

Language Buddy

Sprijinirea învățării limbilor străine de către copiii și tinerii migranți
prin Language Buddies

T3.2. Curriculum de formare

Modulul 4: Instrumente inovatoare de predare a limbilor străine

Formular livrabil	
Nr. de referință proiect	101141117
Titlul documentului	Curriculum: Modulul 4: Instrumente inovatoare de predare a limbilor străine
Pachet de lucru relevant:	WP3. T3.2. Dezvoltarea curriculumului
Natură:	
Nivel de diseminare:	public
Versiunea documentului:	V01
Data:	1.4.2025
Autori:	UPV/EHU - Peñascal
Comentat de:	Toți partenerii: evaluați și comentați de parteneriat
Descrierea documentului:	Un șablon conceput pentru crearea celor 8 module de instruire LB. Modulele urmează să fie dezvoltate de toți partenerii.

Numărul proiectului	101141117 — Denumirea proiectului: Sprijinirea învățării limbilor străine de către copiii și tinerii migranți prin intermediul Language Buddy
Acronimul proiectului	Partener de limbă
Chema	AMIF-2023-TF2-AG-APEL
Subiect	AMIF-2023-TF2-AG-CALL-03-EDUCAȚIE - Sprijin pentru integrarea în educație a copiilor și tinerilor migranți
Tipul de acțiune	AMIF-PJG
Autoritatea care acordă ajutorul	Comisia Europeană
Serviciu	HOME/E/04
Data de încheiere a proiectului	1/3/2024 - 31/08/2026
Durata proiectului	30 luni

Lista autorilor modulului de instruire

Organizație	
Editor și autor:	UPV/EHU - Peñascal
Coautori:	

Cuprins

Introducere.....	4
Modulul 4.....	4
Lecția 1: Exprimarea de sine.....	6
Lecția 2: Emoții pozitive în timpul învățării limbilor străine L2/L3.....	8
Lecția 3: Emoții pozitive în timpul creativității.....	10
Lecția 4: Inteligența artificială ca instrument de predare.....	12
Anexă – Evaluări, imagini etc.....	15
Apendicele I.....	15
Apendicele II.....	17
Apendicele III.....	18
Apendicele IV.....	19
Apendicele V – Evaluare.....	20
Apendicele VI.....	23

Introducere

Cursul de formare este o componentă integrantă a proiectului language Buddy. Dezvoltat în colaborare de partenerii de proiect, cursul cuprinde 40 de ore de învățare, structurate în 8 module. Obiectivul principal al acestui modul este de a oferi studenților instituțiilor de învățământ superior cunoștințele, abilitățile și instrumentele necesare pentru a îndruma în mod eficient elevii de liceu migranți și refugiați în învățarea limbilor străine și incluziunea socială, utilizând modelul Language Buddy (LB).

Este important de subliniat faptul că partenerii de proiect recunosc nevoile și contextele culturale diverse ale participanților. Ca atare, acest document este conceput pentru a oferi îndrumări și sprijin partenerilor în implementarea și adaptarea activităților propuse pentru a se alinia la contextele lor locale.

Modulul 4

- Acest **modul constă** din patru (4) lecții.
- **Durata modulului:** 5 ore.
- Obiectivul de învățare: Scopul principal al modulului 4 este de a oferi instrumente practice și strategii pedagogice pentru a transforma predarea limbilor străine și pentru a se asigura că copiii și tinerii migranți pot învăța într-un mod accesibil, dinamic și adaptat realităților lor.

Un rezumat al lecțiilor și activităților incluse în acest modul este furnizat în tabelul de mai jos.

Lecție	Numărul total de sesiuni și durată	Durata activității
Lecția 1: <i>Exprimarea de sine</i> Durata: 1 oră	1. Activitate: Activitate de ice-breaking	15 minute
	2. Activitate: Acționând unul pe celălalt	30 minute
	Reflecție asupra activității	15 minute
Lecția 2: <i>Emoții pozitive în timpul învățării limbilor străine L2/L3</i> Durata: 1 oră	1. Activitate: Activitate de ice-breaking	5 minute
	2. Activitate: Scrisoarea comorii	25 minute
	3. Activitate: Harta comorii	25 minute
	Reflecție asupra activității	5 minute

Lecție	Numărul total de sesiuni și durată	Durata activității
Lecția 3: Emoții pozitive în timpul creativității Durata: 1 oră	1. Activitate: Activitate de de ice-breaking	10 minute
	2. Activitate: Explicați povestirea	5 minute
	3. Activitate: Povestire video	35 minute
	Reflecție asupra activității	10 minute
Lecția 4: Inteligența artificială ca instrument de predare Durata: 1 oră	Sesiunea 1	1 oră
	Introducere	5 minute
	1. Activitate: Activitate de ice-breaking	15 minute
	2. Activitate: Cultural Quiz Challenge	20 min
	3. Activitate: Corecții erorile comune	20 min
	Sesiunea 2	1 oră
	Introducere	5 minute
	1. Activitate: Joc de rol cu interacțiune vocală	20 min
	2. Activitate: Reflecție culturală prin analiza dialogului	20 min
	Reflecție asupra activității	15 minute

