a efortului, perseverenței și succesului, stimulând mândria și auto-reflecția.

4. Analiza datelor educaționale pentru o evaluare informată:

- Un avantaj major al sistemelor gamificate bazate pe tehnologie este capacitatea de a colecta și analiza cantități mari de date despre comportamentul și progresul elevilor. Profesorii pot accesa tablouri de bord (dashboards) care arată:
 - Timpul petrecut pe anumite sarcini sau niveluri.
 - Frecvența erorilor la anumite tipuri de probleme.

- Căile de învățare preferate de elevi.
- Nivelurile de angajament în diferite activități.
- Aceste date oferă profesorilor o imagine granulară și în timp real a performanței fiecărui elev și a întregii clase. Ei pot identifica rapid elevii care se confruntă cu dificultăți, pot detecta concepte care necesită o reexplicație și pot ajusta strategiile de predare înainte ca problemele să devină majore. Evaluarea devine astfel un instrument puternic de diagnosticare și adaptare, nu doar de clasificare.

Prin integrarea gamificării în evaluare, procesul didactic devine mai transparent, mai interactiv și mai centrat pe învățare, transformând ceea ce era adesea un moment de anxietate într-o oportunitate de creștere și auto-îmbunătățire. Elevii sunt încurajați să vadă evaluarea ca pe o parte integrantă a jocului învățării, esențială pentru a progresa și a atinge noi "niveluri" de cunoștințe.

Gamificarea nu este o simplă tendință trecătoare sau un truc superficial pentru a face învățarea mai "distractivă". Este o strategie pedagogică profundă și puternică, fundamentată pe principii solide de psihologia motivației și a învățării. Prin integrarea strategică a elementelor ludice și a tehnologiei, gamificarea are capacitatea de a transforma radical procesul educațional, răspunzând eficient nevoilor și așteptărilor unei generații digitale care a crescut cu interacțiuni dinamice și feedback imediat. Am văzut cum gamificarea poate revitaliza predarea, transformând profesorii în arhitecți de experiențe de învățare captivante și în "maestri de joc" ce ghidează elevii prin misiuni educative. În ceea ce privește învățarea, gamificarea stimulează motivația intrinsecă, crește participarea activă și cultivă reziliența, gândirea critică, colaborarea și creativitatea – abilități esențiale pentru secolul XXI. Chiar și evaluarea, adesea percepută ca un proces arid și stresant, devine, prin gamificare, un instrument de feedback continuu, formativ și motivant, care sprijină progresul individual.

Pentru ca potențialul gamificării să fie pe deplin valorificat, este nevoie de o abordare sistematică și informată. Aceasta implică investiții semnificative în formarea continuă a cadrelor didactice, dotarea școlilor cu infrastructura tehnologică necesară și, cel mai important, o proiectare pedagogică atentă, în care elementele ludice servesc obiective clare de învățare, și nu devin un scop în sine. Trebuie să fim conștienți și de potențialele capcane, cum ar fi accentul excesiv pe competiție sau riscul de a submina motivația intrinsecă prin recompense externe exagerate, și să abordăm gamificarea cu echilibru și discernământ.

Privind spre viitor, gamificarea va juca un rol din ce în ce mai important în modelarea unei educații mai dinamice, personalizate și angajante. Pe măsură ce tehnologia avansează, deschizând noi orizonturi pentru realitatea virtuală, realitatea augmentată și inteligența artificială, posibilitățile de a crea experiențe de învățare imersive și profund gamificate vor crește exponențial. Nu este vorba doar de a face școala mai distractivă, ci de a o face mai relevantă, mai eficientă și, în cele din urmă, de a pregăti elevii nu doar cu cunoștințe, ci cu mentalitatea și abilitățile necesare pentru a naviga și a prospera într-o lume complexă și în continuă evoluție. Prin gamificare, putem insufla o dragoste durabilă pentru învățare și putem construi o educație care inspiră, motivează și transformă.

Bibliografie:

1. Prof. univ. dr. Elena Macra, "Didactica modernă: Repere teoretice și aplicații". Editura Didactică și Pedagogică, 2002.

DISEMINARE PROIECT ERASMUS+ «WEB DESIGN AND APP PROGRAMMING FOR ALL» (NR. DE REFERINȚĂ 2024-1-RO01-KA122-VET000202370)

Prof. Uță Livia, Colegiul Național «Elena Cuza», Craiova

Având ca perioada de desfășurare intervalul 01.10.2024 - 30.09.2025, având un buget aprobat de 73648 euro, proiectul Erasmus+ «WEB DESIGN AND APP PROGRAMMING FOR ALL», nr. de referință 2024-1-RO01-KA122-VET000202370, aparținând Colegiului Național «Elena Cuza», Craiova, își propune să reducă stereotipurile de gen în alegerea parcursului educațional, să demonstreze că și fetele pot fi lideri grozavi în programare, că pot atinge orice obiectiv își doresc și că trebuie încurajate să îmbrățișeze meserii în IT.

Atunci când vine vorba de știință, diversitatea de gen are o serie de avantaje. Diversitatea îmbunătățește nivelul de productivitate, creativitate și inovare și garantează că studiile reflectă o experiență și puncte de vedere mai vaste. Indiferent de stereotipuri, formarea este cheia spre reducerea inegalității de gen și creșterea reprezentării fetelor și femeilor în STEM.

Sperăm ca acest proiect să ajute la transmiterea unui mesaj inspirațional către o întreagă generație de fete inteligente care scriu cod, la echilibrarea diversității de gen într-o zonă preponderent masculină, la încrederea că fiecare dintre noi, individual și prin comunități, putem influența societatea, pentru o Românie prosperă, pregătită pentru viitor.

Nu există o barieră de gen, asta e doar în mintea noastră, avem cu toții același potențial și asta e tot ce contează.

Dacă trecutul marcat de inegalitățile de gen din știință nu mai poate fi schimbat, în mod cert prezentul este rezervat schimbărilor benefice de care avem nevoie, într-un context în care societățile evoluează într-un ritm accelerat. Știința trebuie să fie echitabilă, diversă și cuprinzătoare. Trebuie să se adreseze tuturor și să fie deschisă tuturor, inclusiv fetelor și femeilor.

Proiectul are ca obiective:

1.Dezvoltarea competențelor a 28 elevi (50% fete) din Colegiul Național «Elena Cuza», de la profilul real, specializarea matematică-informatică (clasele a X-a și a XI-a)

a)de programare, prin crearea de proiecte/programe/aplicații ce corespund standardelor domeniului IT

b)soft, antreprenoriale, de protecție a mediului

2.Creșterea gradului de participare a fetelor de la profilul real, specializarea matematică-informatică, din Colegiul Național «Elena Cuza», la piața forței de muncă în domenii IT

3.Creșterea comunicării la nivel local, național, european cu școli din rețeaua Erasmus în vederea transferului de inovație în sectorul IT și a cunoașterii cerințelor pieței europene a muncii

Activitățile proiectului s-au realizat în 2 fluxuri:

-14 elevi de la profilul real, specializarea matematică-informatică, au participat la un stagiul practic de App Programming în Paphos, Cipru, furnizor L. LAZAROU CTC (organizație intermediară ORGANIZATION FOR PROMOTION OF EUROPEAN ISSUES), în intervalul 05-16 mai 2025

-14 elevi de la profilul real, specializarea matematică-informatică, au participat la un stagiul practic de Web Design în Lisabona, Portugalia, furnizor JELLY CODE (organizație intermediară SAPERE AUDE - EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO LDA) în intervalul 07-19 mai 2025

DIGITALIZAREA ȘI GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL CU AJUTORUL PROIECTELOR ERASMUS+

Prof. Uță Livia, Colegiul Național «Elena Cuza», Craiova

Proiectul Erasmus+ «PROMOTING GENDER EQUALITY AND WOMEN'S EMPOWERMENT IN THE LABOR MARKET AND IN DEMOCRATIC LIFE», nr. de referință 2023-1-RO01-KA122-ADU-000112635, aparținând Asociației Culturale Maitreyi, Craiova, și-a propus dezvoltarea:

1.competențelor formatorilor și formabililor:

- de incluziune, de acceptare a diversității
- digitale
- antreprenoriale
- de securitate cibernetică
- ecologice
- civice, de participare activă la viața democratică

2.calitatea și cantitatea ofertei de formare a asociației

3.colaborarea locală/națională/internațională a asociației cu alte instituții/organizații

Proiectul și-a propus să identifice soluții pentru stoparea inegalității de gen, pentru o implicare mai mare a femeilor în economie, în viața politică și publică, în guvernarea democratică, ceea ce va contribui la creșterea economică sustenabilă, la crearea de locuri de muncă, la creșterea potențialului de inovare într-o Europă a toleranței, înțelegerii și a respectului, a implicării sociale și civice.

În acest scop, 12 formatori ai asociației au participat la cursuri de formare în străinătate.

Cursul „ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students Learning, Collaboration and Creativity”, desfășurat în Atena, Grecia (furnizor Europass Teacher Academy), la care au participat 2 formatori ai asociației (Nicoleta Sâmcea și Claudiu-Marcel Gavrilă), a adus numeroase beneficii asociației, dincolo de dezvoltarea competențelor digitale ale formatorilor:

- îmbunătățirea motivației și implicării formabililor femei ai asociației prin metode active, centrate pe învățarea experiențială
- dezvoltarea competențelor digitale ale formabililor femei ai asociației prin utilizarea platformelor interactive și a instrumentelor moderne de gamificare
- promovarea gamificării ca strategie inovatoare pentru îmbunătățirea motivației, participării și eficienței în procesul educațional, prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare

Cursul a fost conceput pentru formatorii care doresc să își aprofundeze cunoștințele și să își dezvolte abilitățile în utilizarea instrumentelor TIC în mediul de formare. El le-a oferit inspirație formatorilor care doresc să folosească soluții web în activitatea didactică, pentru a sprijini învățarea formabililor, munca colaborativă și creativitatea.

Pe parcursul cursului, participanții au fost implicați în activități practice prin care au explorat modalități de a:

- aplica modele care susțin implementarea eficientă a TIC în procesul de formare
- crea și gestiona conținut educațional folosind o varietate de instrumente, site-uri web și motoare de căutare
- integra tehnologia în planificarea lecțiilor pentru o predare eficientă și eficace

La finalul cursului, participanții au dobândit mai multă încredere în utilizarea instrumentelor TIC în activitatea lor de formatori de zi cu zi.

Acest lucru a încurajat creativitatea și motivația formabililor asociației, conducând la un grad mai mare de implicare și motivație a acestora în procesul de învățare.

Cursul i-a ajutat pe participanți să:

- aleagă instrumentele online potrivite pentru o varietate de activități educaționale
- optimizeze procesul de recuperare a informației (de exemplu: Socrative, Quizlet)
- realizeze evaluarea pentru/ca/a învățării (de exemplu: Kahoot, ePortofolii)
- ofere feedback eficient elevilor (de exemplu: Edpuzzle)
- sprijine colaborarea și dialogul între elevi prin instrumente de tip comunitate (de exemplu: Padlet, Trello)

DISEMINARE CURS "AI AND THE 6Cs FOR FUTURE-READY TEACHING", PROIECT NR.
2024-1-RO01-KA121-ADU-000196735

Prof. Uță Livia, Colegiul Național «Elena Cuza», Craiova

În intervalul 7-12 aprilie 2025 am participat la cursul "AI and the 6Cs for Future-Ready Teaching", furnizor Europass Teacher Academy, desfășurat în Ghent, Belgia, în cadrul proiectului nr. 2024-1-RO01-KA121-ADU-000196735, beneficiar Asociația Părintilor „Elena Doamna”, Craiova (acreditare numărul 2022-1-RO01-KA120-ADU-000104262).

Dezvoltarea competențelor soft (sau „soft skills”) cu ajutorul inteligenței artificiale (IA) este din ce în ce mai accesibilă și eficientă datorită tehnologiilor moderne.

Cursul "AI and the 6Cs for Future-Ready Teaching" a aratat participantilor cum poate contribui IA la fiecare dintre cele șase competențe soft: creativitate, comunicare, colaborare, gândire critică, cetățenie, caracter).

IA contribuie la dezvoltarea :

1.creativității, prin:

-generatoare de idei: Aplicații de tip ChatGPT pot sugera perspective noi, brainstorming creativ, sau stiluri artistice diferite.

-instrumente de creație: AI precum DALL·E (pentru imagini), Sora (pentru video), sau compozitoare AI pot stimula exprimarea artistică și creativă în moduri noi.

-jocuri și simulări AI: Permit explorarea unor scenarii ipotetice care dezvoltă gândirea divergentă.

Exemplu practic: Elevii pot folosi IA pentru a genera povestiri interactive sau pentru a crea scenarii alternative la evenimente istorice.

2.comunicării, prin:

-feedback personalizat: Aplicații AI pot analiza discursul, scrisul sau prezentările și oferi sugestii pentru îmbunătățire.

-traducere și interpretare automată: Sprijină comunicarea interculturală.

-exersarea conversațiilor: Chatboți educaționali pot simula conversații reale (ex. interviuri, negocieri).

Exemplu practic: Un elev își poate exersa vorbitul în public cu un asistent AI care îi oferă feedback pe ton, claritate, structura argumentelor.

3.colaborării, prin:

-platforme colaborative cu asistenți IA: AI poate ajuta echipele să-și organizeze sarcinile, să rezolve conflicte și să ofere sugestii de optimizare.

-evaluare echitabilă a contribuțiilor: AI poate monitoriza participarea membrilor echipei și sugera echilibrări.

-mediatori virtuali: Pot ajuta în gestionarea emoțiilor sau clarificarea punctelor de vedere într-un grup.

Exemplu practic: Într-un proiect comun, IA poate sugera roluri și repartizarea echitabilă a muncii, oferind și reminders automate.

4.gândirii critice, prin:

- simularea diverselor perspective: IA poate juca „avocatul diavolului” într-o dezbatere.
- verificarea informațiilor: AI ajută la detectarea dezinformării, oferind surse alternative și context.
- analiză de argumente: Poate identifica erori logice sau presupuneri nerezonabile într-un text sau discurs.

Exemplu practic: Elevii pot analiza știri sau opinii cu ajutorul IA pentru a înțelege biasul, intenția autorului și sursele credibile.

5.cetățeniei (digitale, civice, globale) prin:

- educație civică digitală: AI poate oferi simulări despre procese democratice, responsabilități civice sau impactul deciziilor.
- combaterea fake news: Aplicațiile AI pot educa despre surse credibile, moduri de verificare și responsabilitate online.
- jocuri educaționale cu scop civic: Bazate pe scenarii realiste, pentru înțelegerea rolului cetățeanului într-o societate democratică.

Exemplu practic: O platformă AI poate ghida elevii printr-o simulare de alegere locală în care își creează partide și politici.

6.caracterului (etică, empatie, perseverență, integritate) prin:

- scenarii de luare a deciziilor morale: AI poate simula situații etice complexe pentru a antrena empatia și gândirea etică.
- feedback pe comportamente: AI poate observa tipare de comportament (în interacțiuni scrise, de exemplu) și sugera alternative mai empatice.
- auto-reflecție asistată: Aplicații IA pot ghida elevii în jurnalizarea sau evaluarea propriilor decizii, acțiuni, reacții.

Exemplu practic: Elevii pot folosi IA pentru a discuta dileme morale sau pentru a reflecta asupra propriului progres personal.

Cursul m-a ajutat:

- să înțeleg importanța celor 6 competențe soft (Creativitate, Gândire Critică, Comunicare, Colaborare, Caracter și Cetățenie) în educația modernă
- să explorez instrumentele AI care îmbunătățesc predarea și învățarea în contextul celor 6 competențe soft
- să dezvolt strategii pentru integrarea inteligenței artificiale în planurile de lecție centrate pe cele 6 competențe soft
- să recunosc considerentele etice și provocările utilizării AI în educație

-să creez un mediu de învățare colaborativ, incluziv și îmbunătățit digital

Gamificarea: teorii, modele și cercetări comparative în educație și alte domenii

Gamificarea a devenit un concept central în domeniul educației, al afacerilor și al dezvoltării personale, oferind o modalitate de a stimula motivația, angajamentul și performanța prin integrarea mecanismelor de joc în contexte non-ludice. Acest articol explorează fundamentele teoretice ale gamificării, modelele principale utilizate în proiectarea experiențelor gamificate și cercetări comparative privind eficiența sa în diverse domenii. De asemenea, este prezentat un studiu de caz concret privind implementarea unei platforme de gamificare într-o unitate de învățământ.

Introducere

Gamificarea presupune aplicarea elementelor de joc în contexte non-ludice, cu scopul de a influența comportamentele și de a crește angajamentul participanților. Conceptul a câștigat popularitate începând cu anii 2010, fiind utilizat în educație, marketing, sănătate, resurse umane și multe alte domenii.

Fundamente teoretice ale gamificării

Gamificarea este susținută de mai multe teorii psihologice care explică modul în care indivizii reacționează la recompense, competiție și progres:

- Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory - Deci & Ryan, 1985): susține că motivația umană este determinată de satisfacerea a trei nevoi psihologice fundamentale: competența, autonomia și relaționarea. Gamificarea poate stimula toate aceste trei dimensiuni.
- Teoria fluxului (Flow Theory – Csikszentmihalyi, 1990): starea de “flow” apare atunci când activitatea este suficient de provocatoare pentru a menține interesul, dar nu prea dificilă încât să devină frustrantă.
- Teoria învățării prin recompensă (Behaviorism – Skinner, 1953): sugerează că recompensele extrinseci (puncte, insigne) pot influența comportamentul repetitiv.

Modele de gamificare

Mai multe cadre teoretice și practice au fost propuse pentru a ghida implementarea gamificării:

- Octalysis Framework (Yu-kai Chou, 2014): se bazează pe 8 factori motivaționali (cum ar fi realizarea, influența socială, imprevizibilitatea) care pot fi activați prin elemente specifice de joc.
- MDA Framework (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004): împarte designul jocurilor în trei componente – mecanică, dinamică și estetică – ce pot fi aplicate și în gamificare.

- Gamification Design Framework (Werbach & Hunter, 2012): propune o abordare structurată, începând cu stabilirea obiectivelor, alegerea jucătorilor țintă, proiectarea elementelor de joc și implementarea.

Cercetări comparative privind eficiența gamificării

➤ În educație

Un studiu realizat de Hamari, Koivisto și Sarsa (2014) a analizat 24 de cercetări și a concluzionat că gamificarea crește motivația în majoritatea contextelor, dar efectele variază în funcție de profilul utilizatorului și de designul implementării. De exemplu, elevii cu motivație intrinsecă scăzută beneficiază mai mult de gamificare.

Studiu de caz: platforma Classcraft într-un liceu din Quebec, Canada

În 2018, profesorii unei școli secundare din Quebec au implementat platforma Classcraft pentru a îmbunătăți participarea elevilor la ore. Classcraft transformă sala de clasă într-un joc de rol, în care elevii formează echipe, își creează personaje (vrăjitori, războinici, vindecători) și câștigă puncte pentru comportamente pozitive (ex: predarea temelor la timp, participare activă, ajutor oferit colegilor).

După un semestru, s-au înregistrat următoarele rezultate:

- participarea activă la ore a crescut cu 38%;
- absențele nejustificate s-au redus cu 21%;
- elevii din grupurile de risc au raportat o creștere a motivației;
- profesorii au observat o îmbunătățire a climatului clasei și a colaborării.

➤ În domeniul corporativ

Robson et al. (2015) au constatat că gamificarea crește performanța angajaților și implicarea în activități de formare. Totuși, competiția excesivă poate genera stres și scăderea motivației pe termen lung.

➤ În sănătate

Aplicații precum “Zombies, Run!” sau “SuperBetter” folosesc mecanisme de joc pentru a încuraja activitatea fizică și sănătatea mintală. Studiile arată că utilizatorii acestor aplicații își mențin obiceiurile sănătoase mai mult timp decât cei fără intervenții gamificate.

Provocări și limite ale gamificării

Gamificarea nu este o soluție universală. Printre limitele identificate se numără:

- posibilitatea pierderii motivației intrinseci dacă sistemul de recompense nu este calibrat corespunzător;
- supraevaluarea punctajelor și a recompenselor poate duce la comportamente de tip “gaming the system”;
- diferențele individuale în receptivitate la elementele ludice.

Concluzii

Gamificarea reprezintă o strategie cu potențial transformator în educație și alte domenii, dar necesită un design atent, adaptat contextului și utilizatorilor. Cercetările confirmă beneficiile sale, dar subliniază și importanța abordărilor echilibrate și personalizate.

Bibliografie

- Chou, Y.-k. (2014). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.

Gamificarea și impactul ei în educația modernă

Prof. Înv. Preșcolar, Vărgăluță Maria-Mălina, G.P.P. Ostroveni 1, Vâlcea

Într-o lume aflată într-o continuă transformare digitală, procesul educațional trebuie să țină pasul cu noile nevoi ale elevilor și ale societății. Una dintre cele mai inovatoare metode didactice ale ultimului deceniu este gamificarea – integrarea elementelor de joc în contexte educaționale non-joc. Această tehnică modernă promite nu doar creșterea motivației elevilor, ci și îmbunătățirea eficienței predării și învățării. Scopul acestui referat este de a analiza impactul gamificării asupra eficienței didactice în cadrul educației moderne, cu accent pe beneficiile, provocările și rezultatele acestei abordări inovatoare.

Beneficiile gamificării asupra eficienței didactice

1. Creșterea motivației și a implicării elevilor: Studiile arată că elevii răspund pozitiv la activități interactive, bazate pe joc. Prin punctaje și recompense, aceștia sunt încurajați să participe mai activ la lecții și să persevereze.
2. Învățare prin experiență: Gamificarea promovează învățarea activă, practică și colaborativă. Elevii învață prin „jocă serioasă”, prin simulări și rezolvări de probleme, ceea ce duce la o asimilare mai profundă a conținutului.
3. Feedback imediat și clar: Sistemele gamificate oferă elevilor un feedback rapid, ceea ce le permite să-și corecteze greșelile în timp real. Acest lucru susține autoevaluarea și autoreglarea învățării.
4. Personalizarea învățării: Prin niveluri și provocări adaptate, gamificarea permite adaptarea lecțiilor la ritmul și nevoile fiecărui elev, sprijinind învățarea diferențiată.
5. Dezvoltarea competențelor transversale: Elevii dezvoltă abilități precum colaborarea, gândirea critică, luarea deciziilor și rezolvarea de probleme – toate esențiale în educația modernă.

