

Unelte software utilizate în activitatea de predare-învățare a RLS pentru îmbunătățirea competenței comunicative: *Wordwall* și *Edpuzzle*

Anamaria-Bianca Tonț*

Software tools used in teaching and learning RFL in order to improve communicative competence

Abstract:

In order to develop speaking skills in Romanian, the teacher needs to provide foreign learners not only with linguistic tools, but especially with situations to use them in interactions, and the use of technology can provide contexts for developing speaking skills. Thus, the first part of our article presents the necessity of using software tools in teaching and learning Romanian as a foreign language. The second part has a pragmatic dimension as it explains how *Wordwall* and *Edpuzzle* applications can be included in RFL teaching activity. We can say that this part is a guide that aims to convince potential users not only of the ease of creating attractive educational resources, but especially of the impact they have among students.

In conclusion, we aim to demonstrate that by integrating software tools into the RFL teaching activity, the teaching process is student-oriented and the educational approach is transparent, interactive. Last but not least, it helps foreign students to improve communicative competence.

Keywords: software tools, Romanian as a Foreign Language, communicative competence, motivation

Introducere

Accesul la Internet este astăzi facil tuturor și, cu siguranță, la îndemâna celor tineri, ale căror abilități într-ale PC-ului le depășesc cu mult pe cele ale vârstnicilor. În ultima vreme însă, chiar și cei formați la școala răsfoitului se dedau plăcerilor vizuale, marea religie contemporană părând a fi cea a (audio)vizualului. Faptul că lectura foilor de hârtie, mirosind a cerneală tipografică sau, după caz, a specificului praf de bibliotecă, este percepută de studenți ca fiind perimată nu trebuie să fie o piedică în îndeplinirea cerințelor complexului act educativ. „Oricine încetează să învețe este bătrân, indiferent dacă are 20 sau 80 de

* Assistant Professor PhD, University of Oradea, teusdea_bianca92@yahoo.com

ani”, afirma Henry Ford. Astfel, pentru îndeplinirea la un înalt nivel de performanță și eficiență a activității sale complexe, profesorul trebuie să-și formeze și să manifeste o gamă variată de competențe (Todor, 2020: 56-58). Acesta trebuie să-și propulseze studenții în variate situații de învățare, dar nu înainte de a-și asuma funcția unei persoane-resursă, care este pregătită să acționeze potrivit cu nevoile lor. Totuși, „în unele momente ale învățării, intervenția profesorului nu este suficientă pentru lămurirea unor aspecte, iar apelul la suporturi audio-vizuale poate ajuta” (Platon, Burlacu, Sonea, 2011: 53).

Tehnologia este tot mai prezentă în viețile noastre, ca o consecință a dezvoltării științei și a tehnicii într-un ritm cât se poate de alert, iar profesorii nu trebuie să ignore această realitate. Prin urmare, considerăm că este esențial ca tehnologia să fie integrată în procesul educațional nu doar pentru simplul fapt că studenții o folosesc zilnic, ci datorită beneficiilor pe care le are în procesul educativ (Platon, Burlacu, Sonea, 2011: 53):

- completează învățarea orală;
- ajută la creșterea motivației;
- previne indisciplina și monotonia;
- ajută la învățarea permanentă;
- ajută la economia de timp și energie;
- oferă experiență directă.

Dezvoltarea competenței de exprimare orală într-o limbă străină presupune anumite caracteristici. Astfel, cu privire la factorii de natură emoțională (blocaje, lipsa motivației), s-a constatat că aceștia influențează dezvoltarea capacității de exprimare orală a cursantului într-o limbă nematernă, or învățarea unei limbi străine presupune tocmai dezvoltarea *competenței de comunicare lingvistică*¹ (CECRL, 2003: 15). Întrucât accentul trebuie să cadă pe abordarea comunicativ-funcțională, este necesar ca predarea RLS să se realizeze în relație cu nevoile de comunicare ale celui care învață și cu experiențele sale.

