

## JOCURILE DIDACTICE ONLINE WORDWALL ȘI GEANIALLY APLICATE LA CHIMIE

Nadejda CAZACIOC

Liceul Teoretic Ștefan cel Mare și Sfânt  
s. Taraclia, r. Căușeni

**Rezumat.** Jocurile didactice online devin un „must have” a zilelor noastre. Elevii crescuți în Generația Z apreciază cu „foarte bine” posibilitatea de învățare prin joc și mai ales în momentul când de aceste jocuri îi desparte un click. Viitorul aparține învățării online de aceea noi, profesorii trebuie să fim gata să transpunem în mediul virtual toate activitățile de învățare.

**Cuvinte cheie:** joc didactic, wordwall, genially, chimie.

**Abstract.** Online educational games are becoming a „must have” today. Students raised in Generation Z really appreciate the possibility of learning through play and especially when they are separated from these games by a click. The future belongs to online learning, so we teachers must be ready to translate all learning activities into the virtual environment.

**Keywords:** didactic game, wordwall, genially, chemistry.

### Introducere

Jocul a fost întotdeauna o modalitate frumoasă și atractivă de a implica copiii în activitățile educaționale în mod plăcut, așa cum și-o doresc ei. Și este foarte ușor să preluăm bunele practici prin joc atunci când copilul involuntar realizează acele acțiuni de care avem nevoie, acțiuni în urma cărora dezvoltarea cognitivă este pe prim plan. Implementarea jocului didactic în procesul de instruire este mai mult decât o necesitate. Copiii sunt atrași de conținutul jocului și captivați de însăși mersul lui că nici nu realizează acel moment când dobândesc noi abilități, noi cunoștințe [1].

Jocul didactic, ca activitate se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ, iar ca metodă, adică „o cale de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ” – în orice moment al lecției. Conceperea jocului ca metodă de învățare scoate mai mult în evidență contribuția lui în educația elevilor. Jocurile didactice pot să devină un instrument care aprofundează exactitatea și lărgesc orizontul cunoștințelor copiilor despre lume, oferă diverse posibilități profesorului să înțeleagă mai bine fiecare elev, ceea ce permite abordarea diferențiată și individualizată. Acestea pot să determine eficiența întregului proces formativ [2]. Jocul, în special cel didactic, angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice, având în același timp, un rol formativ și educativ.

Atunci când punem în fața unui copil un joc ar trebui să corelăm vârsta copilului cu tipul jocului propus, pentru că fiecare vârstă își are interesele ei și din punct de vedere psihologic fiecare joc se include într-o categorie aparte de interese.

Datorită caracterului formativ, jocul didactic influențează foarte mult dezvoltarea personalității elevului. Cu ajutorul jocului didactic reușim să cultivăm la elevi dragostea

pentru studiu, îi determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes, atât la oră, cât și în afara ei. Fiind utilizat frecvent, jocul didactic, în cadrul desfășurării orelor de clasă, reușim să îmbinăm ineditul cu plăcutul, ajungem să constatăm că activitatea devine mai interesantă, mai atractivă, și după cum remarcă psihologul american, Jerome S. Bruner: „Jocul constituie o admirabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învățare. Elevul se găsește aici în situația de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afecțiune, unei trebuințe interioare de acțiune și afirmare”.

### **Metode și materiale aplicate**

Experimentul pedagogic a fost realizat în cadrul Liceului Teoretic Ștefan cel Mare și Sfânt, s. Taraclia, r. Căușeni pe un contingent din 45 elevi din clasa a 8-a. Au fost utilizate platformele educaționale WordWall și Genially.

### **Rezultate și discuții**

Platforma educațională **WordWall** este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă, mai frumoasă și cu mai mult stil, reușim să ne jucăm atât în cadrul orelor, cât și acasă. Înregistrarea se poate face simplu, prin contul de gmail și odată înregistrat contul îți oferă posibilitatea de a crea jocuri gratuit. Platforma propune mai multe forme de joc șabloane gata făcute unde noi trebuie doar să înlocuim cu conținutul necesar obiectului nostru de studiu. Deși, chiar realizând o activitate prestabilită elevul are opțiunea să-și schimbe conținutul jocului, condițiile rămânând aceleași. Această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă a copiilor pentru că fiecare din noi iubește să se joace, important să adaptăm acest joc contingentului cu care noi lucrăm. Folosită în diferite etape ale lecției platforma vine cu diferite oportunități: la evocare vine să ajute elevii să se implice în cadrul orei, la realizarea sensului o putem utiliza cu succes ca metodă de transmitere a cunoștințelor, în același timp la reflexie procesăm informația studiată cu ajutorul acestor jocuri.