Gamificarea nu este o rețetă magică, dar reprezintă o strategie inovatoare care, aplicată corect, poate transforma radical procesul didactic. Prin stimularea motivației, personalizarea învățării și utilizarea unor instrumente familiare elevilor din viața digitală, gamificarea contribuie la creșterea eficienței predării. Educația modernă cere metode moderne – iar gamificarea este una dintre cele mai promițătoare direcții.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIE: TEORII, MODELE ȘI CERCETĂRI COMPARATIVE

Autor: prof. inv. primar Vári Julia-Kinga

Instituția: Școala Gimnazială „Váradi József”, Sfântu Gheorghe, jud. Covasna

1. Introducere

În ultimul deceniu, gamificarea a devenit o strategie educațională tot mai frecvent utilizată pentru a îmbunătăți implicarea și performanța elevilor. Definită ca aplicarea elementelor de joc (puncte, insigne, clasamente, povești, avataruri, provocări, etc.) în contexte non-joc, gamificarea transformă procesul de învățare într-o experiență mai motivantă și interactivă. Totuși, eficacitatea sa reală variază în funcție de design, durată, domeniu și nivelul de implicare pedagogică a programului. Deși entuziasmul inițial este mare, eficacitatea reală a gamificării depinde de modul în care este aplicată, domeniul de studiu și cât de bine sunt ancorate elementele ludice în context pedagogic. Studiile până în 2024 conțin atât rezultate pe de-o parte pozitive, cât și constatări critice. Gamificarea este din ce în ce mai prezentă și în România, cu scopul de a crește motivația, interacțiunea și rezultatele elevilor.

2. Cadre teoretice și modele

2.1 Self-Determination Theory (SDT) și învățarea motivată

Formulată de Deci și Ryan, SDT susține că motivația intrinsecă apare atunci când trei nevoi psihologice sunt satisfăcute: autonomia, competența și relaționarea. Gamificarea bine proiectată susține aceste nevoi psihologice, dacă nu mizează doar pe recompense extrinseci (puncte, leaderboard-uri). *Exemplu:* Elevii care acumulează puncte în funcție de progresul individual simt că dețin controlul și sunt motivați să continue.

2.2 Flow și experiența jocului

Teoria Flow (Csíkszentmihályi) pune accent pe echilibrul între provocare și competență. Studiile indică un impact pozitiv pentru gamificările care folosesc ficțiune narativă (game fiction), provocări escalabile și feedback constant. Design-ul de joc narativ și provocator poate induce flow chiar și în clase primare.

2.3 Teoria învățării gamificate (Landers et al.)

Landers propune un cadru care diferențiază impactul gamificării asupra comportamentului legat de învățare, prin mecanisme motivante (așteptări, obiective) și condiționare clasică (feedback valoros). Teoria subliniază că **gamificarea nu înseamnă crearea de jocuri, ci integrarea unor componente specifice de joc** (ex: puncte, niveluri, competiție, feedback) în activități educaționale deja existente.

2.4 Modelul MDA și interacțiunea socială

Modelul **MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics)** explică cum „mecanici” de joc pot induce dinamică și experiențe estetice care propulsează motivația și implicarea studentului. De asemenea, structurile competitive vs. colaborative influențează diferit efectele: competiția tinde să crească performanța rapid, colaborarea sporește implicarea și suportul reciproc.

Dezvoltat de LeBlanc și colaboratorii săi, acest model ajută la înțelegerea modului în care jocurile produc experiențe:

- **Mechanics** – reguli și sisteme (ex. puncte, misiuni);
- **Dynamics** – comportamentele care apar în timp (ex. competiție, cooperare);
- **Aesthetics** – emoțiile și trăirile elevului (ex. entuziasm, curiozitate).

În educație, MDA ajută profesorii să creeze lecții echilibrate care să genereze implicare și satisfacție reală, nu doar distracție superficială.

3. Cercetări comparative – Eficiența gamificării în educație

3.1. Meta-analize internaționale

Huang & Soman (2013): Gamificarea crește motivația și perseverența în sarcină, dar efectele asupra performanței academice variază.

- **Sailer & Homner (2019)**: Gamificarea are un efect **moderat** asupra motivației ($g = 0.52$) și **mai mic** asupra rezultatelor academice ($g = 0.30$), dar efectele sunt amplificate când este bine integrată pedagogic.

- **Looyestyn et al. (2017):** Studii din e-learning arată că badge-urile și leaderboard-urile au efecte pozitive doar când sunt clare și relevante pentru obiectivele de învățare.

3.2. Studii comparative pe materii

- În matematică, jocurile digitale care implică progres (ex. învățarea tablei înmulțirii prin quiz-uri adaptive) îmbunătățesc retenția și participarea.
- În **limbi străine**, platformele precum Duolingo sau Kahoot stimulează participarea activă, dar efectele pe termen lung depind de frecvența utilizării.
- În **științe sociale**, povestirea narativă și misiunile de echipă (ex. simulări istorice) dezvoltă abilități critice și colaborative.

4. Exemple și cercetări din România

4.1. Gamificarea în școala primară (tabla înmulțirii)

În unele școli din București și Cluj, profesorii folosesc Wordwall, Quizizz sau LearningApps pentru a învăța tabla înmulțirii prin jocuri rapide cu feedback imediat. Rezultatele indică o creștere a implicării și o scădere a anxietății matematice la elevi.

4.2. Proiecte universitare

La Universitatea Tehnică de Construcții București, cursurile de economie au fost gamificate (Simionescu & Mascu, 2017), cu badge-uri pentru participare, puncte pentru proiecte și clasamente. Studenții au raportat un nivel crescut de motivație și satisfacție.

4.3. Formarea profesorilor

Un studiu derulat în Suceava (Ionescu-Corbu et al., 2023) arată că profesorii care se percep ca eficienți profesional au o probabilitate mai mare de a folosi gamificarea. Formarea continuă și sprijinul instituțional sunt esențiale.

5. Concluzii

Gamificarea în educație este mai mult decât o tendință tehnologică: este o metodă pedagogică bazată pe teorii psihologice solide, susținută de cercetări internaționale și experiențe locale promițătoare. Impactul său depinde însă de:

- **Calitatea designului educațional;**
- **Integrarea coerentă cu obiectivele de învățare;**
- **Pregătirea cadrelor didactice;**
- **Contextul cultural și infrastructura tehnologică.**

Folosirea gamificării în mod conștient și echilibrat poate transforma învățarea într-un proces mai captivant, mai personalizat și mai eficient.

Bibliografie

1. **Csikszentmihalyi Mihály**, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (1990), Harper & Row.
2. **Edward L. Deci, Richard M. Ryan**, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (1985), Springer New York
3. **Huang, W.H.-Y. and Soman, D.**, *Gamification of Education* (2013), Rotman School of Management University of Toronto
4. **Ionescu-Corbu A. I., Ursu A., & Cramariuc G.**, *Self-efficacy and gamification in Romanian education* (2023), IJSEI
5. **Landers, B., Bauer, K. N., & Callan, R. C.**, Gamification of task performance with leaderboards: A goal setting experiment. (2017), Computers in Human Behavior
6. **Looyestyn, K., & Boshoff, R.**, *Does gamification increase engagement with online programs? A systematic review.* (2017), PLoS One
7. **Richard N Landers**, *Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning* (2015), SAGE Publications
8. **Sailer, M., & Homner, L.**, *The Gamification of Learning: A Meta-Analysis. Educational Psychology Review* (2019), Springer, Published Online
9. **Simionescu, V., & Mascu, S.** *Using Gamification for Teaching Economics in Technical Higher Education* (2017), Research Gate.

GAMIFICAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ROMÂNESC: STUDIU DE CAZ

Studiu de caz local: Gamificarea în învățământul gimnazial din România

1. Contextul

În anul școlar 2023–2024, Școala Gimnazială „Ion Creangă” din Iași a implementat un program pilot de gamificare în predarea matematicii și științelor pentru clasele V–VII, ca parte a proiectului educațional local „Educație cu sens”.

2. Obiective

- Creșterea motivației și a implicării elevilor în orele de matematică și științe.
- Scăderea absenteismului și a abandonului de sarcină.
- Îmbunătățirea rezultatelor la evaluări formative.

3. Descrierea intervenției

Platforma folosită: ClassDojo + Google Classroom + materiale interactive (Kahoot!, Genially, Wordwall).

Mecanisme gamificate:

- Puncte pentru rezolvarea sarcinilor (XP).
- Niveluri (bronze, silver, gold).
- Insigne pentru atitudini pozitive (colaborare, gândire critică).
- Misiuni săptămânale cu povești tematice.
- Clasament pe echipe pentru a stimula colaborarea.

4. Rezultate

Indicator evaluat	Clasa control (fără gamificare)	Clasa experimentală (gamificare)
Prezență medie / lună	88,6%	95,2%
Rata de predare a temelor	62%	89%
Scor mediu la testul de evaluare	6,8	8,2

Scor motivațional (pe bază de chestionar)	3,1/5	4,4/5

5. Constatări calitative

- Elevii au raportat că învățarea „nu mai pare o corvoadă”.
- Profesorii au observat un interes mai mare pentru feedback și auto-corectare.
- Părinții au primit rapoarte lunare prin ClassDojo, fiind mai implicați.

6. Lecții învățate

- Gamificarea a funcționat cel mai bine atunci când a fost integrată cu poveste, colaborare și feedback.
- Competiția individuală a fost evitată pentru a nu crea stres.
- Elevii au avut nevoie de timp de adaptare, iar formarea cadrelor didactice a fost esențială.

7. Concluzii finale

Gamificarea în școlile din România este fezabilă dacă este bine planificată și contextualizată. Studiul de caz arată îmbunătățiri clare în motivație, participare și rezultate. Un ghid clar și ancorat în practici pedagogice valide poate susține extinderea acestui model la nivel național.

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL: INOVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN PREDARE

Vasile Elena Amalasunda

Grădinița cu P.P. Sfântul Mucenic Mina Ploiești

Educația contemporană trece printr-o transformare profundă, adaptându-se nevoilor noilor generații de elevi, care cresc într-o lume digitalizată, dinamică și interactivă. În acest context, gamificarea procesului educațional – adică integrarea elementelor de joc în activitățile de învățare – devine o strategie tot mai populară și eficientă.

Gamificarea (din engl. gamification) se referă la utilizarea mecanismelor specifice jocurilor – cum ar fi punctajul, nivelurile, recompensele sau misiunile – în contexte non-joc, cum este cel educațional. Important de menționat este că gamificarea nu presupune transformarea învățării într-un simplu joc, ci utilizarea aspectelor motivaționale ale jocurilor pentru a spori angajamentul și interesul elevilor.

Beneficiile gamificării în educație sunt multiple și presupune motivare crescută a elevilor. Elevii sunt mai implicați când activitățile au un scop clar, recompense și un feedback rapid. Sistemele de punctaj și clasamente stimulează spiritul de competiție pozitivă.

Un alt beneficiu îl reprezintă învățarea activă. Jocurile încurajează participarea activă, rezolvarea de probleme și luarea deciziilor, contribuind astfel la dezvoltarea gândirii critice și creative. Deasemenea, feedbackul imediat îi încurajează pe elevi. Aceștia primesc feedback în timp real, ceea ce le permite să își ajusteze strategiile de învățare și să își urmărească progresul. Contribuie și la reducerea anxietății de evaluare. Evaluarea prin joc poate reduce stresul legat de testele tradiționale, oferind un mediu mai relaxat și prietenos de învățare.

Gamificarea procesului educational face ca învățarea să devină personalizată. Platformele digitale gamificate permit adaptarea conținutului în funcție de ritmul și stilul fiecărui elev, încurajând învățarea individualizată.

Există o serie de platforme și aplicații educaționale care aplică principiile gamificării, precum Kahoot!, Quizizz, Classcraft sau Duolingo. Acestea permit profesorilor să creeze activități interactive, să ofere recompense virtuale și să urmărească progresul elevilor într-un mod atractiv și eficient.

Gamificarea poate fi aplicată și fără tehnologie: de exemplu, crearea unui „board game” educațional, organizarea unei „vânători de comori” pentru descoperirea informațiilor sau utilizarea cardurilor cu misiuni educaționale.

Gamificarea, deși promițătoare, nu este lipsită de provocări. Este important ca profesorii să evite supraîncărcarea cu elemente de joc în detrimentul conținutului educațional. De asemenea, nu toți elevii răspund pozitiv la competiție, așadar este esențială o abordare echilibrată, incluzivă și adaptată nevoilor grupului.

Formarea cadrelor didactice în utilizarea eficientă a gamificării este, de asemenea, un aspect esențial. Implementarea trebuie să fie planificată strategic, integrată cu obiectivele educaționale, nu folosită doar ca divertisment.

Gamificarea reprezintă o inovație valoroasă în procesul educațional, contribuind la creșterea motivației, implicării și eficienței în învățare. Folosită cu discernământ, aceasta poate transforma sala de clasă într-un spațiu dinamic, în care elevii învață cu plăcere și participă activ la propria formare. Prin integrarea inteligentă a principiilor de joc, profesorii pot adapta procesul de predare la noile realități educaționale și la profilul digital al elevilor din secolul XXI.

Bibliografie

Mihai, A. (2020). Gamificarea în educație – metode și instrumente. Revista de Pedagogie, nr. 2, Institutul de Științe ale Educației, București.

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley.

Kahoot! – <https://kahoot.com>

Classcraft – <https://www.classcraft.com>

Duolingo – <https://www.duolingo.com>

Ministerul Educației (România). (2022). Strategia privind digitalizarea educației din România 2021–2027

GAMIFICAREA- MOTOR AL ÎNVĂȚĂRII

ȘI INSTRUMENT DE MOTIVARE ÎN EDUCAȚIA MODERNĂ

Autor: prof. Vasile Simona

Instituția: Școala Gimnazială “Al. I. Cuza”, Brăila

Gamificarea reprezintă o abordare inovatoare în educație, care împrumută mecanisme din lumea jocurilor pentru a transforma procesul de predare-învățare-evaluare într-unul captivant, participativ și eficient. Prin integrarea elementelor ludice și a tehnologiilor digitale, gamificarea sporește motivația elevilor, facilitează învățarea activă și susține evaluarea continuă într-un mod atractiv. Articolul propune o reflecție asupra beneficiilor gamificării și asupra modului în care aceasta poate fi implementată în mod strategic în mediul școlar.

1. De ce gamificare în educație?

Într-o eră în care elevii sunt profund conectați la tehnologie și stimuli vizuali constanți, metodele tradiționale de predare riscă să nu mai răspundă nevoilor actuale. Gamificarea vine ca un răspuns adaptat acestei generații: transformă sarcinile de învățare în provocări, introduce un sistem de recompense (puncte, insigne, niveluri), creează contexte de cooperare și competiție și pune accent pe progresul individual. Integrarea gamificării în procesul educațional presupune utilizarea unor platforme digitale moderne, precum **Prezi, Kahoot, Quizziz, Quizlet, Blooket, Classcraft, ClassDojo, Wordwall, Minecraft Education Edition, Genially, Livresq, Canva, Liveworksheets, Nearpod, Padlet, LearningApps, Mentimeter, ASQ**. Scopul nu este de a transforma sala de clasă într-un joc, ci de a integra elementele specifice jocurilor pentru a crea un mediu educațional mai stimulant, mai interactiv și mai adaptat stilurilor de învățare diverse. Profesorii pot crea lecții dinamice, jocuri educaționale, evaluări gamificate și proiecte colaborative cu ajutorul acestor platforme și instrumente interactive.

2. Elemente ludice și tehnologice integrate în actul educațional

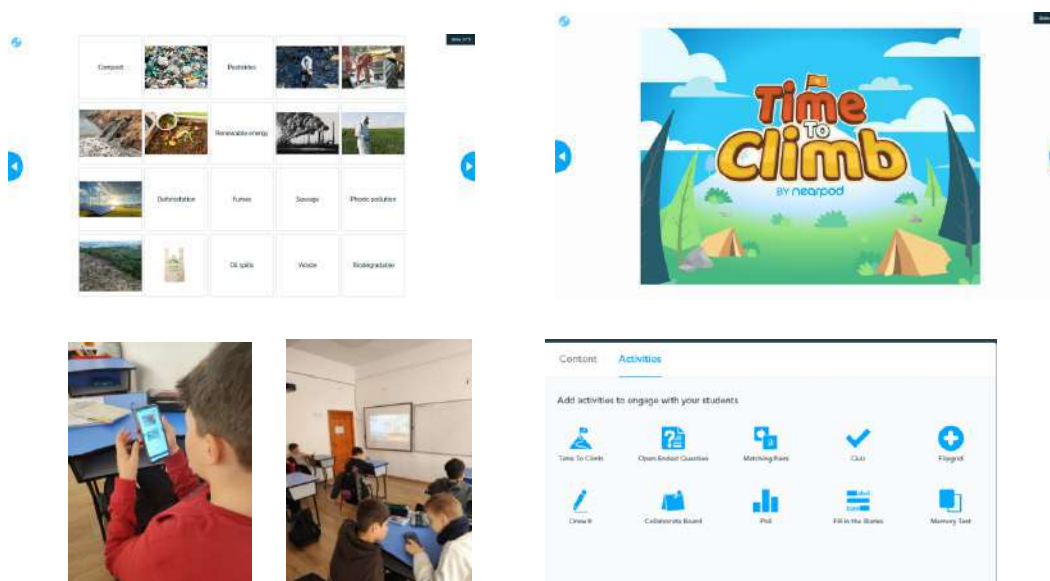
Gamificarea implică utilizarea unor componente precum: **scenarii narrative** – lecțiile devin aventuri sau misiuni care stimulează imaginația și gândirea critică; **misiuni** – sarcinile devin provocări clare, bine definite, care oferă un scop concret și motivație intrinsecă; **recompense**

simbolice – puncte, insigne, titluri sau clasamente care stimulează progresul și recunoașterea efortului; **feedback instantaneu** – elevii primesc reacții imediate la răspunsurile lor, încurajând corectarea greșelilor în timp real.

NEARPOD este un instrument complet gratuit cu ajutorul căruia profesorul poate crea activități captivante. Platforma oferă jocuri educaționale și elemente multimedia care transformă lecțiile obișnuite în experiențe interactive. Gamificarea este introdusă prin jocul “Time to Climb”, unde elevii participă la o competiție distractivă. Profesorul poate urmări progresul fiecărui elev în timp real și pot adapta lecția în funcție de nevoile și nivelul elevilor.

Exemple de activități/ conținuturi: **Draw It** (elevii le rezolvă direct, în mod textual sau grafic sarcinile de lucru), **Fill in the Blanks** (elevii trebuie să completeze termenii lipsă), **Memory Test** (elevii potrivesc jetoane cu imagini sau cuvinte), **Nearpod 3D** (bibliotecă de imagini 3D utile, din domenii diverse), **Quiz** (întrebări tip test), **Time to Climb** (exercițiu de tip joc în care elevii trebuie să răspundă la întrebări pentru a putea urca, de exemplu, muntele Himalaya), **Web Content** (pentru a include în lecție o pagină web, pe care elevii o accesează).

Lecția poate fi prezentată live, deci elevii trebuie să fie conectați la lecția de pe site sau în ritm propriu, caz în care se alege varianta ”Student-paced”. Când lecția este prezentată live, profesorul este prezentatorul și moderatorul lecției, elevii primind pe ecranele lor exact slide-ul prezentat la momentul curent de către profesor. Elevii se pot conecta la lecție fie printr-un link, fie printr-un cod al lecției, ambele fiind generate automat atunci când se creează lecția.



3. Impactul gamificării asupra motivației și participării elevilor

Gamificarea contribuie la:

- **Creșterea motivației intrinseci** – prin provocări adaptate nivelului elevilor și recunoașterea progresului;
- **Implicare activă** – elevii devin protagoniști ai propriei învățări, dezvoltând autonomie, perseverență și participând cu entuziasm la activități de genul "vânătoare de comori digitale", în care elevii explorează prin misiuni și descoperiri proprii
- **Dezvoltarea colaborării și a gândirii critice** – prin activități de grup, competiții și rezolvarea de probleme;
- **Incluziunea** - aceasta metodă permite adaptarea activităților în funcție de ritmul și stilul fiecărui elev, făcând lecțiile accesibile și relevante în diverse contexte educaționale.
- **Cadru atractiv** pentru procesul de predare-învățare-evaluare.

4. Gamificarea în evaluare: un pas spre eficiență și relevanță

Evaluarea gamificată transformă testarea într-un proces interactiv și constructiv. Prin chestionare interactive, escape room-uri educaționale sau rubrici de punctaj integrate în jocuri, profesorii pot evalua competențe variate într-un mod autentic. Acest tip de evaluare:

- oferă **feedback imediat**;
- evidențiază **progresul individual** în timp real;
- stimulează **autoevaluarea și reflecția**;
- reduce **anxietatea, stresul și presiunea** tipică evaluărilor clasice
- încurajează **autoreglarea** învățării.

PLICKERS este un instrument digital deosebit de eficient și ușor de folosit și de aplicat, atât la clasele primare, cât și la cele gimnaziale, atât în procesul de evaluare (inițială, continuă sau sumativă), cât și autoevaluare. Aplicației Plickers (<http://plickers.com>) reprezintă un instrument interactiv și o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals. Profesorul crează clasele (prin introducerea numelui elevilor) și testele, Acesta are posibilitatea să formuleze întrebările, numărul de răspunsuri, tipul de răspunsuri, poate adăuga imagini pe baza cărora va

formula întrebărilor. Elevii nu au nevoie de lucrarea scrisă în format fizic, și nici de telefoane sau tablete. Sunt necesare doar un calculator, un ecran și un videoproiector pentru proiectarea întrebărilor și a variantelor de răspuns. Elevii răspund doar prin ridicarea unui card (unic prin formă și personalizat) ce este oferit gratuit de aplicația Plickers.