George Pólya avea dreptate afirmând că profesorul trebuie să ajute, dar nici prea mult și nici prea puțin, încât elevului să-i revină o parte rațională din muncă. Cu alte cuvinte, pentru dezvoltarea capacității de exprimare orală în limba română, profesorul trebuie să ofere cursanților străini nu doar instrumente lingvistice, ci mai ales situații de a le folosi în interacțiuni, iar „utilizarea tehnologiei poate oferi pretexte pentru dezvoltarea capacității de exprimare orală” (Platon, Burlacu, Sonea, 2011: 54).

În ceea ce ne privește, susținem că procesul de predare-învățare a RLS este mult mai la îndemână cu ajutorul tehnologiei, care este un aliat

¹ Potrivit CECRL (CECRL, 2003: 91), *competența comunicativă* cuprinde: competențele lingvistice, competența sociolingvistică și competențele pragmatice.

pentru profesori și studenți deopotrivă. Am constatat acest fapt în activitatea de instruire a celor 37 de studenți străini din *Anul pregătitor* de la Facultatea de Litere a Universității din Oradea, anul universitar 2021-2022. Conform normelor impuse din cauza pandemiei de COVID-19, activitatea didactică s-a desfășurat inițial în mediul *online*, ceea ce a obligat oarecum profesorii în a căuta soluții pentru captarea și motivarea studenților. Este evident că tehnologia a devenit atunci aliatul multora dintre profesori. Odată cu schimbarea cadrului legal, activitatea s-a mutat în sala de curs pentru semestrul al II-lea. Dacă în primele două săptămâni studenții au fost entuziasmați de participarea la lecțiile față în față, motivația acestora a început să scadă vizibil. Astfel, au fost afectate atenția la ore, prezența la cursuri și calitatea temelor. La finalul săptămânii a treia, am aplicat un chestionar care dovedea scăderea motivației studenților pentru studiul limbii române². Această realitate îngrijorătoare ne-a determinat să integrăm imediat în activitatea de predare diverse aplicații menite să motiveze și, implicit, să formeze competența de comunicare în limba română a cursanților străini.

Unelte *software* utilizate în activitatea de predare-învățare a RLS

În literatura de specialitate se afirmă, pe bună dreptate, că „este important să cunoaștem principalele tipuri de exerciții, dar și să reușim să adaptăm materialele capacităților cognitive și caracteristicilor de dezvoltare ale elevilor noștri” (Platon, Burlacu, Sonea, 2011: 96). De aceea, dacă unele exerciții li se par studenților dificile sau plictisitoare, profesorul de RLS trebuie să le transforme, astfel încât acestea să devină plăcute studenților, iar rezolvarea lor să îi ajute să își fixeze cunoștințele dobândite.

În activitatea noastră cu studenții străini, uneltele *software* s-au dovedit a fi utile atât pentru a da resurselor mai vechi o formă cât mai atractivă, cât și pentru realizarea de noi resurse. În cele ce urmează, vom prezenta două aplicații utilizate în procesul de predare a RLS, și anume: *Wordwall* și *Edpuzzle*. Din punctul nostru de vedere, beneficiile pe care le aduce utilizarea acestor unelte în rândul cursanților străini sunt multiple, de la dinamizarea lecțiilor și până la creșterea motivației.

Wordwall

Wordwall (*wordwall.net*) „este o aplicație unde poți crea, cu un cont gratuit, jocuri simple care susțin învățarea și ai acces la instrumente de gestionare a clasei” (Iepure, Curcubătă, Vaida, 2020: 199). Aceasta

² Rezultatele obținute arată astfel:

- 7 studenți (18,9 %) motivați în *foarte mare măsură*;
- 2 studenți (5,4 %) motivați în *mare măsură*;
- 15 studenți (40,5 %) motivați în *tr-o oarecare măsură*;
- 7 studenți (18,9 %) motivați în *tr-o mică măsură*;
- 6 studenți (16,2 %) *deloc motivați*.

poate fi folosită pentru a crea atât activități interactive, cât și activități imprimabile. Activitățile sunt create folosind un sistem de șabloane: pentru crearea unei activități noi, se alege un șablon, apoi se introduce conținutul. Cele mai multe dintre șabloane sunt disponibile atât în versiune interactivă, cât și în versiune imprimabilă. Activitățile interactive sunt redactate pe orice dispozitiv compatibil *web* (computer, tabletă, telefon, tablă interactivă) și pot fi accesate individual de către studenți sau pot fi conduse de către profesori (care expun conținutul în fața clasei cu ajutorul videoproiectorului sau al tablei interactive). Activitățile denumite imprimabile pot fi tipărite direct sau descărcate ca fișier PDF. Acestea pot fi folosite fie ca anexe pentru activitățile interactive, fie ca activități de sine stătătoare.

