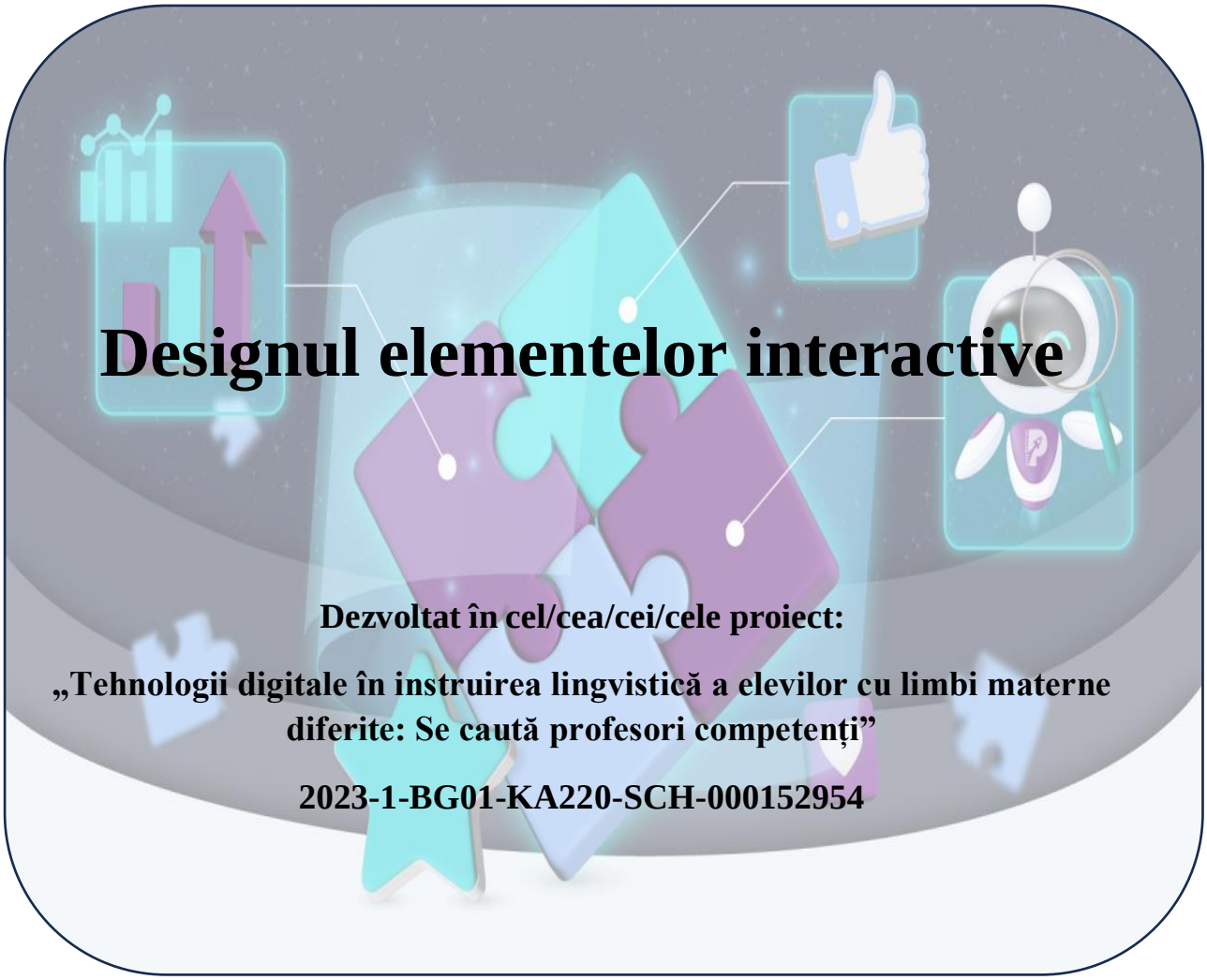
Co-funded by the European Union

DigiLang Project



Designul elementelor interactive

Dezvoltat în cel/cea/cei/cele proiect:

„Tehnologii digitale în instruirea lingvistică a elevilor cu limbi materne diferite: Se caută profesori competenți”

2023-1-BG01-KA220-SCH-000152954

2026

Această publicație este elaborată în cadrul proiectului „Tehnologii digitale în predarea lingvistică a elevilor cu limbi materne diferite: Se caută profesori competenți” 2023-1-BG01-KA220-SCH-000152954, cofinanțat de Programul Erasmus+ al Agenției Executive pentru Educație, Audiovizual și Cultură (EACEA) a Comisiei Europene.

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

Publicația este o lucrare colaborativă a organizațiilor partenere la proiect. Numele organizațiilor partenere la proiect care au contribuit la această publicație sunt următoarele: Universitatea Sofia Sf. Kliment Ohridski – Bulgaria, Liceul Privat „Edmund Burke” – Bulgaria, Școala Gimnazială „Sf. Kliment Ohridski” – Bulgaria, Sindicatul Liber din Învățământul Preuniversitar din România (USLIP) – România, Direcția Națională pentru Educație din Districtul Gelibolu – Turcia, ipcenter.at GmbH – Austria, Elderberry AB - Suedia.

(CC) Această publicație este licențiată sub licența Creative Commons Atribuire - Necomercial - Partajare în condiții similare 4.0 Licență internațională.

Conţinut

1. Noțiuni de bază ale designului elementelor interactive 4
2. O perspectivă asupra varietății elementelor interactive 10
3. Potrivirea activităților cu interacțiunile 15
4. Aspecte pedagogice ale proiectării elementelor interactive 24
5. Instrumente pentru proiectarea elementelor interactive 36

1. Noțiuni de bază despre proiectarea elementelor interactive

Introducere

Proiectarea elementelor interactive pentru clasele multilingve de limbi străine necesită un echilibru între implicare și claritatea cognitivă. Deoarece elevii decodează deja conținutul printr-o limbă națională care poate să nu fie limba lor maternă, mecanismele care stau la baza acestor elemente trebuie concepute în mod intenționat pentru a preveni supraîncărcarea, maximizând în același timp retenția învățării.

Următoarele principii fundamentale de design guvernează crearea unor elemente interactive eficiente.

1. Gestionarea încărcăturii cognitive (Principiul atenției divizate)

Atunci când un element interactiv solicită unui elev să privească o instrucțiune în limba națională, să decodeze o pictogramă de interfață și să proceseze o țintă într-o limbă străină, apare o supraîncărcare cognitivă.

- **Proximitate spațială:** Mențineți informațiile corelate strâns legate. De exemplu, dacă un element drag-and-drop necesită potrivirea unui cuvânt englezesc cu o imagine, zona țintă ar trebui să fie imediat adiacentă elementului, împiedicând ochii elevului să se deplaseze rapid pe ecran.

- **Eliminarea zgomotului parazit:** Evitați animațiile de fundal intense, chenarele decorative sau sunetele inutile care nu servesc unui scop pedagogic. Fiecare indiciu vizual și auditiv trebuie să semnaleze direct o acțiune de învățare.

- **Complexitate bifurcată:** Nu combinați niciodată o mecanică de interfață complexă (cum ar fi un puzzle drag-and-drop cu mai mulți pași și un cronometru complex) cu o dificultate gramaticală de nivel ridicat. Dacă mecanica este complexă, limbajul trebuie să fie simplu; dacă limbajul este avansat, mecanica trebuie să fie intuitivă (cum ar fi un răspuns simplu cu variante multiple sau un clic pentru a dezvălui).

2. Ergonomie universală și accesibilitate

Un element are o „affordance” ridicată atunci când aspectul său fizic comunică instantaneu modul în care este destinat a fi utilizat, eliminând necesitatea unei explicații textuale.

- **Indicii vizuale de interactivitate:** Obiectele interactive trebuie să pară tangibile sau mobile. Umbrele, marginile în relief, paletele de culori distincte sau animațiile pulsatoare subtile semnalează elevului că un element răspunde la clicuri sau trageri.

- **Gramatică standardizată a interfeței utilizator:** Mențineți modelele de interacțiune consecvente pe parcursul întregului set de exerciții. Dacă tragerea unui element spre dreapta înseamnă „Adevărat” în primul exercițiu, nu ar trebui să însemne „Fals” sau să necesite un gest diferit în următorul. Consecvența generează automatism, reducând anxietatea interfeței.

- **Bucle de feedback tolerante la erori:** Proiectați interacțiunile astfel încât să fie permisive. Dacă un elev aruncă un cuvânt în găleata greșită, elementul ar trebui să se „reia” lin cu un indiciu vizual neutru, în loc să blocheze ecranul sau să afișeze mesaje de eroare dure.

3. Redundanță și decuplare multimodală

Pentru a sprijini elevii a căror competență în limba națională este încă în curs de dezvoltare, elementele interactive trebuie să ofere căi paralele către înțelegere.

- **Decuplarea mecanismelor de alfabetizare:** Elementele interactive ar trebui să le permită elevilor să demonstreze cunoștințele fără a se baza prea mult pe citit sau scris. De exemplu, identificarea punctelor de acces sau potrivirea audio le permite elevilor să demonstreze că înțeleg un cuvânt în limba engleză făcând clic pe o imagine sau ascultând un sunet, ocolind solicitările cu conținut mare de text.

- **Întărire senzorială stratificată:** Combină factorii declanșatori vizuali, auditivi și kinestezici într-o singură interacțiune. Atunci când un elev potrivește corect o expresie în limba engleză, se declanșează simultan un sunet distinct (auditiv), o schimbare de culoare spre verde (vizual) și o fixare satisfăcătoare la locul ei (kinestezic), consolidând formarea memoriei pe mai multe căi senzoriale.

4. Micro-feedback imediat și acționabil

Valoarea unui element interactiv constă în mare măsură în bucla sa de feedback. Feedback-ul întârziat diminuează conexiunea de învățare în achiziția limbii.

- **Schimbări instantanee de stare:** Elementele trebuie să reacționeze imediat (sub 0,2 secunde) la o comandă a elevului. Un buton ar trebui să își schimbe culoarea, o carte ar trebui să se întoarcă sau un contor ar trebui să se actualizeze în momentul în care are loc acțiunea.

- **Corectarea erorilor, nu doar validarea:** În loc să marcheze pur și simplu un răspuns ca fiind „greșit”, elementele interactive eficiente îl ghidează pe elev către răspunsul corect. De exemplu, dacă un elev plasează un verb în categoria substantivului, elementul poate oferi un indiciu subtil - cum ar fi redarea unei solicitări audio blânde sau evidențierea sufixului cuvântului (de exemplu, *-ing* sau *-ed)* - determinând autocorectarea.

Elementele de bază ale proiectării elementelor interactive pentru -exercițiile de învățare a limbilor străine se reduc la **gestionarea încărcării cognitive** , **inputul multimodal** , **autenticitatea sarcinii** și **buclele de feedback** . Fiecare element interactiv trebuie construit în

jurul modului în care cursanții *procesează* , *exersează* și *transferă* limba - în special atunci când fundamentul lor -lingvistic național este slab.

Fundamentele designului elementelor interactive

Fiecare element interactiv eficient - fie că este un -puzzle drag and drop sau un dialog ramificat - se bazează pe patru piloni de design:

1. Controlul încărcăturii cognitive

Elevii cu -cunoștințe slabe de limbă națională se confruntă cu sarcini cu text încărcat. Elementele interactive trebuie:

- Reduceți sarcina de citire
- Oferiți ancore vizuale
- Împărțiți sarcinile în micro- -pași
- Oferă indicii imediate (pictograme, săgeți, evidențieri)

De aceea, **schelele vizuale** și **micro --sarcinile** sunt esențiale.

2. Intrare multimodală

Folosește mai multe canale – audio, video, text, imagini – pentru a sprijini înțelegerea. Acest lucru îi ajută pe elevi să construiască sens chiar și atunci când o modalitate (de exemplu, cititul) este slabă.

3. Autenticitate și Scop

Elementele interactive trebuie să simuleze situații comunicative reale. Elevii se implică mai mult atunci când sarcinile par semnificative (de exemplu, „Cere indicații” în loc de „Completează cu verbul”).

4. Bucle de feedback

Feedback-ul instantaneu și practic este esențial. Nu este „greșit”, ci:

- evidențiază eroarea
- explică de ce
- oferi un indiciu
- permiteți reîncercarea

Acest lucru sporește încrederea și susține autocorecția -.

Mai multe despre elementele de bază

1. Noțiuni de bază despre proiectarea elementelor gamificate

Gamificarea funcționează doar atunci când susține învățarea - nu distrage atenția de la aceasta.

Principii de proiectare

- **Logică clară a recompensei** — XP trebuie să corespundă efortului, nu norocului.
- **Cicluri scurte** — micile succese frecvente îi mențin pe elevi motivați.
- **Progres vizibil** — barele, nivelurile, liniile reduc abandonul.
- **Penalizare mică** — evitați pedepsirea greșelilor; încurajați reluarea încercării.

De ce funcționează

Gamificarea crește **timpul -petrecut cu sarcina** , acesta fiind cel mai puternic predictor al achiziției limbajului.

2. Noțiuni de bază despre proiectarea elementelor de vorbire și pronunție

Sarcinile de vorbire trebuie să fie:

- risc scăzut-
- ghidat
- bucăți
- bogat în feedback-

Principii de proiectare

- **Model → Imită → Compară**
- Folosește **feedback la nivel de fonem** -în loc -de notare la nivelul întregii propoziții.
- Furnizați **forme de undă vizuale** sau **markeri de stres codificați prin culori** -.
- Păstrați enunțurile scurte (2-6 secunde).