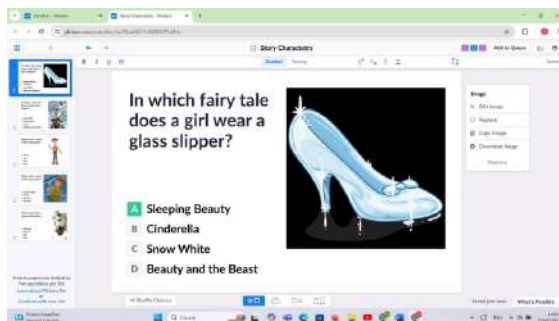
La finalul testului elevii pot vizualiza scorul/ nota pe loc, aplicația afișând pentru fiecare participant la test răspunsurile corecte și pe cele incorecte (acestea fiind marcate distinct prin culoarea roșie). Elevii mai pot primi și fișa individuală cu răspunsurile date, astfel încât să se poată realiza autoevaluarea și autocorectarea, care se pot face direct în clasă. De asemenea, aplicația oferă reprezentări grafice cu răspunsurile elevilor, făcând astfel ierarhizarea lor mai ușoară. Profesorul primește feedback cu privire la elementele asupra cărora trebuie să se revină în perioada ce urmează testului.

Notele finale, precum și răspunsurile elevilor la fiecare întrebare sunt centralizate într-un tabel care poate fi exportat în Excel, pentru ca aceste date să poată fi prelucrate ulterior sau stocate. Acestea sunt arhivate în cadrul aplicației și pot fi accesate ușor prin indicarea clasei și a datei la care a fost dat testul. Întrebările pot fi editate, mutate, puse într-o oarecare ordine, șterse, modificate prin niște operațiuni simple și vizibile.

Aplicația Plickers oferă gratuit cardurile pentru răspunsuri (ce pot fi imprimate și laminate) pe care profesorul le poate duce și folosi la orice clasă (fiecare card are un număr, astfel putând fi atribuit câte unul fiecărui elev din clasă în ordinea alfabetică, de exemplu). Fiecare latură a cardului reprezintă varianta de răspuns pe care elevul o va arăta pentru a fi scanată.

Aplicația și metoda în sine funcționează foarte bine și la ciclul primar, dar și la ciclul gimnazial. La limba engleză, se pot testa numeroase conținuturi și elemente cu această aplicație: simple traduceri, exerciții de tipul "fill in", exerciții de "spelling", exerciții de vocabular, de recunoaștere a timpului verbal, prepoziții prin folosirea unei imagini, exerciții de citire și înțelegere a unui text scurt, pluralul substantivului, etc

Iată un exemplu - ***Story Characters***: elevii folosesc carduri Plickers pentru a răspunde la întrebări referitoare la personaje din cărți și filme pentru copii.



5. Concluzii și recomandări

Gamificarea este mai mult decât o metodă atractivă – este o strategie pedagogică eficientă, care transformă procesul educațional într-o experiență pozitivă și semnificativă. Pentru ca această strategie să aibă impact, este esențial ca profesorii să fie **formați** în utilizarea platformelor digitale și în proiectarea de activități gamificate, școlile să ofere **resurse tehnologice** și sprijin instituțional, iar gamificarea să fie folosită **cu echilibru**, integrând elementele ludice acolo unde ele adaugă valoare reală învățării. Cadrul didactic devine facilitator al învățării și inovator în crearea de contexte ludice care stimulează curiozitatea și dorința de explorare.

Gamificarea nu este doar un trend educațional, ci un instrument pedagogic eficient, cu potențial transformator. Aplicată cu discernământ, ea creează un climat pozitiv de învățare, dezvoltă competențe esențiale și transformă elevul într-un partener activ al procesului educațional. Este responsabilitatea noastră, ca dascăli, să explorăm aceste metode inovatoare, să le adaptăm contextului specific și să contribuim la conturarea unei școli moderne, atractive și incluzive. Prin integrarea platformelor interactive și a instrumentelor digitale, gamificarea contribuie la formarea competențelor relevante pentru secolul XXI și transformă actul educațional într-o experiență captivantă și eficientă.

Webografie:

<https://nearpod.com/>

<https://www.plickers.com/>

<https://adfaber.org/nearpod-ghid-complet-pentru-profesori/>

[https://cnmtv.mapn.ro/webroot/fileslib/upload/files/Erasmus/4%20REVISTA_AKTIV%20A4%20\(4\).pdf](https://cnmtv.mapn.ro/webroot/fileslib/upload/files/Erasmus/4%20REVISTA_AKTIV%20A4%20(4).pdf)

<https://iteach.ro/experiencedidactice/utilizarea-plickers-evaluare-si-autoevaluare>

GAMIFICAREA ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

prof. Vicol Vica, Liceul Tehnologic "1Mai", Municipiul Ploiești

1. Ce este gamificarea și elementele sale fundamentale

Gamificarea este utilizarea mecanicilor și dinamicilor de joc (badge-uri, puncte, leaderboard, poveste etc.) în contexte non-joc (ex: educație, mediu profesional), pentru a crește implicarea, motivația și performanța^[1].

- **Octalysis** (Yu-Kai Chou) identifică 8 motivații de bază (de exemplu: realizare, competiție, legătură socială, noutate) și este aplicat în gamificare în domenii variate^[2]

2. Modele și cadre teoretice

- **Dinamică – Mecanică – Componente** (Werbach & Hunter) – stratifică elementele gamificării de la motivații (narațiune, social) la acțiuni și instanțe^[3] (puncte, insigne)
- **BCSS & Fogg Behavior Model** – integrează teoriile schimbării comportamentale, precum Fogg: motivație + abilitate + declanșator $\approx$ comportament dorit; permis de utilizarea elementelor gamificate^[4].
- **Modele educaționale** – Deterding definește clar diferența dintre serious games și gamificare^[5] (joc-factor "gamified elements" fără joc propriu-zis). Există, de asemenea, abordări specifice, precum framework-ul pentru sănătate, care integrează elemente gamificate cu pedagogie .

3. Metodologii și abordări comparative

- **Meta-analize educaționale:**
 - a. O meta-analiză majoră (2019) a arătat efecte mici spre moderate asupra rezultatelor cognitive ($g \approx 0,49$), motivaționale (0,36) și comportamentale (0,25), cu moderatori precum povestea și interacțiunea socială^[6].
 - b. O comparație directă între gamificare și game-based learning a concluzionat că gamificarea produce efecte mai mari asupra motivației^[7] ($ES = 0,77$ vs. 0,60).
- **Studii comparative pe instrumente:**
 - Testând Kahoot!, Escape Room și alte resurse la studenți (ex. fizioterapie/spital), s-au obținut diferențe semnificative în experiență (absorbție, creativitate etc.), Escape Room având cele mai bune scoruri^[8].
 - În învățământul superior, compararea escaperoom-ului fizic cu cel virtual a arătat beneficii mixte, funcție de dimensiuni precum absorbție, activare, gândire creativă .
- **Meta-analize și comparații:**

- În contextul sănătății, integrative review prezintă framework-uri adaptate mediului medical^[9].
- În inginerie software, doar 3 studii din 100 oferă modele clare de evaluare; majoritatea cad în orientare generală^[10] (motivație, satisfacție, performanță).

3. Provocări, efecte adverse și etică

- **Efecte negative** – pot apărea când se folosesc badge-uri, leaderboard, puncte: demotivare, performanță scăzută, manipulare a sistemului să „trucheze” rezultatele^[11].
- **Noutatea și efectul U-shape** – inițial motivant, apoi scade, înainte de a crește din nou după adaptare.
- **Misuse** – din studii calitative (ex. Duolingo), gamificarea prost aplicată duce la focalizare pe puncte în detrimentul învățării profunde^[11].
- **Etică** – studii reper în 2023 analizează provocări precum manipularea cognitivă, confidențialitatea, dinamica de putere în educație și recomandări pentru abordări echilibrate.

5. Sinteză comparativă

Dimensiune	Gamificare	Serious Games / GBL
Scop	Motivare prin elemente de joc în sarcini existente	Experiență completă de joc educațional
Efecte motivaționale	Media 0,77 (ES) – bun	Media 0,60 (ES) – moderat ^[12]
Efecte cognitive	$g \approx 0,49$ – efect moderat	Similar sau ușor mai scăzut (depinde)
Context de aplicare	Educație, sănătate, workplace, marketing etc.	Predominant educație formală
Riscuri	Manipulare, dependență de recompense, demotivare	Pot fi la fel dacă nu integrațional calibrat

6. Concluzii cheie

1. **Gamificarea funcționează**, dar rezultatele sunt variabile în funcție de calitatea designului și de durata utilizării (efecte inițiale vs. pe termen lung).
2. **Modelele teoretice** (Werbach & Hunter, Octalysis, Fogg etc.) oferă un cadru robust, dar adaptările contextuale sunt esențiale.
3. **Studiile comparative** evidențiază diferențe semnificative între instrumente și formate, insistând pe importanța nuanțelor pedagogice.
4. **Aspecte critice:** efecte adverse, etica, ignorarea factorilor individuali și manipularea comportamentală trebuie gestionate prin design responsabil și cercetare continuă.

Mai jos sunt două exemple relevante și surse românești care arată modul în care se aplică, modelează și compară gamificarea:

7. Studii de caz și articole din România

a. Învățământ primar și gimnazial

- Un studiu pe 58 de elevi (9-10 ani, experimental vs. control) a demonstrat că gamificarea crește semnificativ motivația și performanța școlară în învățământul primar [13].
- Simona Ghenea la Colegiul Național “Elena Cuza” din Craiova a introdus modulul "escape room" în proiectul eTwinning **ESCAPEROOMLAND**, implicând 11 țări, și a confirmat dezvoltarea competențelor transcurriculare (colaborare, creativitate, rezolvare de probleme)

b. Proiecte Erasmus+ & ghiduri pentru profesori

Proiectele “Gamification of Digital Learning” (GDL) – implementate în licee/gimnazii – au creat:

1. **Compendiu de metode** cu revizuire teoretică și studii de caz locale, cu soluții practice pentru clase incluzive [14].
2. **Set de instrumente tehnice** – 40+ resurse digitale (platforme, softuri), recomandate de profesori și orientate spre incluziune și accesibilitate [15].

c. Articole și perspective profesionale

1. Digi24 a prezentat practici de gamificare în școli, cu recompense precum puncte, diplome și medalii. Profesorii (ex. din Târgu-Jiu) remarcă dezvoltarea strategiilor de învățare și schimbarea comportamentelor prin astfel de sisteme [16]. Platformele de training din companii IT/telecom (ex. aplicația Backstage) folosesc mecanici de joc pentru întărirea reținerii și transformarea învățării în obiceiuri zilnice [17]. 2. Revista Cariere (Dan Berteanu) face distincția între gamification și Game-Based Learning în context corporat și educațional, evidențiind necesitatea unei abordări riguroase bazată pe psihologie, neuroștiință și design de mecanici [18].

d. Analiză SWOT la nivel național

Puncte tari	Provocări
Studii experimentale arată rezultate pozitive în școli din mediul urban/rural.	Infrastructura digitală este inegală (rural < urban).
Proiecte Erasmus+ aduc resurse și formare pentru profesori pe gamificare.	Lipsa unei culturi consolidate (profesori & directori).
Inițiative în HR/companii promovează gamificarea ca metodă de training.	Necesită timp și rigoră (design, psihologie, feedback).

8. Recomandări și perspective

Extinderea proiectelor GDL, prin traducerea materialelor în limba română (au fost deja traduse) și diseminarea către mai multe școli, inclusiv rurale; **Formare practică** pentru profesori și traineri în psihologia motivației, design de mecanici și criterii etice; **Monitorizare**

de impact continuă cu grupuri comparative (control vs. gamificat) pentru validarea pe termen lung și ajustare periodică; **Infrastructură digitală** echitabilă – acces la gadgeturi simple, internet stabil, pentru a susține metodele gamificate inclusiv în mediul rural.

Iată o analiză aprofundată a unui studiu recent, care combină modele teoretice cu cercetare empirică comparativă:

9. Studiu național pe gamificare în învățământ superior

„**Angajamentul și motivația studenților în învățarea prin gamificare**^[19]” — Covrig, Goia-Agoston et al. (Amfiteatru Economic, ASE, no. 17/2023).

a) Obiectiv și design

Analizează modul în care elementele de gamificare afectează **angajamentul și motivația** studenților; A folosit instrumente psihometrice validate pentru măsurarea percepției, comparând un grup gamificat cu unul tradițional.

b) Cadru teoretic

A integrat modele precum **Fogg Behavior Model** (motivație + abilitate + declanșator), **Dinamică – Mecanică – Componente**, și principii din **Octalysis**; Conceptualizarea gamificării s-a făcut prin filtrul mecanicilor (puncte, niveluri), dinamicilor (competiție, socializare) și motivatorilor subiacenți.

c) Rezultate comparative

Grupul gamificat a raportat scoruri **semnificativ mai mari** de angajament și motivație comparativ cu controlul; Au fost identificate drept corelatori puternici elementele de feedback instant (“declanșatori pozitivi”) și de progres vizibil (niveluri, clasamente); Câteva mecanici au avut efecte minime (ex: badge-uri statice), sugerând nevoia unui design contextualizat.

d) Implicații practice

Confirmă faptul că o abordare bazată pe Fogg + mecanici Octalysis crește impactul: **feedbackul invocă motivație**, iar **nivelurile cresc abilitatea** prin progres vizibil; Îndrumări: regândirea badge-urilor statice în direcția badge-urilor dinamice (ex. badge-uri „evenimentuale”), folosirea progresului gradat și integrarea feedback-ului social.

e) Comparativ cu alte cercetări românești

Contrast între platforme mobile gamificate (ex. **iziBAC** – retenție crescută ~90 %; angajament^[20] +70 %) și aplicații^[21] de HR (Backstage, mindclass – +72% motivație, +60% productivitate); Studiul Covrig et al. aduce valoare prin **rigorozitate științifică**, utilizând instrumente psihometrice, și prin **comparație experimentală directă**, spre deosebire de rapoartele descriptive și cazurile de succes.

f) Recomandări pentru aprofundare

- Studenții/trainerii care vor să aplice un model robust pot combina:
 1. **Fogg** – declanșatori + motivație + abilitate; 2. **Octalysis** – focus pe 2–3 core drives (ex. progres vizibil, feedback social); 3. Design iterativ cu **grupuri de control** pentru evaluare riguroasă.
- Se pot dezvolta protocoale de training care folosesc badge-uri dinamice, feedback instant și progres vizibil, apoi să fie testate cu pre- și post-măsurători motivaționale

Bibliografie:

1. Covrig, Goia-Agoston et al. (Amfiteatru Economic, ASE, no. 17/2023).
2.
 - [1]<http://en.wikipedia.org>+14en.wikipedia.org+14gdl-project.eu+14. [2]en.wikipedia.org+1en.wikipedia.org+1.
 - [3]en.wikipedia.org. [4]gdl-project.eu. [5]onlinelibrary.wiley.com. [6]gdl-project.eulink.springer.com.
 - [7] naerjournal.com+7onlinelibrary.wiley.com+7onlinelibrary.wiley.com+7.
 - [8] naerjournal.combmcmmededuc.biomedcentral.com. [9] scholarsjournal.net. [10] arxiv.org.
 - [11] arxiv.org+1gdl-project.eu+1.
 - [12]onlinelibrary.wiley.com+1bmcmmededuc.biomedcentral.com+1en.wikipedia.orgonlinelibrary.wiley.com
 - [13] reddit.com+13ro.scribd.com+13gdl-project.eu+13. [14] ro.scribd.com+3gdl-project.eu+3gdl-project.eu+3.
 - [15]ro.scribd.com+15gdl-project.eu+15gdl-project.eu+15. [16]revistaprofesorului.ro+10digi24.ro+10gdl-project.eu+10. [17] wearehr.ro+1revistacariere.ro+1.
 - [18] reddit.com+15revistacariere.ro+15gdl-project.eu+15. [19] arxiv.org+14lege6.ro+14reddit.com+14
 - [20] hrmanageronline.ro+11revistabiz.ro+11pluxee.ro+11arxiv.org+1en.wikipedia.org+1
 - [21] wearehr.ro+3mediafax.ro+3ro.mindclass.eu+3. [22] arxiv.org+13econstor.eu+13lege6.ro+13.
 - [23] ro.scribd.com. [24] monitorulpsihologiei.com+8econstor.eu+8carti-de-psihologie.blogspot.com+8.
 - [25] econstor.eu+3arxiv.org+3arxiv.org+3

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ: DE LA TEORII MOTIVAȚIONALE LA APLICAȚII PEDAGOGICE

Nume autor: Vilciovu Georgiana Denisa

Instituția: Școala Gimnazială,, Sava Popovici Barcianu” Rășinari

Introducere

Educația contemporană este caracterizată de o nevoie crescândă de adaptabilitate, flexibilitate și inovare. Într-un context marcat de schimbări tehnologice accelerate, de diversificarea nevoilor elevilor și de provocările motivaționale cu care se confruntă sistemele educaționale, profesorii sunt în căutare permanentă de strategii care să aducă învățarea mai aproape de realitatea trăită de copii. Una dintre aceste strategii, care a câștigat teren în ultimii ani, este gamificarea – adică integrarea elementelor de joc în procesul de predare-învățare-evaluare.

Gamificarea promite nu doar o creștere a implicării elevilor, ci și o consolidare a învățării prin stimularea motivației intrinseci, prin crearea unui climat educațional pozitiv și prin valorificarea emoțiilor și a relațiilor sociale. În spatele acestor beneficii se află o serie de fundamente teoretice solide, din domeniul psihologiei motivației, pedagogiei și designului de experiențe educaționale. Acest articol își propune să analizeze aceste fundamente și să evidențieze legătura dintre teoriile motivaționale și aplicabilitatea pedagogică a gamificării în școala de astăzi.

1. Fundamente psihologice ale gamificării

Gamificarea educațională este adesea percepută ca o strategie ludică, dar ea se sprijină pe un corp teoretic riguros, care include perspective din psihologia educației, teoria învățării și psihologia motivațională. Trei cadre teoretice sunt esențiale pentru înțelegerea și aplicarea eficientă a gamificării în educație:

a) Teoria autodeterminării (Self-Determination Theory – SDT)

Formulată de Edward Deci și Richard Ryan (1985), teoria autodeterminării afirmă că oamenii sunt cel mai bine motivați atunci când le sunt satisfăcute trei nevoi psihologice fundamentale:

- **Autonomia** – sentimentul de control asupra propriei activități;
- **Competența** – percepția că progresează și se dezvoltă;
- **Relaționarea** – conexiunile sociale autentice cu ceilalți.

Gamificarea, dacă este bine proiectată, poate sprijini toate aceste nevoi: elevii pot alege anumite activități (autonomie), pot observa clar progresul prin puncte sau niveluri (competență) și pot colabora în misiuni de echipă (relaționare). În acest sens, gamificarea nu este doar o strategie de distracție, ci una care dezvoltă motivația intrinsecă.

b) Teoria întăririi (B.F. Skinner)

Conform teoriilor comportamentale, învățarea este influențată semnificativ de consecințele comportamentului. Recompensele, feedbackul pozitiv și întăririle regulate sunt componente esențiale ale unui sistem de învățare eficient. Gamificarea recuperează aceste idei prin:

- Puncte acordate pentru activități finalizate cu succes;
- Insigne (badges) pentru realizări speciale;
- Clasamente care reflectă progresul și stimulează competiția constructivă.

Astfel, activitatea didactică devine previzibilă, iar efortul elevilor este răsplătit într-o manieră care le întărește comportamentele de învățare.

c) Starea de „flow” (Mihaly Csikszentmihalyi)

Flow-ul reprezintă starea de absorbție totală într-o activitate, atunci când nivelul de provocare este echilibrat cu nivelul de competență. În educație, gamificarea favorizează această stare atunci când sarcinile sunt suficient de provocatoare, dar nu descurajante. Prin niveluri de dificultate, misiuni individuale sau de grup și feedback constant, elevii se simt „prinși” într-un proces captivant, în care învățarea devine plăcere.

2. Modelul MDA și structura experienței gamificate

Un cadru analitic esențial pentru înțelegerea modului în care gamificarea funcționează este Modelul MDA (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004), dezvoltat inițial pentru designul jocurilor video, dar aplicabil și în educație. Acest model include trei componente interdependente:

- **Mecanici (Mechanics):** reguli, puncte, insigne, niveluri, cronometre – elemente concrete, vizibile.
- **Dinamici (Dynamics):** modul în care aceste mecanici interacționează – competiție, cooperare, progres.
- **Estetici (Aesthetics):** experiențele subiective ale utilizatorilor – satisfacție, entuziasm, curiozitate, mândrie.

Aplicat în educație, modelul MDA presupune ca profesorul să construiască o activitate care:

- Are reguli clare și un sistem de recompense coerent (mecanică);
- Încurajează colaborarea sau competiția, în funcție de scop (dinamică);
- Provoacă emoții pozitive care sprijină învățarea (estetică).

Un exemplu ar fi o „călătorie didactică” pe teme de științe, în care elevii progresează prin misiuni și niveluri, câștigă puncte pentru corectitudine și primesc insigne pentru perseverență, contribuind la atmosfera ludică și implicându-i profund în conținut.

3. Considerații pedagogice pentru implementarea eficientă

Gamificarea nu este un „șablon” aplicabil orbește, ci o strategie pedagogică ce trebuie să respecte contextul de clasă, nivelul de dezvoltare al elevilor și obiectivele curriculare. Pentru a avea impact, este important să ținem cont de următoarele aspecte:

- **Finalitatea pedagogică este esențială.** Nu este suficient să adăugăm puncte sau badge-uri; activitățile trebuie să vizeze achiziții cognitive reale.
- **Personalizarea este necesară.** Elevii au nevoi și ritmuri diferite – provocările trebuie să fie adaptate nivelului lor.
- **Recompensele simbolice trebuie să fie relevante.** Un sistem bine gândit nu stimulează doar competiția, ci și colaborarea, sprijinul reciproc și motivația intrinsecă.

- **Evaluarea nu trebuie să fie diluată.** Gamificarea poate coexista cu evaluările formative și sumative tradiționale, dar nu le înlocuiește.