Vom explica această unealtă *software* cu ajutorul unui exercițiu de fixare a vocabularului pentru nivelul B1+. Într-o fișă de lucru obișnuită, exercițiul este conceput astfel:

Găsiți definițiile potrivite pentru părțile casei și scrieți litera corespunzătoare în căsuța din dreapta:

- a. *acoperiș* b. *curte* c. *garaj* d. *mansardă* e. *scări*
f. *balcon* g. *etaj* h. *gard* i. *parter* j. *subsol*

1. construcție de lemn, de metal, de zidărie etc. care împrejmuește o curte, un teren, o grădină etc.	
2. element de construcție alcătuit dintr-un șir de trepte de lemn, marmură, piatră etc.	
3. etaj situat imediat sub acoperișul unei clădiri	
4. încăpere special amenajată pentru adăpostirea autovehiculelor	
5. partea de deasupra care acoperă și protejează o clădire de intemperii	
6. partea unei clădiri de deasupra parterului, cuprinzând încăperile situate pe același plan orizontal	
7. partea unei clădiri situată la nivelul solului sau puțin deasupra lui	
8. platformă cu balustradă pe perețele exterior, comunicând cu interiorul printr-una sau mai multe uși	
9. spațiu împrejmuit în jurul clădirii care aparține de această clădire	
10. totalitatea încăperilor dintr-o clădire situate, total sau parțial, sub nivelul solului	

Același exercițiu poate fi prezentat într-o manieră mult mai atractivă pentru studenți. Cu ajutorul aplicației *Wordwall*, profesorul transferă conținutul în diferite șabloane interactive. Pentru exercițiul nostru, se pot alege cel puțin următoarele șapte tipuri de șabloane:

a. Găsiți corespondentul

0:10 Wrong! ❤️✔️0

totalitatea încăperilor
dintr-o clădire situate,
total sau parțial,
sub nivelul solului

SUBSOL ETAJ CURTE PARTER MANSARDĂ
SCĂRI BALCON GARAJ ACOPERIȘ GARD

b. Potriviiți

0:10

PARTER	<input type="checkbox"/>	partea de deasupra care acoperă și protejează o clădire de intemperii
CURTE	<input type="checkbox"/>	spațiu împrejmuit în jurul clădirii care aparține de această clădire
ETAJ	<input type="checkbox"/>	platformă cu balustradă pe peretele exterior, comunicând cu interiorul printr-una sau mai multe uși
SUBSOL	<input type="checkbox"/>	încăpere special amenajată pentru adăpostirea autovehiculelor
GARAJ	<input type="checkbox"/>	construcție de lemn, de metal, de zidărie etc. care împrejmuește o curte, un teren, o grădină etc.
BALCON	<input type="checkbox"/>	partea unei clădiri de deasupra parterului, cuprinzând încăperile situate pe același plan orizontal
GARD	<input type="checkbox"/>	element de construcție alcătuit dintr-un șir de trepte de lemn, marmură, piatră etc.
ACOPERIȘ	<input type="checkbox"/>	partea unei clădiri situată la nivelul solului sau puțin deasupra lui
SCĂRI	<input type="checkbox"/>	totalitatea încăperilor dintr-o clădire situate, total sau parțial, sub nivelul solului
MANSARDĂ	<input type="checkbox"/>	etaj situat imediat sub acoperișul unei clădiri

Submit Answers

c. Chestionar

0:08 ✔️0

platformă cu balustradă pe peretele exterior, comunicând cu interiorul printr-una sau mai multe uși