De ce funcționează

Sarcinile de vorbire dezvoltă automatism și încredere, mai ales atunci când elevii au dificultăți cu fonologia limbii naționale.

sarcinilor audio/video-

Micro --sarcinile trebuie să fie:

- scurt (5–15 secunde)
- contextual
- asociat cu o singură întrebare

Principii de proiectare

- Folosește **voci autentice** , nu sintetice monotone.
- Oferiți **transcrieri interactive** în care elevii să dea clic pe cuvinte.
- Adăugați **indicii vizuale** (gesturi, obiecte, mediu).
- Limitați fiecare clip la o singură funcție comunicativă.

De ce funcționează

Micro --sarcinile reduc încărcarea cognitivă și susțin înțelegerea prin indicii multimodale.

4. Noțiuni de bază despre proiectarea -elementelor bazate pe puzzle-uri

Sarcinile puzzle trebuie să fie:

- intuitiv
- structurat vizual
- tolerant la erori-

Principii de proiectare

- **Funcția „drag -and drop”** ar trebui să utilizeze blocuri mari și transparente.
- **Sarcinile de potrivire** ar trebui să utilizeze imagini pentru începători.
- **Integramele** ar trebui să completeze automat -literele corecte.
- **Puzzle-urile gramaticale** ar trebui să dezvăluie vizual modele (codare prin culori, grupare).

De ce funcționează

Puzzle-urile transformă gramatica în -rezolvarea de probleme, ceea ce crește implicarea și retenția.

5. Noțiuni de bază ale proiectării -modulelor bazate pe scenarii

Sarcinile scenariale trebuie să simuleze comunicarea reală.

Principii de proiectare

- Folosește **logica ramificată** : fiecare alegere duce la un rezultat diferit.
- Păstrați scenariile scurte (3–5 pași).
- Oferiți **cartonașe cu roluri** (de exemplu, „Ești turist”).
- Includeți **medii vizuale** (hărți, camere, magazine).
- Permiteți **mai multe răspunsuri corecte** .

De ce funcționează

Sarcinile scenariale dezvoltă competența comunicativă și transferă -cunoștințele despre limba națională în contexte de limbi străine.

6. Noțiuni de bază ale proiectării -microevaluărilor

Microevaluările -trebuie să fie:

- adaptiv
- scurt
- bogat în feedback-

Principii de proiectare

- Începeți cu lucruri ușoare pentru a vă dezvolta încrederea.
- Măriți dificultatea doar după 2-3 răspunsuri corecte.
- Oferiți **butoane de indicii** .
- Permiteți elevilor să își evalueze încrederea.

De ce funcționează

adaptive -reduc frustrarea și susțin învățarea prin perfecționare.

7. Noțiuni de bază ale proiectării elementelor vizuale și multimodale

Elementele vizuale trebuie:

- reduce încărcătura de text
- clarifică sensul
- memorie de suport

Principii de proiectare

- Folosește **imagini pe care se poate da clic** pentru vocabular.
- Folosește **infografice** pentru gramatică.
- Folosește **reacții emoji** pentru sentimente și opinii.
- Folosește **hărți interactive** pentru prepoziții și indicații de orientare.

De ce funcționează

Elementele vizuale consolidează sensul și îi ajută pe elevii cu abilități slabe de alfabetizare.

8. Noțiuni de bază despre proiectarea elementelor sociale și colaborative

Elementele sociale trebuie:

- încurajează comunicarea
- susține învățarea între egali

- rămâneți în siguranță și moderat

Principii de proiectare

- Folosește **feedback-ul colegilor** pe înregistrări sau texte scurte.
- Folosește **provocări de grup** cu obiective comune.
- Folosește **table de vocabular comune** pentru învățarea colaborativă.
- Păstrați interacțiunile structurate (șabloane, solicitări).

De ce funcționează

Învățarea socială crește motivația și oferă o practică autentică de comunicare.

Tabel rezumativ: Noțiuni de bază despre design

Element interactiv	**Principiul de proiectare de bază**	**De ce funcționează**
Gamificare	Logica recompensei și cicluri scurte	Motivație și formarea obiceiurilor
Instrumente de vorbire	Model → Imită → Compară	Dezvoltă fluență și încredere
Micro --videoclipuri	Clipuri scurte, contextuale	Înțelegere multimodală
Puzzle-uri	Structură vizuală și toleranță la erori	Reținerea gramaticii
Scenarii	Logică ramificată și autenticitate	Comunicarea în lumea reală-
Microevaluări-	Dificultate adaptivă	Reduce frustrarea
Suporturi vizuale	Reduceți încărcătura de text	Ajută -elevii cu un nivel scăzut de alfabetizare
Instrumente sociale	Colaborare structurată	Motivație și practică

2. O perspectivă asupra varietății elementelor interactive

Cele mai eficiente elemente interactive pentru -exercițiile de limbi străine bazate pe limba națională: Cea mai importantă concluzie este că elementele multimodale, gamificate și bogate în feedback cresc constant implicarea și rezultatele învățării în mediile lingvistice digitale.

Elemente gamificate care stimulează motivația

Gamificarea transformă exercițiile de rutină într-o provocare motivantă, reducând anxietatea asociată cu testarea lingvistică.

- **Sortare și clasificare cronometrată:** În loc de liste statice de potrivire, utilizați mecanisme de tip drag-and-drop în care elevii se întrec împotriva unui cronometru (sau

concurează împotriva lor înșiși) pentru a sorta cuvintele englezești în categorii semantice (de exemplu, sortarea verbelor vs. adjectivelor în benzi transportoare mobile sau insule plutitoare).

- **Obiecte ascunse și puncte de interes de tipul „Caută și găsește”:** Prezintă o ilustrație digitală bogată sau o scenă foto. Pentru a răspunde la o întrebare de vocabular sau gramatică, elevii trebuie să dea clic pe punctul vizual corect ascuns în imagine (de exemplu, „Faceți clic pe fereastra *deschisă* ”). Acest lucru elimină complet necesitatea instrucțiunilor textuale voluminoase în limba națională.
- **Căi interactive bazate pe narațiuni (scenarii ramificate):** Exercițiile se formează sub forma unei mini-aventuri sau a unei narațiuni bazate pe alegeri. Elevii iau decizii în limba engleză (de exemplu, „Intri într-o cafenea din Londra. Ce spui?”), iar scenariul digital se ramifică pe baza alegerilor lor, oferind consecințe imediate, contextualizate.

Gamificarea este unul dintre cei mai puternici factori de implicare în aplicațiile de învățare a limbilor străine, cum ar fi **Duolingo** și **Memrise** .

- **Puncte și XP** — cursanții acumulează puncte pentru răspunsuri corecte sau sarcini finalizate.
- **Niveluri și bare de progres** — progresia vizuală încurajează perseverența.
- **Insigne și realizări** — recompensează etapele importante (de exemplu, „Maestru al timpului trecut”).
- **Serii zilnice** — dovedit că stimulează formarea obiceiurilor.
- **Provocări cronometrate** — teste rapide sau -exerciții de vocabular cu performanțe accelerate.

Aceste elemente sunt deosebit de eficiente pentru elevii cu -baze slabe de limbă națională, deoarece **mută accentul de la corectitudine la participare** , reducând anxietatea.

Instrumente interactive de vorbire și pronunție

Platformele moderne pun accentul pe **interacțiunea bazată pe vorbire** -, deoarece aceasta dezvoltă încrederea mai rapid decât -sarcinile bazate exclusiv pe text.

- **Feedback de pronunție prin intermediul inteligenței artificiale** — cursanții înregistrează expresii; sistemul evidențiază sunetele pronunțate greșit.
- **Dialoguri prin jocuri de rol** -— simulează situații reale (cumpărături, școală, doctor).
- **Exerciții de observare** — cursanții repetă după vorbitorii nativi.
- **Sarcini activate vocal** -— de exemplu, „Spuneți formularul corect pentru a debloca pasul următor”.

Acestea sunt ideale pentru -predarea limbilor străine bazată pe limba națională, deoarece permit **exersarea controlată a structurilor comune celor două limbi** .

MicroTask-uri bazate pe video și audio-

Platforme precum Memrise folosesc **videoclipuri scurte cu vorbitori nativi** -pentru a contextualiza vocabularul.

- **Microvideoclipuri** -— cursanții vizionează clipuri de 5-10 secunde și răspund la întrebări de înțelegere a textului **.**
- **Identificare audio** — alegeți sensul corect după ce auziți un cuvânt sau o propoziție.
- **Transcrieri interactive** — faceți clic pe cuvinte pentru a vedea traduceri sau note gramaticale.
- **Jocuri de potrivire a sunetelor** -— potriviți sunetul cu textul sau imaginile.

Acestea îi ajută pe elevii cu -cunoștințe slabe de limbă națională, deoarece **sunetul ocolește barierele de alfabetizare** .

Elemente de învățare bazate pe puzzle-uri-

Formatele de puzzle sporesc implicarea cognitivă și susțin reținerea vocabularului.

- **Construirea de propoziții prin glisare și plasare** -— reordonează cuvintele pentru a forma propoziții corecte.
- **Perechi potrivite** — cuvânt ↔ imagine, cuvânt ↔ traducere, frază ↔ funcție.
- **Sarcini de stil încrucișat** -— consolidarea ortografiei și morfologiei.
- **Puzzle-uri gramaticale bazate pe logică** -— alegeți finalurile sau formele corecte pe baza unor indicii.

Acestea sunt excelente pentru conectarea **structurilor gramaticale ale limbilor naționale** -cu -echivalentele limbilor străine.

Module interactive bazate pe scenarii-

Învățarea bazată pe context s-a dovedit a fi mai eficientă decât metodele bazate exclusiv pe gramatică.-

- **Povești interactive** — elevii aleg acțiuni care influențează narațiunea.
- **Dialoguri ramificate** — răspunsuri diferite duc la rezultate diferite.
- **Tururi virtuale** — explorați o hartă sau o cameră și finalizați sarcini.
- **Misiuni bazate pe sarcini** -— de exemplu, „Planifică o excursie”, „Comandă mâncare”, „Prezintă-te”.

Aceste module îi ajută pe cursanți **să transfere cunoștințele de limbă națională -în contexte de limbi străine** .

Micro --evaluări și feedback instantaneu

Evaluările scurte și adaptive mențin elevii implicați și reduc solicitarea cognitivă.

- **Teste adaptive** — dificultatea se ajustează în funcție de performanță.
- **Mod de revizuire axat pe erori -**— similar cu funcția „exersare a greșelilor” din Duolingo.
- **Butoane de evaluare a încrederii** — cursanții își autoevaluează -cât de siguri sunt.
- **Schelă bazată pe indicii -**— dezvăluie indicii progresiv.

Acestea sunt deosebit de utile pentru cursanții cu -baze slabe în limba națională, deoarece **previn frustrarea și sprijină stăpânirea treptată a limbii** .

Elemente vizuale și multimodale

Implicarea multiplelor simțuri ajută la ancorarea noilor structuri de vocabular și gramatică, ceea ce este vital atunci când elevii fac legătura între mai multe limbi.

- **Sarcini de „ecou” sau dublare înregistrate vocal:** Permiteți elevilor să asculte un fragment nativ în limba engleză dintr-un desen animat sau un clip de film, apoi să își înregistreze propria voce pentru a „dubla” personajul folosind instrumente cu înregistrare audio integrată. Acest lucru transformă practica pronunției într-o performanță captivantă.
- **Slidere interactive pentru imagini (Înainte/După și Dezvăluire):** Folosiți efecte de tip „răzuire” sau slider în care elevii trag cursorul peste o imagine pentru a dezvălui traducerea în engleză, o etichetă lipsă sau transformarea gramaticală corectă dedesubt.
- **Perechi de potrivire a sunetelor:** În loc să potriviți text cu text, creați jocuri de memorie audio-imagine sau audio-text (concentrare). Elevii întorc cartonașe digitale pentru a potrivi un cuvânt vorbit în limba engleză cu imaginea corespunzătoare.

Suporturile vizuale reduc încărcătura lingvistică și îi ajută pe cursanți să conecteze concepte între limbi.

- **Imagini pe care se poate da clic** — elevii dau clic pe obiecte pentru a auzi nume sau expresii.
- **Infografice** — diagrame gramaticale, hărți verbale, grupuri de vocabular.
- **Reacții bazate pe emoji -**— exprimă sentimente sau evaluează afirmații.
- **Hărți interactive** — ideale pentru prepoziții, indicații rutiere și conținut cultural.

Elemente sociale și colaborative

Chiar și în contexte digitale bazate pe dispozitive individuale, introducerea elementelor de vizibilitate între colegi sau de colaborare crește implicarea și creează un sentiment de comunitate comună.

- **Pânză colaborativă live și pereți de notițe adezive:** Folosiți instrumente precum Padlet sau Miro, unde elevii contribuie la un mozaic digital colectiv - de exemplu, postând o expresie în limba engleză și un emoji asociat sau un desen pe o tablă partajată centrată pe o anumită temă.

- **Votare și sondaje anonime între colegi:** Încorporați elemente de sondaje live în care elevii votează structura corectă a propozițiilor sau cea mai bună legendă creativă pentru o imagine, permițându-le să vadă tendințele clasei și să agregeze răspunsurile în timp real, fără teama individuală de eșec.