Este, de asemenea, recomandabil ca gamificarea să fie introdusă treptat, într-o atmosferă de siguranță emoțională, pentru a evita rigidizarea sau banalizarea conceptului de învățare. Gamificarea nu trebuie confundată cu „jocul liber” sau cu „distracția”, ci trebuie să fie o strategie bine planificată, cu scopuri pedagogice clare.

Concluzii

Gamificarea este mai mult decât un trend educațional: este o reflecție asupra modului în care învățarea poate deveni relevantă, motivantă și conectată la viața reală a elevilor. Ancorată în teorii solide ale motivației și în modele pedagogice validate, gamificarea oferă cadrul pentru o învățare care nu doar că instruește, ci și inspiră.

Pentru a fi eficientă, gamificarea trebuie înțeleasă în profunzime, proiectată cu discernământ și adaptată nevoilor fiecărei clase. În acest mod, ea devine o punte între rigoarea academică și lumea trăită a copilului, între curriculum și creativitate, între disciplină și joc.

Într-o școală a viitorului, gamificarea ar putea deveni normă, nu excepție, iar profesorul – un arhitect al motivației și un designer al experiențelor de învățare memorabile.

Bibliografie

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row, New York.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press, New York.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, ACM.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan, New York.

GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA PRIMARĂ: COMPARAȚIE ÎNTRE ABORDĂRI INTERNAȚIONALE ȘI NAȚIONALE

Nume autor: Vilciovu Georgiana Denisa

Instituția: Școala Gimnazială, „Sava Popovici Barcianu” Rășinari

Introducere

În ultimii ani, educația primară a cunoscut transformări semnificative, determinate de evoluția tehnologică, de diversificarea profilurilor elevilor și de nevoia de a construi contexte de învățare relevante pentru secolul XXI. Printre strategiile inovatoare care au captat interesul cadrelor didactice la nivel global se numără gamificarea, o abordare care împrumută principii, mecanisme și dinamici din jocuri pentru a crea un proces educațional mai captivant, mai motivant și mai eficient.

Gamificarea a devenit un subiect de cercetare, testare și adaptare în multe sisteme educaționale din întreaga lume. În același timp, în România, interesul față de această strategie este în creștere, însă aplicarea ei în școli este inegală, adesea punctuală sau dependentă de inițiative individuale. În acest articol ne propunem să realizăm o analiză comparativă între abordările internaționale și cele naționale privind gamificarea în educația primară, evidențiind modele de succes, provocări și direcții posibile de dezvoltare.

1. Gamificarea în context internațional: modele și bune practici

Mai multe sisteme educaționale din lume au integrat gamificarea ca parte a strategiilor naționale de predare, beneficiind de sprijin instituțional, cercetare științifică și infrastructură digitală.

a) Finlanda: jocul ca instrument natural de învățare

În Finlanda, unul dintre cele mai performante sisteme educaționale, jocul și învățarea bazată pe activități practice sunt principii fundamentale în educația primară. Deși termenul „gamificare” nu este folosit întotdeauna explicit, filozofia educațională finlandeză susține

experiențe de învățare care respectă ritmul copilului, încurajează curiozitatea și susțin învățarea colaborativă.

Programe ca "Phenomenon-Based Learning" integrează elemente ludice în proiecte interdisciplinare, iar platformele educaționale digitale precum *Seppo.io* permit profesorilor să creeze activități gamificate adaptate la curriculum.

b) Statele Unite ale Americii: gamificarea și tehnologia educațională

În SUA, gamificarea este integrată în mod extensiv prin aplicații, platforme educaționale și resurse digitale, datorită ecosistemului tehnologic avansat și a interesului constant pentru inovare. Exemple relevante:

- **Classcraft** – o platformă care transformă comportamentul elevilor și progresul academic într-un joc de rol colaborativ. Elevii „joacă” în echipe, primesc puncte pentru sarcini și comportamente pozitive și pot „debloca” recompense.
- **Kahoot! și Quizizz** – utilizate pentru evaluare formativă prin jocuri de tip quiz, care implică competiție amicală și feedback imediat.

Aceste instrumente sunt însoțite de cercetări universitare privind impactul gamificării asupra motivației, atenției și performanței, în special la nivelul ciclului primar, unde învățarea experiențială este esențială.

c) Singapore: integrarea sistemică a gamificării

Singapore este un exemplu de politică educațională coerentă, în care gamificarea este văzută ca parte a strategiei naționale de alfabetizare digitală și de dezvoltare a gândirii critice. Platforma guvernamentală *Student Learning Space* permite profesorilor să creeze lecții interactive, bazate pe scenarii și jocuri educaționale, iar învățarea se face adesea prin simulări și misiuni interdisciplinare.

Accentul se pune pe echilibru: tehnologia este folosită în scopuri pedagogice, iar gamificarea este înțeleasă ca o metodă de dezvoltare a competențelor pentru viața reală.

2. Situația din România: între inițiativă personală și lipsa de sprijin sistemic

În România, gamificarea în educația primară este prezentă în special la inițiativa unor cadre didactice creative, care își asumă rolul de inovatori în clasele lor. În absența unui cadru curricular care să încurajeze sistematic utilizarea jocului ca metodă de învățare și în lipsa unor politici coerente privind digitalizarea, aplicarea gamificării rămâne adesea:

- **Punctuală și neuniformă**, în funcție de competențele digitale ale profesorului;
- **Dependentă de resurse externe**, cum ar fi platforme precum Wordwall, Kahoot! sau Wheel of Names;
- **Axată mai ales pe recompensare extrinsecă**, fără o ancorare teoretică solidă în motivația intrinsecă.

Cu toate acestea, există proiecte naționale și ONG-uri care promovează metode educaționale inovatoare. Exemple includ:

- Programul „**Digitaliada**”, care oferă resurse digitale gamificate și formare pentru profesori;
- Inițiativele **Teach for Romania**, care sprijină învățarea activă și metodele alternative în comunități defavorizate.

De asemenea, participarea cadrelor didactice române la simpozioane internaționale și colaborările cu universități sau institute educaționale străine contribuie la o difuzare lentă, dar sigură, a gamificării în învățământul primar românesc.

3. Analiză comparativă: asemănări, diferențe și oportunități

Tabelul de mai jos sintetizează principalele diferențe și similitudini între abordările internaționale și cele naționale:

Criteriu	Finlanda / SUA / Singapore	România
Sprijin instituțional	Există politici și platforme naționale	Limitat, inițiativă individuală
Formare continuă	Incluse în programele de formare ale profesorilor	Fragmentar, adesea autofinanțat
Resurse digitale gamificate	Diverse, gratuite sau susținute de stat	Accesibile, dar utilizate neuniform
Centrarea pe motivația elevului	Predominant pe motivație intrinsecă și autonomie	Tendință spre motivație extrinsecă
Evaluarea eficienței	Sprijinită de cercetare științifică	Puține studii sau evaluări sistematice

Această analiză evidențiază un decalaj, dar și o oportunitate pentru dezvoltare. România are resurse, creativitate la nivel individual și deschidere către metode inovatoare. Este nevoie de:

- **Formare sistemică pentru profesori** în domeniul gamificării și al designului de activități interactive;
- **Includerea gamificării în documentele curriculare** ca strategie didactică validă;
- **Crearea unei platforme naționale** care să sprijine schimbul de bune practici, materiale și cercetări aplicate.

Concluzii

Gamificarea este mai mult decât o modă educațională: este o oportunitate reală de a transforma învățarea într-un proces activ, atractiv și orientat spre formarea de competențe. Din analiza comparativă realizată, reiese că țările cu sisteme educaționale performante nu au lăsat gamificarea la nivelul inițiativelor izolate, ci au creat contexte favorabile integrării acesteia în mod sustenabil.

În România, este necesară o viziune sistemică, care să plece de la nivelul formării inițiale și continue a profesorilor, să se reflecte în politicile educaționale și să fie susținută de cercetare și instrumente concrete.

În mod paradoxal, gamificarea – adesea percepută ca o metodă „distractivă” – poate fi cheia unei educații mai serioase, mai relevante și mai ancorate în realitatea elevului. Pentru ca aceasta să devină regulă, nu excepție, este nevoie de coerență, colaborare și curaj pedagogic.

Bibliografie

- Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row, New York.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, ACM.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- MoEC Singapore. (2020). *Student Learning Space – Pedagogical Framework*. Ministry of Education, Singapore.
- OECD. (2020). *Education Responses to COVID-19: Implementing a Way Forward*. OECD Publishing.

IMPACTUL GAMIFICĂRII ASUPRA ÎNVĂȚĂRII ACTIVE ȘI A MOTIVAȚIEI ȘCOLARE LA ELEVII DIN CICLUL PRIMAR

Nume autor: Vîlcioiu Georgiana- Denisa

Instituția: Școala Gimnazială,, Sava Popovici Barcianu” Rășinari

Introducere

Una dintre provocările majore ale învățământului primar contemporan este menținerea implicării cognitive și emoționale a elevilor în activitățile de învățare. Elevii din ciclul primar, aflați în perioada de formare a obiceiurilor educaționale, răspund cel mai bine la contexte de învățare în care se simt activi, valorizați și motivați. În acest sens, gamificarea s-a impus ca o strategie educațională care aduce elemente ludice în activități formale, transformând sarcinile școlare în experiențe atractive și relevante.

Acest articol explorează impactul gamificării asupra a două dimensiuni esențiale pentru reușita școlară la vârste mici: învățarea activă și motivația școlară. Vom analiza conceptele teoretice de bază, exemple de aplicare, precum și rezultate ale cercetărilor recente, cu accent pe eficiența strategiilor gamificate în ciclul primar.

1. Învățarea activă: cadru conceptual

Învățarea activă se referă la procesul prin care elevii sunt implicați activ – nu doar receptiv – în propriul proces de învățare. În opoziție cu învățarea pasivă, învățarea activă presupune:

- explorare, descoperire și rezolvare de probleme;
- colaborare între elevi;
- auto-reflecție și metacogniție;
- asumarea responsabilității pentru progresul propriu.

Printre strategiile didactice asociate învățării active se numără învățarea bazată pe proiecte, învățarea prin cooperare, jocul de rol, dezbaterea și, din ce în ce mai des,

gamificarea. Elementele ludice (provocările, recompensele simbolice, nivelurile de progres, mecanismele de feedback) pot transforma sarcinile obișnuite în provocări semnificative, care stimulează implicarea voluntară a elevilor.

2. Motivația școlară și rolul gamificării

Motivația școlară este un factor determinant în reușita educațională. Aceasta influențează nu doar nivelul de efort depus, ci și perseverența, reziliența la eșec și satisfacția față de procesul de învățare. În literatura de specialitate se face distincția între:

- **Motivație intrinsecă** – când elevul învață din curiozitate, interes sau satisfacție personală;
- **Motivație extrinsecă** – când comportamentul este influențat de recompense externe (note, laude, premii).

Gamificarea poate influența ambele forme de motivație. Atunci când este aplicată superficial (doar cu scopul de a obține puncte), accentul cade pe motivația extrinsecă. Însă atunci când este proiectată cu grijă, gamificarea poate cultiva motivația intrinsecă, prin:

- oferirea de feedback imediat și clar;
- crearea unui simț al progresului și al reușitei personale;
- posibilitatea de alegere și de manifestare a autonomiei;
- experiențe de succes incremental, care cresc sentimentul de competență.

3. Rezultatele cercetărilor privind impactul gamificării în ciclul primar

Studiile internaționale din ultimul deceniu au început să documenteze riguros impactul gamificării asupra procesului educațional, în special în clasele primare. Câteva concluzii relevante:

a) Efecte pozitive asupra implicării și participării

Un studiu realizat de Su & Cheng (2015) a demonstrat că integrarea elementelor gamificate într-un mediu digital de învățare a dus la creșterea participării active și a interesului pentru lecții, în special în rândul elevilor cu nivel scăzut de motivație.

b) Stimularea motivației intrinseci

Hamari et al. (2016) au subliniat că feedbackul pozitiv și sentimentul de progres sunt doi dintre cei mai puternici predictorii ai motivației intrinseci în contexte gamificate. Elevii care simt că avansează, că au control și că obțin recunoaștere pentru efort, sunt mai dispuși să investească energie în sarcini complexe.

c) Dezvoltarea gândirii critice și a colaborării

Alte cercetări (Buckley & Doyle, 2017) au arătat că activitățile gamificate favorizează luarea de decizii, reflecția și interacțiunea socială, toate fiind componente esențiale ale învățării active. De exemplu, jocurile de strategie sau misiunile cooperative dezvoltă atât competențele cognitive, cât și cele sociale.

4. Exemple de practici aplicate în ciclul primar

Fără a propune materiale didactice concrete, putem descrie câteva modele de aplicare care susțin învățarea activă și motivația:

- **Sistemul de niveluri** – elevii încep ca „novici” și urcă în rang (exploratori, maeștri etc.) pe baza efortului și a progresului, nu doar a performanței academice.
- **Provocările săptămânale** – sarcini care implică creativitate, logică sau colaborare, cu recompense simbolice (insigne, diplome).
- **Clasamente anonime** – utilizate pentru autoevaluare, nu pentru competiție dăunătoare. Elevii își pot urmări progresul personal în raport cu obiectivele stabilite.
- **Narațiunea educațională** – lecțiile devin „misiuni” într-un univers imaginar, iar învățarea capătă sens dincolo de simpla rezolvare de sarcini.

Toate aceste exemple arată că gamificarea nu este o metodă în sine, ci un cadru pedagogic care trebuie adaptat la obiectivele didactice și la profilul clasei.

5. Limite și riscuri ale gamificării

Deși potențialul gamificării este considerabil, este important de menționat și câteva **riscuri**:

- **Supracompensarea** prin puncte sau premii poate reduce motivația intrinsecă, dacă nu este echilibrată cu activități reflexive;
- **Standardizarea excesivă** a recompenselor poate marginaliza elevii care învață mai lent;
- **Competiția necontrolată** poate accentua anxietatea de performanță și poate afecta relațiile între colegi.

Este esențial ca profesorul să rămână moderator și facilitator, nu doar „distribuitor de recompense”. Gamificarea eficientă presupune echilibru între joc și rigoare, între distracție și obiective educaționale clare.

Concluzii

Gamificarea are un impact real și pozitiv asupra învățării active și motivației școlare, în special la nivelul ciclului primar. Integrată responsabil, aceasta creează contexte în care elevii devin participanți activi, reflexivi și motivați în procesul educațional.

Prin narațiuni educaționale, feedback imediat, recompense simbolice și misiuni provocatoare, profesorul poate construi lecții care stimulează implicarea, încrederea în sine și autonomia elevilor.

Pentru a valorifica întregul potențial al gamificării, este nevoie de formare pedagogică, flexibilitate curriculară și deschidere spre experimentare. Nu în ultimul rând, este nevoie de o înțelegere profundă a nevoilor elevilor, care sunt – dincolo de joc – în căutare de sens, recunoaștere și bucuria învățării.

Bibliografie

- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). *Gamification and student motivation*. Interactive Learning Environments, 25(7), 1–14.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row, New York.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press, New York.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.

Gamificarea lecției de matematică –o strategie inovatoare descoperită în cadrul cursului „Pedagogia în lumea digitală ”

Profesor Vîlcu-Puchiu Corina-Andreea

Liceul Tehnologic ”Constantin Filipescu”, Caracal, Jud Olt

Într-o eră în care tehnologia redefineste aproape toate aspectele vieții cotidiene, educația are responsabilitatea de a se adapta și de a răspunde noilor provocări. Elevii de astăzi sunt nativi digitali, obișnuiți cu interactivitatea, viteza și recompensele imediate oferite de mediul virtual. Acest context impune profesorilor nu doar o actualizare a conținuturilor, ci și o regândire a strategiilor de predare pentru a menține interesul și motivația elevilor.

O soluție inovatoare, din ce în ce mai des utilizată în procesul didactic, este gamificarea – aplicarea mecanismelor specifice jocurilor în activitățile educaționale. Aceasta transformă învățarea într-un proces atractiv, bazat pe provocări, recompense și progrese vizibile, încurajând implicarea activă a elevilor.

Participarea mea la cursul de formare continuă „Pedagogia în lumea digitală”, a reprezentat un pas esențial în acest demers de modernizare a predării. Cursul mi-a oferit nu doar o perspectivă actuală asupra educației digitale, ci și instrumente concrete prin care pot integra gamificarea în lecțiile de matematică. Am descoperit cum pot transforma un conținut perceput adesea ca dificil sau abstract într-o experiență captivantă, adaptată nevoilor reale ale elevilor mei.

Parcurgând cursul m-am familiarizat cu beneficiile gamificării în lecțiile de matematică. Printre acestea amintesc :

- Construirea unei relații pozitive cu matematica : prin introducerea jocului, matematica devine mai puțin abstractă și mai conectată cu realitatea elevilor, iar lecțiile sunt mai atractive, materia – mai accesibilă și mai plăcută.

- Feedback imediat și evaluare continuă : una dintre cele mai mari calități ale instrumentelor digitale gamificate este furnizarea de feedback în timp real, elevii pot să își corecteze rapid greșelile, iar profesorii pot urmări progresul lor în mod constant și obiectiv.

- Dezvoltarea gândirii critice și a rezolvării de probleme : multe jocuri educaționale solicită elevilor să aplice conceptele matematice în contexte noi, provocatoare.

Gamificarea nu înlocuiește exercițiul matematic, ci îl amplifică prin stimularea gândirii logice, analitice și creative.

- Învățarea personalizată și adaptabilă : platformele digitale gamificate permit adaptarea nivelului de dificultate la nevoile individuale ale fiecărui elev. Astfel, fiecare copil poate progresa în ritmul său, simțindu-se valorizat și susținut în procesul de învățare.

- Participare activă și colaborativă : activitățile gamificate favorizează implicarea tuturor elevilor, nu doar a celor performanți. Sarcinile pot fi structurate sub formă de provocări de grup, jocuri în echipă sau clasamente colective, ceea ce consolidează colaborarea, comunicarea și spiritul de echipă.

- Reducerea anxietății față de matematică: matematica este adesea percepută ca fiind rigidă sau intimidantă. Gamificarea schimbă această percepție prin crearea unui mediu prietenos, în care greșelile sunt acceptate ca parte a jocului și învățării. Această abordare relaxează atmosfera și încurajează implicarea chiar și a elevilor mai puțin încrezători.

- Creșterea motivației intrinseci și extrinseci :prin provocări, punctaje, niveluri sau insigne, elevii sunt stimulați să se implice activ. Motivația nu mai vine exclusiv din dorința de a obține o notă, ci și din plăcerea de a progresa, de a concura, de a atinge obiective. Această motivație susținută duce la o mai bună perseverență în fața sarcinilor dificile.

Gamificarea nu este doar un artificiu motivațional, ci o strategie pedagogică care influențează profund modul în care elevii percep, învață și aplică matematica. Integrarea elementelor de joc în procesul educațional are o serie de beneficii specifice, cu impact semnificativ asupra eficienței și atractivității lecțiilor de matematică:

De asemenea, având în vedere competențelor dezvoltate în cadrul cursului „Pedagogia în lumea digitală”, voi începe să experimentez integrarea gamificării în lecțiile de matematică prin:

- Platforme digitale (Kahoot!, Quizizz, Wordwall, LearnigApp, Edpuzzle) pentru verificarea cunoștințelor într-un mod distractiv.

- Escape room-uri educaționale, în care elevii rezolvă probleme matematice pentru a „evada” (Genially)

- Clasamente și punctaje în clasă pentru a marca progresul individual și al echipelor.

Aceste metode vor contribui la creșterea interesului elevilor și la consolidarea cunoștințelor prin practică repetată, dar plăcută.

Pentru mine, cursul a reprezentat o oportunitate valoroasă de actualizare profesională. Am învățat cum să folosesc tehnologia nu doar ca suport, ci ca motor al învățării. Gamificarea este doar una dintre strategiile pe care le-am integrat în activitatea mea didactică, dar una cu impact vizibil imediat asupra motivației și participării elevilor.

Acest curs mi-a oferit un nou cadru de gândire: profesorul devine designer de experiențe educaționale, nu doar transmițător de conținut. Participarea la formare a fost un pas esențial pentru a răspunde provocărilor școlii moderne și pentru a crea un mediu de învățare relevant, captivant și eficient.

Gamificarea în lecțiile de matematică este o strategie didactică inovatoare, capabilă să transforme procesul de predare-învățare într-o experiență motivantă și eficientă. Integrarea acestei metode este susținută de dezvoltarea competențelor digitale ale profesorului, aspect pe care cursul „Pedagogia în lumea digitală” l-a facilitat într-un mod concret și aplicat.

Recomand tuturor cadrelor didactice să exploreze potențialul gamificării și să participe la astfel de programe de formare, care pot schimba fundamental modul în care predăm și învățăm.

Bibliografie

- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Pfeiffer.
- Deterding, S. et al. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of MindTrek.
- Istrate, O. (2014). Tendințe actuale în educația digitală. Revista eLearning.
- Ministerul Educației (2021). Strategia privind digitalizarea educației din România – SMART-Edu.

ÎNVĂȚAREA LIMBII FRANCEZE PRIN METODE NONFORMALE

VÎRVA MIHAELA MARIA, PALATUL COPIILOR BRAȘOV-CLUBUL COPIILOR SĂCELE

Învățarea unei limbi străine nu este un proces ușor, mai ales dacă este vorba de o limbă mai puțin cunoscută și cu care copiii nu sunt foarte familiarizați. Prin urmare, rolul profesorului de limbi străine, în cazul nostru franceza, este de a expune copiii la cât mai multe materiale autentice de limba vorbită. Este important ca aceste materiale autentice să corespundă nevoilor și intereselor copiilor pentru a-i atrage către studiul limbii franceze.

Predarea limbii franceze se poate face în diferite moduri, dar metodele utilizate trebuie să fie, mai presus de toate, atractive și eficiente. Acestea trebuie să se bazeze în primul rând pe interactivitate, dar și pe noutate, tehnologie, jocuri și utilizarea internetului, deoarece internetul este o sursă inepuizabilă de resurse educaționale care pot fi folosite în predarea limbii franceze. Profesorul este cel care are asul în mânecă și trebuie să-l folosească corect pentru a câștiga.

