

NGOẠI NGỮ VỚI BAN NGỮ

HIỆU QUẢ CỦA CÁC ỨNG DỤNG TRỰC TUYẾN TRONG VIỆC TẠO ĐỘNG LỰC VÀ HỨNG THÚ HỌC TẬP CHO SINH VIÊN ĐƯỜNG THỊ PHƯƠNG THẢO*

TÓM TẮT: Trong bối cảnh đại dịch COVID-19 đang diễn ra rất căng thẳng ở hầu hết các quốc gia trên thế giới, mọi mặt của đời sống vật chất và tinh thần đều bị ảnh hưởng nghiêm trọng. Giáo dục cũng không nằm ngoài vòng xoáy ấy. Để thích ứng với diễn biến phức tạp của đại dịch, các trường học đã tổ chức học tập online (trực tuyến) nhằm đảm bảo việc học tập của học sinh không bị gián đoạn quá lâu. Quá trình dạy và học trực tuyến gặp phải rất nhiều những thách thức và khó khăn, tuy nhiên, đây cũng là cơ hội để những nhà giáo dục cải cách chương trình và có những phương pháp tiếp cận mới và rất nhiều các ứng dụng dạy và học trực tuyến được áp dụng tạo sự hứng thú và động lực học tập cho người học.

TỪ KHÓA: COVID-19; dạy và học trực tuyến; hứng thú; động lực học tập.

NHẬN BÀI: 29/12/2021.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 6/3/2022

1. Mở đầu

Đại dịch COVID-19 đã thay đổi rất nhiều khía cạnh cuộc sống, từ vui chơi giải trí, sinh hoạt, làm việc đến giáo dục tại các bậc học. Không thể phủ nhận, đại dịch đem đến rất nhiều thách thức, khó khăn cho toàn thế giới, nhưng đó cũng là cơ hội để mỗi cá nhân tìm ra những lối đi mới, cơ hội mới để phát triển bản thân và công việc. Giáo dục cũng không nằm ngoài vòng xoáy đó. Trong 2 năm vừa qua, giáo dục đã chứng kiến nhiều sự thay đổi to lớn, mà nổi bật chính là chuyển quá trình dạy học trực tiếp sang dạy và học trực tuyến. Dạy học trực tuyến chính là quá trình người dạy và người học tương tác với nhau qua màn hình máy tính, hoặc thiết bị điện tử như điện thoại hay máy tính bảng. Không gian lớp học chuyển thành không gian mạng thay vì bảng đen, phấn trắng, bàn ghế.

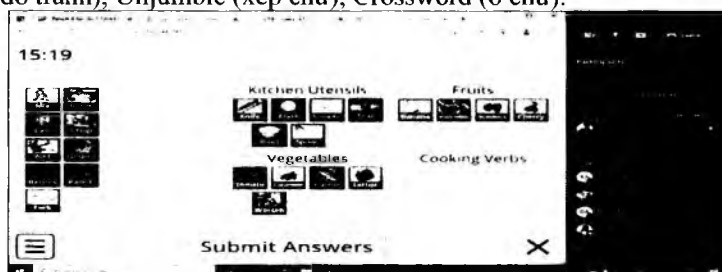
Khi dạy và học trực tuyến, để thu hút được sự chú ý và đóng góp nhiệt tình của người học làm cho bài giảng trở nên sôi nổi, cuốn hút, người dạy phải có những sự sáng tạo nhất định. Một trong những cách để thu hút sự chú ý của học sinh chính là áp dụng các ứng dụng trò chơi, dạy học trực tuyến. Trong bài báo này, người viết sẽ đi sâu vào quá trình áp dụng và những tác động tích cực của các ứng dụng trực tuyến lên quá trình tạo động lực học tập cho người học. Từ đó đưa ra những khó khăn và đề xuất để cải thiện quá trình giảng dạy.

2. Một số ứng dụng trực tuyến phổ biến hiện nay dành cho học ngoại ngữ và hiệu quả của nó

2.1. Một số ứng dụng

2.1.1. Wordwall

Wordwall là một nền tảng cho phép giáo viên dễ dàng tạo các hoạt động cho lớp học của mình với đa dạng các mẫu có sẵn như: Match up (nối câu, từ), Wordsearch (tìm từ), Matching pairs (chọn 2 vật tương thích), Labelled diagram (nối bản đồ), Gameshow Quiz (trò chơi hỏi đáp), Maze chase (ma trận), Image Quiz (đố tranh), Unjumble (xếp chữ), Crossword (ô chữ).