- **Puzzle-uri interactive:** Împărțiți un text, un dialog sau o bandă desenată în piese digitale amestecate. Elevii trebuie să tragă piesele în ordinea cronologică sau logică corectă pentru a completa o narațiune în limba engleză.

de comunitate -(de exemplu, Busuu) îmbunătățește motivația și retenția.

- **Feedback între colegi** — cursanții comentează reciproc înregistrările sau textele.

- **Mini -forumuri** — discutați sarcini sau subiecte culturale.

- **Provocări de grup** — echipele concurează pentru a îndeplini misiuni.

- **Tabele de vocabular partajate** — colecții de cuvinte în colaborare.

Aceste elemente îi ajută pe cursanți **să exerseze limba națională în mod social** , ceea ce consolidează baza necesară pentru -învățarea limbilor străine.

Tabel rezumativ: Elemente interactive și beneficiile acestora

Element interactiv	**Beneficii pentru cursanți**	**Cel mai bun caz de utilizare**
Gamificare	Motivație, -formarea obiceiurilor	Sarcini zilnice de practică
Instrumente de vorbire	Pronunție și fluență	de rol -, dialoguri
Micro -- videoclipuri	Vocabular contextual	Sarcini de ascultare
Puzzle-uri	Reținerea gramaticii și a vocabularului	Construirea propozițiilor
Module de scenarii	Comunicarea în lumea reală-	Învățare bazată pe sarcini-
Teste adaptive	Învățare personalizată	Evaluări rapide
Suporturi vizuale	Sarcină cognitivă redusă	Începători și -cursanți cu un nivel scăzut de alfabetizare
Instrumente de colaborare	Motivația socială	Proiecte de grup

3. Potrivirea activităților cu interacțiunile

Setul de exerciții trebuie să fie conceput în jurul unor activități interactive scurte, captivante din punct de vedere vizual și cu un nivel de dificultate redus, mai degrabă decât în jurul unor teste convenționale cu text încărcat. Acest lucru este deosebit de important pentru cursanții care au o stăpânire slabă a limbii naționale: interacțiunea în sine ar trebui să îi ajute să înțeleagă sarcina, nu să devină o barieră lingvistică suplimentară.

1. Activități de potrivire și asociere

Foarte util pentru vocabular și structuri lingvistice de bază.

- Potrivire **de cuvinte ↔ imagini**
- Potrivire **Word ↔ traducere**
- Potrivire **cuvânt ↔ definiție**
- Potrivire **de propoziții ↔ imagine**
- **Verb ↔ acțiune/imagine adecvată**
- Potrivirea **întrebării ↔ răspunsului**
- Potrivire prin glisare și plasare

Exemplu:

tren → 🚆

spital → 🏥

profesor → 👩

Acest lucru funcționează deosebit de bine la nivelurile de începători, deoarece imaginile oferă suport contextual.

2. Exerciții de tip drag-and-drop

Faceți elevul să manipuleze fizic elementele limbajului.

Exemple:

- Aranjează cuvintele pentru a forma o propoziție corectă.
- Trageți cuvintele în categoria gramaticală corectă.
- Pune imaginile în ordinea corectă conform unei povești.
- Trageți etichetele pe părți ale unei imagini.
- Clasificați vocabularul în grupuri.

Exemplu:

la școală / eu / merg / la / în fiecare zi

Cursantul trage cuvintele în:

Merg la școală în fiecare zi.

3. Fișe de vocabular interactive / flashcard-uri

Creați fișe pe care elevii să le poată da clic sau să le întoarcă pentru a le dezvălui:

- cuvânt
- pronunție
- imagine
- traducere
- exemplu de propoziție
- audio

Pentru o persoană care învață o a doua limbă, o structură deosebit de eficientă este:

Limba națională → imagine → limbă străină → sunet

Aceasta creează o punte între limba pe care elevul o cunoaște parțial și noua limbă.

4. Exerciții bazate pe materiale audio

Acestea sunt deosebit de valoroase pentru învățarea limbilor străine.

Activități posibile:

- **Ascultă și alege** imaginea corectă.
- **Ascultă și selectează** cuvântul pe care îl auzi.
- **Ascultă și aranjează** cuvintele în ordinea corectă.
- **Ascultă și tastează** cuvântul lipsă.
- **Ascultați și asociați** vorbitorii cu afirmațiile.
- A înregistra/repeta un cuvânt sau o propoziție.
- Identificați dacă două sunete/cuvinte sunt identice sau diferite.

De asemenea, ați putea oferi **redare la viteză normală și mai lentă** .

5. Teste cu variante multiple de răspuns bazate pe imagini

În loc să întrebi:

Ce înseamnă „pod”?

arată mai multe imagini:



și rugați elevul să o aleagă pe cea corectă.

Acest lucru reduce dependența de limba națională și face exercițiul accesibil cursanților cu competențe lingvistice limitate.

6. Dialoguri interactive și scenarii ramificate

Acesta ar putea fi unul dintre cele **mai atractive elemente** pentru proiectul tău.

Creați situații realiste:

La magazin

 : Bună! Ce ați dori?

 : …

Cursantul alege:

- A. Aș dori niște pâine.
- B. Numele meu este Peter.
- C. Unde este stația?

Răspunsul corect duce la următoarea parte a dialogului.

Puteți transforma acest lucru într-un **scenariu ramificat** , în care alegeri diferite duc la rezultate diferite.

Printre scenariile bune se numără:

- La școală
- La doctor
- La magazin
- În transportul public
- La locul de muncă
- Întâlnirea cu o persoană nouă
- Cererea de indicații rutiere
- Efectuarea unui apel telefonic
- Completarea unui formular

Acest lucru leagă, de asemenea, învățarea limbilor străine cu **integrarea în viața reală** .

7. Teste interactive

În loc de testele tradiționale, folosiți mai multe formate de întrebări:

- Alegere multiplă
- Adevărat/fals
- Răspunsuri multiple
- Completați spațiul liber
- Selectați cuvântul lipsă
- Comandă
- Potrivire
- Selecția imaginii
- Selecție audio

Un principiu bun este **o singură abilitate per întrebare** .

De exemplu:

Ascultă: „Unde este gara?”

A. Este lângă bancă.
B. Are zece ani. C. Sunt student.

8. Exerciții „Completează propoziția”

Acestea sunt excelente pentru trecerea de la vocabular la producerea limbajului.

Locuiesc în ___ Sofia.

Opțiuni:

- în
- la
- pe

Sau eliminați progresiv suportul:

Nivelul 1:

Eu ___ în Bulgaria.
Locuiesc / locuiește / locuiesc

Nivelul 2:

Eu _____ în Bulgaria.

Nivelul 3:

Scrie o propoziție despre locul în care locuiești.

Acest lucru permite ca aceeași activitate să se adapteze la diferite niveluri de competență.

9. Jocuri de construire a propozițiilor

Dați-le elevilor cuvinte individuale și rugați-i să construiască propoziții.

De exemplu:

astăzi / școală / eu / merg / la

→ Merg la școală astăzi.

Puteți crește dificultatea adăugând:

- cuvinte care distrag atenția
- punctuaţie
- diferite timpuri verbale
- formulare de întrebări
- forme negative

Acest lucru este potrivit în special pentru cursanții ale căror cunoștințe ale limbii naționale sunt insuficiente pentru a înțelege explicații gramaticale lungi.

10. Imagini interactive / puncte de interes

Folosește o imagine a unui mediu familiar și fă anumite părți ale acestuia accesibile prin clic.

De exemplu, o **sală de clasă interactivă** :













Dacă dai clic pe **scaun** , poți descoperi:

scaun

[pronunție]

Limba națională: **стол**

Exemplu: *Acesta este un scaun.*

Dacă dai clic pe **fereastră** , afișează un alt cuvânt.

Acest lucru este eficient în special pentru **vocabularul concret** .

11. Hărți interactive

Pentru limbajul legat de viața de zi cu zi, hărțile pot fi foarte captivante.

De exemplu:

Găsește-ți drumul prin oraș

Ești la școală. Cum ajungi la bibliotecă?

Cursantul selectează:

Mergeți drept înainte → Virați la stânga → Traversați strada → Bibliotecă

Aceasta poate învăța:

- indicații rutiere
- locuri
- vocabularul transporturilor
- prepoziții
- forme imperative
- comunicare practică

12. „Găsește greșeala”

Arătați o propoziție sau un dialog care conține o greșeală.

Ea merge la școală în fiecare zi.

Cursantul dă clic pe partea greșită:

merge → merge

Puteți face acest lucru mai asemănător unui joc oferindu-i elevului un număr limitat de încercări.

13. Elemente de gamificare

Aș recomanda cu tărie adăugarea **unei gamificări ușoare,** mai degrabă decât transformarea întregului set de exerciții într-un joc.

Elementele utile includ:

- ☆ Puncte
- 🏆 Insigne
- Bare de progres
- Niveluri
- Stele pentru activități finalizate
- "Încearcă din nou"
- Feedback imediat

- Provocări cronometrate
- Dungi
- Activități deblocabile
- Realizare finală/certificat

Pentru grupul dumneavoastră țintă, **progresul și realizările sunt probabil mai importante decât concurența** .

14. Simulator de conversație „Alege-ți răspunsul”

Poți crea o conversație simulată în care elevul trebuie să răspundă.

De exemplu:

Profesor: Bună dimineața! Ce mai faceți astăzi?

Tu:

 Sunt bine, mulțumesc.
 Numele meu este Maria.
 Locuiesc în Plovdiv.

Următoarea întrebare se schimbă în funcție de răspuns.

Acest lucru le oferă cursanților sentimentul că folosesc **limba, mai degrabă decât că susțin un test** .

15. Povestiri ilustrate

Afișați 3–6 imagini:

① Un elev se trezește
② Elevul ia micul dejun
③ Elevul merge la școală
④ Studentul se întâlnește cu un prieten

Activitățile pot include:

1. Pune imaginile în ordine.
2. Asociați propozițiile cu imagini.
3. Completați propozițiile.
4. Ascultă povestea.
5. Repovestește povestea.

Acest lucru vă permite să treceți de la **recunoaștere → înțelegere → producție** .

16. Teste interactive cu dificultate adaptivă

Acest lucru ar putea fi deosebit de interesant din perspectiva **pedagogiei digitale** .

De exemplu:

Întrebarea 1 – ușoară

Selectați imaginea pentru „școală”.

Dacă este corect → întrebare puțin mai dificilă.

Dacă este incorect → sistemul furnizează:

- imagine
- traducere
- audio
- exemplu

și apoi pune o întrebare similară.

Așadar, testul devine parțial o **experiență de învățare** , mai degrabă decât o simplă evaluare.

Nivel	Scop	Exemplu
□ Recunoaşte	Înțelegerea vocabularului de bază	Cuvânt → imagine
Înţelege	Înțelegerea sensului în context	Ascultă → alege imaginea
□ Utilizare	Aplicați structurile lingvistice	Completați spațiul liber
□ Comunica	Folosește limbajul în situații	Dialog interactiv
Legume şi fructe	Creați limbajul independent	Scrie/rolește un răspuns

Această progresie este mai puternică din punct de vedere pedagogic decât existența a 50 de întrebări convenționale cu variante multiple de răspuns.

De exemplu:

Cuvânt nou → imagine → suport pentru limbile naționale → cuvânt în limbă străină → audio → exemplu → exercițiu interactiv

Apoi, eliminați treptat **sprijinul în limba națională,** pe măsură ce elevul capătă mai multă încredere.

Aceasta ar demonstra foarte clar cum **instrumentele digitale pot sprijini tranziția de la cunoștințele lingvistice existente ale cursantului la noua limbă** — ceea ce se potrivește deosebit de bine obiectivelor proiectului dumneavoastră.

4. Aspecte pedagogice ale proiectării elementelor interactive

Întrebarea cheie nu este *„Ce efect interactiv putem adăuga?”* , ci mai degrabă:

„Ce interacțiune îl va ajuta pe un cursant cu o bază slabă în limba națională să înțeleagă, să exerseze și, în cele din urmă, să folosească limba străină?”

Mai jos sunt principalele principii de proiectare.

1. Începeți cu obiectivul de învățare

Fiecare element interactiv ar trebui să aibă **un scop de învățare clar identificabil** .

De exemplu:

- recunoaște 10 cuvinte noi;
- a înțelege o instrucțiune scurtă rostită;
- distinge formele masculine/feminine;
- construiește o propoziție simplă;
- a cere informații;
- înțelege un dialog scurt.

Apoi alegeți interacțiunea.

Obiectiv de învățare	**Interacțiune adecvată**
Recunoaște vocabularul	Potrivirea imaginilor
Înțelegeți sensul	Selecția imaginii
Învață pronunția	Ascultă și repetă
Exersează gramatica	Trageți și plasați
Construiește propoziții	Ordonarea cuvintelor
Exersați comunicarea	Dialog ramificat
Verificați înțelegerea	Test interactiv
Dezvoltați citirea	Text pe care se poate face clic
Dezvoltați ascultarea	Audio + opțiuni
Dezvoltarea producției	Sarcină de vorbire/scriere

Evitați să alegeți o interacțiune doar pentru că pare atractivă. Animația, metoda drag-and-drop sau jocurile ar trebui să servească obiectivului.

2. Proiectați în jurul limbii existente a cursantului

Acest lucru este deosebit de important pentru **proiectul dumneavoastră** .