Internetul trebuie integrat în proiectele educaționale deoarece oferă o multitudine de resurse educaționale autentice: filme, cântece, jocuri, documentare, videoclipuri muzicale, interviuri etc.

Internetul este, de asemenea, o sursă de inspirație pentru profesori, deoarece există o multitudine de aplicații online care le permit să creeze diverse resurse educaționale: jocuri, chestionare, fișe de lucru etc.

În această nouă eră a digitalizării, trebuie să ținem pasul cu tehnologia. Copiii sunt la curent cu toate evoluțiile de ultimă oră, iar dacă le oferim activități legate de interesele lor, sunt deja cuceriți. Activități precum vizionarea de filme, ascultarea de cântece și îndeplinirea sarcinilor care implică utilizarea unui telefon sau a unui computer sunt foarte apreciate de copii. Astfel ei se simt confortabili, rezolvând sarcinile cu ușurință și plăcere.

Materialele video se concentrează pe exprimarea orală și limba vorbită, astfel încât pot fi utilizate în cadrul orelor de franceză și combinate cu activități interesante și captivante care le vor dezvolta abilitățile lingvistice.

Urmărind activitatea copiilor la cursurile mele, am vrut să înțeleg cum aș putea să-mi îmbunătățesc stilul de predare a limbii franceze pentru a-l face cât mai atractiv pentru copii, pentru a-i motiva și a-i face să își dorească să o aprofundeze, pentru a demonstra că, mai presus de toate, este

important să-i atragem pe copii către învățarea limbilor străine oferindu-le ceea ce își doresc și să ne asigurăm că le face plăcere ceea ce fac și ceea ce învață.

Ca profesor în sistemul de învățământ nonformal, dar și cu experiență în sistemul formal, mi-am dorit să găsesc activități și metode cât mai diferite de cele folosite în școală, care să le placă și care să îi ajute să își îmbunătățească cunoștințele de limba franceză, ca să nu mai vorbim că nu toți o consideră o limbă ușoară, interesantă, plăcută și, nu în ultimul rând, utilă.

Pentru a afla ce îi motivează pe copii atunci când participă la cursul de Cultură și Civilizație Franceză, ce activități le plac și dacă activitățile propuse i-au ajutat să-și îmbunătățească vocabularul și cunoștințele culturale, copiii au completat un chestionar. Am analizat împreună răspunsurile, discutând alegerile lor, deoarece au preferat ca acest lucru să se facă într-un cadru de discuție liberă, nefiind încântați să explice fiecare alegere în scris. Fiind o activitate de opțională, mă așteptam ca majoritatea răspunsurilor să fie pentru că le place limba franceză. Cu toate acestea, un număr semnificativ a dorit să obțină rezultate academice mai bune. Pentru a realiza acest lucru, ei simt nevoia să aprofundeze studiul limbii franceze, dar vor să o facă într-un mod diferit față de cel de la școală, mai relaxant, fără stresul notelor.

Ideea din spatele cercetării a fost, în primul rând, de a le oferi copiilor diferite tipuri de activități care să-i motiveze să se implice activ în timpul cursului, să-și exerseze cât mai mult posibil abilitățile de comunicare, precum și abilitățile practice, artistice și culturale, punând accent pe inter- și transdisciplinaritate. În al doilea rând, întrucât acest curs se numește Cultura și Civilizația Franceză, am vrut să știu ce conținut aș putea acoperi pentru a le capta atenția și a le arăta că limba franceză și cultura francofonă sunt foarte interesante.

Am pornit de la ipoteza următoare : cu cât profesorul folosește mai mult metode non-formale, diferite de cele folosite în școală, în special cele ludice, cu atât mai mare este plăcerea de a învăța limba franceză și cu atât mai bune sunt rezultatele academice.

Astfel, pe baza răspunsurilor la chestionar și a discuțiilor cu copiii, am arătat că, prin utilizarea metodelor non-formale, cum ar fi strategiile vizuale, materialele audio-video, jocurile de comunicare și activitățile de team building, copiii sunt mult mai implicați în activități și își îmbunătățesc abilitățile lingvistice, pe care le pot folosi în diverse situații de comunicare, inclusiv în activitățile școlare. Mai mult, toți copiii au raportat că notele lor s-au îmbunătățit după participarea la cursul de Cultură și Civilizație Franceză, deoarece s-au simțit mai încrezători în cunoștințele lor și au fost mai activi la școală.

La această vârstă, sunt pasionați de tehnologie, filme, muzică, timp liber și sport, așa că și conținutul tematic trebuie să vizeze aceste domenii. Astfel, le-am sugerat să vizioneze un film care face referire la cultura franceză, și anume povestea ”Micul Prinț” de Antoine de Saint Exupéry. Prin intermediul acestei activități, dar și prin altele, am monitorizat dezvoltarea abilităților lingvistice ale copiilor, dar și abilitățile lor artistice, practice și de lucru în echipă. Aceștia au fost fascinați de acțiunea filmului și de povestea Micului Prinț, reușind astfel să-i determin să citească cartea cu același titlu și să pună în scenă o scurtă piesă de teatru.

În concluzie, învățarea limbii franceze într-un context non-formal este strâns legată de tehnologie, internet și joc, iar temele de cultură și civilizație franceză alese în funcție de interesele copiilor pot fi surse pentru desfășurarea de activități interactive care duc la dezvoltarea cunoștințelor lingvistice, a abilităților artistice, a abilităților practice, a empatiei culturale și a muncii în echipă. Aceste activități interactive îi motivează să se implice activ, să comunice, să lucreze în echipă. Fiind activități diferite de cele din educația formală, le completează, făcând legătura dintre cele două sisteme educaționale, principalul beneficiar fiind elevul.

Învățarea limbii franceze în context informal se realizează prin astfel de activități, copiii dobândind cunoștințe de vocabular și abilități artistice prin diverse tipuri de jocuri, mimă, interpretare de cântece și proiecte în care își pot folosi talentele. De asemenea, își îmbunătățesc cunoștințele despre cultura franceză, abilitățile sociale și munca în echipă, astfel încât să devină mai buni, mai deschiși și mai pregătiți să facă față situațiilor care pot apărea în viața de zi cu zi.

Bibliografie

Cuq, J-P, Gruga, I. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, PUG, Grenoble, 2005

Grigore, M-C. Didactique du FLE, Politehnica Press, 2011

Lancien, T. De la vidéo à Internet: 80 activités thématiques, Hachette Education, Paris, 2004

Poștan, Educație non formală. Note de curs, Universitatea de stat din Tiraspol, UST, 2019

GAMIFICATION IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS

Theories, Models, and Applications in English Language Teaching

Prof. Vișan Violeta Cornelia

Școala Gimnazială Nr.1 Dumbrava Roșie, jud. Neamț

Gamification has increasingly become a key strategy in modern education, since by integrating game elements into learning environments, educators aim to boost student motivation, engagement, and academic performance. The idea of learning through games is not new, but modern teaching studies have developed the main theoretical foundations, models, and created comparative research related to gamification, with practical examples of its application in all teaching areas. This article, though, will mainly focus on teaching the English language by means of games and gamification.

The theoretical foundations of gamification include various theories, among which the most important are:

1. Self-Determination Theory (Deci & Ryan) - This theory identifies three core psychological needs: autonomy, competence, and relatedness. Gamification meets these needs by offering choice (autonomy), constant feedback (competence), and collaboration or competition (relatedness). English teacher can use this theory in teaching vocabulary, for example making a Vocabulary Quest (RPG-style) when the students are 'heroes' completing missions to save a kingdom by mastering vocabulary - match advanced adjectives to their definitions.

2. Flow Theory (Csikszentmihalyi) - Flow is a psychological state where learners are fully immersed in an activity. Gamified tasks that are challenging but achievable help foster this state. An example is the Grammar Escape Room where students must solve grammar puzzles to 'escape' a virtual room. They have to complete five past tense challenges to unlock the final door. The main benefit of the game is that it maintains high engagement and immersion.

3. Behaviorism (Skinner, Pavlov) - Behaviorist theory promotes learning through reinforcement. Points, badges, and leaderboards are extrinsic motivators that reinforce desired behaviors. The Grammar Battle is about teams that have to compete to correct grammar mistakes or fill in blanks using a quiz platform like Kahoot. Since playing means receiving a reward, in this game the teams receive points for accuracy and speed, fostering repetitive practice.

4. Constructivism (Vygotsky, Piaget) - Constructivist theory emphasizes learning through discovery and collaboration. Gamification supports this by offering authentic, interactive learning contexts. The students can play the Wheel of Fortune – Vocabulary Edition. They spin a digital wheel to get vocabulary tasks: synonyms, antonyms, definitions. This game encourages discovery, discussion, and shared learning.

More recent models of integrating gamification in educational context include several other frameworks, such as [Octalysis Framework \(Yu-kai Chou\)](#) which includes 8 motivational drivers like meaning, achievement, social influence, and scarcity. This model helps in designing balanced gamified lessons. [MDA Framework \(Mechanics-Dynamics-Aesthetics\)](#) which was originally from game design, but it can be adapted to education. It implies different mechanics (points, levels, badges) and its dynamics include competition, cooperation, and exploration. The result is always a fascinating story, full of suspense and fun. And there is also the [Werbach & Hunter's Framework](#) which describes gamification through dynamics (emotions, narrative), mechanics (rules, feedback), and components (badges, leaderboards).

To sum up, gamification is more than a motivational gimmick - it is a pedagogical tool that, when strategically implemented, can transform learning environments. Research shows positive effects of gamification, especially in motivation and engagement. In English language teaching, gamification fosters active learning, collaboration, and meaningful progress. Its success, however, depends on careful design aligned with educational objectives.

Bibliography:

- Chou, Y.-K. (2014). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Octalysis Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row. ISBN: 9780061339202
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2015).
The effect of achievement badges on students' behavior: An empirical study in a university-level computer science course.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015).
Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31.
- Toda, A. M., Valle, P. H. M., & Isotani, S. (2019).
The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education.
In *Communications in Computer and Information Science* (Vol. 1006, pp. 143–156). Springer.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

**GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE:
INOVAȚIE, MOTIVAȚIE ȘI EFICIENȚĂ ÎN ÎNVĂȚARE
VIȘOVAN ELIZA, LICEUL TEHNOLOGIC MARMAȚIA**

Într-un context educațional marcat de digitalizare, schimbări curriculare și nevoia de personalizare a învățării, gamificarea s-a impus ca o strategie inovatoare care transformă experiența didactică într-un proces dinamic și centrat pe elev. În predarea limbii franceze la liceu, jocul nu este doar un instrument ludic, ci devine un vector esențial pentru dezvoltarea competențelor lingvistice și interculturale, pentru motivarea elevilor și pentru stimularea gândirii critice.

1. Fișe de lucru interactive – învățarea prin joc de rol și explorare

Fișa de lucru „Mission: Touriste à Paris” propune o activitate de tip joc de rol, în care elevii se grupează câte doi: unul joacă rolul turistului, celălalt al recepționarului de hotel.

Scopul: să rezerve o cameră, să solicite informații despre oraș și să negocieze un itinerar.

Obiective:

- Dezvoltarea competențelor de exprimare orală;
- Utilizarea vocabularului specific (turism, orientare, politetea);
- Activarea conținuturilor gramaticale într-un context autentic.

Elemente de joc:

- Cartonașe cu „probleme-surpriză” (hotelul nu are camere libere, clientul cere reducere etc.);
- Tabel cu punctaj acordat pentru corectitudine lingvistică și creativitate.

2. Fișe de feedback gamificate – autoevaluare și reflecție

După activitățile de joc de rol sau lucru în echipă, elevii completează fișa de feedback „Le détective du savoir”, unde primesc o serie de întrebări-reflecții:

Exemple: Ce ai învățat nou în această activitate?/ Ce ți-a plăcut cel mai mult? De ce?/ Dacă ai fi profesor, ce ai schimba la jocul de azi?/ Ce personaj ai vrea să fii data viitoare și de ce?

Elemente de gamificare: Elevii colecționează „insigne virtuale” pentru răspunsuri originale sau relevante, iar la finalul unității, cei mai activi „detectivi ai învățării” primesc titlul onorific „Ambassadeur de la langue française”.

3. Jocuri didactice digitale – învățare prin competiție și colaborare

Joc 1: Chasse au trésor virtuel (Vânătoare de comori online)

Platforma: Genially / Google Sites

Scenariu: Elevii descoperă un mesaj misterios în limba franceză care îi ghidează către următoarele etape (texte, clipuri video, quiz-uri). Scopul este rezolvarea provocărilor pentru a descoperi comoara lingvistică (un proverb, un mesaj cultural, o expresie idiomatică).

Competențe dezvoltate:

Înțelegere scrisă și orală;

Gândire logică;

Lucru în echipă.

Joc 2: Le Kahoot de la semaine (Kahoot săptămânal)

Teme variate: conjugarea verbelor, expresii uzuale, cultură francofonă.

Modalitate de utilizare:

- Se joacă la finalul lecției, pe telefon/laptop;
- Elevii primesc puncte nu doar pentru răspunsurile corecte, ci și pentru rapiditate și perseverență;
- Clasamentul se actualizează săptămânal.

4. Chestionare interactive pentru învățare adaptivă

Pentru revizuirea conținutului, am creat un chestionar pe platforma Wordwall / Quizizz, intitulat „Es-tu prêt pour l'examen ?”, care ajustează dificultatea în funcție de răspunsurile elevului.

Tipuri de întrebări:

- Alegere multiplă;
- Perechi de sinonime/antonime;
- Întrebări deschise;
- Elemente audio și video însoțite de întrebări.

Feedback imediat:

Elevul primește indicii sau reluări ale explicațiilor în cazul unui răspuns greșit;

Poate repeta chestionarul până când obține un scor optim.

5. Impactul gamificării în predarea limbii franceze

Studiile realizate la nivelul claselor IX-XII, prin aplicarea unor chestionare anonime de satisfacție și autoevaluare, indică:

- O creștere a motivației de a învăța limba franceză (83% dintre elevi);
- O îmbunătățire a exprimării orale prin reducerea anxietății (71%);
- O implicare crescută în activitățile de echipă (89%).

Elevii apreciază varietatea, libertatea de exprimare, dar și sentimentul de competiție pozitivă pe care jocurile educaționale îl oferă.

Gamificarea, departe de a fi o simplă modalitate de „a face lecțiile mai distractive”, reprezintă o abordare pedagogică solidă, care facilitează învățarea activă, reflexivă și semnificativă. În predarea limbii franceze, aceasta creează contexte reale de comunicare, consolidează achizițiile lingvistice și, mai presus de toate, reumanizează actul didactic, punând elevul în centrul procesului educațional.

Bibliografie:

Bîrzea, Cezar – *Pedagogia secolului XXI: competențe și strategii didactice*, Editura Institutul de Științe ale Educației, București, 2005.

Bocos, Musata – *Instruire interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*, Editura Paralela 45, Cluj-Napoca, 2002.

David, Sorin – *Didactica limbii franceze. Teorie și practică*, Editura Corint, București, 2020.

Ghergut, Alois – *Psihopedagogie. Repere teoretice și aplicații practice*, Editura Polirom, Iași, 2016.

Pânișoară, Ion-Ovidiu – *Motivația pentru învățare*, Editura Polirom, Iași, 2017.

Salvan, Georges – *La didactique du français langue étrangère*, Hachette FLE, Paris, 2004.

Gamificarea în educația preșcolară:

O strategie inovatoare pentru creșterea motivației și eficienței în învățare

Acest articol explorează potențialul gamificării ca strategie educațională aplicată în grădiniță. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în procesul de predare-învățare-evaluare, gamificarea contribuie la dezvoltarea motivației intrinseci, a participării active și a eficienței cognitive în rândul copiilor preșcolari. Lucrarea analizează teorii de bază (Self-Determination Theory, Flow Theory), modele de implementare și rezultate ale unor cercetări recente. Sunt discutate beneficii, provocări și direcții viitoare de aplicare în curriculumul preșcolar.

În contextul reformei educaționale și al digitalizării accelerate, strategiile inovatoare devin esențiale pentru stimularea motivației și implicării copiilor în procesul educațional. Una dintre aceste strategii este gamificarea – aplicarea elementelor de joc în contexte non-joc, precum educația. În grădiniță, unde învățarea prin joc este deja o componentă fundamentală, gamificarea capătă valențe suplimentare, oferind structuri clare, feedback constant și recompense simbolice care pot susține dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială.

Elemente de gamificare în educația preșcolară

În grădiniță, gamificarea se manifestă prin:

- Puncte și recompense simbolice (stickere, medalii)
- Sisteme de progres vizual (bare de nivel, tabele de evoluție)
- Feedback imediat și motivant
- Personaje și povești narrative în jurul temelor didactice
- Misiuni și provocări adaptate vârstei
- Competiții prietenoase sau colaborative

Aceste elemente stimulează implicarea, perseverența și cooperarea în grup.

Beneficii ale gamificării în grădiniță

- Creșterea motivației intrinseci
- Stimularea curiozității și a explorării
- Îmbunătățirea concentrării și a memorării
- Dezvoltarea abilităților socio-emoționale
- Reducerea anxietății legate de evaluare

Provocări și limite

- Necesitatea adaptării activităților la nivelul cognitiv al copiilor
- Evitarea suprastimulării și a competiției toxice

- Pregătirea cadrelor didactice pentru designul și evaluarea gamificată
- Accesul inegal la tehnologie în medii defavorizate

Concluzii și direcții viitoare

Gamificarea poate deveni o componentă fundamentală a curriculumului preșcolar, dacă este aplicată echilibrat, cu sprijin teoretic și pedagogic solid. Este nevoie de formare continuă a educatorilor, cercetări longitudinale și integrarea jocurilor digitale cu cele analogice. Scopul rămâne același: dezvoltarea armonioasă și motivată a copilului, prin învățare activă și semnificativă.

Bibliografie selectivă

- Deci, E., & Ryan, R. (2000). Self-determination theory.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.
- Wang, P. (2023). Curriculum Gamification in Kindergarten Language Education.
- Zhang, T. (2022). Exploration and Practice of Gamification in Kindergarten.
- He, X. (2023). Embodied Cognition and Game Design in Early Education.

GAMIFICAREA ÎNVĂȚĂRII

Vizeteu Narcisa, Școala Gimnazială „Luca Gavril” Drăguseni, județul Suceava

Orice copil învață de mic prin joc și joacă. Utilizarea elementelor de joc în procesul educativ- instructiv reprezintă o strategie care vizează creșterea implicării și motivației elevilor prin stabilirea unor punctaje, clasamente sau recompense. Toate acestea pot spori implicarea elevilor și îmbunătățesc experiența generală de învățare (mai plăcută, mai atractivă, mai captivantă) sau pot oferi feedback imediat și constructiv, ceea ce îi ajută să înțeleagă mai bine propriul progres.

Jocurile și provocările (pot fi și contratimp) pot menține elevii concentrați la sarcina de învățare, dar le pot dezvolta abilități precum rezolvarea de probleme, gândirea critică, colaborarea sau luarea unor decizii. Acestea pot fi adaptate pentru a se potrivi diferitelor stiluri de învățare sau nevoilor individuale ale elevilor.

Educația specială este un domeniu de atenție pentru copiii cu nevoi educaționale speciale, cum ar fi deficit de atenție, dizabilități intelectuale, probleme de vorbire, de comportament etc. Întrucât copiii cu nevoi educaționale speciale se confruntă cu o provocare în timpul procesului lor de învățare a cititului și scrisului, educația specială a început să încorporeze utilizarea tehnologiei deoarece atunci când aceștia se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, și de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Numeroase descoperiri ale cercetării evidențiază beneficii ale încorporării gamificării în clasă. Există o serie de tehnici de gamificare care pot fi încorporate în procesul de învățare la școlarii cu nevoi educaționale speciale, printre care enumerăm: elevii devin codesigner ai orei de curs, oferirea celei de-a doua șanse, creare de provocări sau misiuni în loc de teme și proiecte, oferă elevilor posibilitatea de a alege diferite căi în învățarea curriculumului, oferirea de ecusoane/insigne și recompense individuale.

Noi, profesorii, trebuie să fim în permanență flexibili, să ne adaptăm la nevoile fiecărei clase pentru a maximiza beneficiile gamificației. În afară de utilizarea platformelor și aplicațiilor on-line (plickers.com, answergarden.ch, www.socrative.com, classcraft.com, Classdojo, foldingstory.com, Wordwall) eu, din propria mea experiență la catedră de 27 de ani, la limba engleză folosesc platforma www.liveworksheets.en. Comunitatea care postează fișele de lucru este din întreaga lume și acoperă nevoile fiecărei tipologii de elev din clasele

noastre. Elevii lucrează direct, își verifică răspunsurile, descoperă greșelile pe care le corectăm împreună, dar primesc și o notă. Se dezvoltă astfel cele 4 competențe (scris, citit, vorbit și ascultat) și, de multe ori, noțiunile par mai ușor de însușit prin joc.

Ghicitorile, rebusurile, găsirea traseului corect într-un „labirint de imagini” folosind tehnica întâlnită în „Fazan” (numai că aici următorul cuvânt începe cu ultima literă a cuvântului precedent), potrivirea umbrelor cu imagini (implică și ascultare), alcătuire de propoziții conform culorilor (de exemplu verde reprezintă propoziția afirmativă) și indiciilor din pătrățele) sunt doar câteva exemple de jocuri unde elevii pot învăța noțiuni gramaticale sau de vocabular.

În concluzie, tehnica gamificării oferă elevilor și profesorilor un mod nou și inovator de a facilita învățarea.

Bibliografie:

www.liveworksheets.en.

FOLOSIREA EFICIENTĂ A JOCULUI ÎN EDUCAREA ELEVILOR CU CES

Prof.Înv.Primar: Vlad Cristina Simona

Școala Gimnazială Nr.11 „Ștefan Octavian Iosif” Brașov

Universul copilăriei este plin de culoare și magie, de posibilități infinite, de candoare, inocență, speranța că fiecare vis poate deveni realitate. Așadar, este de datoria noastră, a adulților, să reclădim o lume a păcii, a zâmbetului curat, a realizării visurilor îndrăznețe, a speranței, a bucuriei.