Lecția 1: Exprimarea de sine

Lecție	Nr. 1
Modul (1-8):	Modulul 4: Instrumente inovatoare de predare a limbilor străine
Titlul lecției:	Exprimare
Dezvoltat de (partener LB)	UPV/EHU-Peñascal
Mod de livrare primar:	Față în față (sincron)

Lecție	Nr. 1
Toate lecțiile cursului L. Buddy sunt concepute pentru livrare online asincronă, asigurând flexibilitate și accesibilitate pentru participanți.	
Mod alternativ de livrare: <i>Sunt furnizate îndrumări cuprinzătoare pentru a adapta lecția pentru livrarea în persoană, în cazul în care acest format se aliniază mai bine cu obiectivele organizației dvs.</i>	Această lecție poate fi desfășurată asincron prin utilizarea de videoclipuri explicative preînregistrate, înregistrări individuale ale participanților și forumuri de reflecție. Activitățile de limbaj corporal și fonetică sunt transformate în sarcini autonome în care participanții interpretează emoții și sunete prin videoclipuri scurte sau resurse vizuale (emoji, GIF-uri, ilustrații). Răspunsurile sunt partajate pe o platformă colaborativă pentru a încuraja interacțiunea asincronă și învățarea de la egal la egal.
Tipul de activitate:	Activitate de grup
Resurse necesare (pentru livrare asincronă online și f2f)	<i>Dacă vocabularul este revizuit online în prealabil, va fi necesar un computer. Dacă se desfășoară în persoană, vor fi necesare materiale tipărite. Lista de vocabular ar trebui să fie tradusă în toate limbile familiare vorbite de cursanți. Se recomandă un manual.</i> <i>Dacă exercițiile vor fi online, va fi necesară o cameră web pentru computer sau un telefon mobil cu cameră.</i>
Durată	1 oră
Obiective de învățare	<p>Recunoașteți importanța încrederii în sine și a motivației pentru elevul L2 sau L3.</p> <p>Facilitați articularea în limba țintă folosind tehnici care îi ajută pe vorbitori să se exprime fluent.</p> <p>Înțelegeți relația dintre limbajul verbal și non-verbal.</p> <p>Înțelegeți posibilitățile pe care TPR le oferă pentru a crea o atmosferă relaxată în rândul cursanților L2 sau L3.</p>
Descrierea lecției	<p>Activitate de de ice-breaking (15 minute):</p> <p>Utilizați mișcarea corpului și a feței pentru a reprezenta diferite emoții: utilizați expresivitatea corporală pentru a încuraja cursanții să-și proiecteze vocile folosind sunete și cuvinte în limba țintă.</p> <p>Participanții desenează expresii precum fericire, legate de vocala [i], surpriză, pentru vocala [a], uimire, pentru vocala [o], tăcere pentru consoanele [s], râs pentru /j/, [j], / sau gânduri pentru [m]. Aceste exerciții sunt folosite pentru a lucra în diferite limbi, cu ușoare variații (vezi Anexa 1 pentru o listă de emoții și foneme asociate)</p> <p>Activitatea 1: Acționarea reciprocă (30 de minute):</p> <p>În perechi, un participant primește două cuvinte din unitate și trebuie să creeze un scurt exercițiu de mimă care să încorporeze aceste cuvinte. Cuvintele trebuie să fie legate de foneme și să fie utile pentru reprezentarea propozițiilor, prin intermediul obiectelor care pot acționa ca subiect și verb. Ele pot fi precum: liniște, uimire, frică, furtună,</p>

Lecție	Nr. 1
	<p>șarpe... Astfel, de exemplu, participantul va trebui să reprezinte șarpele și surpriza, acționând ca și cum un șarpe ar apărea prin surprindere. <i>Alternativ, mimarea poate fi înlocuită folosind emoji-uri pentru predarea online.</i> <i>Acest exercițiu trebuie să se bazeze pe improvizație.</i></p> <p>Concluzie/ Încheiere/ Reflecție (15 minute): Reflectați asupra a ceea ce a fost cel mai util în expresie (gesturi, intonație, context). <i>Fiecare participant împărtășește un element cheie sau un gest pe care l-a ajutat în timpul pronunției.</i></p>
Observații suplimentare	<p><i>Lista de foneme ar trebui să fie adaptată la sunetele din orice limbă ar preda.</i></p>
Referințe utile pentru instructor:	<p><i>Listele de vocabular trebuie predate în prealabil pentru a asigura o bună execuție a exercițiilor.</i> <i>Exercițiile pot fi însoțite de muzică pentru a-i ajuta pe cursanți să se relaxeze.</i></p>
Referințe utile pentru adaptarea conținutului de către parteneri, dacă este necesar în țara lor.	<p><i>Nu uitați să adaptați exercițiile pentru persoanele cu mobilitate redusă, dacă există.</i> <i>Dacă exercițiul s-a desfășurat online, activitățile ar trebui adaptate pentru a se concentra pe expresiile faciale folosind o cameră web.</i></p>
Evaluare	<p>Consultați Anexa V – Lecția 1</p>