Elevii tăi nu pornesc de la zero. Ei au unele cunoștințe despre limba națională, dar baza lor ar putea fi slabă. Prin urmare, designul poate folosi limba națională ca o **punte temporară** .

De exemplu:

Etapa 1 – Sprijin puternic

BG **băiat**



GB **măr**

măr

Etapa 2 – Sprijin redus



măr

Etapa 3 – Fără traducere

 → **?**

Cursantul selectează:

- măr
- portocale
- pâine

Etapa 4 – Context

Mănânc un _____ în fiecare dimineață.

Acum, elevul folosește cuvântul în loc să-l traducă.

Aceasta creează o progresie:

Limba națională → suport vizual → limbă străină → context → utilizare independentă

Această progresie ar putea deveni, de fapt, unul dintre **principiile de design ale setului tău de exerciții** .

3. Mențineți încărcarea cognitivă scăzută

Un elev care are dificultăți cu limba națională trebuie să proceseze mai multe lucruri simultan:

1. Ce înseamnă instrucțiunea?
2. Ce înseamnă cuvântul dintr-o limbă străină?
3. Ce ar trebui să fac?
4. Care răspuns este corect?

5. Cum funcționează interfața digitală?

Dacă toate cinci sunt dificile, exercițiul devine frustrant.

Prin urmare, interfața ar trebui să fie **extrem de previzibilă** .

De exemplu:

Design slab

Asociați următoarele unități lexicale cu reprezentările lor semantice corespunzătoare, trăgând fiecare element în zona țintă corespunzătoare.

Design mai bun

Asociați cuvintele cu imaginile.

Apoi demonstrați un exemplu.

Instrucțiuni scurte + exemplu vizual + interacțiune consecventă sunt deosebit de importante.

4. Folosește o gramatică vizuală consistentă

Elevii ar trebui să înțeleagă rapid ce înseamnă diferitele elemente vizuale.

De exemplu, stabiliți convenții precum:

- = ascultă
- = a vedea/a arăta
- = scrie
- = vorbește
- → = continuă
- ↻ = încearcă din nou
- ✓ = corect
- ? = ajutor

Și folosește-le **în mod constant pe parcursul întregului set de exerciții** .

Dacă butonul „Ascultă” arată diferit la fiecare exercițiu, cursantul trebuie să învețe interfața în mod repetat.

5. O interacțiune ar trebui să aibă o acțiune evidentă

Evitați interfețele complicate.

De exemplu, un exercițiu de vocabular ar putea conține pur și simplu:

MĂR



Ascultă

Ce este asta?

○ măr
○ portocală ○ banană

Verifica

Ajunge.

Nu ai neapărat nevoie de:

- fundaluri animate,
- mai multe meniuri,
- personaje decorative,
- mai multe butoane,
- cronometre,
- efecte sonore,
- tranziții complicate.

Atenția elevului ar trebui să rămână asupra **limbii** .

6. Includeți feedback-ul în procesul de învățare

Feedback-ul nu ar trebui să spună doar:

✕ Greșit.

În schimb, explică sau demonstrează.

Exemplu

Cursantul alege: portocaliu

✕ Nu chiar.
Acesta este un **măr** .
măr

Încearcă din nou.

Acest lucru este mult mai util deoarece eroarea devine o altă oportunitate de învățare.

Puteți avea trei niveluri de feedback:

Nivelul 1 – Imediat

✓ Corect!

Nivelul 2 – Corectiv

✕ Uită-te din nou la imagine.

Nivelul 3 – Instrucțional

✕ Imaginea prezintă un **măr** .
BG Ябълка → GB măr.

7. Proiectare pentru dificultate progresivă

Nu treceți brusc de la cuvinte izolate la propoziții complexe.

O secvență bună este:

Nivelul 1 — Recunoaștere

🍏 → **măr**

Nivelul 2 — Asociație

măr → 🍏

Nivelul 3 — Ascultare

🔊 *măr* → selectează 🍏

Nivelul 4 — Context

Mănânc un _____.

Nivelul 5 — Producție

Scrie o propoziție folosind **cuvântul „măr”** .

Acest lucru oferă cursanților o expunere repetată, crescând treptat solicitarea cognitivă.

8. Folosește „schele”

Eșafodajul înseamnă a oferi elevului **suficient sprijin pentru a reuși** , apoi a-l elimina treptat.

De exemplu:

Fără sprijin

Unde este gara?

Cu suport vizual

Unde este gara?



Cu suport pentru limbile naționale

Unde este gara?

(Къде е гарата ?)

Cu opțiuni de răspuns

A. Este lângă școală.
B. Sunt profesor. C. Locuiesc în Sofia.

În cele din urmă, elevul ar trebui să poată răspunde fără sprijin.

Acest lucru este deosebit de relevant pentru proiectul dumneavoastră, deoarece demonstrează cum **tehnologia digitală poate diferenția învățarea în funcție de nevoile cursanților** .

9. Proiectarea interacțiunilor în jurul recunoașterii → manipulării → producției

Acesta este un model foarte util pentru exercițiile tale.

① Recunoaștere

Cursantul identifică ceva.

Care imagine reprezintă **școala** ?

② Manipulare

Cursantul face ceva cu limba.

Trageți **cuvântul școală** în propoziția corectă.

③ Producție

Elevul generează limbaj.

Scrie o propoziție cu **școală** .

Prin urmare, puteți transforma **același conținut de învățare** în trei exerciții digitale cu dificultate crescândă.

10. Folosește multimedia cu atenție

Multimedia este puternică în învățarea limbilor străine, dar mai mult nu înseamnă neapărat mai bine.

O combinație utilă este:

Text + imagine + audio

De exemplu:

🏠 **casă**

BG къща

🔊 *casă*

Dar evitați să prezentați:

- text lung,
- animaţie,
- muzică de fundal,
- mai multe imagini,
- audio,
- video,
- ferestre pop-up

toate deodată.

Acest lucru poate crea **o supraîncărcare cognitivă** .

Elementul multimedia ar trebui să clarifice limbajul, nu să concureze cu acesta.

11. Faceți imaginile funcționale

Imaginile ar trebui să aibă un **rol pedagogic** .

Bun:

🍏 → măr

Imaginea susține în mod direct semnificația.

Mai puțin util:

Un personaj decorativ de desene animate lângă un exercițiu de vocabular.

Cursantul poate, de fapt, să-și concentreze atenția asupra caracterului, în loc să proceseze cuvântul.

Totuși, poți folosi personajele eficient atunci când acestea creează un **context social** :

👩 „Bună! Pot să te ajut?”

👦 „Da, aș dori niște pâine.”

Aici, personajele susțin comunicarea, mai degrabă decât să decoreze doar pagina.

12. Proiectați pentru succes imediat

Pentru cursanții cu cunoștințe lingvistice slabe, primul exercițiu nu ar trebui să fie intimidant.

O primă interacțiune bună ar putea fi:

🍏

măr

🔊 Ascultă

Alege imaginea corectă:

🍏 🏠 🚗

Cursantul poate reuși imediat.

Apoi creșteți treptat dificultatea.

Aceasta creează un ciclu:

Succes → încredere → o altă încercare → dificultate mai mare → succes

Mai degrabă decât:

Dificultate → eroare → frustrare → abandon.

13. Evitați cronometrele excesive

Cronometrele pot face testele interesante, dar pot fi contraproductive pentru cei care învață limbi străine și au nevoie de timp suplimentar de procesare.

Aș folosi:

- indicatori de progres,
- puncte,
- niveluri,
- insigne,
- procente de finalizare

mai frecvent decât numărătorile inverse stricte.

De exemplu:

Exercițiul 4 din 10

▓▓▓

14. Proiectați cu accent pe dispozitive mobile, chiar dacă elevii folosesc computere

Exercițiile interactive ar trebui să funcționeze confortabil pe:

- calculator,
- comprimat,
- smartphone.

Prin urmare:

- nasturi mari;
- text lizibil;
- distanțare suficientă;
- navigare simplă;
- fără ținte minuscule de tracțiune;
- nicio interacțiune care să necesite mișcări precise ale mouse-ului.

Acest lucru este deosebit de important dacă Setul de exerciții va fi în cele din urmă diseminat în diferite medii educaționale.

15. Integrați accesibilitatea în design

Accesibilitatea nu ar trebui să fie o caracteristică suplimentară adăugată la final.

De exemplu:

Nu te baza doar pe culoare

În loc de:

Faceți clic pe răspunsul **verde** .

utilizare:

Faceți clic pe răspunsul **corect** .

Oferiți alternative audio

Dacă un exercițiu depinde de lectură, luați în considerare o versiune audio a instrucțiunilor.

Păstrați textul lizibil

Evita:

- fonturi foarte mici,
- fonturi decorative excesive,

- contrast scăzut,
- paragrafe lungi.

Nu face ca sunetul să fie obligatoriu

Cursantul ar trebui să fie capabil să o redea și, în mod ideal, să controleze volumul.

16. Folosește gamificare semnificativă

Gamificarea funcționează cel mai bine atunci când consolidează învățarea.

De exemplu:

☆ **Explorator de vocabular**
Ai stăpânit 15 cuvinte noi!

sau:

🏆 **Nivelul 2 de comunicare finalizat**

În loc de:

Ai obținut nota 8/10.

Puteți combina ambele:

8/10 corect — Grozav!
Ai deblocat **Nivelul 2: La Magazin** .

A doua abordare oferă elevului un **motiv să continue** .

17. Proiectați testul ca o continuare a învățării

Nu aș face testul final complet diferit de exerciții.

Dacă elevii au exersat:

- potrivire,
- ascultare,
- construcția propozițiilor,
- dialoguri,

Evaluarea ar trebui să utilizeze modele de interacțiune similare.

De exemplu:

Practica

Asociați cuvântul cu imaginea.

Test

Ascultă cuvântul și alege imaginea corectă.

Cursantul este apoi testat pe baza **cunoștințelor lingvistice** , mai degrabă decât pe baza capacității sale de a înțelege o nouă interfață.

18. Un „șablon de interacțiune” util

Ai putea standardiza fiecare activitate din setul tău de exerciții folosind ceva de genul:

① **Obiectiv de învățare**
Ce ar trebui să învețe cursantul?

② **Introducere**
Ce vede/aude elevul?

③ **Interacțiune**
Ce face elevul?

④ **Suport**
Pot accesa traducere, imagini, audio, indicii?

⑤ **Feedback**
Ce se întâmplă după un răspuns?

⑥ **Reîncercare**
Poate elevul să încerce din nou?

⑦ **Progresie**
Devine următoarea activitate mai dificilă?

De exemplu:

Obiectiv: Învățarea vocabularului locurilor din oraș.

Intrare: Imagine + cuvânt într-o limbă străină.

Interacțiune: Trageți cuvintele în imagini.

Suport: Traducere în limba națională + audio.

Feedback: Corect/incorect + explicație.

Reîncercare: Încercări nelimitate.

Progresie: Trecerea de la vocabular izolat la propoziții.

Acest lucru le oferă profesorilor un **model de design repetabil** , mai degrabă decât o simplă colecție de jocuri individuale.

O posibilă arhitectură de design pentru proiectul dumneavoastră

De fapt, aș structura fiecare subiect ca un mic **ciclu de învățare digitală** :

1. EXPLOREAZĂ

👀 Imagini + cuvinte + audio

↓

2. DESCOPERĂ

🔎 Potrivește limba națională ↔ limbă străină ↔ imagine

↓

3. EXERCIȚIE

🎯 Potrivire, ordonare, completare spații libere

↓

4. COMUNICĂ

💬 Dialog / scenariu / conversație ramificată

↓

5. PROVOCARE

🏆 Exercițiu asemănător unui joc, cu mai puțin sprijin

↓

6. TEST

📝 Evaluare scurtă

↓

7. REFLECTĂ

📊 „Ce am învățat?”

Acest lucru este deosebit de potrivit pentru proiectul dumneavoastră, deoarece demonstrează că **digitalizarea nu înseamnă pur și simplu transformarea unui exercițiu pe hârtie într-un test online** . Tehnologia schimbă modul în care cursanții primesc informații, exersează, primesc feedback, comunică și devin progresiv independenți.

Principiul de bază al designului pe care l-aș pune în centrul setului tău de exerciții

Sprijinul pe primul loc → interacțiunea pe al doilea loc → independența pe ultimul loc.

Limba națională, imaginile, materialele audio, exemplele și sugestiile oferă **suport** . Elementele interactive asigură **practica** . Îndepărtarea treptată a acestor suporturi dezvoltă **utilizarea independentă a limbii străine** .