A B C D
BALCON SUBSOL GARAJ ACOPERIȘ

< 1 of 10 >

d. Anagramă

0:06 ✔️0

platformă cu balustradă pe peretele exterior, comunicând cu interiorul printr-una sau mai multe uși

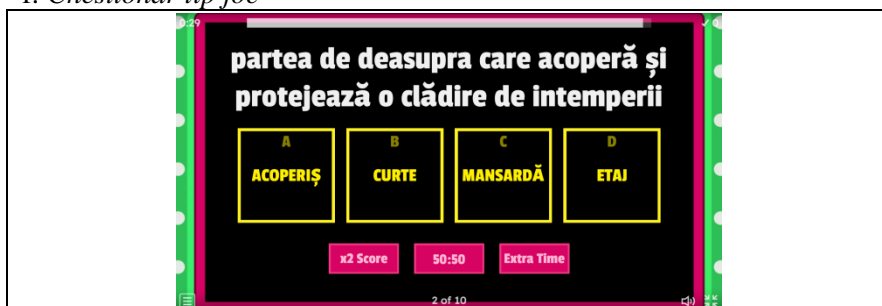
O L A B N C

< 1 of 10 >

e. Deschide cutia



f. Chestionar tip joc



g. Trenulețul



g. Cursă în labirint



După organizarea conținutului în șablon, sarcina de lucru se configurează în concordanță cu obiectivele stabilite de către profesor:

FONTURI

Mod implicit
abc 123 ▼

Opțiuni

TEMPORIZATOR Nici unul Numara Numărătoare inversă 5 m 0 s

VIEȚI 3

VITEZĂ Așteptați răspunsul

ALEATORIU Amestecă ordinea articolelor

SFĂRȘITUL Afișați răspunsurile

JOCULUI

Aplicați la această activitate Mai mult ▼

Configurarea sarcinii

Titlul rezultatelor

Rezultat 2 pentru "Găsiți definițiile potrivite pentru părțile casei."

Înregistrare

Introdu numele
Elevii trebuie să introducă un nume înainte de a începe.

Anonim
Nu este nevoie de înregistrare sau nume - doar joacă-l.

Google Classroom
Distribuiți această activitate pe Google Classroom

Termen limita

Nici unul 9:00 ▼ ZZ.LL.AAAA

Sfârșitul jocului

Afișați răspunsurile

Clasament

Incepe din nou


Există multiple modalități de partajare a resursei. Pentru activitățile individuale, este la îndemâna studenților să acceseze aplicația de pe propriile dispozitive (laptopuri, tablete sau telefoane), fie pe baza codului QR, fie accesând un link:

Partajați resursa

🔗

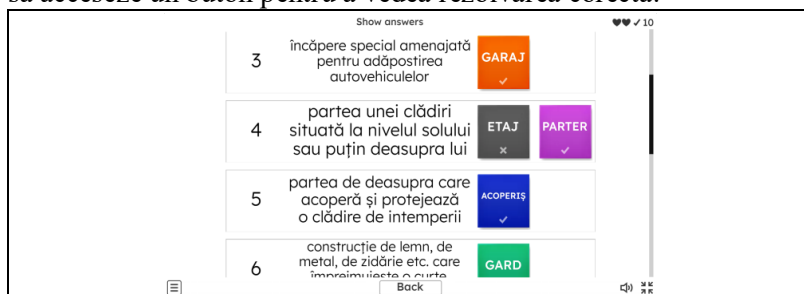
Distribuiți sau încorporați-l:

wordwall.net/resource/35492030



De asemenea, întreaga activitate poate fi dirijată de către profesor pentru activitățile de tip frontal, situație în care acesta utilizează videoproiectorul sau tabla interactivă.