Lecția 2: Emoții pozitive în timpul învățării limbilor străine L2/L3

Lecție	Nr. 2
Modul (1-8):	<i>Modulul 4: Instrumente inovatoare de predare a limbilor străine</i>
Titlul lecției:	<i>Emoții pozitive în timpul învățării limbilor L2/L3</i>
Dezvoltat de (partener LB)	<i>UPV/EHU-Peñascal</i>
Mod de livrare primar: Toate lecțiile cursului L. Buddy sunt concepute pentru livrare online asincronă, asigurând flexibilitate și accesibilitate pentru participanți.	Față în față (sincron)
Mod alternativ de livrare: <i>Sunt furnizate îndrumări cuprinzătoare pentru a adapta lecția pentru livrarea în persoană, în cazul în care acest format se aliniază mai bine cu obiectivele organizației dvs.</i>	Această lecție poate fi adaptată la un format online asincron prin activități gamificate pe platforme digitale. Participanții îndeplinesc sarcini precum reconstrucția propozițiilor și analiza structurilor sintactice folosind forme interactive, mesaje codificate și hărți de cuvinte online. Instrucțiunile sunt furnizate în prezentare video sau înregistrată, iar activitățile sunt finalizate individual sau în grupuri virtuale mici prin intermediul forumurilor sau documentelor de colaborare. Reflecția finală se realizează prin intermediul unui scurt test sau al unei intrări scrise partajate în clasa virtuală.
Tipul de activitate:	<i>Activitate de grup</i>
Resurse necesare (pentru livrare asincronă online și f2f)	<i>Dacă vocabularul este revizuit online în prealabil, va fi necesar un computer. Dacă se desfășoară în persoană, vor fi necesare materiale tipărite.</i>
Durată	1 oră
Obiective de învățare	Echipați mentorii cu strategii pentru a încorpora elemente de învățare bazate pe jocuri care încurajează încrederea, motivația și implicarea emoțională pozitivă în rândul discipolilor în achiziția limbajului.
Descrierea lecției	<p>Activitate de de ice-breaking (5 minute): Amintiți-vă structurile sintactice simple. Nu uitați să vă referiți la propozițiile care conțin subiect, obiect și verb ca fiind cele mai simple structuri comune limbilor, precum și obiect și adjectiv. Acest lucru se poate face cerând participanților cele mai simple propoziții la care se pot gândi în limbile lor. Ca în "Juan come manzanas", "John mănâncă mere" etc. (vezi <i>Anexa II</i> pentru un exemplu de exercițiu care conține trăsăturile sintactice aplicate la bască, spaniolă și engleză).</p> <p>Activitatea 1: scrisoarea comorii (25 minute):</p>