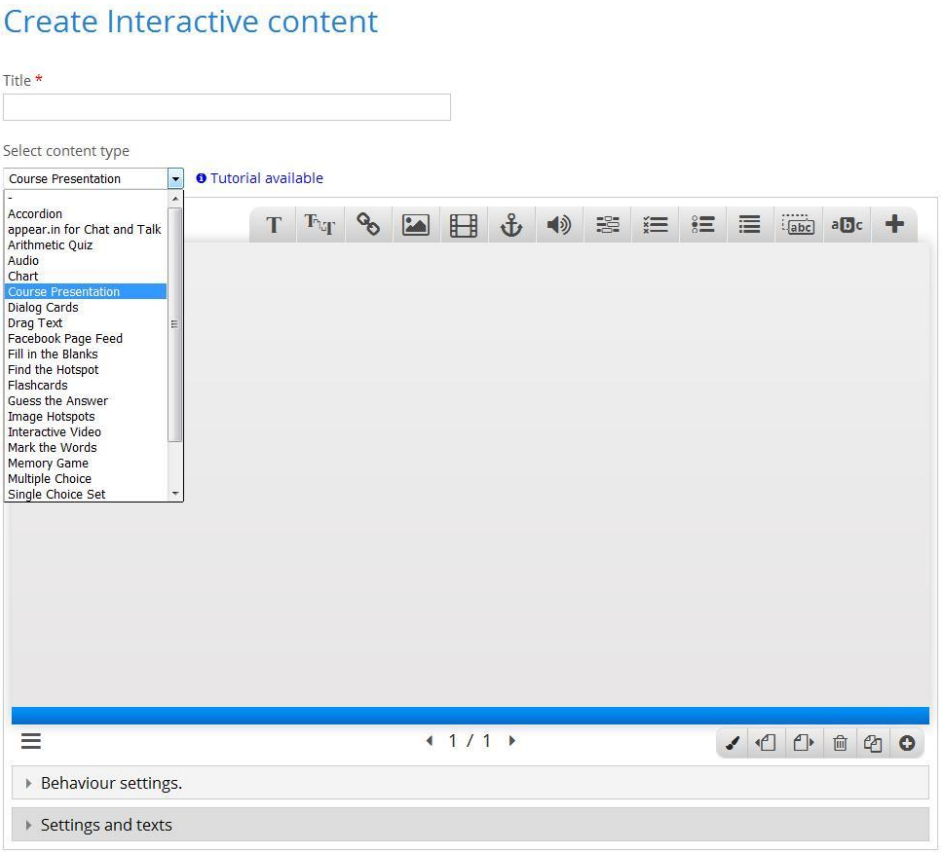
Acest lucru conferă setului tău de exerciții o identitate pedagogică clară și conectează direct designul interactiv cu obiectivele proiectului tău privind **competența digitală, abilitățile profesorilor, atractivitatea și învățarea limbilor străine** .

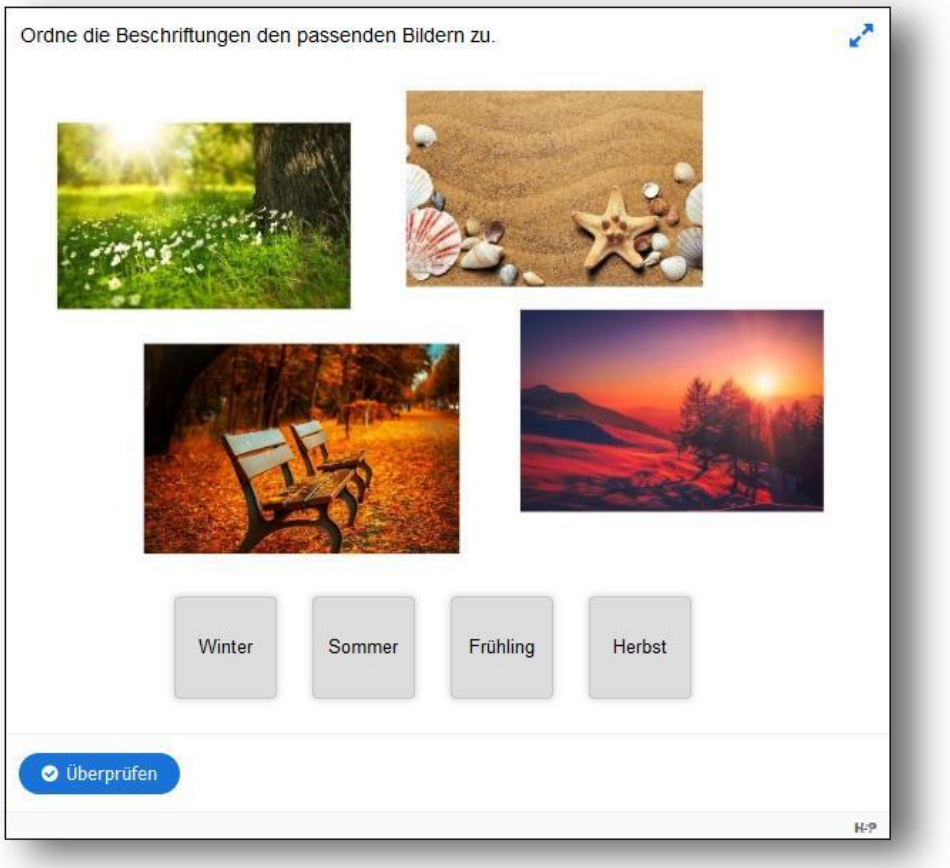
5. Instrumente pentru proiectarea elementelor interactive

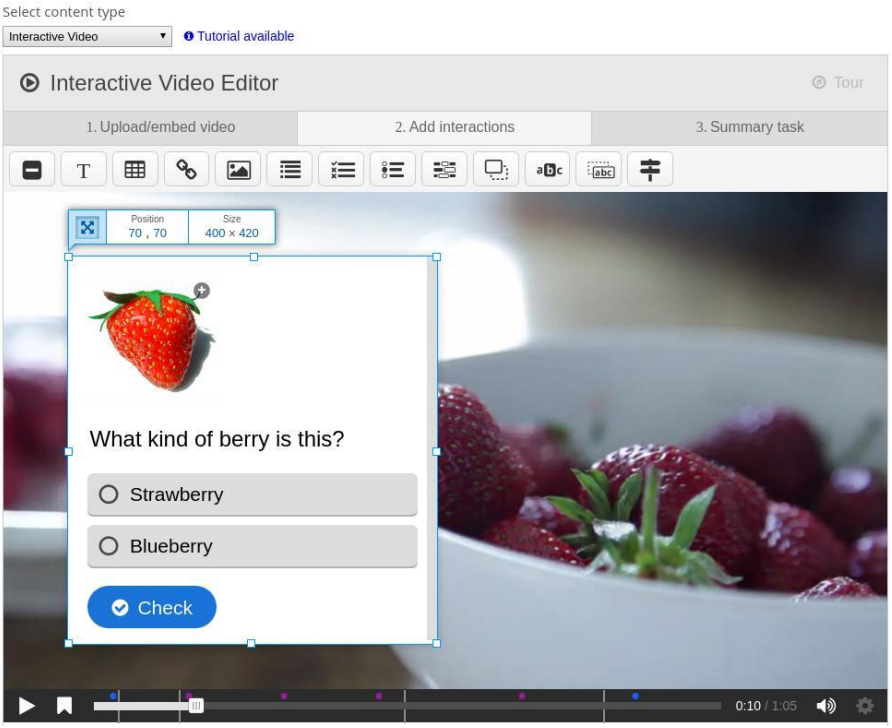
1. Instrumente pentru crearea de exerciții interactive

Instrument	Deosebit de bun pentru	Dificultate	Cea mai bună utilizare în proiectul dumneavoastră
H5P	Teste interactive, drag-and-drop, audio, video, ramificare	Mediu	☆ Excelent
Genial	Prezentări interactive, scenarii, jocuri, camere de evadare	Ușor–Mediu	☆ Excelent
Aplicații de învățare	Potrivire, sortare, categorizare, teste simple	Ușor	☆ Excelent pentru profesori
Wordwall	Jocuri, potrivire, sortare, teste, fișe de lucru	Ușor	☆ Excelent pentru vocabular
Quizizz	Teste, teme pentru acasă, evaluare gamificată	Ușor	Foarte bun
Kahoot!	Chestionare și concursuri live	Ușor	Bun pentru activitățile din clasă
Formulare Google	Teste și chestionare simple	Ușor	Bun pentru evaluare
Formulare Microsoft	Teste, chestionare, notare automată	Ușor	Bun pentru evaluare
Nearpod	Lecții interactive + întrebări + multimedia	Mediu	Foarte bun
ThingLink	Imagini interactive, hărți și medii vizuale	Ușor–Mediu	Foarte bun pentru vocabular
Creator de carte	Cărți digitale interactive	Ușor	Bun pentru povești/dialoguri
eXeLearning	Module complete de învățare interactivă	Mediu	☆ Excelent pentru resurse educaționale deschise (ORE) reutilizabile

2. H5P — probabil una dintre cele mai interesante opțiuni

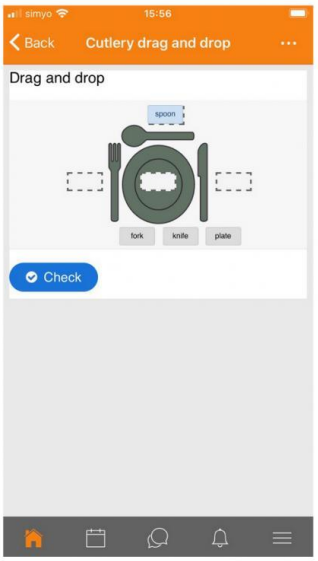

Create Interactive content
Title *
Select content type
Course Presentation
Tutorial available
-
Accordion
appear.in for Chat and Talk
Arithmetic Quiz
Audio
Chart
Course Presentation
Dialog Cards
Drag Text
Facebook Page Feed
Fill in the Blanks
Find the Hotspot
Flashcards
Guess the Answer
Image Hotspots
Interactive Video
Mark the Words
Memory Game
Multiple Choice
Single Choice Set
1 / 1
Behaviour settings.
Settings and texts

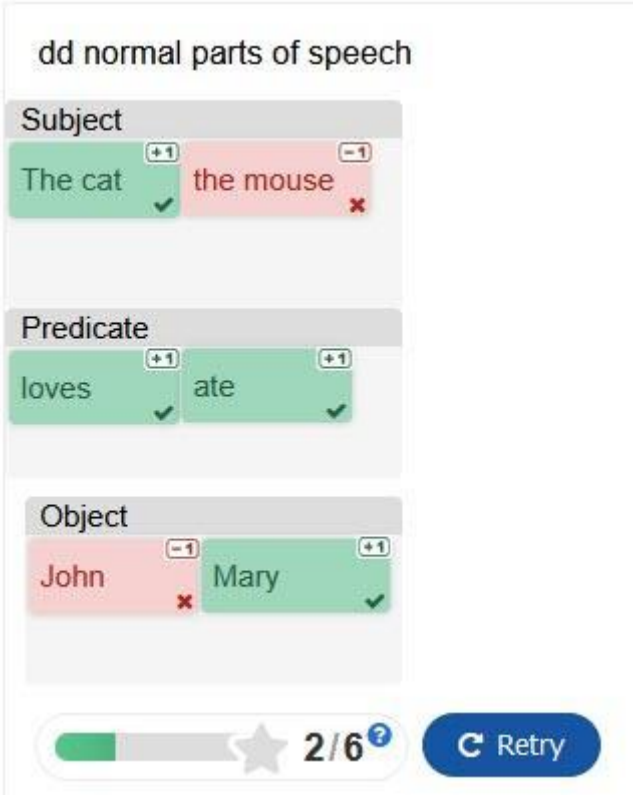

Ordne die Beschriftungen den passenden Bildern zu.
Winter
Sommer
Frühling
Herbst
Überprüfen

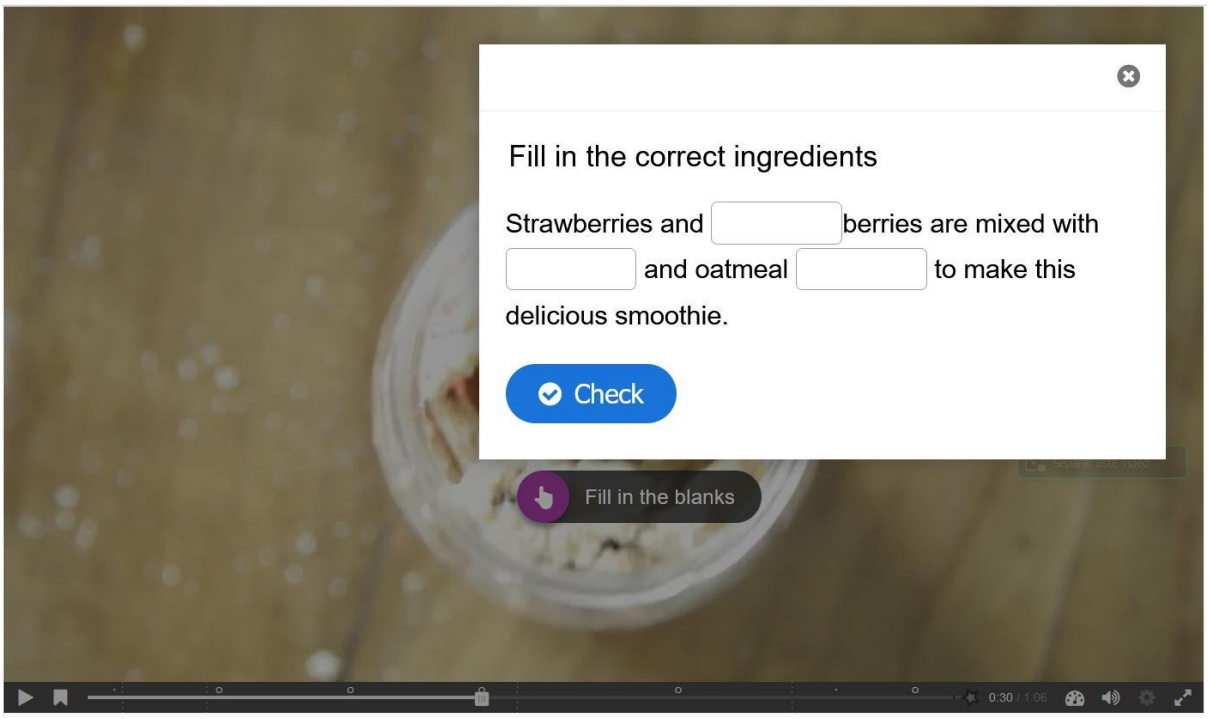


H5P Activity Content









H5P este potrivit în special dacă obiectivul dumneavoastră este de a-i învăța pe profesori cum să creeze materiale digitale reutilizabile pentru învățarea limbilor străine.