Apare întrebarea profesorilor ce facem cu formulele, cum le încadrăm corect în joc, pentru a avea o corectitudine a indicilor și coeficienților? WordWall este acea platformă care ne permite înscrierea formulelor și dacă este necesar și înserarea unor imagini, care să ne dezvolte percepția vizuală. Atunci când scopul tău ca profesor e să-ți uimești elevii cu ceva nou, accesează platforma WordWall, o să găsești atât jocuri gata create de către alte cadre didactice, cât și posibilitatea să-ți creezi în orice moment jocul tău și să-l adaptezi după contingentul de elevi la clasa pe care o ai! Multitudinea de posibilități și jocuri propuse de platformă este inedită de la trenuțuri cu balonașe [6], diagrame etichetate [8], lanțuri logice [7], careuri de cuvinte [9] la jocuri cu adevărat/fals sau potrivirea noțiunii cu definiția, carduri deschise, potriviri de grup și multe alte oportunități, care apar pe ecranul cadrului didactic și în același timp pe ecranele elevilor, ca jocuri propuse spre realizare, conținuturi spre aplicare, cunoștințe spre asimilare. Și dacă tot scopul nostru este să învățăm elevii să învețe, eu le-am oferit oportunitatea să lucreze cu aceasta platformă, să creeze ei jocuri care să le propună

colegilor de clasă și semenilor lor. În acest context am descoperit potential creativ și un talent deosebit al elevilor de a implementa cunoștințele pe care le posedă în crearea jocurilor interactive [3,4,5].

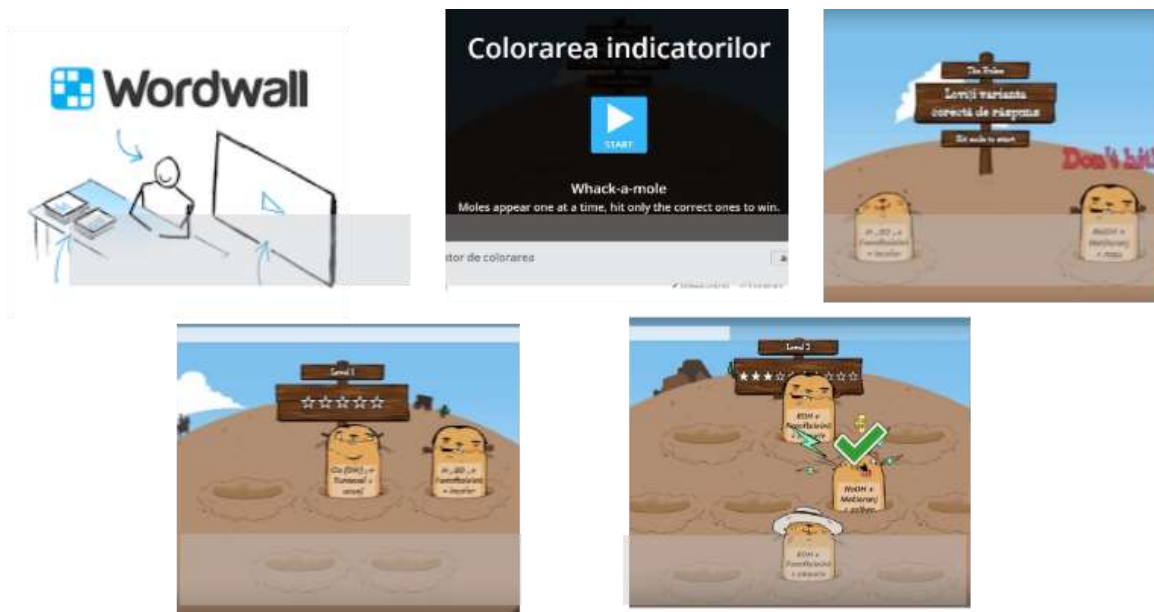


Figura 1. Crearea jocurilor didactice la chimie de către elevi cu ajutorul platformei Wordwall