Lecție	Nr. 2
	<p>Reflecți asupra asemărilor dintre construcția sintactică în limbi și puzzle-uri. Participanții acționează ca cercetători lingvistici care deconstruiesc o propoziție sintactică. Acest lucru se poate face cerând participanților cele mai simple propoziții la care se pot gândi în toate limbile pe care le cunosc și comparând structurile de bază.</p> <p><i>Pentru a identifica elementele comune, a se vedea <u>apendicele II</u> pentru întrebările care pot fi adresate.</i></p> <p>Apoi compararea structurilor și elementelor comune în diferite limbi. Pentru a desfășura practica, trebuie oferit un mesaj codificat cu elemente sintactice și o legendă în mai multe limbi, iar membrii trebuie să potrivească sensul mesajului cu ceea ce au învățat despre sintaxă în limba țintă. Aici folosim sintaxa engleză:</p> <p>De exemplu: "Dacă vrei să joci, caută o comoară în golul ușii de intrare." Legendă: verb auxiliar: [w], articol: [a], prepoziție: [θ]. Indiciu: fiecare simbol reprezintă prima literă a elementului semnalat.</p> <p>Activitatea 2: harta comorii (25 de minute): Este dat un indiciu (de exemplu, o scrisoare cu cuvinte cheie care necesită traducere). Un mesaj este furnizat cu cuvintele propoziției în ordine, iar elevii vor trebui să reconstruiască propoziția într-o ordine amestecată.</p> <p>Apoi, se formează echipe, iar membrii altor echipe vor trebui să decodeze propozițiile și să descifreze un mesaj ascuns în limba care este învățată. Ideea este ca participanții să ia în considerare elementele care alcătuiesc propozițiile limbilor pe care le vor preda.</p> <p>Concluzie/ Încheiere/ Reflecție (5 minute): Fiecare participant împărtășește o idee despre munca în echipă și/sau sintaxa recunoscută în timpul lecției.</p>
Observații suplimentare	Structurile sintactice ar trebui să fie adaptate oricărei limbi care ar preda.
Referințe utile pentru instructor:	Trebuie să existe vocabular deja elaborat cu participanții pentru a efectua exercițiul. Pentru "Activitatea de de ice-breaking" există un exemplu de exercițiu care conține caracteristicile sintactice aplicate în bască, spaniolă și engleză.
Referințe utile pentru adaptarea conținutului de către parteneri, dacă este necesar în țara lor.	Nu uitați să adaptați exercițiile pentru persoanele cu mobilitate redusă, dacă există, și nu uitați să adaptați informațiile din <u>Anexa II</u> la limba fiecărui partener.
Evaluare	Consultați Anexa V – Lecția 2

Lecția 3: Emoții pozitive în timpul creativității

Lecție	Nr. 3
Modul (1-8):	Modulul 4: Instrumente inovatoare de predare a limbilor străine
Titlul lecției:	Emoții pozitive în timpul creativității
Dezvoltat de (partener LB)	UPV/EHU-Peñascal
Mod de livrare primar: Toate lecțiile cursului L. Buddy sunt concepute pentru livrare online asincronă, asigurând flexibilitate și accesibilitate pentru participanți.	Online (asincron)
Mod alternativ de livrare: <i>Sunt furnizate îndrumări cuprinzătoare pentru a adapta lecția pentru livrarea în persoană, în cazul în care acest format se aliniază mai bine cu obiectivele organizației dvs.</i>	Această lecție poate fi implementată cu ușurință într-un format față în față, încurajând colaborarea creativă între participanți. Activitățile de vizualizare, povestire orală și creare de povești sunt dezvoltate în grupuri folosind materiale tipărite, ilustrații și resurse audiovizuale proiectate în clasă. Activitatea de storytelling se desfășoară prin dramatizări, desene sau scriere pe hârtie, permițând participanților să-și împărtășească creațiile cu voce tare. Reflecția finală se desfășoară în grup, promovând discuții despre elementele narative, culturale și emoționale utilizate în timpul sesiunii.
Tipul de activitate:	Activitate de grup
Resurse necesare (pentru livrare asincronă online și f2f)	Dacă vocabularul este revizuit online în prealabil, va fi necesar un computer. Dacă se desfășoară în persoană, vor fi necesare materiale tipărite.
Durată	1 oră
Obiective de învățare	Înțelegeți importanța povestirii în comunicarea lingvistică.
Descrierea lecției	<p>Activitate de de ice-breaking (10 minute): Vizualizarea diferitelor povești povestite în diferite medii, cum ar fi reclame de televiziune care spun povești, narațiuni scurte de ficțiune etc.</p> <p>Activitatea 1: Explicați povestirea (5 minute) Explicarea tehnicii de storytelling pentru comunicarea lingvistică, caracteristici și scopuri:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Structura narativă: evoluția orației sintactice. ● Conexiunea emoțională cu ascultătorul: sporește implicarea. ● Elemente culturale: unele elemente culturale ale limbii țintă, cum ar fi obiceiurile, organizarea socială, gastronomia etc., pot fi deja subliniate și introduse. <p><i>Servește pentru a transmite o mulțime de informații contextuale</i></p>

Lecție	Nr. 3
	<p>despre limba și cultura țintă vorbitorilor începători care altfel nu le-ar putea accesa.</p> <p>Activitatea 2: Povestire video (35 minute)</p> <p>Explorați cum să prezentați mesajul prin scris, înregistrare audio sau o bobină. În grupuri, faceți o sesiune de brainstorming sau căutați instrumente pentru a facilita exprimarea vorbitorului în diferite medii: de exemplu, video sau audio.</p> <p>Unul dintre mesajele create în lecția anterioară poate fi folosit pentru a crea același mesaj în diferite medii de către participant.</p> <p>În cele din urmă, echipele creează un mesaj în limba țintă pentru un viitor explorator.</p> <p>(Vezi Anexa III pentru câteva exemple de tehnici narrative și întrebări pentru a înțelege lecția).</p> <p>Concluzie/ Încheiere/ Reflecție (10 minute):</p> <p>Rezumați diferitele instrumente învățate pentru fiecare format și, de asemenea, evidențiați avantajele și dezavantajele în ceea ce privește tehnica de storytelling ca instrument de predare.</p>
Observații suplimentare	
Referințe utile pentru instructor:	Pentru activitatea 2 "Povestiri video", în Anexa III există câteva exemple de tehnici narrative și întrebări pentru a înțelege lecția.
Referințe utile pentru adaptarea conținutului de către parteneri, dacă este necesar în țara lor.	
Evaluare	Consultați Anexa V – Lecția 3