Acesta oferă activități precum:

- Trageți și plasați
- Trageți cuvintele

- Completați spațiile libere
- Alegere multiplă
- Potrivire
- Fișe de lucru
- Puncte fierbinți de imagine
- Video interactiv
- Prezentarea cursului
- Scenariu de ramificare
- Dictare
- Înregistrator audio
- Carte interactivă

De exemplu, un profesor ar putea crea:

Ascultă → alege imaginea → primește feedback → continuă

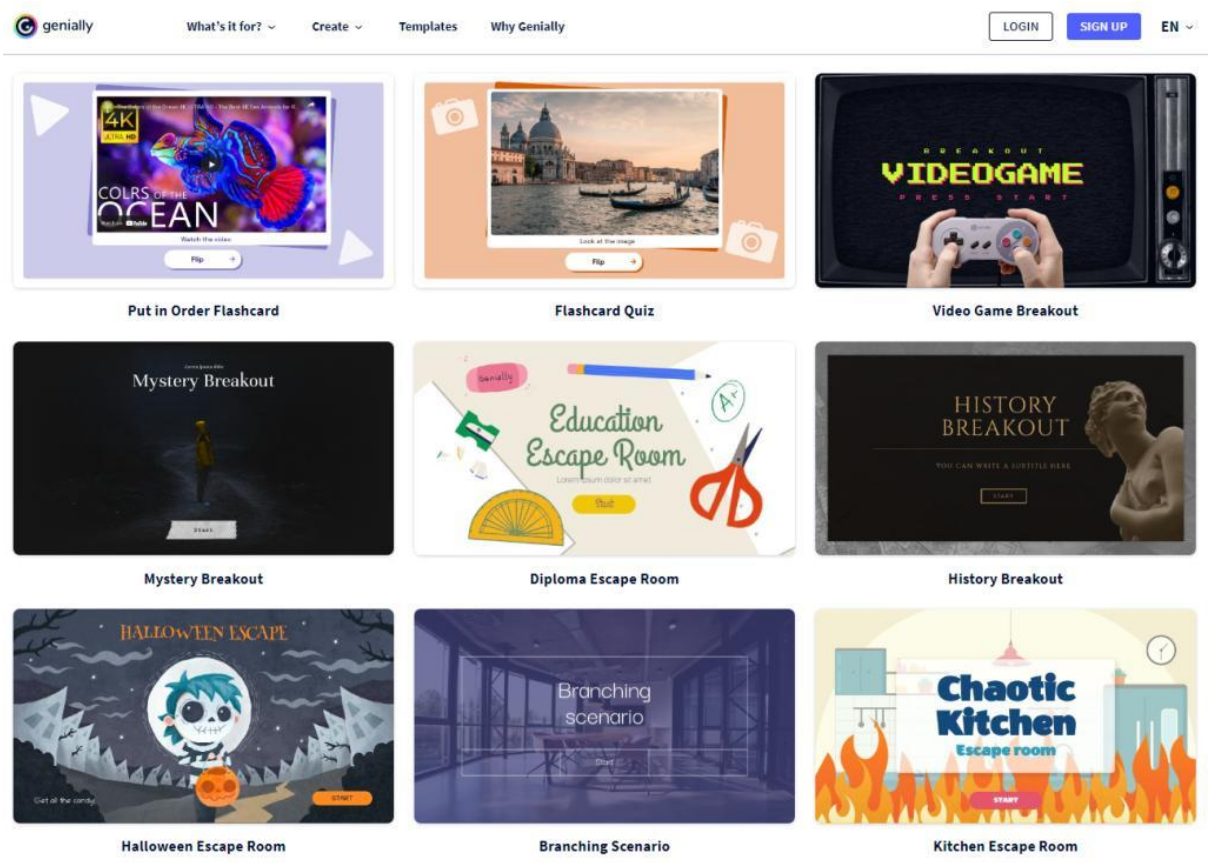
sau:

Citește dialogul → fă o alegere → urmează o cale conversațională diferită.

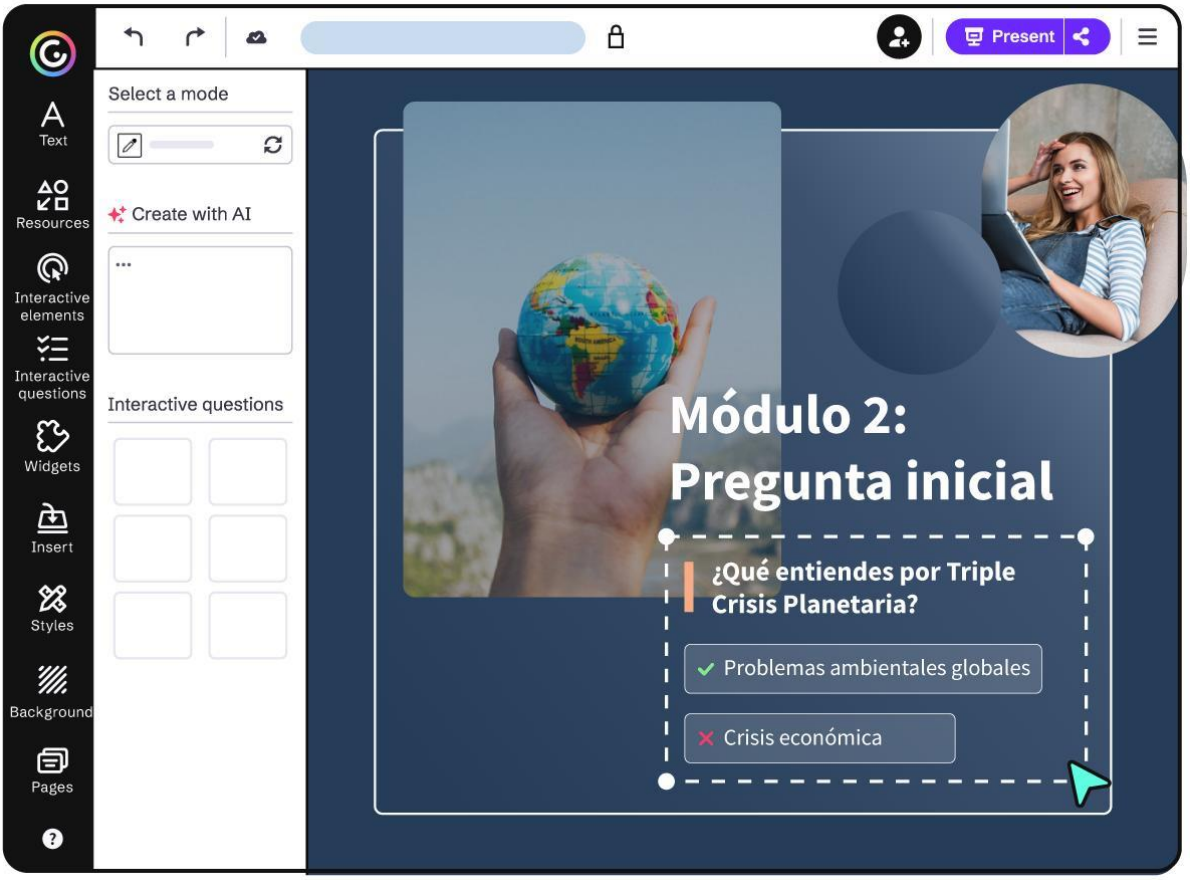
Principalul avantaj este că, deși conținutul H5P poate fi adesea integrat în platforme de învățare precum Moodle, acesta poate fi integrat.

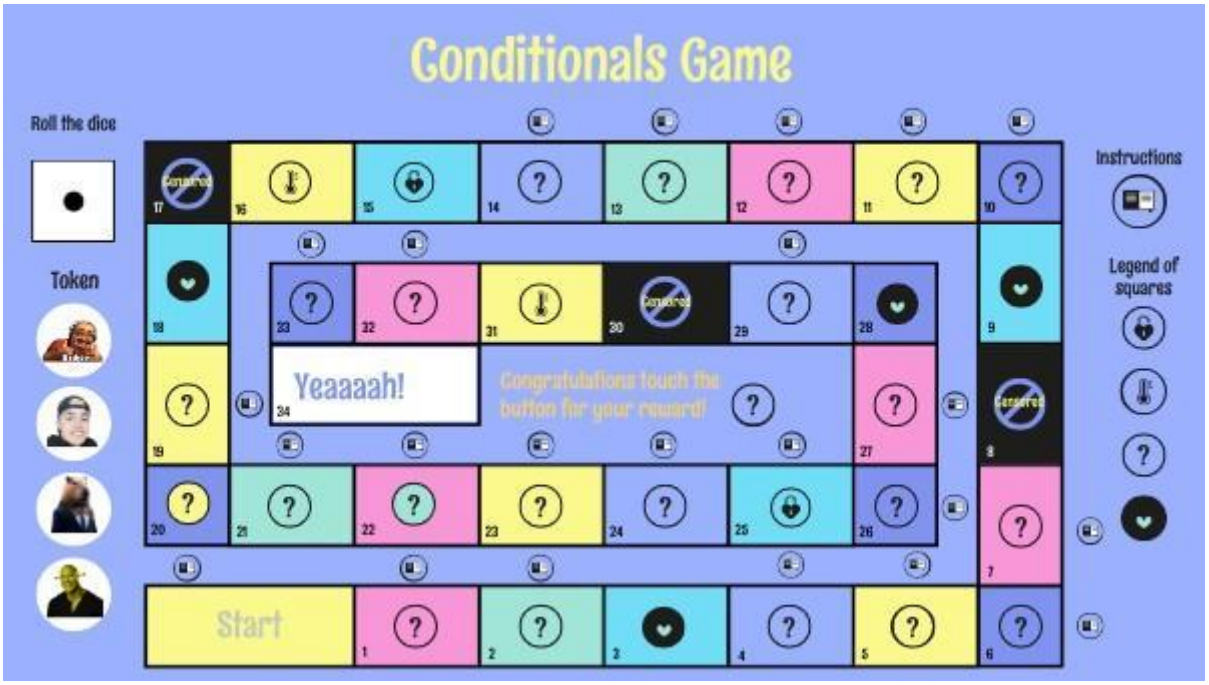
Pentru proiectul tău: Aș include cu siguranță H5P printre instrumentele de bază.

3. Genially — excelent pentru experiențe de învățare atractive


genially
What's it for?
Create
Templates
Why Genially
LOGIN
SIGN UP
EN
Put in Order Flashcard
Flashcard Quiz
Video Game Breakout
Mystery Breakout
Diploma Escape Room
History Breakout
Halloween Escape Room
Branching Scenario
Kitchen Escape Room

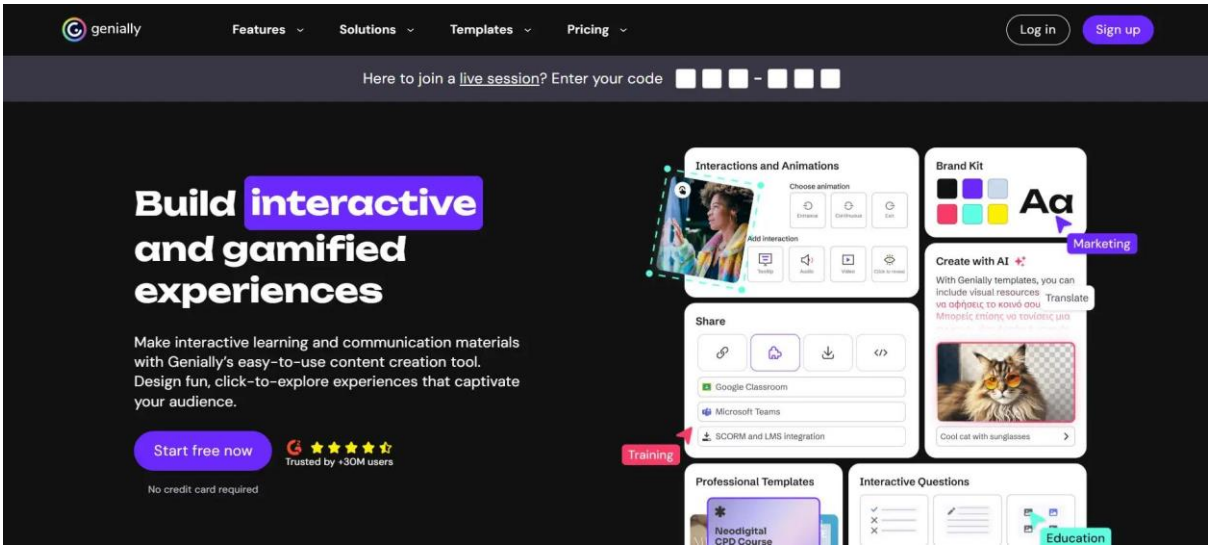

VOCABULARY
This activity is designed for students to practice reading skills and transportation vocabulary.
Empezar


Present
Select a mode
Create with AI
Interactive questions
Text
Resources
Interactive elements
Interactive questions
Widgets
Insert
Styles
Background
Pages
Módulo 2:
Pregunta inicial
¿Qué entiendes por Triple Crisis Planetaria?
Problemas ambientales globales
Crisis económica


Conditionals Game
Roll the dice
Token
Instructions
Legend of squares
Yeaaaah!
Congratulations touch the button for your reward!
Start


Jobs and Occupations
Read the description and choose the occupation.
Lee la descripción y escoje la ocupación.
Toma nota de las diferentes ocupaciones y escríbelas junto con su significado en tu libreta.
Are you ready?
START!