Platforma **Genially** este o adevărată bombă pentru iubitorii de momente interactive în cadrul orelor. Aici este vorba de dezvoltarea creativității și analiza posibilităților de învățare printr-un singur clic. Pornim de la imagini care pot încorpora linkuri, descrieri, pagini noi și treptat ne ducem spre infografice, ghiduri, prezentări și chiar diferite modele de joc. Dacă până acum erai nevoit să pregătești zeci de pagini deschise să-ți salvezi sute de linkuri undeva în calculator pentru a putea integra un conținut într-un context anumit, acum e simplu – accesezi cu ajutorul contului gmail platforma Genially și îți crezi cu ușurință o imagine sau o prezentare interactivă care să conțină multitudinea de informații pe care dorești să o reprezinti publicului. O categorie aparte în cadrul platformei Genially o reprezintă jocurile care în final reprezintă adevărate opere de artă, ce știu să motiveze elevii către învățare [11,12,13]. Asemenea jocuri permit cu ușurință evaluarea cunoștințelor elevilor. Fiecare joc oferă oportunitatea de a alege ce se întâmplă cu jucătorul în cazul răspunsului greșit, fie reia întrebarea de la început, fie reîncepe chiar jocul din nou. Regulile le stabilește profesorul în timpul creării jocului. Dacă e momentul să vorbim despre aplicarea acestei platforme de către elevi, la fel se face destul de simplu ca și în cazul Wordwall-lui prin înregistrarea cu ajutorul contului gmail. Elevii dau dovadă de interes sporit față de crearea acestor jocuri și ar trebui să le dăm frâu liber să producă acele produse pe care ei le consideră utile și importante pentru vârsta lor. În așa mod ei își demonstrează cunoștințele pentru că în timpul creării unui joc nu faci altceva decât să aplici ceea ce ai învățat la ore și să dai dovadă de cunoștințe. Este adevărat că elevul trebuie să aibă și competențe digitale pentru a crea un asemenea joc și în același timp să știe să jongleze cu informațiile pe care le posedă [10].



Figura 2. Crearea jocurilor didactice la chimie de către elevi cu ajutorul platformei Genially

În urma aplicării acestor platforme în cadrul orelor de chimie motivarea pentru învățare a elevilor a crescut considerabil, dacă la început de an școlar aveam în cadrul clasei elevi care apreciau chimia cu note de la 4 la 9 cu o medie de 6,48, la finele anului școlar elevii au mărit aprecierea disciplinei în limita notelor 10-6, cu o medie per contingent 8,02.