La finalul activității, studenții primesc *feedback* automat pentru activitatea desfășurată. Ei pot să vizualizeze un raport din care află câte răspunsuri au fost corecte și câte au fost greșite. Totodată, cursanții pot să acceseze un buton pentru a vedea rezolvarea corectă:



Un alt aspect important este timpul de lucru: dacă în unele șabloane doar se măsoară timpul în care este dat răspunsul, în altele există un timp prestabilit în care studentul trebuie să ofere răspunsul. Nu doar studenții pot avea o viziune de ansamblu asupra activității, ci și profesorul. Aplicația stabilește în mod automat un clasament, în funcție de numărul de răspunsuri corecte și de timpul necesar rezolvării sarcinii:



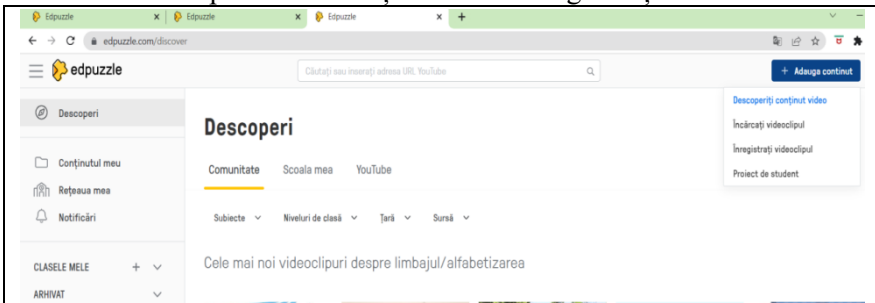
Potrivit cercetătorilor din domeniu, profesorul de RLS trebuie să aibă în vedere cinci principii de bază în procesul de predare (Platon, Burlacu, Sonea, 2011: 33), unul dintre acestea fiind menținerea interesului printr-o varietate de exerciții. Am dovedit că în atingerea acestui obiectiv vine instrumentul *Wordwall*, care facilitează fixarea și exploatarea cunoștințelor dobândite și menține crescută motivația studenților.

Edpuzzle

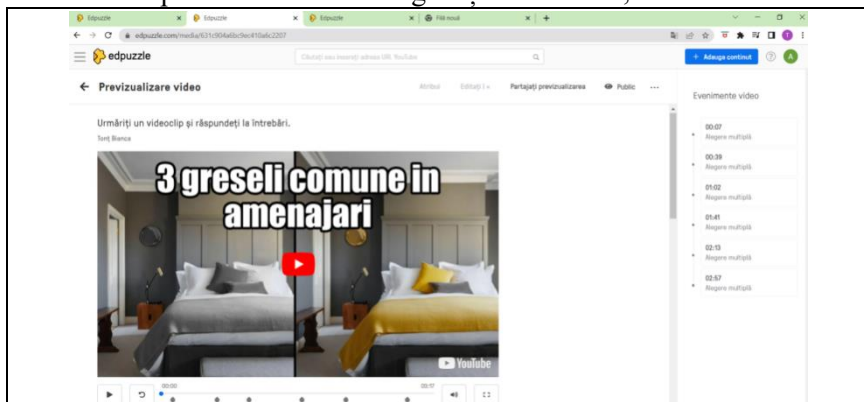
Se spune că cei mai mulți dintre studenții zilelor noastre sunt cursanți vizuali, videoclipurile fiind o resursă valoroasă pentru învățare întrucât îi ajută pe aceștia să utilizeze informația vizuală (gesturi, mimică) pentru a decoda mesajul ascultat. Mai mult, apelul la imagine, la mijloacele audio-video, pentru a oferi mostre cât mai variate de limbă

autentică, îi motivează pe studenții străini. Cu toate acestea, nu toate videoclipurile pe care le găsim pe Internet sunt întotdeauna o resursă așa cum ne dorim, ci au nevoie de unele modificări pentru a deveni o resursă educațională veritabilă.

Edpuzzle (*edpuzzle.com*), o platformă modernă și ușor de utilizat, este un instrument *online* de editare video și de evaluare formativă care permite profesorilor să taie și să organizeze diferite videoclipuri. Spre deosebire de un editor video tradițional, acesta are capacitatea de a oferi evaluări bazate pe conținut întrucât se pot insera note și întrebări care apar pe parcursul vizionării. Primul pas pentru crearea unei sarcini în *Edpuzzle* este adăugarea de conținut. Profesorul are opțiunea de a căuta conținut video pe diferite platforme (*YouTube*, *National Geographic* etc.), el poate încărca un videoclip sau poate chiar înregistra unul. O altă variantă este să permită studenților săi să adauge conținutul.