Lecția 4: Inteligența artificială ca instrument de predare

Lecție	Nr. 4
Modul (1-8):	Modulul 4: Instrumente inovatoare de predare a limbilor străine
Titlul lecției:	Inteligența artificială ca instrument de predare
Dezvoltat de (partener LB)	UPV/EHU-Peñascal
Mod de livrare primar:	Instruirea se va desfășura față în față/online și va fi sincronă/asincronă sau o combinație a celor de mai sus, în funcție de nevoile fiecărei instituții de învățământ superior.
Toate lecțiile cursului L. Buddy sunt concepute pentru livrare online asincronă, asigurând flexibilitate și accesibilitate pentru participanți.	

Lecție	Nr. 4
Mod alternativ de livrare: <i>Sunt furnizate îndrumări cuprinzătoare pentru a adapta lecția pentru livrarea în persoană, în cazul în care acest format se aliniază mai bine cu obiectivele organizației dvs.</i>	<p>Această lecție este extrem de flexibilă și poate fi susținută atât în format față în față, cât și online. În formatul față în față, participanții folosesc computere cu acces la internet pentru a explora instrumente de inteligență artificială precum ChatGPT, lucrând individual sau în perechi. Activitățile (întrebări culturale, corectarea erorilor, simulări de conversație) se desfășoară în clasă, cu discuții ghidate și reflecție de grup asupra utilizării educaționale și culturale a IA. În formatul online, aceleași activități pot fi desfășurate sincron, prin sesiuni live cu interacțiune directă, sau asincron, prin instrucțiuni înregistrate, sarcini ghidate și spații de colaborare precum forumuri sau formulare.</p>
Tipul de activitate:	<i>Atelier</i>
Resurse necesare (pentru livrare asincronă online și f2f)	<i>Computere cu conexiune la internet</i>
Durată	2 ore (2 ședințe)
Obiective de învățare	<p>Reflecți asupra rolului IA în predarea limbilor străine prin explorare. Descoperiți și analizați beneficiile instrumentelor AI pentru predarea limbilor străine.</p> <p>Înțelegeți cum să proiectați o activitate bazată pe IA care să permită copiilor și tinerilor migranți să descopere cunoștințe pe cont propriu.</p>
Descrierea lecției	<p>Sesiunea 1 Introducere (5 min): Explicați scopul lecțiilor (explicați obiectivele de învățare)</p> <p>Activitate de ice-breaking (15 min): Efectuați o căutare online a instrumentelor de inteligență artificială pentru predarea limbilor străine. Îi cunoaștem? Încercați să preziceți utilizările AI pentru predarea limbilor străine. Câteva exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Duolingo AI: exerciții adaptate pe baza progresului cursantului ● TalkPal AI: chatbot conversațional pentru a îmbunătăți fluența vorbirii. ● Quillbot: instrument de parafrază și generare de text ● Speechling: corectarea pronunției și înregistrarea vocii. ● Edmodo: platformă de învățare pentru educație personalizată. <p>Activitatea 1: Provocarea Quiz Cultural (20 min): Alegeți o categorie: Utilizatorul poate alege dintre subiecte precum istorie, gastronomie, literatură, cinema, festivități, muzică etc. Răspunsul la întrebări: ChatGPT (https://chatgpt.com/) pune întrebări cu răspunsuri multiple sau deschise legate de cultura țării.</p> <p>Exemplu prompt: "Creați întrebări cu răspunsuri multiple despre cultura bască pentru străini"</p> <p>Exemplu de răspuns ChatGPT:</p> <p>1. Ce face limba bască (euskara) unică? A) Este strâns legată de latină și greacă. B) Este cea mai veche limbă cunoscută în Europa și nu are legătură</p>