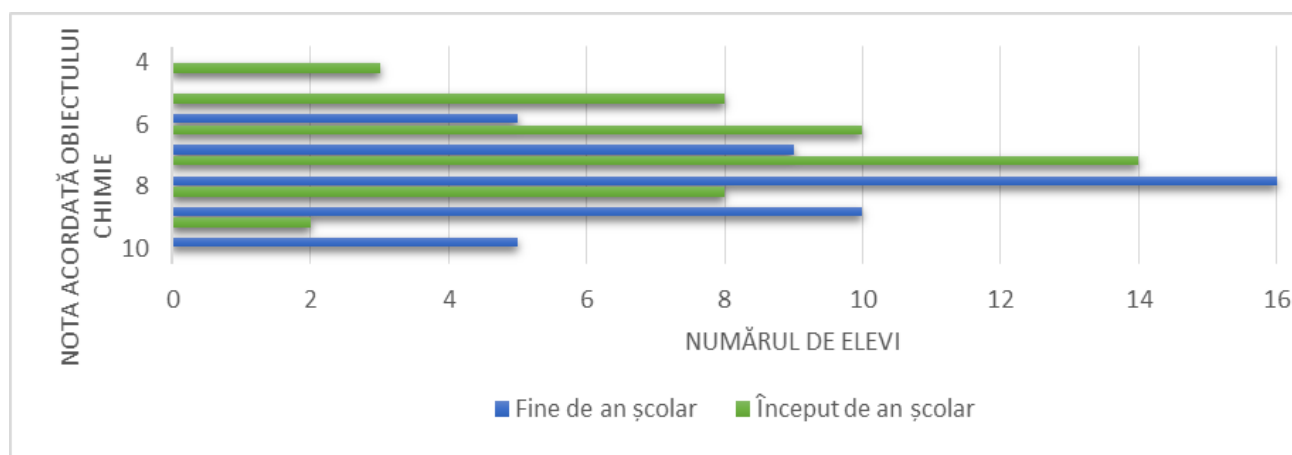


Figura 3. Nivelul de apreciere a obiectului de studiu chimie de către elevi până la utilizarea jocurilor și după

Analizând rezultatele elevilor la clasa unde s-au aplicat jocuri didactice online create de către profesor și crearea jocurilor de către elevi, putem spune că și nota medie a elevilor a crescut odată și cu procentul de calitate al învățării.