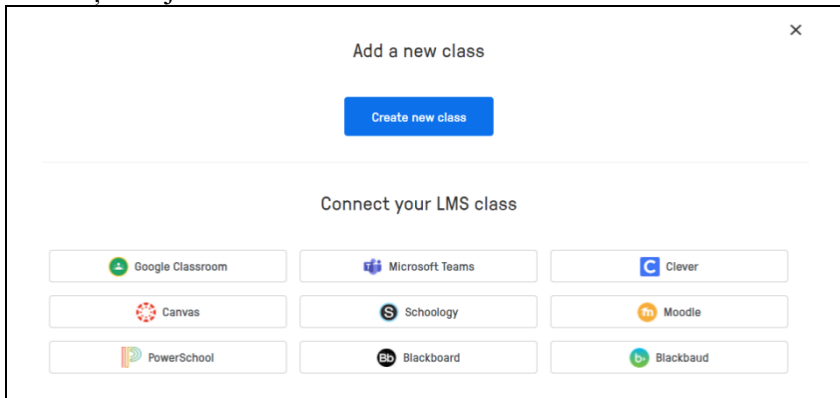
După adăugarea unui conținut, acesta trebuie prelucrat. Profesorul poate decupa anumite secvențe din videoclip sau poate păstra întreg conținutul, apoi va insera, acolo unde consideră, întrebări despre conținutul ascultat. În imaginea de mai jos este exemplificată editarea unui videoclip în care au fost adăugate șase întrebări, la intervale diferite:



Editarea videoclipului acceptă selectarea tipului de întrebare ce urmează să fie adăugată. Întrebările cu răspunsuri multiple vor fi

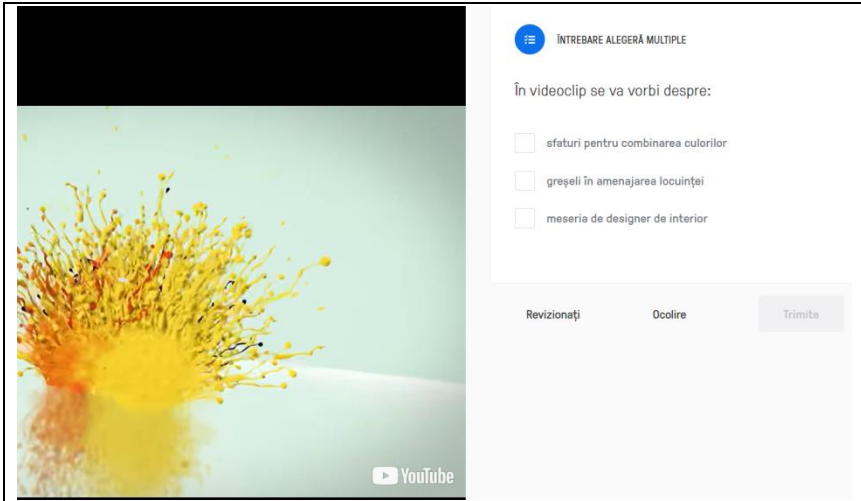
evaluate automat. În momentul realizării sarcinii de lucru, profesorul selectează bifa verde pentru a seta răspunsurile corecte. De asemenea, se pot adăuga mai multe variante de răspuns. Întrebările deschise încurajează gândirea critică și verifică răspunsurile studenților. Aceștia au posibilitatea de a oferi răspunsuri audio când profesorul a ales o astfel de acțiune. Nu în ultimul rând, sub denumirea de *note*, pot fi adăugate comentarii, *linkuri* și fotografii.

Când sarcina de lucru este finalizată, aceasta poate fi atribuită studenților. Menționăm faptul că profesorul poate să asocieze platforma *Edpuzzle* cu o clasă digitală unde studenții au cont. Aceștia se pot conecta și cu ajutorul unui cod al clasei.