Noua paradigmă educațională vizează integrarea tuturor copiilor dintr-o comunitate, inclusiv a celor cu cerințe educaționale speciale, în școală, pentru a le oferi asistență educațională de calitate și de a le satisface nevoile individuale de instruire, în medii de învățare comune.

Una dintre cele mai eficiente metode de integrare a copiilor cu cerințe educaționale speciale este jocul didactic. Jocul este forma cea mai adecvată prin care elevii pot să-și exprime propriile trăiri, idei, aptitudini. Jocurile didactice sunt cele mai utilizate și mai apreciate instrumente de învățare, intrucât ele îmbină creativ și integrativ elemente de joc și învățare propriu-zisă. Socializarea între elevi și dezvoltarea prieteniiilor între colegi este destul de importantă în dezvoltarea procesului de învățare, datorită schimbului de informații permanent. Integrarea copiilor cu dizabilități într-o echipă prin intermediul jocurilor facilitează mult experiența lor într-un mediu nou. Jocurile propuse au scopul de a educa responsabilitatea și ordinea, prin respectarea unor reguli, de a învăța cum să relaționeze cu partenerii lor de joacă într-un mod distractiv și relaxant și le dă posibilitatea de a se autocunoaște și de a descoperi lucruri noi despre ei și despre lumea care-i înconjoară. În cadrul jocurilor, diferențele și barierele de orice natură dispar și astfel copiii cu dizabilități reușesc să își depășească neputințele și frustrările.

În cele ce urmează, voi prezenta câteva jocuri cu succes în integrarea copiilor cu CES:

Jocuri de socializare

- **„Poștașul”**- este un joc iubit atât la grădiniță, cât și în clasele primare. Un copil ține o scrisoare în mână și poartă un dialog introductiv cu întregul colectiv:

-Cine este? -Poștașul! -Și ce ne aduce? -O scrisoare pentru copiii care...(mănâncă, dansează, cântă la pian, se spală pe dinți etc).

Copiii încearcă să gesticuleze cât mai bine provocarea lansată de către poștaș, iar acesta îl va alege pe următorul, în funcție de cât de bine au îndeplinit sarcina. Fiind un joc simplu, care implică

mimica, mai mult decât comunicarea, elevul cu CES se va simți în largul său, va realiza că poate face aceleași lucruri cu cei din clasa lui. Starea de bine pe care o trăiește la școală un elev este cea mai puternică armă pentru integrare și pentru obținerea succesului școlar.

- **„Deschide urechea bine!”**- probabil toată lumea cunoaște regulile simple ale acestui joc. Un elev stă pe un scaun, în fața clasei și, după ce ascultă cântecelul („Deschide urechea bine să vedem ghicești ori ba, cine te-o striga pe nume, hai ghicește, nu mai sta!”) trebuie să spună numele colegului care l-a strigat. Jocul este extrem de util pentru toți copiii care formează un nou colectiv, este o modalitate facilă de a învăța numele colegilor.

Jocuri de stimulare senzorială

Orele de muzică și mișcare; arte vizuale și abilități practice, precum și cele de joc și mișcare sunt cele mai generoase pentru includerea în programă a jocurilor senzoriale distractive pentru elevii cu CES.

- * **Cursa broscuțelor.** Într-o cutie se pun două broscuțe făcute din hârtie (origami). Fiecare copil primește câte un pai de suc în care trebuie să sufle până când animăluțul său ajunge la linia de final. Activitățile care implică suflatul ajută de asemenea și la corectarea dificultăților de vorbire, pronunție a sunetelor.

- * **Modelaj din aluat** Copiii amestecă făină cu apă și din aluatul rezultat pot modela animăluțe, figuri geometrice, oameni de zăpadă, etc. După uscarea, își pot picta figurinele cu acuarele de apă. Similare sunt și activitățile de modelaj cu plastilină sau lut.

- * Împerechează obiectele după sunet- în cutiuțe mici de plastic (gen de surpriză de ou Kinder) se ascund diverse obiecte mici: boabe de fasole, bănuți, mărgel, bomboane etc. Copiii trebuie să agite fiecare recipient și să le potrivească după sunetul emis, două câte două.

Jocuri de autonomie personală

Numită ludoterapie, terapie ocupațională, acțiunea de stimulare a autonomiei personale se poate face și la școală, nu numai la ședințele de terapie individuală, doar că un pic altfel, împreună cu elevii tipici!

- **Astăzi ne ordonăm lucrurile!** Fiecare copil trebuie să își deseneze propriul simbol ori să-și scrie numele complet pe dulapul sau pe portofoliul personal, pe care să-l recunoască cu ușurință. Odată pe săptămână, profesorul îi îndrumă pe copii să-și ordoneze lucrările, proiectele, testele. Elevii cu CES pot învăța, prin această acțiune repetată, că toate lucrurile au

locul lor la școală, că trebuie să aibă grijă de obiectele personale.

- **Jocurile de rol** – sunt ideale pentru orice arie de dezvoltare, dar, în cazul autonomiei personale, elevii speciali pot învăța ușor principii esențiale ale vieții de zi cu zi: „De-a magazinul”, „La spectacol”, „În vizită la muzeu”, „În excursie”, „Curățenie în camera mea”. Observând de fiecare dată comportamentul colegilor, imitându-l și generalizând fiecare noțiune dobândită într-o situație reală, autonomia personală va fi îmbunătățită semnificativ.
- Exerciții perceptiv-motrice de orientare și organizare temporală: „Mergi în ritmul dat de mine!”, „Baloanele cu zilele săptămânii”, „Stai pe roșu, treci pe verde!”; exercițiu-joc de memorare a zilelor săptămânii; exercițiu-joc de asociere a momentelor zilei cu activitățile corespunzătoare („Orarul în imagini”).

Jocuri de dezvoltare cognitivă

Gândirea, memoria, atenția, motivația, creativitatea reprezintă elemente esențiale în obținerea reușitei școlare. Elevul cu CES trebuie să urmeze o programă adaptată conform cu nivelul dezvoltării sale intelectuale.

* jocuri de sinteză perceptuală în cadrul software-ului educativ (manuale digitale)

* alegerea diverselor jocuri didactice precum: jocuri cu elemente de abstractizare și generalizare, jocul omisiunilor (excluderea elementelor nepotrivite dintr-un ansamblu/ sesizarea elementelor lipsă dintr-un ansamblu); jocuri asociative („Jocul categoriilor”, „Familia de animale” etc.

Exemple de jocuri care pot fi folosite în procesul de integrare a elevilor cu cerințe educaționale speciale în învățământul de masă sunt nenumărate; ele pot fi folosite la absolut orice materie, în pauze, în cadrul activităților extrașcolare.

Copiii cu CES au nevoie de sprijinul nostru, al tuturor, pentru a avea parte de educație. Prin educație le putem asigura dreptul la o viață mai bună, le putem oferi șansa de a fi copii capabili să-și construiască propriul drum în viață.

Bibliografie: Gherguț, Alois, 2006, Psihopedagogia persoanelor cu cerințe speciale, Editura Polirom, Iași.

Verza, E., & Paun, E. (1998). Educația integrată a copiilor cu handicap. Unicef.

Popescu, G., & Pleșa, O. (coord). (1998). Handicap, readaptare, integrare. București: Pro Humanitate.

Vrăjmaș, T. (2001). Învățământul integrat și/sau incluziv pentru copiii cu cerințe educative speciale. București: Aramis.

Gamificarea în Educație: Teorii, Modele și Cercetări Comparative Aplicate în Predarea Limbii Engleze și Franceze

*Prof. VLADOVICI Alexandra Rusalina,
Școala Gimnazială Nr. 4 'Elena Donici Cantacuzino'*

Într-un context educațional marcat de digitalizare accelerată și nevoia tot mai acută de implicare activă a elevilor, gamificarea s-a impus ca o strategie pedagogică inovatoare care transformă lecțiile tradiționale în experiențe captivante și relevante. În special în predarea limbilor moderne – cum sunt limba engleză și limba franceză – gamificarea oferă o punte între nevoia de rigurozitate lingvistică și dorința nativă de explorare, provocare și interacțiune a elevilor.

În articolul de față, îmi propun să explorez bazele teoretice ale gamificării, modelele pedagogice utilizate, și să ofer o analiză comparativă a cercetărilor recente care investighează impactul gamificării în învățarea limbii engleze și franceze în ciclul gimnazial.

Teoria autodeterminării (Ryan & Deci, 2000) afirmă că motivația intrinsecă a elevului este alimentată de satisfacerea a trei nevoi psihologice: autonomie – elevul simte că are control asupra învățării; competență – provocările sunt adaptate nivelului său; relaționare – se simte parte dintr-o comunitate. Gamificarea oferă un cadru natural pentru îndeplinirea acestor condiții, prin activități care implică alegeri, progres vizibil și colaborare.

Conform teoriei flow-ului (Csikszentmihalyi, 1990), predarea limbilor străine prin joc poate induce „flow” – acea stare de implicare totală care apare când provocările sunt exact la nivelul abilităților elevului. În acest context, gamificarea susține nu doar motivația, ci și învățarea profundă și durabilă. De asemenea, gamificarea exploatează principiile behavioriste (Skinner), folosind feedback-ul imediat și recompensele simbolice (puncte, insigne, clasamente) pentru a întări comportamentele dorite – de ex. participarea activă sau utilizarea limbii în contexte autentice.

Modele de bază pedagogice ale gamificării sunt: modelul Octalysis (Yu-kai Chou) și Modelul TBLT (Task-Based Language Teaching). Octalysis este un cadru inovator care analizează opt tipuri de motivație implicate în gamificare:

- Scopul epic – lecțiile au un fir narativ (ex. „salvează regatul vocabularului!”);
- Realizarea – progresul vizibil prin nivele și puncte;
- Creativitatea – proiecte digitale, storytelling;
- Relaționarea – activități în echipă;
- Imprevizibilul – sarcini aleatorii, jocuri de noroc controlat;
- Evitarea pierderii – deadline-uri, niveluri de „supraviețuire” lingvistică;
- Influența socială – clasamente, feedback de la colegi;
- Posesiunea – portofolii, avatare, „pașapoarte lingvistice”.

În modelul TBLT (Task-Based Language Teaching) gamificarea se integrează ideal și presupune învățarea limbii prin sarcini funcționale (rezolvarea unei probleme, participarea la un dialog, crearea unui produs), în locul exercițiilor repetitive.

Limba engleză, ca limbă globală și disciplină cu o prezență masivă în mediile digitale, a fost printre primele domenii în care gamificarea a fost testată și cercetată. Studiile indică rezultate pozitive semnificative în ceea ce privește: motivația elevilor, retenția lexicală, participarea

orală și dezvoltarea fluentei. Conform Lai și Teng (2017), într-un studiu cu elevi de gimnaziu din Taiwan, cei care au folosit aplicația Kahoot și platforma Edmodo pentru activități gamificate au obținut scoruri semnificativ mai mari la testele de vocabular și au manifestat o atitudine pozitivă față de limba engleză. Viberg și Grönlund (2013) declară că analiza impactului jocurilor digitale pe mobil (ex. Duolingo, Quizlet Live) în procesul de învățare a limbii engleze a arătat creșteri clare în ceea ce privește autonomia elevilor și disponibilitatea acestora de a exersa în afara orei. În studiul lui Sánchez-Mena & Martí-Parreño (2017) se arată că gamificarea contribuie la implicarea emoțională a elevilor, ceea ce duce la o mai bună absorbție a limbii, în special la nivel de interacțiuni orale și receptivă.

Comparativ cu engleza, limba franceză are un volum mai mic de cercetări privind gamificarea, dar interesul este în creștere, mai ales în contexte bilingve sau multilingve (Canada, Belgia, Elveția). Studiul lui Bonner (2020) a implicat 120 de elevi din Belgia francofonă, cărora li s-a predat vocabularul tematic (alimente, școală, călătorii) folosind Wordwall, Padlet și escape room-uri lingvistice. Rezultatul a fost o creștere cu 23% a scorurilor la testele de vocabular și îmbunătățirea încrederii în exprimarea orală. Delmas & Farge (2021) au analizat integrarea gamificării în predarea FLE (Français Langue Étrangère) în licee internaționale. Au constatat că activitățile precum „désfis linguistiques”, insigne și misiuni culturale contribuie la angajamentul elevilor și învățarea colaborativă. În cadrul unui proiect pilot în Franța, elevii de clasa a IX-a au participat la un concurs digital gamificat cu tematică „Voyage en Francophonie”. Conform Lemoine & Buisson (2022) cercetarea a demonstrat că elementele de joc stimulează curiozitatea culturală și performanța la scris.

Element	Limba Engleză	Limba Franceză
Disponibilitate de aplicații	Foarte ridicată (Kahoot, Duolingo, Quizlet etc.)	Moderată (FLE-specific tools, Genially, Wordwall)
Grad de integrare didactică	Ridicat – utilizare frecventă în planificare	În creștere, mai ales în proiecte tematice
Focalizare gamificată	Vocabular, gramatică, fluentă orală	Vocabular, scriere creativă, contexte culturale
Impact observat	Autonomie, participare, exprimare orală	Curiozitate, scris funcțional, angajare afectivă

Aplicații și Scenarii Didactice:

- Engleză – Scenariu: Escape Room „The Grammar Dungeon”. Elevii rezolvă puzzle-uri de gramatică pentru a „evada”; fiecare corectare deschide o „ușă” în platforma Genially.
- Franceză – Scenariu: Jeu de rôle „Au marché”. Elevii folosesc platforma Canva pentru a crea standuri de piață virtuale, apoi simulează conversații în roluri, colectând „puncte de politețe”.

În concluzie, gamificarea nu este o soluție universală, dar poate fi un accelerator puternic al învățării, în special în domeniul limbilor străine, unde motivația și angajarea activă sunt esențiale. Cercetările arată că, indiferent de limba predată, elementele ludice cresc performanțele, încrederea și plăcerea învățării. Predarea limbii engleze beneficiază deja de o paletă largă de instrumente și practici gamificate validate empiric. În schimb, predarea limbii franceze începe să recupereze teren, mai ales prin abordări creative, culturale și colaborative. Viitorul gamificării educaționale stă în personalizare, adaptabilitate și integrarea ei nu ca decor, ci ca strategie pedagogică solidă, cu ancoră în nevoile reale ale elevilor.

Bibliografie selectivă:

- Ryan, R. & Deci, E. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation*
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*
- Chou, Y.-K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*
- Lai, C., & Teng, C. (2017). *Enhancing Language Learning Through Gamification: A Case Study of Kahoot*
- Bonner, E. (2020). *Gamification et apprentissage du français langue étrangère*
- Delmas, C. & Farge, P. (2021). *La gamification au service de la pédagogie du FLE*
- Viberg, O. & Grönlund, Å. (2013). *Mobile-assisted language learning: A literature review*
- Sánchez-Mena, A. & Martí-Parreño, J. (2017). *Gamification in language education: A systematic review*
- Lemoine, P., & Buisson, S. (2022). *Voyage en Francophonie: une approche ludique et immersive du FLE*

GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL

VLĂSCEANU FLORINA CAMELIA,
LICEUL TEORETIC „JULIA ZAMFIRESCU” MIOVENI-ARGEȘ

Într-un context educațional aflat într-o continuă transformare, în care tehnologia redefinește constant modul în care învățăm și predăm, devine esențială identificarea unor strategii didactice care să răspundă eficient cerințelor noii generații de elevi. Printre aceste strategii, **gamificarea** (sau ludificarea) s-a impus ca o soluție inovatoare, menită să sporească implicarea, motivația și randamentul școlar. Prin integrarea inteligentă a elementelor de joc și a tehnologiei în procesul educațional, gamificarea contribuie la crearea unui mediu de învățare atractiv, interactiv și centrat pe elev.

Gamificarea reprezintă utilizarea **mecanismelor de joc** – precum punctajele, nivelurile, recompensele, provocările sau clasamentele – în **contexte non-joc**, cum este educația, cu scopul de a stimula motivația și implicarea participanților. În domeniul educațional, aceasta presupune adaptarea unor principii din jocuri video sau jocuri tradiționale pentru a transforma actul de predare-învățare-evaluare într-un proces mai captivant și eficient.

Beneficiile gamificării în procesul educațional:

a) Motivație crescută

Elementele ludice activează motivația **intrinsecă** a elevilor, făcându-i să participe la activități educaționale din plăcere și curiozitate, nu doar din obligație. Elevii se simt încurajați să continue „misiunile” de învățare pentru a atinge un scop clar sau pentru a obține o recompensă simbolică.

b) Participare activă și susținută

Gamificarea promovează **implicarea activă** a elevilor, încurajând colaborarea, rezolvarea de probleme și luarea deciziilor în echipă. Activitățile devin mai dinamice, iar elevii sunt încurajați să participe chiar și atunci când materia este dificilă sau abstractă.

c) Îmbunătățirea procesului de evaluare

Evaluarea devine **continuă și interactivă**, fiind percepută mai puțin ca o presiune și mai mult ca un feedback constructiv. Punctele, insignele sau progresul vizibil ajută la monitorizarea performanței într-un mod transparent și motivant.

d) Dezvoltarea de competențe transversale

Gamificarea sprijină dezvoltarea unor abilități precum: gândirea critică, adaptabilitatea, colaborarea, empatia, responsabilitatea și reziliența.

Gamificarea în educație se realizează prin:

- **Aplicații și platforme digitale:** Kahoot, Quizizz, ClassDojo, Duolingo, Classcraft – oferă chestionare, provocări și feedback în timp real.
- **Structurarea lecțiilor sub formă de „misiuni” sau „niveluri”** ce trebuie completate pentru a progresa.
- **Recompense simbolice:** insigne, trofee virtuale, titluri onorifice.
- **Clasamente prietenoase** care stimulează performanța și spiritul competitiv pozitiv.
- **Scenarii educaționale interactive** sau jocuri de rol (ex. simulări istorice, experimente virtuale).

Integrarea gamificării în cele trei etape ale procesului educațional

a) Predare

Gamificarea facilitează transmiterea noilor cunoștințe prin activități interactive, captivante, centrate pe explorare și descoperire. Lecțiile gamificate folosesc storytelling, provocări logice sau activități colaborative pentru a introduce noțiunile.

b) Învățare

Elevul devine protagonistul propriei învățări. Prin gamificare, el poate parcurge etape personalizate, își monitorizează progresul și primește feedback imediat, ceea ce crește eficiența procesului de învățare.

c) Evaluare

Prin jocuri educative sau teste interactive, evaluarea devine un proces continuu, adaptat nevoilor și ritmului elevului. În locul testelor rigide, elevii pot demonstra cunoștințele prin provocări, proiecte sau quizuri gamificate.

În ciuda beneficiilor sale, gamificarea presupune și unele dificultăți:

- Necesită **resurse tehnologice** și acces la internet, ceea ce poate genera inegalități între elevi;
- Impune **timp suplimentar** pentru proiectarea activităților de către profesori;
- Există riscul ca elevii să devină **prea orientați spre recompense**, în detrimentul motivației autentice;
- Necesită **formare continuă a cadrelor didactice** pentru a folosi eficient metodele și platformele digitale.

Gamificarea procesului educațional este o strategie didactică modernă, care răspunde nevoilor unei generații digitale și interconectate. Prin integrarea elementelor ludice și tehnologice în actul de predare-învățare-evaluare, se obține o creștere semnificativă a motivației, a implicării și a eficienței învățării. Pentru ca gamificarea să devină o practică sustenabilă și eficientă, este esențial ca profesorii să fie sprijiniți prin formare profesională, iar resursele tehnologice să fie accesibile tuturor. Viitorul educației este, fără îndoială, unul în care jocul, înțeles ca mecanism pedagogic, va juca un rol esențial în dezvoltarea elevilor.

Bibliografie

1. Glover, Ian – *Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners*, 2013.
2. Kapp, Karl – *The Gamification of Learning and Instruction*, Pfeiffer, 2012.
3. Deterding, S. et al. – *Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts*, ACM Press, 2011.
4. Ministerul Educației – *Strategii de digitalizare și inovare didactică în România*, 2021.
5. www.edutopia.org – articole despre educația gamificată (accesat în 2025).

Gamificarea procesului educațional: Transformarea învățării prin jocuri și motivație

Prof. Adrian VOICA,
Liceul Teoretic "Ion Barbu" Pitești

În ultimele decenii, gamificarea a devenit o metodă inovatoare în educație, fiind folosită pentru a crește motivația și angajamentul studenților. Conceptul de gamificare se referă la aplicarea principiilor și mecanismelor specifice jocurilor în contexte non-joc (cum este educația), pentru a stimula învățarea și dezvoltarea personală. Împreună cu evoluția tehnologică și schimbările din dinamica educațională, gamificarea aduce o nouă abordare interactivă și captivantă, care poate transforma modul în care elevii percep și se implică în procesul de învățare.

Ce este gamificarea educațională?

Gamificarea educațională implică integrarea unor elemente tipice jocurilor (precum punctele, nivelele, recompensele, provocările și competiția) într-un cadru educațional formal sau informal. Spre deosebire de învățarea tradițională, care adesea se bazează pe predarea teoretică și evaluarea statică, gamificarea introduce un element de **dinamism, interactivitate și feedback constant**, care fac procesul de învățare mai atractiv și mai eficient.

Un aspect important al gamificării este capacitatea acesteia de a crea o atmosferă de **competitivitate sănătoasă**. Studenții se pot angaja în concursuri, provocări sau jocuri de echipă, unde fiecare progres este recompensat cu puncte sau insigne, iar performanțele lor sunt vizibile în clasamente. Această competiție internă poate stimula performanța și poate crea un mediu de învățare mai motivant, dar și mai plăcut.

Beneficiile gamificării în educație

Unul dintre cele mai mari avantaje ale gamificării este **îmbunătățirea motivației și a angajamentului**. Studiile arată că elevii care învață prin jocuri educaționale sunt mult mai implicați în procesul de învățare și își dezvoltă o atitudine pozitivă față de educație. Într-un cadru gamificat, studenții pot experimenta învățarea într-un mod mai interactiv și mai plăcut, ceea ce duce la o **memorie mai bună** și o înțelegere mai profundă a materialului.