¿CUÁL ES LA CORRECTA?
Entre las imágenes elige la respuesta correcta.
4 min.
EMPEZAR



Genially este deosebit de puternic atunci când **atractivitatea și implicarea vizuală** sunt importante.

Poate fi folosit pentru:

- prezentări interactive;
- imagini pe care se poate da clic;
- jocuri educative;
- camere de evadare;
- povești interactive;
- vocabular vizual;
- scenarii;
- chestionare;
- experiențe de ramificare.

De exemplu, ați putea crea:

„O zi în oraș”

Cursantul vede o hartă a orașului și dă clic pe:

🏫 Școală
🏥 Spital
🛒 Magazin
🚉 Gară

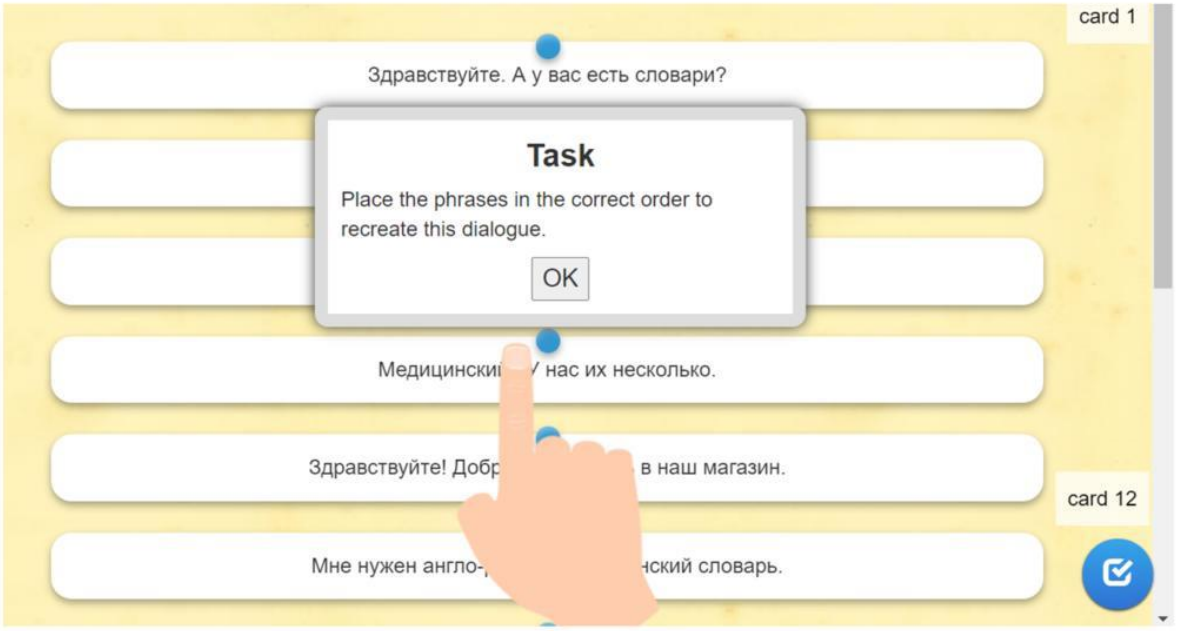
Fiecare locație deschide o activitate lingvistică diferită.

Acest lucru este mult mai captivant decât o secvență de întrebări convenționale.

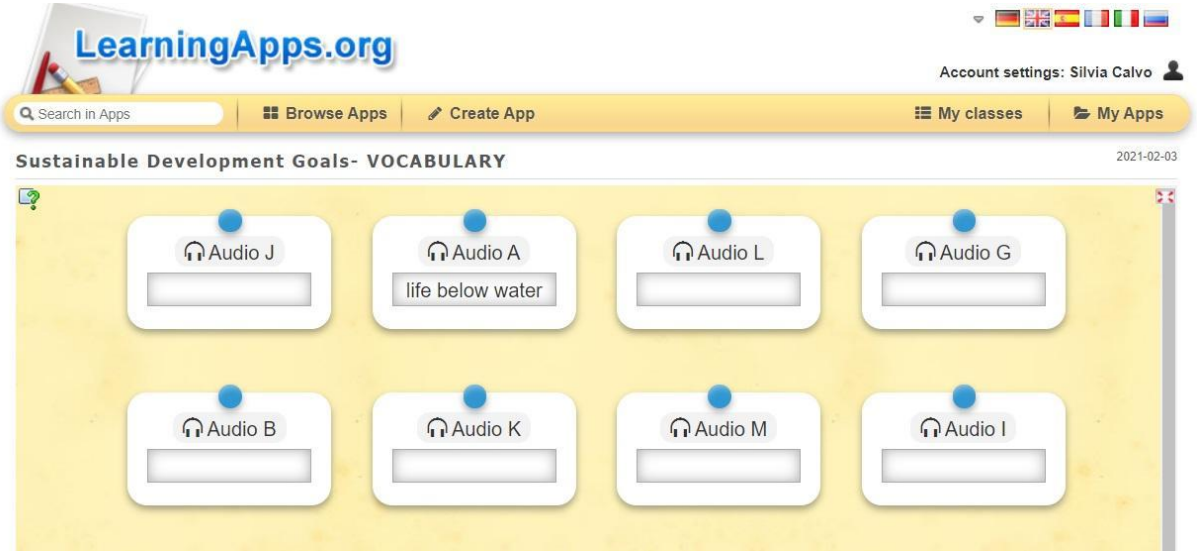
Pentru proiectul tău: Genially este util în special pentru a demonstra profesorilor ce este posibil cu relativ puține programe.

4. Aplicații de învățare — excelente pentru formarea profesorilor






LearningApps.org
Passive Voice and Active Voice (quiz) №5
Football ____ for hundred of years.
Passive Voice and Active Voice (quiz) №5 - Молодець, ти відповів на всі питання вірно!
OK
is played
has been played


LearningApps.org
Account settings: Silvia Calvo
Search in Apps
Browse Apps
Create App
My classes
My Apps
Sustainable Development Goals- VOCABULARY
2021-02-03
Audio J
Audio A
life below water
Audio L
Audio G
Audio B
Audio K
Audio M
Audio I



LearningApps este mai simplu decât H5P și Genially.

Această simplitate este de fapt un avantaj atunci când se formează profesori care pot avea **competențe digitale limitate** .

Profesorii pot crea rapid:

- exerciții de potrivire;
- alegere multiplă;
- clasificare;
- comandă;
- rebusuri;
- grile de cuvinte;
- jocuri de memorie;
- activități audio/video.

De exemplu:

BG **ușurare**

↓

GB **şcoală**

sau:

Ascultă → alege cuvântul corect.

Aș folosi LearningApps pentru **„primii pași în crearea de exerciții digitale”.**

5. Wordwall — deosebit de bun pentru vocabular

Wordwall este util pentru transformarea aceluiași conținut în diferite formate de activități.

De exemplu, o listă de vocabular:

școală – profesor – sală de clasă – carte – elev

poate deveni:

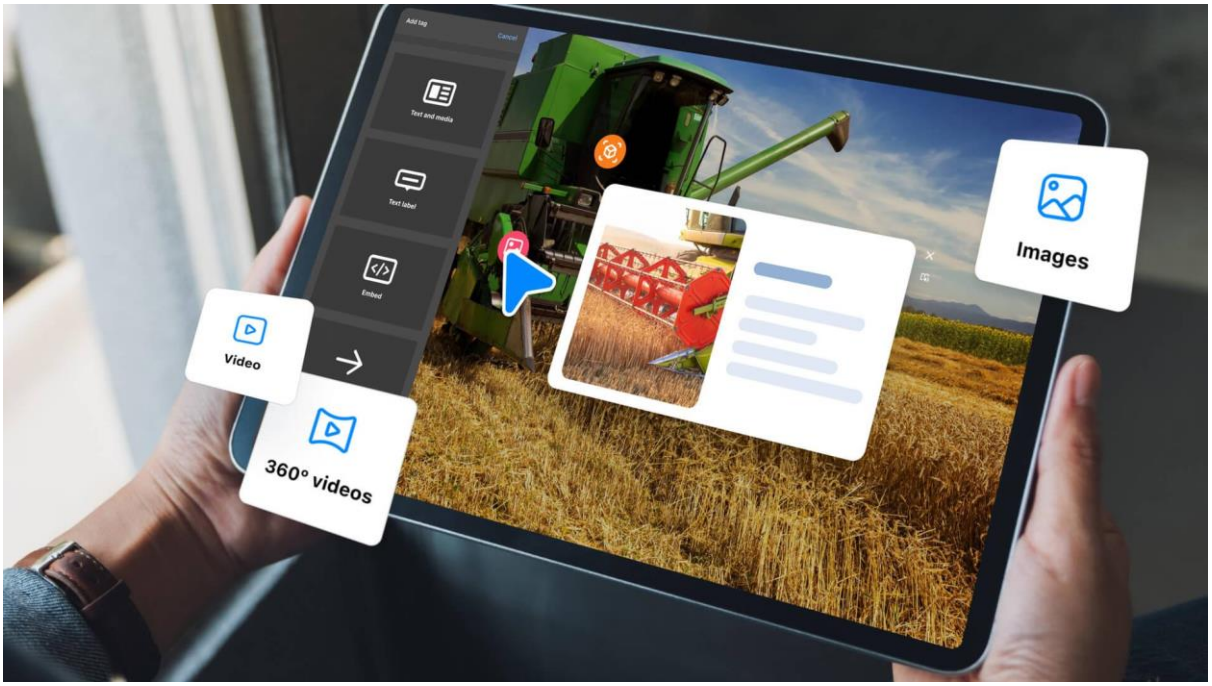
- potrivire;
- chestionar;
- roată aleatorie;
- cuvânt lipsă;
- anagramă;
- sortare de grup;
- fișe de lucru;
- labirint;
- căutare de cuvinte.

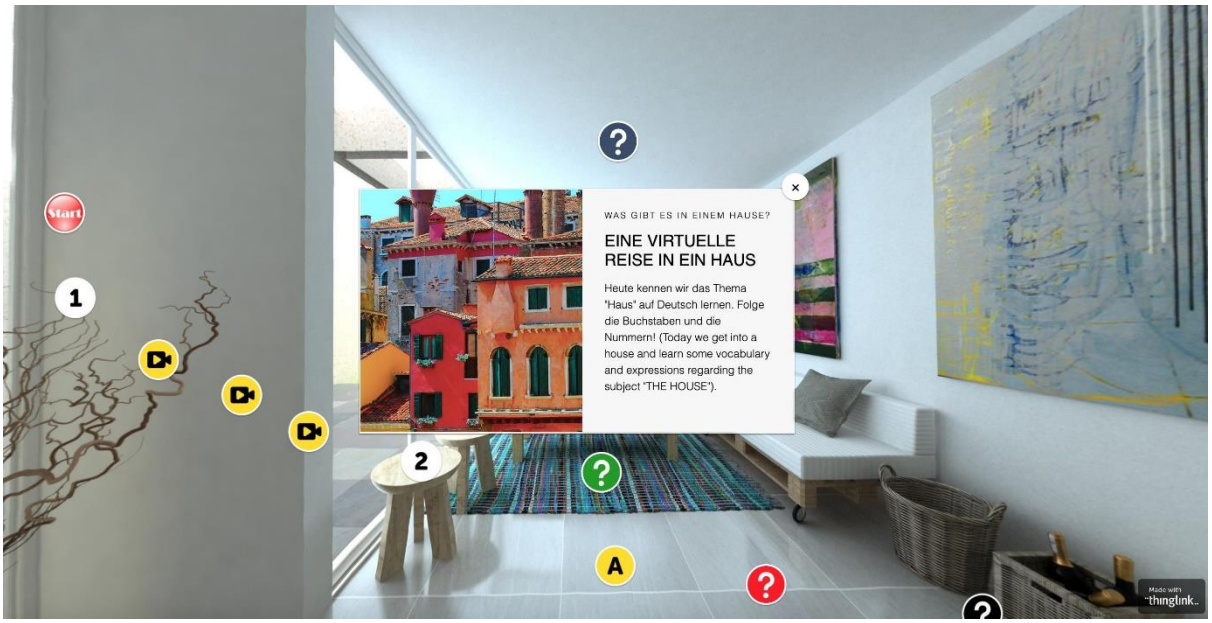
Acest lucru este valoros deoarece profesorul nu trebuie să creeze conținut complet diferit pentru fiecare activitate.