Lecție	Nr. 4
	<p>cu nicio altă. C) Este un dialect al spaniolei vorbit în nordul Spaniei. D) Își are originea în Franța și s-a răspândit în Spania în secolul al XVIII-lea. (Răspuns corect: B)</p> <p>Sugestii și explicații: Dacă utilizatorul nu știe răspunsul, ChatGPT poate oferi un indiciu sau poate explica răspunsul corect. Punctele pot fi înregistrate pentru a-l face mai dinamic și mai motivant.</p> <p>Activitatea 2: Corectarea erorilor comune (20 min): Identificați cele mai frecvente greșeli făcute de elevii L2. Cereți ChatGPT să scrie un text care să conțină aceste erori. Corectați-l.</p> <p>Exemplu prompt: "Elevii mei au dificultăți în a scrie în spaniolă pentru că nu pun tilde. Scrieți un text de 150 de cuvinte cu această eroare pe care să o corecteze."</p> <p>Exemplu de răspuns ChatGPT: El sabado pasado fui a la ciudad con mi amigo Andres. Nosotros queriamos comprar algunos libros en la libreria, pero cuando llegamos, estaba cerrada. Entonces decidimos ir a un café para tomar algo y descansar un poco. Yo pedi un te caliente y Andres pidio un café con leche. După un rato, el empezo a hablar sobre su viaje a Mexico el ano pasado. Dijo que visito muchas ciudades bonitas y que comio mucha comida deliciosa. Me conto que lo que mas le gusto fue la gente amable y los paisajes increibles. Mas tarde, fuimos al cine a ver una pelicula de acción. La historia era interesante, pero para mi, las escenas erau demasiado largas. Cuando la pelicula termino, tomamos el autobus pentru volver a casa. Fue un dia divertido y esperamos repetirlo pronto.</p> <p>Sesiunea 2 Introducere (5 minute): Explicați scopul lecției (explicați obiectivele de învățare).</p> <p>Activitatea 3 Joc de rol cu interacțiune vocală (20 min): Utilizați funcțiile de recunoaștere a vorbirii din ChatGPT. Atribuiți un rol ChatGPT (de exemplu, recepționar de hotel, ospătar/chelneriță, medic, interviu de angajare) și exersați conversațiile în acel context.</p> <p>Exemplu prompt: "Să simulăm o conversație între un medic și pacientul său. Eu sunt pacientul și sunt un străin."</p> <p>Cereți feedback cu privire la pronunția și fluența dvs.</p> <p>Activitatea 4 Reflecție culturală prin analiza dialogului (20 min): Cereți ChatGPT să scrie conversația din activitatea anterioară. Citiți-l și identificați aspectele culturale care ar trebui luate în considerare. Cum s-ar schimba conversația?</p> <p>Concluzie/ Încheiere/ Reflecție (15 minute): Identificați nevoile de comunicare ale comunității de migranți și</p>

Lecție	Nr. 4
	<p>reflecțați asupra modului în care ar putea fi utilizat ChatGPT.</p> <p><i>Conștientizarea elevilor cu privire la beneficiile și dificultățile pe care le poate implica această activitate în contextul de învățare în care vor fi implicați.</i></p> <p><i>(În Appendix IV există câteva întrebări pentru a ghida această activitate și a încuraja reflecția)</i></p>
Observații suplimentare	
Referințe utile pentru instructor:	<p>Pentru activitatea "Concluzie / Încheiere / Reflecție", în Anexa IV există câteva întrebări pentru sesiune și încurajează reflecția.</p>
Referințe utile pentru adaptarea conținutului de către parteneri, dacă este necesar în țara lor.	<p>Nu este nevoie de adaptare</p> <p>În apendicele VI a fost furnizată o secțiune despre modul de utilizare în siguranță a IA și orientări pentru utilizarea în siguranță.</p>
Evaluare	Consultați Anexa V – Lecția 4

Anexă – Evaluări, imagini etc

Apendicele I

Lista fonemelor și expresiilor: bască, spaniolă și engleză

- /i/ → Fericire / Zâmbet 😊 → cal care îngenunchează
- /e/ → Calm / Neutralitate 😊 → Briză blândă
- /a/ → Surpriză 😲 → Scream 😲, Copil 😭 care plânge
- /o/ → Minune / Problemă → atentă ☐ ⚠
- /u/ → Sărut 😊 → Tren .
- /ə/ → Indiferență 😊 → Mulțime murmurând
- /ʊ/ → Curiozitate / Îndoială ☐ → expresie ☐ Bufniță
- /ø/ → Surpriză 😲 → Echo ☐
- /p/ → Furie ... → Balon care se sparge
- /b/ → huiduieli .. → Oi
- /t/ → Negație 🖐 Ceas ☐ →
- /d/ → Oftat 😞 📖 → Bătând la o ușă
- /k/ → Reacție speriată 😱 → Cocos
- /g/ → Mormăit / Frustrare 😞 → Câine care mârâie
- /f/ → Suspin / Șoaptă 😊... → Suflă lumânări
- /s/ → Fluier / Șoaptă 😊 → Șarpe
- /x/ → Expiră / Dezgust .. → Respirație grea
- / tʃ / → Negație 🖐 → dans tcha-tcha-tcha .
- /m/ → Gânditor ☐ → vacă .
- /n/ → Negație 🖐 → Sirenă .
- /ɲ/ → Copilărie / Sunet drăguț 😊 → Gângurit bebeluș
- /l/ → Guma de mestecat . 😊 .. → Cântat de operă
- /r/ → Ușoară surpriză 😊😲 → Pisica toarce



/r/ → Furie 😡 → Leul □ rage

/θ/ → Atent □ → Aerul care se scurge dintr-un balon .