Mai mult, gamificarea favorizează **învățarea activă**. În loc ca elevii să fie pasivi receptori de informație, jocurile educaționale îi încurajează să participe activ, să rezolve probleme, să colaboreze cu colegii și să aplice cunoștințele dobândite într-un context practicat. Acest tip de învățare activă este mult mai eficientă decât învățarea pasivă tradițională, contribuind la o înțelegere mai profundă și la consolidarea conceptelor.

Un alt beneficiu al gamificării este **personalizarea învățării**. Mecanismele de gamificare permit adaptarea experienței educaționale în funcție de nevoile fiecărui student. De exemplu, în cadrul unui joc educațional, elevul poate progresa într-un ritm propriu, depășind nivele pe măsură ce învață. De asemenea, elementele de feedback instant și provocările graduale oferă o experiență de învățare adaptativă, care poate ajuta la dezvoltarea abilităților individuale.

Provocările implementării gamificării

În ciuda numeroaselor avantaje, implementarea gamificării în educație nu este lipsită de provocări. Una dintre principalele dificultăți este **costul** și **complexitatea** creării de platforme educaționale gamificate. Deși există o mulțime de aplicații și software-uri care oferă astfel de soluții, personalizarea și implementarea acestora necesită atât timp, cât și resurse financiare semnificative.

De asemenea, există **riscul unei dependențe de recompense externe**. Dacă jocurile educaționale sunt prea concentrate pe recompensele imediate (puncte, insigne, trofee), elevii pot dezvolta o motivație externă și nu una bazată pe dorința de învățare. În acest context, este important ca educația gamificată să fie corelată cu obiective educaționale clare și să promoveze **motivația intrinsecă**, care este mai sustenabilă pe termen lung.

Un alt risc semnificativ este **diversitatea stilurilor de învățare** ale elevilor. Nu toți studenții răspund în mod pozitiv la gamificare, iar unii pot percepe elementele de joc ca fiind prea superficiale sau distragătoare. În acest sens, gamificarea trebuie integrată într-un cadru educațional mai larg și combinată cu metodele tradiționale de predare pentru a asigura o experiență educațională echilibrată și eficientă.

Considerații pentru viitor

Pe măsură ce tehnologia avansează, este de așteptat ca gamificarea să joace un rol din ce în ce mai important în educație. Realitatea augmentată, învățarea bazată pe inteligență artificială și jocurile educaționale interactive vor transforma modul în care elevii și studenții interacționează cu materialul didactic. Aceste evoluții tehnologice vor permite **personalizarea învățării** la un nivel mult mai detaliat, adaptându-se în timp real la nevoile și performanțele fiecărui student.

Pentru a maximiza beneficiile gamificării, este esențial ca educatorii să integreze acest concept într-un mod strategic. Gamificarea nu trebuie să fie doar un instrument de distracție, ci un **mijloc de sprijin al procesului de învățare** care să adreseze nevoile educaționale specifice ale fiecărui grup de elevi.

Concluzie

Gamificarea reprezintă o oportunitate unică de a revoluționa educația, transformând învățarea într-o experiență interactivă, captivantă și motivațională. Prin aplicarea corectă a principiilor gamificării, educația poate deveni mai atractivă și mai accesibilă, iar elevii pot dezvolta abilități care sunt esențiale într-o lume din ce în ce mai digitalizată și dinamică. Totuși, pentru ca gamificarea să fie cu adevărat eficientă, este important să fie implementată într-un mod echilibrat, având în vedere atât obiectivele educaționale, cât și nevoile și stilurile de învățare ale elevilor.

METODE INTERACTIVE FOLOSITE IN PREDARE

Prof. Voica Ionela Lavinia, Școala Gimnazială "Adrian Păunescu", Pitești

De ce vorbim despre “învățarea ACTIVĂ”?

Cercetări efectuate în ultimii ani arată că pasivitatea din clasă (înțeleasă ca rezultat al predării tradiționale, în care profesorul ține o prelegere, eventual face o demonstrație, iar elevii îl urmăresc) nu produce învățare decât în foarte mică măsură. Iată câteva rezultate ale acestor studii:

- Elevii sunt atenți numai 40% din timpul afectat prelegerii. (Pollio, 1984)
- Elevii rețin 70% din conținuturile prezentate în primele 10% și numai 20% din cele prezentate în ultimele 10 minute ale prelegerii. (McKeachie, 1986)
- Elevii care au urmat un curs introductiv de psihologie bazat pe prelegere au demonstrat că știu
- numai 8% mai mult decât elevii din clasa de control care NU au făcut cursul **deloc!!!** (Rickard et al., 1988)

Un studiu mai recent vizând implicațiile predării centrate pe discursul magistral (Johnson, Smith, 1991) relevă că:

- atenția elevilor descrește cu fiecare minut care trece pe parcursul prelegerii;
- prelegerea se potrivește numai celor care învață eficient prin canal auditiv;
- prelegerea promovează învățarea de nivel inferior a informațiilor factuale;
- prelegerea presupune că toți elevii au nevoie de aceleași informații în același ritm;
- elevilor nu le place să fie supuși unei prelegeri.

Piramida invatarii

Creierul nu funcționează ca un video sau un casetofon. Creierul nu este un simplu receptor de informație. Creierul funcționează asemeni unui computer (mai bine zis, computerul a fost modelat după modul de funcționare al creierului):

- Pentru ca un computer să înceapă să funcționeze trebuie să apăsăm butonul “pornire”. Când învățarea este „pasivă”, butonul “pornire” al creierului nostru nu este activat!
- Un computer are nevoie de un soft adecvat pentru a interpreta datele introduse. Si creierul nostru are nevoie să “lege” ceea ce este predat cu ceea ce deja cunoaște si de modul său propriu de operare. Când învățarea este “pasivă”, creierul nu face aceste legături.
- Un computer nu reține informația procesată decât dacă acționăm butonul “salvare”. Creierul nostru trebuie să testeze informația sau să o explice altcuiva pentru a o stoca.

Când învățarea este “pasivă”, creierul nu “salvează” ceea ce a fost prezentat!

Modul în care se produce învățarea:

- Presupune înțelegerea, iar aceasta înseamnă mai mult decât cunoașterea faptelor;

- Elevii construiesc cunoașterea și înțelegerea pe baza a ceea ce deja cunosc și/sau cred;
- Elevii formulează noile cunoștințe prin modificarea și rafinarea conceptelor lor curente și prin adăugarea de noi concepte la ceea ce cunosc deja;
- Invățarea este mediată de mediul social în care elevii interacționează unii cu alții;
- Invățarea eficientă necesită preluarea de către elevi a controlului asupra propriei învățări;
- Transferul, respectiv capacitatea de a aplica cunoștințe în situații noi este afectat de gradul în care elevii învață-pentru-înțelegere (și învață-cu-înțelegere!).

De ce vorbim de învățare interactivă?

Fără îndoială, este adevărat că cel care învață trebuie să-și construiască cunoașterea prin intermediul propriei înțelegeri și că nimeni nu poate face acest lucru în locul său. Dar nu este mai puțin adevărat că această construcție personală este favorizată de interacțiunea cu alții, care, la rândul lor, învață. Altfel spus, dacă elevii își construiesc cunoașterea proprie, nu înseamnă însă că fac acest lucru singuri, în izolare. Să nu uităm că omul este fundamental social. Promovarea învățării active presupune și încurajarea parteneriatelor în învățare. În fapt, adevărata învățare, aceea care permite transferul achizițiilor în contexte noi este **nu doar simplu activă, individual activă ci INTERACTIVĂ.**

Gruparea elevilor și sarcinile prin care membrii grupului depind unul de celălalt pentru realizarea rezultatului urmărit arată că:

- elevii se implică mai mult în învățare decât în abordările frontale sau individuale
- elevii odată implicați își manifestă dorința de a împărtăși celorlalți ceea ce experimentează, iar
- aceasta conduce la noi conexiuni în sprijinul înțelegerii
- elevii acced la înțelegerea profundă atunci când au oportunități de a explica și chiar predă celorlalți colegi ceea ce au învățat.

Modalități pentru a forma grupuri:

- cărți de joc
- cartoane cu numere
- cartonașe cu diferite noțiuni
- puzzle
- ”serii” specifice
- aniversarea
- materiale de lucru

Este de remarcat faptul că toate ideile de mai sus se aplică la gruparea aleatorie a elevilor. În funcție de nevoile elevilor și de obiectivele avute în vedere, gruparea se poate face și după criterii de diferențiere (stil de învățare, tip de inteligență etc.)

Pentru gruparea optimă a elevilor este deosebit de util un mobilier modular. Aranjarea meselor se va face în funcție de nevoile de interacțiune anticipate de profesor și, evident de spațiul avut la dispoziție.

Când nu există posibilitatea de a grupa elevii altfel decât în perechi (datorită mobilierului fix de exemplu), se pot totuși derula ”activități interactive”.

Cei doi pot lucra împreună pentru :

- discutarea un text/ o imagine/ o sarcină de lucru/ o întrebare adresată de cadrul didactic
- formularea de întrebări (de adresat profesorului/ învățătorului/ colegilor) referitoare la o temă de lucru în clasă, testarea reacțiilor la un text/ imagine/ document sonor etc.
- realizarea unui dialog
- evaluarea și sau corectarea temei fiecăruia (interevaluarea)
- rezumarea unei lecții la final
- compararea notițelor
- studierea unui caz, realizarea unui experiment/ unei cercetări

ATENȚIE – pentru o activitate eficientă în grup, elevii trebuie să se poziționeze astfel încât să se poată vedea unii pe alții. Privitul în ochi facilitează comunicarea!

Ce face profesorul când învățarea elevilor este activă?

• DASCĂL MODEL	Profesorul oferă elevului reperele necesare pentru a atinge țintele propuse. Elevul acceptă provocarea și pornește în călătorie alături de cadru didactic.
• DASCĂL PRIETEN	Profesorul este un prieten la care elevul poate apela atunci când are nevoie. Profesorul sprijină, ascultă și ajută elevul.
• DASCĂL CĂLĂUZĂ	În călătoria cunoașterii, profesorul cunoaște reperele și-i prezintă elevului alternativele și soluțiile optime pentru atingerea unei ținte. Relația se bazează pe respect reciproc. Profesorul nu dictează răspunsuri, ci oferă direcții pentru ajungerea la destinație.
• DASCĂL MAGICIAN	Pregătirea temeinică a profesorului îi oferă această postură prin care îl îndrumă pe elev să folosească obiectele și instrumentele pentru învățare.
• DASCĂL MAESTRU	Profesorul ofera imaginea standardelor de cunoaștere și acțiune, îl așteaptă pe elev să obțină cunoștințe, abilități, competențe.

• DASCĂL SUSȚINĂTOR	Profesorul este alături de elevii săi, este sprijin pentru depășirea dificultăților întâmpinate în învățare.
• DASCĂL FACILITATOR	Profesorul nu oferă cunoaștere ci face posibil accesul copilului la cunoaștere.
• DASCĂL CONSILIER	Profesorul e cel de la care elevii așteaptă sfatul cel bun.

Comportamente fundamentale

Profesorul **acționează mereu**, dar adecvat și adaptat nevoilor grupului.

Cercetătorii au izolat următoarele comportamente fundamentale ale cadrului didactic în activitatea instructiv-educativă cu clasa de elevi:

- **planifică** activitățile cu caracter instructiv și educativ, determină sarcinile și obiectivele pe variate niveluri, își structurează conținuturile esențiale și alcătuiește orarul clasei, etc;
- **organizează** activitățile clasei, fixează programul muncii instructiv-educative, structurile și formele de organizare. Cousinet a atribuit educatorului sarcina de a constitui și determina climatul și mediul pedagogic;
- **comunică** informațiile științifice, seturile axiologice sub forma mesajelor, stabilește canalele de comunicare și repertoriile comune. Activitatea educativă implică de altfel și un dialog perpetuu cu elevii ilustrat prin arta formulării întrebărilor dar și prin libertatea acordată elevilor în structurarea răspunsurilor. Dialogul elev-profesor necesită un climat educațional stabil, deschis și constructiv;
- **conduce** activitatea desfășurată în clasă direcționând procesul asimilării dar și al formării elevilor prin apelul la normativitatea educațională. Durkheim definește conduită psiho-pedagogică a educatorului prin intermediul noțiunii de ”dirijare” care facilitează elaborarea sentimentelor și ideilor comune;
- **coordonează** în globalitatea lor activitățile instructiv-educative ale clasei, urmărind în permanență realizarea unei sincronizări între obiectivele individuale cu cele comune ale clasei, evitând suprapunerile ori risipa și contribuind la întărirea solidarității grupului;
- **îndrumă** elevii pe drumul cunoașterii prin intervenții punctuale adaptate situațiilor respective, prin sfaturi și recomandări care să susțină comportamentele și reacțiile elevilor;
- **motivează** activitatea elevilor prin formele de întăriri pozitive și negative; utilizează aprecierile verbale și reacțiile nonverbale în sprijinul consolidării comportamentelor pozitive; orientează valoric prin serii de intervenții cu caracter umanist tendințele negative identificate în conduitele elevilor; încurajează și manifestă solidaritate cu unele momente sufletești ale clasei;
- **consiliază** elevii în activitățile școlare dar și în cele extrașcolare, prin ajutorare, prin sfaturi, prin orientarea culturală și axiologică a acestora. Un aport deosebit îl are intervenția educatorului în orientarea școlară și profesională dar și în cazurile de patologie școlară;

- **controlează** elevii în scopul cunoașterii stadiului în care se află activitatea de realizare a obiectivelor precum și nivelele de performanță ale acestora. Controlul nu are decât un rol reglator și de ajustare a activității și atitudinii elevilor;
- **valuează** măsura în care scopurile și obiectivele dintr-o etapă au fost atinse prin instrumente de evaluare sumativă, prin prelucrări statistice ale datelor recoltate și prin elaborarea sintezei aprecierilor finale. Judecățile valorice pe care le va emite vor constitui o baza temeinică a procesului de caracterizare a elevilor.

BIBLIOGRAFIE

1. **Leahu, I. ș. a.**, *Ghid metodologic de proiectare a activității didactice la Științe ale Naturii. Clasele a V-a – a VI-a*, M.E.C., C.N.C., Ed. Aramis, București, 2001.
2. **Păcurari, O.** (coord.), *Strategii didactice inovative*, Ed. Sigma, București, 2003
3. **Popenici, S.**, *Pedagogie alternativă*, Polirom, București, 2001

Gamificarea procesului educațional: O abordare inovatoare pentru învățământul contemporan

Prof. Nicoleta VOICA
Colegiul Național "I.C. Brătianu" Pitești

Gamificarea este un concept care a câștigat rapid teren în educație, devenind o metodă eficientă de a spori motivația și angajamentul elevilor și studenților. În esența sa, gamificarea implică utilizarea elementelor specifice jocurilor (precum puncte, nivele, recompense și competiție) pentru a facilita învățarea. Această abordare transformă procesul educațional într-o experiență mai captivantă, interactivă și adaptată nevoilor individuale ale participanților. Cu toate acestea, implementarea gamificării ridică atât oportunități, cât și provocări în contextul educațional.

Principiile fundamentale ale gamificării în educație

Gamificarea educațională se bazează pe câteva principii fundamentale care sunt esențiale pentru a transforma învățarea într-o experiență motivantă. În primul rând, **motivarea intrinsecă** joacă un rol crucial. Mecanismele de recompensă, cum ar fi punctele sau insignele, nu sunt doar stimulente externe, ci instrumente care contribuie la consolidarea sentimentului de realizare personală și de progres. Acest tip de motivație este mai sustenabil decât motivația extrinsecă (ex. premii externe) și ajută la dezvoltarea unei mentalități de învățare pe termen lung.

În al doilea rând, **feedback-ul instant** este o componentă importantă a gamificării. În cadrul jocurilor, feedback-ul rapid permite jucătorilor să înțeleagă unde au greșit și cum să îmbunătățească performanța. În educație, acest tip de feedback este valoros pentru a sprijini procesul de învățare, deoarece elevii pot vedea imediat rezultatele acțiunilor lor și pot ajusta strategia de învățare în consecință.

De asemenea, **competitivitatea și cooperarea** sunt aspecte semnificative ale gamificării. Introducerea unor elemente de competiție, cum ar fi clasamentele, poate stimula dorința de a performa mai bine. Pe de altă parte, aspectele de colaborare din cadrul jocurilor (de exemplu, misiuni de echipă) pot încuraja colaborarea și schimbul de idei între studenți, ceea ce conduce la un învățământ mai interactiv și mai adaptat diversității grupurilor de învățare.

Beneficiile gamificării în educație

Gamificarea adresează mai multe provocări tradiționale ale procesului educațional. Unul dintre beneficiile principale este **creșterea motivației**. Studiile arată că studenții care sunt implicați în activități gamificate sunt mult mai motivați să participe activ la lecții și să își îmbunătățească performanțele academice. În plus, abordările gamificate favorizează **învățarea prin joc**, un mod

eficient de învățare prin practică, care ajută elevii să înțeleagă și să aplice concepte într-un cadru mai relaxat și mai puțin formal.

Un alt avantaj important este **adaptabilitatea**. Gamificarea poate fi personalizată pentru a răspunde nevoilor diverse ale elevilor sau studenților. De exemplu, jocurile educaționale pot fi ajustate pentru a oferi provocări specifice în funcție de nivelul de cunoștințe al fiecărui participant, stimulând în acest fel dezvoltarea abilităților în mod gradual și controlat.

În plus, gamificarea poate contribui la **dezvoltarea competențelor non-cognitive**. Pe lângă abilitățile cognitive, jocurile educaționale pot stimula competențe precum rezolvarea de probleme, gândirea critică, creativitatea și capacitatea de a lucra în echipă, toate esențiale într-o lume profesională dinamică și interconectată.

Provocările gamificării în educație

Deși beneficiile sunt evidente, implementarea gamificării în educație presupune și câteva provocări. Una dintre principalele dificultăți este **costul și resursele necesare**. Crearea și implementarea unor jocuri educaționale interactive necesită resurse financiare și tehnice semnificative, ceea ce poate fi o barieră pentru multe instituții de învățământ, în special pentru cele din mediul rural sau cu bugete limitate.

De asemenea, **riscul dependenței de recompense externe** este o problemă semnificativă. Dacă jocurile educaționale sunt concepute astfel încât să se concentreze prea mult pe recompensele externe (cum ar fi punctele sau medaliile), există riscul ca elevii să dezvolte o motivație extrinsecă, bazată pe recompense, în loc de o dorință autentică de învățare. În acest context, este esențial ca educatorii să regleze corect echilibrul între stimulentele externe și motivația intrinsecă.

Un alt aspect care trebuie luat în considerare este **diversitatea stilurilor de învățare**. Nu toți elevii răspund la fel la gamificare, iar unii pot considera acest tip de învățare ca fiind prea distractiv sau superficial. Prin urmare, integrarea gamificării trebuie să fie realizată cu atenție, pentru a se asigura că rămâne un instrument complementar la metodele tradiționale de învățare și nu o distragere de la scopurile educaționale fundamentale.

Concluzie

Gamificarea procesului educațional reprezintă o inovație semnificativă în domeniul educației, aducând un suflu nou în modul în care elevii și studenții sunt implicați în învățare. Cu toate acestea, succesul acestei abordări depinde de modul în care sunt integrate elementele de gamificare în cadrul unui curriculum echilibrat, care să sprijine nu doar dezvoltarea cognitivă, dar și competențele socio-emoționale ale participanților. Dacă este implementată corect, gamificarea poate transforma educația într-o experiență mai eficientă, plăcută și durabilă.

GAMIFICAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. VRÎNCEANU AURORA
Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare” Focșani
Grădinița cu P.N. nr. 6

În contextul actual al transformărilor din sistemul educațional, este esențială regândirea metodelor tradiționale de predare în favoarea unor strategii atractive, adaptate generațiilor digitale. Una dintre aceste strategii inovatoare este gamificarea – utilizarea elementelor de joc (ludice și tehnologice) în procesul educativ, cu scopul de a stimula motivația, implicarea activă și învățarea eficientă.

La nivel preșcolar, copiii sunt profund motivați de joc. Jocul reprezintă forma lor naturală de exprimare, de explorare a lumii și de învățare. Prin urmare, integrarea gamificării în activitățile de predare-învățare-evaluare este nu doar potrivită, ci și necesară. Elemente precum punctele, nivelurile, recompensele simbolice sau sarcinile în format de „misiune” transformă activitățile educative în experiențe captivante. În plus, folosirea tehnologiei – aplicații interactive, tablete educaționale, platforme digitale – poate susține dezvoltarea competențelor digitale timpurii, în paralel cu cele cognitive, sociale și emoționale.

Gamificarea contribuie semnificativ la creșterea motivației intrinseci. Copilul nu mai învață doar pentru a satisface cerințele adultului, ci este curios, implicat și dornic să participe activ. Această strategie susține învățarea personalizată, deoarece permite diferențierea sarcinilor în funcție de nivelul și ritmul fiecărui copil, consolidând astfel încrederea în sine și autonomia. În ceea ce privește evaluarea, metodele gamificate (de exemplu, sistemele de „badge”-uri, feedback instant, mini-jocuri evaluative) oferă o abordare prietenoasă și non-invazivă. Copiii primesc feedback pozitiv într-o manieră ludică, evitând stresul evaluării formale și încurajând autoreglarea comportamentală și cognitivă.

Iată și câteva concluzii în urma testării gamificării la nivel preșcolar:

- Copiii din grupa de test (care au utilizat aplicații educaționale gamificate) au avut niveluri semnificativ mai ridicate de atenție, reținere a informației și implicare activă comparativ cu cei din grupa tradițională.
- Gamificarea a îmbunătățit rezolvarea de probleme și abilitățile sociale, fără a afecta negativ disciplina sau concentrarea.
- Copiii din grupa gamificată au manifestat creșteri în autonomia decizională și motivație intrinsecă.

➤ Profesorii au remarcat o reducere a comportamentelor pasive și o creștere a inițiativei personale în sarcinile zilnice.