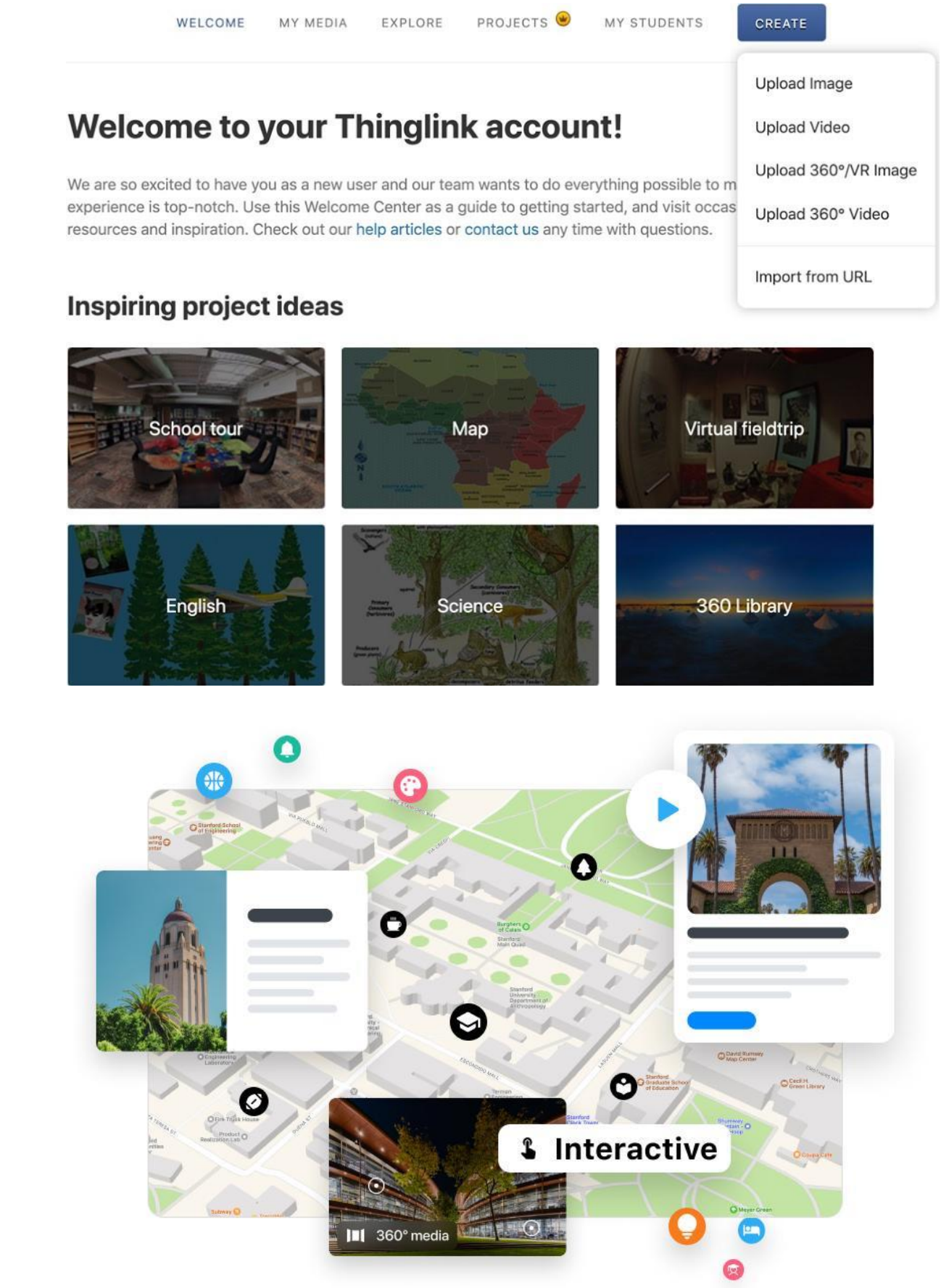
Un set de vocabular → interacțiuni multiple.

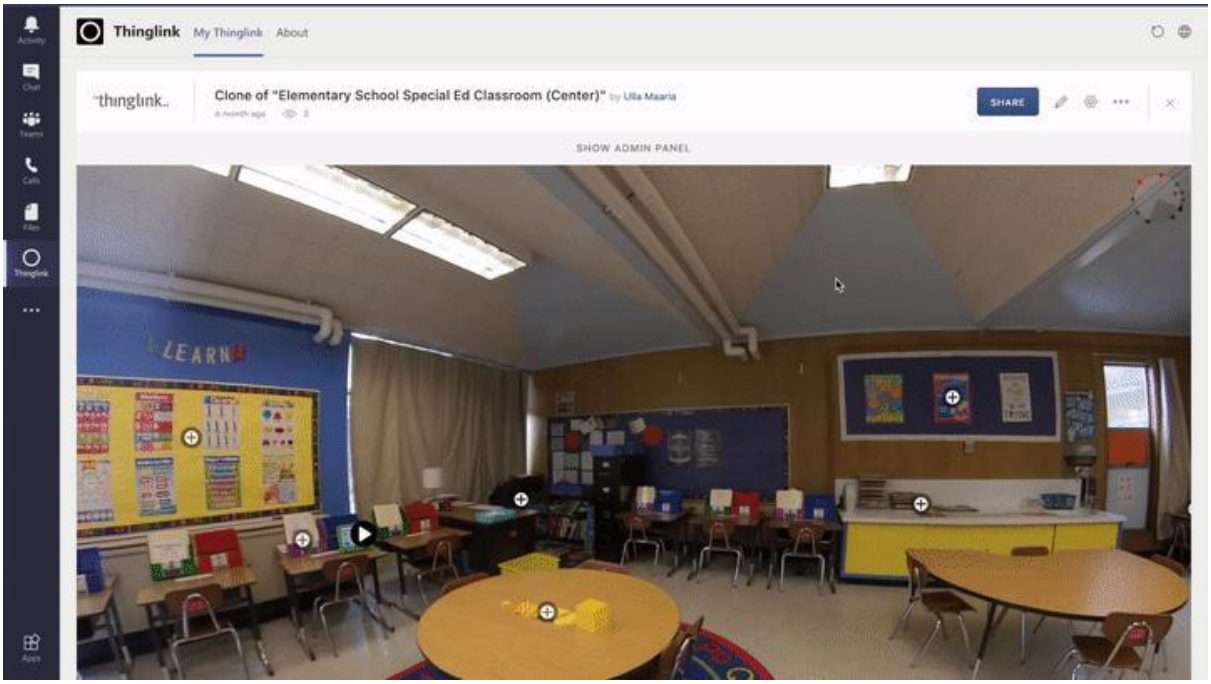
Acesta este un principiu foarte bun pentru proiectul tău.

6. ThingLink — excelent pentru contexte vizuale interactive


Images
Video
360° videos


Start
1
2
A
WAS GIBT ES IN EINEM HAUSE?
EINE VIRTUELLE REISE IN EIN HAUS
Heute kennen wir das Thema "Haus" auf Deutsch lernen. Folge die Buchstaben und die Nummern! (Today we get into a house and learn some vocabulary and expressions regarding the subject 'THE HOUSE').


WELCOME
MY MEDIA
EXPLORE
PROJECTS
MY STUDENTS
CREATE
Upload Image
Upload Video
Upload 360°/VR Image
Upload 360° Video
Import from URL
Welcome to your Thinglink account!
We are so excited to have you as a new user and our team wants to do everything possible to m
experience is top-notch. Use this Welcome Center as a guide to getting started, and visit occas
resources and inspiration. Check out our help articles or contact us any time with questions.
Inspiring project ideas
School tour
Map
Virtual fieldtrip
English
Science
360 Library
Interactive
360° media



ThingLink vă permite să plasați „puncte fierbinți” interactive pe o imagine.

Imaginează-ți un **supermarket** .

Cursantul dă clic:

Pâine

Lapte

Mere

Casier

Fiecare punct de acces poate conține:

- cuvânt dintr-o limbă străină;
- echivalent în limba națională;
- pronunție;
- imagine;
- audio;
- exercițiu scurt.

Acest lucru este excelent pentru **vocabularul situațional** .

7. Videoclip interactiv

Pentru învățarea limbilor străine, videoclipul poate fi mult mai mult decât „vizionați acest videoclip”.

Poți folosi videoclipuri interactive pentru a opri elevul și a-l întreba:

Ce a spus persoana respectivă?

sau:

Ce ar trebui să răspundă elevul?

sau:

Ce expresie ai auzit?

Structura devine:

Urmărește → oprește-te → gândește → răspunde → primește feedback → continuă

H5P este deosebit de util în acest sens.

8. Instrumente digitale de povestire

Instrumente precum **Book Creator** pot fi utile atunci când vrei să predai limbajul prin povești.

De exemplu:

Prima zi de școală a Mariei

Pagina 1:

Maria intră în școală.

Audio

Pagina 2:

"Bună dimineaţa!"

Alegeți răspunsul potrivit:

- Bună dimineaţa!
- La revedere!
- Mulțumesc!

Pagina 3:

Maria își întâlnește profesoara.

Aceasta poate combina:

text + imagini + audio + interacțiune + poveste

ceea ce este potrivit în special pentru cursanții cu competențe lingvistice limitate.

9. Teste și instrumente de evaluare

Pentru partea de evaluare a setului de exerciții, puteți folosi:

Kahoot!

Excelent pentru **competiții live în sala de clasă** .

Quizizz

Mai potrivit pentru:

- practică individuală;
- teme pentru acasă;
- teste în ritm propriu;
- gamificare.

Formulare Google / Formulare Microsoft

Mai bine când prioritatea este:

- testare;
- colectarea rezultatelor;
- scorare automată simplă;
- monitorizarea profesorilor.

Nu aș folosi un instrument precum Kahoot pentru fiecare activitate. Este excelent pentru **evaluări scurte și energice** , dar nu neapărat pentru o exersare mai profundă a limbii.

10. e XeLearning — deosebit de relevant pentru proiectul dumneavoastră

Întrucât ați lucrat deja cu **materiale eXeLearning.elp , acest lucru** merită subliniat.

eXeLearning poate fi utilizat pentru a crea resurse de învățare complete care să conțină:

- text;
- imagini;
- audio;
- video;
- chestionare;
- activități interactive;
- navigare între secțiuni;
- unități de învățare reutilizabile.

Distincția importantă este:

Genially / Wordwall / LearningApps → activități interactive individuale

întrucât:

eXeLearning → un modul complet de învățare structurată

Prin urmare, ați putea construi o lecție întreagă, cum ar fi:

Modulul 1 – Prezentarea ta

1. Prezentarea vocabularului
2. Pronunție audio
3. Activitate de potrivire
4. Completează spațiile libere
5. Dialog
6. Test interactiv
7. Scor final

Acest lucru face ca eXeLearning să fie deosebit de potrivit dacă proiectul dumneavoastră intenționează să producă **materiale de învățare deschise/reutilizabile** .

11. Diverse instrumente de inteligență artificială

Inteligența artificială poate fi, de asemenea, utilă, dar aș poziționa-o mai degrabă ca un **asistent de producție de conținut** , decât ca un mediu de învățare propriu-zis.

De exemplu, un profesor ar putea solicita unui instrument de inteligență artificială să genereze:

- liste de vocabular;
- exemple de propoziții;
- dialoguri;
- exerciții diferențiate;
- răspunsuri ale distractorului;
- citirea unor texte simple;
- întrebări la diferite grade de dificultate.

Apoi, profesorul transferă conținutul validat în H5P, Genially, Wordwall etc.

Fluxul de lucru devine:

IA → profesorul evaluează/adaptează → instrument interactiv → cursant

Mai degrabă decât:

IA → cursant

Această distincție este importantă pentru controlul calității.

12. O „scară de unelte”

□ Nivelul 1 — Începător

LearningApps + Wordwall

Profesorii învață:

- potrivire;
- chestionare;
- triere;
- fișe de lucru;
- jocuri simple.

Scop: *„Pot crea un exercițiu digital.”*

↓

□ Nivelul 2 — Intermediar

H5P

Profesorii învață:

- multimedia interactivă;
- audio;
- video;
- ramificare;
- feedback;
- evaluare mai sofisticată.

Scop: *„Pot să proiectez o activitate interactivă de învățare a limbilor străine.”*

↓

□ Nivelul 3 — Creativ

Genially + ThingLink

Profesorii învață:

- scenarii;
- medii interactive;
- povestire;
- navigație vizuală;
- gamificare.

Scop: *„Pot crea o experiență captivantă de învățare a limbilor străine.”*

↓

Nivelul 4 — Resurse complete de învățare

eXeLearning / LMS + H5P

Profesorii învață să combine activitățile în:

module complete de învățare digitală

Scop: *„Pot proiecta și livra o unitate digitală completă de învățare a limbilor străine.”*

Instrument	**Scopul principal**	**De ce să o includeți**
Aplicații de învățare	Exerciții simple	Barieră de intrare foarte scăzută
Wordwall	Vocabular + gamificare	Atractiv și rapid
H5P	Interacțiune avansată	Posibilități pedagogice puternice
Genial	Scenarii + experiențe vizuale	Atractivitate ridicată

Și folosiți **eXeLearning ca și container/mediu de creare** atunci când doriți să asamblați module complete de învățare.

Asta îți oferă o progresie de antrenament foarte logică:

Exercițiu simplu → exercițiu gamificat → interacțiune sofisticată → scenariu de învățare imersivă → modul digital complet

Acesta ar putea deveni un **cadru de formare a profesorilor** în cadrul proiectului dumneavoastră, deoarece aceștia nu învață doar *cum să utilizeze instrumentele digitale* ; ei învață **ce instrument să selecteze pentru ce scop pedagogic** . Acesta este un rezultat mult mai puternic în ceea ce privește competența digitală.