/ð/ → Reflecție 😊 → Briză blândă

/ʃ/ → Secretul / Șoptirea □ șarpelui . →

/z/ → Blândețe / Șoaptă 😊 → Șarpe

/w/ → Entuziasm / Surpriză 😊.😊 → Gargariță

/ŋ/ → Contemplare / Relaxare □ → Albină .

/χ/ → Râsul 😄 → Vânt, furtună



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. GA Number: 101141117

Apendicele II

Sintaxă în bască, spaniolă și engleză

Subiect, obiect și verb

Makarroiak jan ditut: S-O-V

He comido los macarrones: S-V-O

Am mâncat macarons: S-V-O

S.: Engleza nu este o limbă în care se renunță la pronume. Înseamnă: pronumele, cum ar fi subiectul, cum ar fi "Am mâncat macarons", nu pot fi omise.

Obiect, Adjectiv

Etxe handia: O-A

La casa grande: O-A

Casa mare: A-O

Obiect-Articol

La casa: O-A

Cel mare: A-O

Întrebări pentru a desfășura lecția:

- În spaniolă spunem "Voy al mercado", dar în engleză ar trebui să spunem "I go to the market". Ce lipsește în engleză și de ce?
- Ce este diferit între "Juan come manzanas" și "John mănâncă mere"?
- Puteți marca cu un o obiectul și cu un adjectiv în aceste două propoziții? Ce vezi între ele?: "Etxe handia" și "Casa mare".
- În engleză spunem "în casă", în timp ce în japoneză ar fi "ie no naka" (casă înăuntru). Dacă în japoneză, "ie" înseamnă casă și "nu" înseamnă posesie, care element este "naka"?
- În engleză: "Casa roșie"; în franceză: "La maison rouge". Ce element reprezintă fiecare cuvânt în fiecare limbă?

Apendicele III

Exemple:

Vídeo: [Ejemplo de storytelling: IKEA](#)

Audio: [Storynory - Povești audio pentru copii | Podcast pe Spotify](#)//[Storynory - Podcast Povești audio pentru copii — Apple Podcasts](#)

Imagine: [Narración Fantasía Imaginación - Imagen gratis en Pixabay](#)

Întrebări:

Audio: Cum este folosită intonația pentru a transmite emoții? Ce sentiment produce pauze? Video: Ce elemente vizuale întăresc ceea ce se spune în narațiune? Există vreun simbol? Imagine: Culoarele folosite au vreo semnificație?

Cele trei: Ce elemente culturale sau lingvistice puteți identifica? Imaginați-vă o povestire scurtă în fiecare format pentru a spune elementul cultural identificat.

Instrumente:

Ce este storytelling, strategii: <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i9.227> // <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v5i2.461>

Ce este povestirea vizuală: [Povestire vizuală pentru un design UX mai bun - Justinmind](#)

Ediție video: www.canva.com, Compoziție video: [Inicio | PixVerse](#)

Ediția imaginii: [Snapseed para pc - SnapSeed para pc %](#), Compoziția imaginii: [Craiyon - Instrumentul tău gratuit de generare de imagini AI: Creați artă AI!](#)

Audio edition: [Editor de audio en línea gratis - Para editar audio con IA](#), Audio composition: [Texto a Voz con IA Online Gratis - Vidnoz](#)

Apendicele IV

Întrebări pentru a ghida activitatea "Concluzie / Încheiere / Reflecție" (Lecția 4):

Reflectând asupra utilizării:

- Cum vă imaginați integrarea instrumentelor AI precum ChatGPT și Duolingo AI în propriile practici de predare? Ce activități specifice ați putea proiecta în jurul acestor instrumente?

Considerații culturale:

- Ce aspecte culturale ați observat în timp ce interacționați cu textele generate de AI? Cum pot fi acestea încorporate în lecțiile tale pentru a face învățarea limbilor străine mai relevantă pentru elevii tăi?

Identificarea provocărilor:

- Ce provocări preconizați atunci când utilizați instrumente AI în predare? Cum ați putea aborda aceste provocări pentru a optimiza învățarea elevilor?

Experiență personală:

- Reflectați asupra interacțiunii cu AI în timpul acestei lecții. Ce elemente ți s-au părut cele mai benefice și de ce?