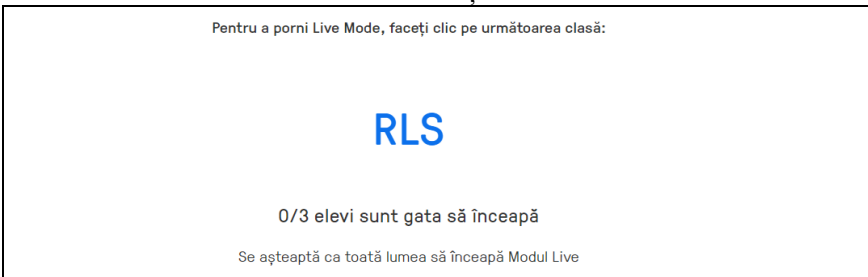


În cadrul orelor de RLS, această unealtă digitală vine în sprijinul profesorului pentru activitățile de ascultare. Este cunoscut faptul că viteza constituie una dintre cele mai spinoase probleme ale ascultătorilor unei limbi nematerne. Cu cât ritmul vorbirii va fi mai rapid, cu atât ascultătorii vor avea mai puțin timp pentru a procesa ceea ce aud. Apoi, cu cât mesajul este mai lung, cu atât cursanții se simt copleșiți de multitudinea de informații. Prin urmare, de multe ori studenții nu înțeleg ceea ce aud din cauză că li se pare că se vorbește prea repede și prea mult.

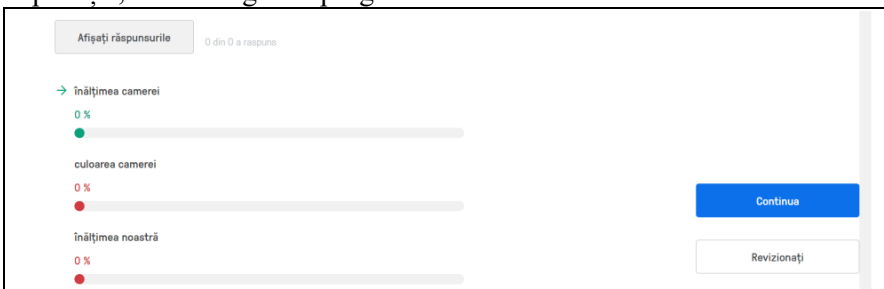
Cu ajutorul aplicației *Edpuzzle*, studentul are șansa de a răspunde la întrebări pe măsură ce ascultă mesajul întrucât videoclipul se oprește automat în momentul în care apare o întrebare adăugată de către profesor. Astfel, cursantul nu mai are de reținut un volum prea mare de informații. În cazul în care mesajul nu a fost înțeles, acesta are un buton care îi permite să revizioneze secvența anterioară sau chiar să omită întrebarea:



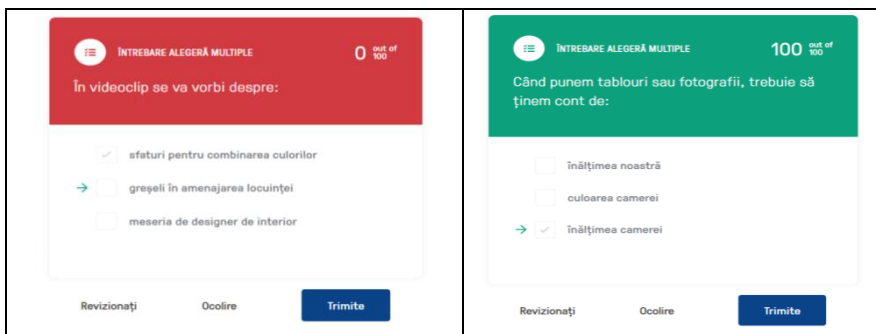
În cazul unei activități ghidate de către profesor, se va alege modul *live* și se va partaja ecranul folosind un proiector. Atribuirea modului *live* va apărea automat pe ecranele propriilor dispozitive, iar educatorul poate urmări activitatea de conectare a cursanților:



În acest fel, profesorul poate colecta răspunsuri de la toți studenții în același timp, iar la finalul activității, cu ajutorul raportului generat în aplicație, are o imagine a progresului fiecărui student:



În plus, studenții au posibilitatea de a primi *feedback* imediat:



Profesorul poate opta pentru atribuirea exercițiului ca temă pentru acasă:

Numele studentului	Privat	Nota	Ultima vizionare	Transformat în
Tonț, Cezar-Emanuel	●	-	Nu	Nu predat
Tonț, Sofia-Maria	●	-	Nu	Nu predat
123de, f12df	■	69/100	acum 6 minute	11 septembrie, ora 12:42
Profesor (aceia sunt eu!)	●	-	Nu	Nu predat

Prin urmare, *Edpuzzle* se dovedește o unealtă necesară profesorilor de RLS, care din dorința de a pune studenții în situații de învățare cât mai autentice, valorifică videoclipurile pe care Internetul le pune la dispoziție, nu înainte de a le da o formă atractivă și potrivită scopului avut.

Concluzie

Prin integrarea uneltelor *software* în activitatea de predare, procesul didactic este orientat spre student, iar abordarea educațională este transparentă, interactivă și facilitează învățarea. Utilizarea acestor instrumente elimină o serie de neajunsuri care apar în predarea tradițională: lipsa de motivație din partea unor studenți (faptul că la final

există un clasament cu rezultatele obținute îi motivează pe cei mai mulți), lipsa resurselor materiale (tipărirea fișelor de lucru poate fi costisitoare), blocaje în comunicare (studenții străini aleg adesea să nu comunice de frică să nu facă greșeli), imposibilitatea de a oferi *feedback* imediat tuturor cursanților care au desfășurat o activitate individuală (din cauza timpului limitat și/sau a numărului mare de studenți dintr-o grupă) etc. În concluzie, uneltele *software* utilizate în activitatea de predare-învățare a RLS îmbunătățesc competența de comunicare în limba română a vorbitorilor non-nativi.

REFERINȚE:

- *** *Cadrul european comun de referință pentru limbi. Învățare. Predare. Evaluare* [CECRL], *Diviziunea Politici lingvistice Strassbourg*, traducere de George Moldovanu, Chișinău, Tipografia Centrală, 2003.
- Iepure, Călin; Curcubătă, Răzvan; Vaida, Bogdan, *Captivează-ți elevii în online mai ceva ca în clasă!*, f.e., 2020.
- Iliescu, Maria; Neagu, Valeria; Nedelcu, Carmen; Scurtu, Gabriela, *Vocabularul minimal al limbii române pentru studenții străini*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1981.
- Kohn, Daniela, *Puls. Manual de limba română ca limbă străină*, Iași, Editura Polirom, 2009.
- Platon, Elena, *Româna ca limbă străină (RLS). Elemente de metadidactică*, Cluj-Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană, 2021.
- Platon, Elena; Arieșan, Antonela; Burlacu, Diana, *Manual de limba română ca limbă străină, nivelul B1*, Cluj-Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană, 2021.
- Platon, Elena; Burlacu, Diana; Sonea, Ioana, *Procesul de predare-învățare a limbii române ca limbă nematernă (RLNM)*, Cluj-Napoca, Editura Casa Cărții de Știință, 2011.
- Platon, Elena; Sonea, Ioana; Vasiu, Lavinia; Vilcu, Dina, *Descrierea minimală a limbii române (A1, A2, B1, B2) – un instrument lingvistic necesar în domeniul RLS/RLNM*, Cluj-Napoca, Casa Cărții de Știință, 2014.
- Platon, Elena; Sonea, Ioana; Vilcu, Dina, *Manual de limba română ca limbă străină (RLS). A1-A2*, Cluj-Napoca, Casa Cărții de Știință, 2012.
- Sonea, Ioana; Vilcu, Dina; Vasiu, Lavinia, *Manual de limba română ca limbă străină, nivelul B1*, Cluj-Napoca, Editura Presa Universitară Clujeană, 2021.
- Todor, Erika-Măria, *Predarea-învățarea limbii române ca limbă nematernă. O alternativă a lingvisticii aplicate*, Cluj-Napoca, Editura Scientia, 2020.