➤ Gamificarea a condus la implicare emoțională mai mare, creșterea creativității și învățare contextualizată.

➤ S-a evidențiat o mai bună colaborare între copii și o receptivitate crescută la feedback.

➤ Copiii implicați în activități gamificate au demonstrat îmbunătățiri semnificative în vocabularul activ, cooperare și concentrare.

➤ Educatoarele au remarcat o reducere a plictiselii și o participare mai echilibrată între copiii introverți și cei extroverți.

➤ Recomandare: gamificarea trebuie să fie echilibrată și adaptată vârstei – cu reguli clare, pauze, fără suprastimulare digitală.

➤ În grădinițele unde s-au folosit metode digitale și jocuri educaționale interactive, s-au înregistrat salturi cognitive în domenii-cheie: recunoaștere literă-sunet, numerație, categorisire logică.

➤ Educatorii au evidențiat o mai bună interacțiune copil-cadru didactic în medii ludice digitale, față de mediile frontale.

Gamificarea:

- crește motivația, implicarea și autonomia copilului preșcolar;
- favorizează învățarea activă și contextualizată;
- stimulează cooperarea și rezolvarea de probleme;
- nu trebuie să înlocuiască jocul fizic sau interacțiunea directă, ci să le completeze echilibrat;
- necesită adaptare la vârstă și ritmul individual.

Implementarea gamificării nu exclude componenta educațională riguroasă, ci o susține printr-un mediu atractiv, motivant și coerent cu specificul vârstei preșcolare. Această abordare necesită, desigur, formarea continuă a cadrelor didactice și sprijin instituțional pentru dotarea cu resurse digitale adecvate.

În concluzie, gamificarea este o strategie inovatoare care aduce beneficii reale în procesul educațional din grădiniță, facilitând participarea activă a copiilor, dezvoltarea motivației pentru învățare și eficiența procesului didactic.

**SIMPOZION INTERNAȚIONAL „GAMIFICAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL:
Inovație și Eficiență în Predare”
Teorii, modele și comparații, cu aplicații în învățământul tehnologic și disciplinele
economice**

Prof. Dr. Vultur Petronela
Colegiul „Alexandru cel Bun”, Gura Humorului, Jud. Suceava

Introducere

Dezvoltarea rapidă a tehnologiei a avut în mod clar un impact semnificativ în lumea educației. Dintre acestea tehnologia informației și comunicațiilor (TIC) este utilizată ca resursă de învățare (sub formă de medii instructive) și activități-management de învățare (de exemplu, e-learning, învățământ la distanță etc.). Interacțiunea studenților cu TIC a crescut, datorită cerințelor procesului de învățare (altele decât motivele legate de dispozitive proprietatea, nevoia de auto-actualizare etc.). Prin urmare, TIC devine important și o preocupare pentru profesori. Această condiție ridică problemele interesante cu privire la importanța stăpânirii TIC pentru aceștia.

Integrarea TIC în clasă a fost întotdeauna o sarcină dificilă pentru mulți dintre ei. Senzația că profesorul nu este destul de pregătit de învățarea folosind TIC, este cauzată parțial de nestăpânirea cadrului teoretic care se referă la dezvoltarea TIC pentru învățare. Cercetări efectuate de studiile de specialitate în ceea ce privește alfabetizarea și competența calculatoarelor au arătat că profesorii din Indonezia au, în general, abilități de calcul de bază destul de ridicate, dar frecvența utilizării acestora sunt limitate doar la câteva aplicații. Este un impact evident asupra capacității de calcul și a abilităților informatice ale studenților. Decalajul dintre potențialul tehnologiei și implementarea acesteia în domeniul învățării a dat naștere la diverse întrebări conexe cu privire la motivul implicării tehnologiei în învățarea în clasă. În multe cazuri utilizarea tehnologiei în educație face din profesor un factor de decizie cu privire la selectarea tehnologiei adecvate care trebuie utilizată în învățare și momentul în care elevii au permisă utilizarea acestor tehnologii

Gamificarea nu numai că utilizează elementele de joc și jocul, tehnici de proiectare în contexte non-joc, dar împuternicește și angajează cursanții cu capacitatea și motivația privind abordarea învățării într-o atmosferă relaxată.

Ideea stimulării oamenilor nu este nouă, dar termenul de „gamificare” nu a intrat în vocabularul principal până în 2010. Doar un an mai târziu a devenit o tendință viabilă. Creșterea popularității gamificării provine din credința în potențialul său de a favoriza motivație, schimbări comportamentale, competiție prietenoasă și colaborare în diferite contexte, cum ar fi implicarea clienților, performanța angajaților și loialitatea socială. Ca și cu orice tehnologie nouă și promițătoare, a fost aplicat într-o diversitate de domenii, inclusiv marketing, asistență medicală, resurse umane, formare, protecția mediului și starea de bine.

Literatura de specialitate

Gamificarea este un concept multidisciplinar care acoperă o gamă de teorii-cunoștințe, domenii tehnologice și platforme și este condus de o serie de motivații practice (Seaborn & Fels, 2015)¹. În încercarea de a captura cel mai bine esența conceptelor și practicilor care stau la bază.

¹ Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: a survey. *International Journal of Human Computer Studies*, 74, 14–31.

Termenul gamification a fost definit în mai multe moduri, cum ar fi „utilizarea elementelor de design de joc în non-contexte de joc” (Deterding, Dixon, Khaled și Nacke, 2011)², „Crearea de experiențe pline de noroc” (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014)³ sau „procesul să faci activități mai asemănătoare jocurilor” (Werbach, 2014).

Teorii și modele fundamentale

- **Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy (2020).** Acest studiu propune un **taxonomie detaliată** cu cinci dimensiuni pentru evaluarea elementelor gamificate în contexte educaționale – oferind o bază teoretică utilă pentru proiectarea și analiza strategiilor de gamificare ⁴.
- **Krath, Schürmann & von Korflesch (2021)** oferă o abordare sistematică asupra bazelor teoretice (teoriilor precum Self-Determination Theory, Flow, giveaways) în gamificare, serious games și game-based learning ⁵.
- **Octalysis Framework (Chou, 2012)** — oferă un model practic pe 8 forțe motivaționale, folosit frecvent în educație și antreprenariat⁶.

Pentru disciplinele economice se folosesc diferite platforme educative, care prin dinamismul, culoarea și tranziții, atrag atenția elevilor și pot ajuta la recepționarea mai ușoară a informațiilor. Amintim câteva platforme:

Exploring Gamification in Accounting & Entrepreneurship (ResearchGate)

- În contabilitate, jocuri precum Kahoot și alte sisteme gamificate îmbunătățesc percepția asupra învățării și performanța academică ⁷
- În antreprenariat, review-ul metodologic (2017–2022) folosește cadru TCCM (Theories, Contexts, Characteristics, Methodologies) și subliniază necesitatea unor teorii precum Theory of Planned Behavior ⁸

Impactul FishBanks în educație antreprenorială (2023, Brazilia) Un studiu longitudinal cu ~191 studenți, printr-un design diferență-în-diferențe și matching, a arătat că simularea de business gamificată a crescut semnificativ intenția antreprenorială, mai ales pentru cei cu motivație inițială scăzută ⁹.

Gamification in Management Education: Sistematic review Recenzie ce include Monopoly (1950+) și simulări de business, oferind o evaluare comparativă între abordări tradiționale și tehnologie-based learning în management și contabilitate ¹⁰.

Concluzii

² Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY: ACM

³ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA (pp. 3025–3034). doi:10.1109/HICSS.2014.377.

⁴ [PMC+14arXiv+14arXiv+14.](#)

⁵ [articlegateway.com.](#)

⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Octalysis?utm_source=chatgpt.com

⁷ [arXiv+15ResearchGate+15OUCI+15.](#)

⁸ [ResearchGate.](#)

⁹ [scielo.br.](#)

¹⁰ [transylvanianreviewjournal.com+4scielo.br+4articlegateway.com+4.](#)

Gamificarea a devenit o strategie educațională puternică, susținută de teorii motivaționale solide (Flow, Self-Determination Theory, Octalysis) și implementată tot mai des în învățământul tehnologic și în domeniile economice (contabilitate, statistică, management, antreprenoriat). Studiile comparate și cercetările empirice arată că:

- **În învățământul tehnologic**, gamificarea stimulează motivația intrinsecă, implicarea și auto-eficacitatea, în special în domenii STEM (ex: inginerie software, mobile learning).
- **În disciplinele economice**, abordările gamificate precum simulările de afaceri, jocurile de tip quiz sau board-game cresc performanța, satisfacția și intenția antreprenorială.
- **Modelele teoretice** și taxonomiile moderne (ex: modelul Octalysis, taxonomia lui Toda) oferă cadre clare pentru proiectarea și evaluarea intervențiilor educaționale.
- **Studiile comparative** confirmă eficiența gamificării în multiple contexte, dar și nevoia de adaptare în funcție de profilul studentului, natura disciplinei și designul jocului.

Prin urmare, pentru rezultate relevante, este esențială o **abordare personalizată și fundamentată teoretic**, care să țină cont de scopurile educaționale, tipul de conținut și publicul țintă.

Bibliografie

1. Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: a survey. *International Journal of Human Computer Studies*, 74, 14–31.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY: ACM
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA (pp. 3025–3034). doi:10.1109/HICSS.2014.377.
4. PMC+14arXiv+14arXiv+14.
5. articlegateway.com.
6. https://en.wikipedia.org/wiki/Octalysis?utm_source=chatgpt.com
7. arXiv+15ResearchGate+15OUCI+15.
8. ResearchGate.
9. scielo.br.
10. transylvanianreviewjournal.com+4scielo.br+4articlegateway.com+4.

Gamificarea prin Activități Outdoor în Educația Preșcolară

Prof. în Educație Timpurie Zaharia Raluca
Grădinița "Scufița Roșie", București

În contextul actual al reconfigurării paradigmelor educaționale, activitățile outdoor capătă un rol tot mai important în învățământul preșcolar, oferind un cadru propice pentru aplicarea principiilor gamificării. Lucrarea de față explorează potențialul educațional al activităților în aer liber ca instrument de învățare experiențială, punând accent pe dezvoltarea competențelor transferabile prin metode ludice și interactive. Prin integrarea activităților outdoor în curriculumul formal, educatorii pot stimula motivația intrinsecă a copiilor și pot facilita achiziția cunoștințelor prin explorare activă și joc structurat.

Modele educaționale în care învățarea are loc în medii naturale sau semi-controlate, folosesc strategii gamificate precum misiuni, sarcini de echipă, rezolvarea de dileme și utilizarea simbolurilor vizuale. Activitățile propuse – precum „Căsuțele magice”, „Dilema fermierilor” sau „Apărarea castelului” – funcționează ca micro-scenarii de învățare în care copiii interacționează cu mediul înconjurător, colaborează și experimentează succesul prin acțiune directă. Aceste activități favorizează învățarea multisenzorială și transferul cognitiv, în conformitate cu principiile educației pentru viitor: „a învăța să cunoști”, „a învăța să faci”, „a învăța să trăiești împreună” și „a învăța să fii”.

Lucrarea propune un model sustenabil de integrare a gamificării în activitățile preșcolare, fără a necesita resurse materiale considerabile, ci prin valorificarea spațiului natural și a resurselor educaționale locale. Se oferă totodată un cadru metodologic coerent pentru organizarea lecțiilor în format mixt (indoor–outdoor), alături de o serie de principii pedagogice validate în practică.

1. Contextul modern al educației preșcolare mută accentual dinspre predarea tradițională către învățarea activă, colaborativă și centrată pe copil. Gamificarea devine un instrument pedagogic tot mai valoros, oferind un cadru ludic, motivant și structurat pentru dezvoltarea competențelor. Activitățile outdoor se aliniază acestei direcții, oferind o alternativă sustenabilă la spațiul clasic de învățare. Ele favorizează învățarea experiențială, transdisciplinaritatea și dezvoltarea unei gândiri critice în contexte reale.

2. Fundamente teoretice ale gamificării în educația timpurie Gamificarea presupune aplicarea principiilor jocurilor (reguli clare, feedback imediat, provocări, recompense) în contexte non-joc, precum educația. Conform literaturii de specialitate, gamificarea crește motivația, implicarea și reziliența copiilor în sarcinile de învățare (Deterding et al., 2011).

În educația preșcolară, unde jocul este forma principală de activitate, gamificarea devine un cadru pedagogic natural, care susține dezvoltarea globală a copilului. Integrat în activități outdoor, acest concept capătă valențe noi: explorarea, colaborarea și învățarea prin acțiune directă.

3. Modelul educațional outdoor learning gamificat propune un model educațional care combină:

- constanța activităților desfășurate în aer liber;
- integrarea acestora în curriculumul formal;
- utilizarea mediului natural ca resursă didactică;
- sarcini cu caracter ludic, colaborativ și transdisciplinar;
- rolul cadrului didactic ca facilitator al învățării.

Modelul este inspirat din bune practici internaționale (ex. Finlanda), dar adaptat la contextul educației din România. Se subliniază importanța resurselor locale, ușor accesibile, și a flexibilității pedagogice.

4. Exemple de activități gamificate în aer liber

4.1. Căsuțele magice

Copiii rezolvă sarcini motorii și cognitive prin deplasarea în "căsuțe" colorate, identificarea obiectelor, formarea de cuvinte, asumarea de roluri. Activitatea include elemente de joc simbolic, coordonare, memorie și creativitate.

4.2. Dilema fermierilor

Copiii joacă roluri într-o poveste-problemă care necesită planificare strategică. Se aplică elemente de logică, colaborare și exprimare scenică, dezvoltând gândirea critică prin joc de rol.

4.3. Apărarea castelului

Două echipe de "cavaleri" construiesc cetăți și le apără printr-un joc de coordonare, strategie și fair-play. Activitatea dezvoltă abilități sociale, motricitate și spirit competitiv constructiv.

4.4. Creioanele naturii

Copiii creează "creioane" din elemente naturale și realizează desene. Se promovează conștientizarea mediului și creativitatea, cu elemente de artă eco și explorare senzorială.

4.5. Numere și litere în natură

Activități matematice și lingvistice folosind frunze, castane, crenguțe, cu sarcini precum sortare, numărare, compunere de mesaje. Se stimulează învățarea activă și jocul simbolic.

5. Principii pedagogice aplicate Lucrarea identifică 9 principii-cheie pentru o lecție outdoor gamificată eficientă:

1. Obiectiv clar și definit.
2. Legătură coerentă între activitățile indoor și outdoor.

3. Colaborare în grupuri.
4. Relevanță și aplicabilitate practico-contextuală.
5. Experiențe reale, concrete.
6. Utilizarea mediului ca resursă didactică.
7. Implicare senzorială totală.
8. Conceptualizare ulterioară în sala de clasă.
9. Profesorul ca facilitator al învățării.

Gamificarea integrată în activități outdoor oferă un cadru educațional valoros pentru dezvoltarea holistică a copiilor preșcolari. Prin metode ludice și interactive, copiii devin actori ai propriului proces de învățare, într-un mediu stimulant și natural.

Această abordare oferă soluții fezabile pentru sistemul educațional românesc, cu resurse limitate, dar cu deschidere tot mai mare către inovație pedagogică. Activitățile propuse pot constitui o bază de plecare pentru cercetări viitoare privind eficiența gamificării în educația timpurie.

Bibliografie:

- Ciolan, L. (2008). *Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*. Ed. Polirom.
- Deterding, S. et al. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*.
- Jordet, A.N. (2010). *What is Outdoor Learning*.
- Lifelong Learning Programme (2013). *Manual de educație outdoor*. Primăria Cătunele.
- Secelean, R. (2013). *Referat: Activități de tip outdoor*.
- Fida Solution (2014). *Formarea și perfecționarea personalului implicat...*, Proiect POSDRU 162/2.2/S140232.

GAMIFICAREA ȘI BENEFICIILE ACESTEIA ÎN PROCESUL DE PREDAREA ÎNVĂȚARE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. pentru învă. preșcolar Zuzu-Popovici Cristina

Grădinița cu program prelungit nr.12 Iași

Educația timpurie reprezintă prima intervenție formală în dezvoltarea copiilor. Aceasta are un rol formativ dezvoltând și crescând în aceștia deprinderi, aptitudini de natură psihomotrică, cognitivă și socio-emoțională. Cadrele didactice au avut mereu nevoie de o paletă largă de metode active și interactive pentru captarea atenției preșcolarilor, pentru stârnirea interesului față de învățare. Însă în zilele noastre, este necesară nu doar captarea atenției preșcolarilor la început de activitate, ci și menținerea acesteia pe întreaga durată de desfășurare a unei lecții, deoarece capacitatea de concentrare este din ce în ce mai mică la un număr de preșcolari tot mai mare. Cauza acestui deficit de atenție este, în mare parte, utilizarea gadgeturilor (smartphone, tabletă, playstation, SmartTv, etc.) de la vârste mici, respectiv 1-2 ani.

Pentru a vedea care este diferența dintre un copil care nu are contact cu obiectele din sfera tehnologiei și unul care a utilizat aceste obiecte am realizat activități cu doi copii cu vârsta sub 2 ani. În urma observațiilor făcute în comportamentul acestor copii s-au evidențiat trăsături importante ale atenției fiecăruia. Copilul obișnuit de către părinți cu activități ce nu presupun uitatul la ecrane, era mult mai ușor atras într-un joc de formare de perechi, de grupare de obiecte, de construire și dărâmare a unui castel, de a citi cărți specifice vârstei (puține imagini, text puțin), de a colora, de a imita practic comportamentul adultului. În timp ce comportamentul copilului obișnuit cu ecranele era ușor haotic. Reușeam să formăm 2-3 perechi după care împrăștia și amesteca jetoanele și nu mai era interesat de reînceperea jocului, reușeam să punem 3-4 cuburi unul peste altul dar îl dărâma repede apoi trecea la o altă activitate sau la alergare prin casă, activitatea de colorare era cea mai neinteresantă. Indicațiile adultului nu îi erau deloc pe plac și totul în jur trebuia să se desfășoare cu viteză, inclusiv cititul (nu avea răbdare să identificăm elementul de imagine pe pagină, iar textul nici atât). Am putea spune că este specific vârstei acest tip de comportament și că la aceste vârste copiii sunt puțin haotici prin natura lor, nu le plac lucrurile așezate la locul lor, ci împrăștie, aleargă. Dar nu este chiar așa, îți poți da seama cu ușurință că nu este un comportament datorat doar specificului de vârstă deoarece ar fi trebuit să existe măcar o activitate de manipulare de obiecte care să îi mențină atenția concentrată măcar 3-5 minute.

În cadrul grupelor de preșcolari pe care le-am avut în decursul a 10 ani de activitate, am putut observa că preșcolarii care petrec timp de calitate cu părinții sau un alt membru al familiei au o putere de concentrare mai mare, decât cei care sunt lăsați să își ocupe timpul singuri cu activități pe care și le autopropun. Acest lucru este efectul faptului că în zilele noastre cele mai ușoare și la îndemână activități pe care și le autopropun preșcolarii sunt activități de urmărire a unui ecran. Activități care presupun elemente de joc speciale cum ar fi: apasă butonul START pentru a începe, câștigă 10 tokenuri pentru a-ți construi o casă, colecționează toate cărțile cu eroi pentru a avea o echipă puternică etc.

Evident, cadrul didactic realizează consiliere parentală pe această temă, sugerează și propune părinților tipuri de activități pe care preșcolarii să le facă acasă pentru a reduce timpul petrecut în fața ecranelor, dar nu există certitudinea că în mediul familial, copii chiar vor face activitățile sugerate de către educatoare. Și atunci intervine întrebarea „Ce facem cu acești copii care nu au nici un diagnostic de copil cu CES, dar totuși au un deficit de atenție foarte mare datorat ecranelor?”, „Cum reușesc eu, ca educatoare, să atrag acești copii spre învățare?”.

Ca răspuns la aceste întrebări eu am găsit următoarele soluții:

- Adăugarea în cadrul activității, indiferent de tipul sau categoria ei, a unui element declanșator pentru începerea rezolvării sarcinii de lucru sau a îndeplinirii cerinței cadrului didactic: un buton de start, un buton „Vreau să răspund”, un buton „Vreau să știu”, etc. Butoanele au caracter fictiv, adică ele pot fi realizate de către cadrul didactic din diverse materiale, pot fi desenate, pot fi o telecomandă veche (de la orice tip de aparatură);
- Adăugarea în cadrul activităților a unor recompense de tip token sau monedă, care să le permită copiilor achiziționarea unui bilet de activitate la libera alegere. De exemplu la 10 tokenuri strânși copilul poate să plătească să facă în loc de activitate practică, joc de construcții sau atunci când strâng toți copiii un număr de tokenuri ieșim în oraș la un parc de joacă.
- Organizarea activităților dintr-o zi într-o manieră de misiune sau aventură (ca în jocurile video) formată din mai multe nivele/quest-uri, pe care nu le poți îndeplini dacă nu l-ai îndeplinit pe cel anterior.

Soluțiile acestea sunt metode de gamificare ale activităților educative, practic am introdus elemente din jocurile video în activitățile realizate prin alte metode în afară de jocul didactic. Am utilizat prima dată acest tip de captare a atenției la o activitate de dezvoltare personală, la care trebuia să discutăm despre ce activitate ne place să facem atunci când

suntem acasă, unul dintre copii nu se putea concentra și imita un robot, atunci mi-a venit ideea să fac un buton care să închidă și să deschidă robotul pentru a se putea mișca și vorbi. Metoda mea a dat roade, copilul era în starea preferată a lui, dar realiza sarcini care mă ajutau pe mine să îmi desfășor activitatea și pe el să poată fi atent și la discuțiile cu ceilalți colegi.

Integrând aceste tipuri de elemente de joc se schimbă și starea copilului la grădiniță, fiind atras de activitățile reale, care se vor asemăna cu cele pe care le vede în ecrane. Practic devine personajul „jocului” creat de către educatoare. Se elimină astfel muștrările față de copil deoarece copilul este obișnuit cu consecvența regulilor jocurilor video și știe că trebuie să le respecte întocmai, altfel va pierde jocul. Așadar prin elementele de gamificare impun reguli fără a le impune eu ca educatoare, jocul le impune sau însuși elementul ales.