Aplicații viitoare:

- Cum puteți folosi cunoștințele obținute din această lecție pentru a sprijini mai bine nevoile de învățare a limbilor străine ale comunităților de migranți?

Apendicele V – Evaluare

Lecția 1: Exprimarea de sine (TPR și comunicare non-verbală)

1. **Care**

este scopul principal al răspunsului fizic total (TPR) în învățarea limbilor străine?

- A) Să predea reguli gramaticale prin lectură B) Să memoreze liste de vocabular C) Să sprijine producția limbajului oral prin mișcare și interacțiune D) Să traducă texte în limba maternă ✓ *Răspuns corect: C*

2. **Completați spațiul liber**

Fonema /i/ este asociată cu emoția _____.

✓ *Răspuns corect: fericire sau zâmbet*

3. **Adevărat sau fals**

Expresiile faciale pot înlocui mișcarea corpului în activitățile TPR atunci când sunt livrate online.

✓ *Răspuns corect: Adevărat*

Lecția 2: Emoții pozitive în învățarea L2/L3 (gamificare)

4. **Alegere multiplă**

În activitatea "Harta comorilor", ce fac cursanții?

- A) Traduceți un paragraf în diferite limbi B) Corectați greșelile gramaticale dintr-o poveste C) Reconstruiți propoziții amestecate pentru a decoda un mesaj D) Urmăriți un videoclip și răspundeți la întrebări de înțelegere ✓

Răspuns corect: C

5. **Completați spațiul liber**

O structură de bază a propoziției în engleză este Subiect - _____ - Obiect.

✓ *Răspuns corect: Verb*

6. **Adevărat sau fals**

Obiectivul acestor activități este în principal îmbunătățirea abilităților de traducere scrisă.

✓ *Răspuns corect: Fals*

Lecția 3: Creativitate și povestire

7. Alegere multiplă

Care dintre următoarele NU face parte dintr-o tehnică eficientă de storytelling?

A) Elemente culturale B) Conexiune emoțională C) Exerciții de conjugare a verbelor D) Structura narativă Răspuns corect: C ✓

8. Completați spațiul liber

Un instrument recomandat pentru povestirea video este _____.

Răspuns corect: Canva ✓

9. Răspuns scurt

Numiți un beneficiu al utilizării povestirii în învățarea limbilor străine.

Răspunsuri posibile: Implicare emoțională, expunere culturală, îmbunătățirea comunicării, creșterea creativității etc. ✓

10. Ce

întrebare ar putea fi folosită pentru a analiza o poveste audio?

A) În ce limbă este înregistrat? B) Cum este folosită intonația pentru a transmite emoții? C) Câte verbe sunt în poveste? D) Vocabularul este avansat? Răspuns corect: B ✓

Lecția 4: Inteligența artificială în predarea limbilor străine

11. Alegere multiplă

Care dintre aceste instrumente oferă corectarea pronunției bazată pe inteligență artificială?

A) Canva B) TalkPal C) Edmodo D) Speechling Răspuns corect: D ✓

12. Un

instrument AI care poate genera întrebări cu răspunsuri multiple relevante din punct de vedere cultural este _____.

Răspuns corect: ChatGPT ✓

13. Activitățile AI adevărate sau false

permit elevilor să descopere informații pe cont propriu.

Răspuns corect: Adevărat ✓



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. GA Number: 101141117

Apendicele VI

Cum să utilizați AI în siguranță:

ORIENTĂRI

1. Instrumente adecvate vârstei

- Alegeți instrumente de IA concepute pentru orice grupă de vârstă, asigurându-vă că conțin conținut și funcții adecvate vârstei.

2. Confidențialitatea și securitatea datelor

- Învățați importanța de a nu partaja informații personale online, discutați ce constituie informații personale și subliniați necesitatea de a le păstra private.
- Încurajați utilizarea numelui de utilizator sau a avatarurilor în loc de nume reale atunci când interacționați cu instrumentele AI pentru a menține anonimatul.

3. Utilizare supravegheată

- Urmăriți interacțiunile și oferiți îndrumări pentru a-i ajuta să depășească orice provocări pe care le pot întâmpina.

4. Gândire critică

- Încurajați-i să pună la îndoială informațiile pe care le primesc de la instrumentele AI. Discutați despre importanța verificării faptelor și înțelegerea faptului că conținutul generat de AI nu este întotdeauna corect.
- Insuflă un sentiment de responsabilitate în utilizarea AI. Discutați considerente etice, inclusiv respectul pentru munca altora și importanța de a nu plagia.

5. Comentarii

- Creați un mediu sigur pentru a raporta sau menționa orice interacțiuni incomode pe care le experimentează atunci când utilizează instrumente AI.