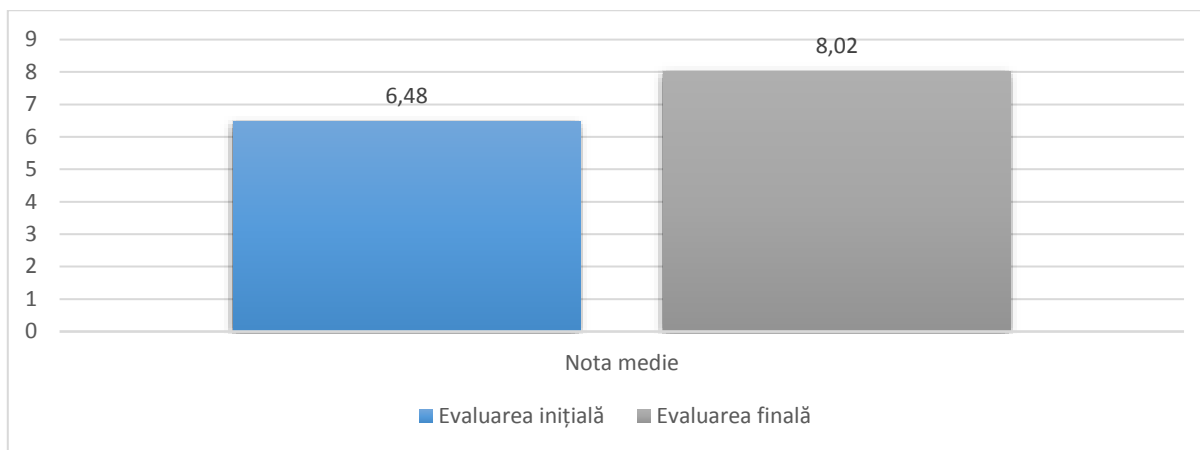


Figura 4. Nota medie la clasă până și după aplicarea jocurilor didactice online

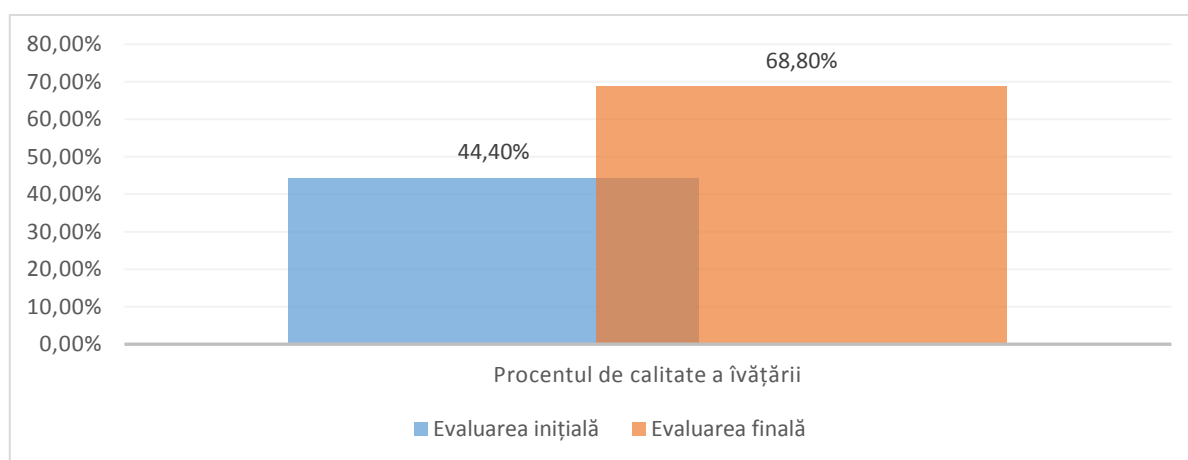


Figura 5. Procentul de calitate a învățării până și după aplicarea jocurilor didactice online

Este cunoscut faptul că jocul ajută la memorarea involuntară a cunoștințelor, deaceia și e mai productivă tehnica de învățare prin joc. Deși nu este exclus faptul că și evaluarea prin joc reprezintă un interes sporit pentru noua generație. Devine mult mai interesantă o evaluare ce are la bază un joc interactiv online, atunci când elevul jucându-se ajunge la finalul acelu test propus de profesor și chiar dacă uneori mai apare câte o eroare în timpul rezolvării, adrenalina care îl bântuie nu îi permite să lase jocul nefinalizat. Aici noi câștigăm în fața unui test monoton pe hârtie care de cele mai dese ori îi sperie pe elevi, însuși cuvântul joc aduce raze de soare pe fața lor. Pentru că trăim într-o eră computerizată ar fi cazul ca și noi să ne adaptăm situației și să creștem în rând cu generația Z pe care o educăm. La capitolul elaborarea jocurilor de către elevi putem afirma că în momentul în care elevul se vede în rol de „creator” capătă puteri deosebite, în acel moment când el simte că este important, că i se încredințează o misiune de succes, copilul prinde aripi. Momentul de elaborare a jocului îi stimulează să-și dezvolte bagajul de cunoștințe, să aplice cele învățate în cadrul orelor pentru a crea corect acel joc, să gândească și să perceapă altfel chimia, nu doar ca pe o știință abstractă. Să

înțeleagă ca jocurile la calculator sau chiar și în gadgeturile care le posedă pot fi un adevărat vulcan de cunoștințe, dacă le folosești cu scop constructiv.

### **Concluzii**

Jocul didactic online reprezintă o adevărată provocare în aplicarea pentru predarea-învățarea-evaluarea chimiei. Chimia fiind catalogată drept o știință cu un conținut de cele mai multe ori abstract, este percepută ca fiind dificilă și greu de învățat, însă barierele dispar în momentul în care în fața elevilor apare un mediu cunoscut pentru ei și motivant din punct de vedere al învățării. Prin implementarea activă a jocului didactic în cadrul orelor de chimie elevii sunt ajutați să-și exerseze gândirea logică, creativă, critică și complexă.

### **Bibliografie**

1. Borbila D., Coropceanu E. Jocul didactic ca mecanism motivant în procesul de instruire la chimie. In: *Învățământ superior: tradiții, valori, perspective*. Vol. 1, 27-28 septembrie 2019, Chișinău: Universitatea de Stat din Tiraspol, 2019. pp. 150-154. ISBN 978-9975-76-284-7.
2. Patraș T., Coropceanu E. Jocul didactic la chimie – metodă interactivă de motivare pentru instruire. Chișinău: UST, 2019.
3. <https://wordwall.net/resource/2942226>
4. <https://wordwall.net/resource/2942533>
5. <https://wordwall.net/resource/2942226>
6. <https://wordwall.net/resource/1889450>
7. <https://wordwall.net/resource/1922964>
8. <https://wordwall.net/resource/2160770>
9. <https://wordwall.net/resource/2174966>
10. <https://view.genial.ly/5ee6788bf319630d74c4ad4d/game-action-disocierea-acizilor>
11. <https://view.genial.ly/5ecec19b9203d30da614ef7b/game-sarurile>
12. <https://view.genial.ly/5ece23330a04bf0db3e7e824/game-bazele>
13. <https://view.genial.ly/5ecfeb6767693c1203b0a43a/game-acizii>