Đây là template của ứng dụng Wordwall

Các hoạt động của Wordwall có thể được phát trên bất kì thiết bị hỗ trợ web nào thuận tiện cho quá trình dạy và học của giáo viên cũng như học sinh. Ngoài ra, với tài khoản VIP, giáo viên có tùy

Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội; Email: phuongthaoduong211@gmail.com

chọn tạo tài liệu in dựa trên những hoạt động đó.

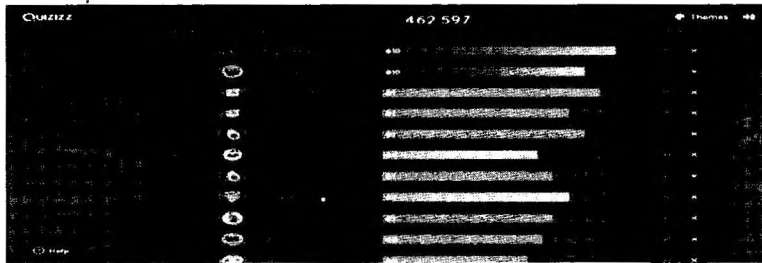
Trên Wordwall, giáo viên chỉ cần chọn 1 template rồi tạo nội dung, sau đó có thể chuyển nó sang một template khác chỉ với một cú nhấp chuột. Điều này giúp người dạy tiết kiệm thời gian, cũng như rất tốt cho việc phân biệt và củng cố của người học.

Các tương tác có thể được trình bày theo những theme khác nhau. Mỗi theme thay đổi giao diện với đồ họa, phông chữ và âm thanh khác nhau tạo hứng thú và sự mới mẻ trong mỗi tiết học.

Người học khi nhận được link từ giáo viên, sẽ tham gia vào trò chơi. Sau khi trò chơi kết thúc, 1 bảng xếp hạng tất cả người chơi sẽ hiện ra để người chơi có thể thấy vị trí của mình cũng như đánh giá mức độ hoàn thành bài tập.

2.1.2. Quizizz

Quizizz là một nền tảng tương tác với học sinh, cung cấp nhiều tính năng để làm cho lớp học trực tuyến trở nên thú vị và hấp dẫn, và tăng tính cạnh tranh giữa những người học trong lớp với tính năng cập nhật bảng xếp hạng liên tục để thấy sự thay đổi vị trí của người chơi. Ngoài ra, Quizizz cho phép giáo viên thực hiện đánh giá, giao bài tập về nhà và nhiều hoạt động tương tác khác, theo cách hấp dẫn đối với học sinh ở mọi lứa tuổi.



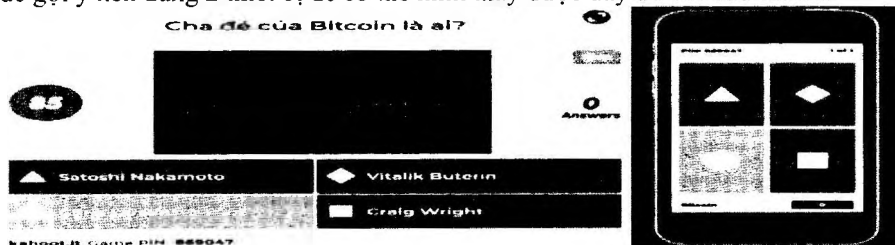
Đây là tính năng bảng xếp hạng trong Quizizz

Người học có thể tham gia thông qua bất kì thiết bị nào đã kết nối mạng như điện thoại thông minh, máy tính bảng, laptop. Cách đăng nhập đơn giản giúp người chơi tiếp cận khối lượng câu hỏi lớn và thông qua bảng xếp hạng để đánh giá tiến bộ.

2.1.3. Kahoot

Kahoot là một ứng dụng trên nền tảng web, dùng để thiết kế những câu hỏi trắc nghiệm trực tuyến và cho phép nhiều người tham gia trả lời câu hỏi trong cùng một thời điểm. Trong quá trình tham gia chơi, Kahoot sẽ thông báo kết quả trực tuyến để tăng độ hấp dẫn cho phần thi trắc nghiệm. Về bản chất Kahoot là một website, vì vậy nó có thể sử dụng trên mọi thiết bị: máy tính để bàn, laptop, tablet, smartphone... miễn là thiết bị đó kết nối mạng Internet được.

Trong các lớp học ngoại ngữ, giáo viên có thể thiết kế bài giảng rất hiệu quả để thu hút sự chú ý của học sinh bằng cách sử dụng Kahoot làm trò chơi khởi động đầu giờ hoặc để ôn tập kiến thức. Học sinh sử dụng thiết bị cá nhân để truy cập mã code và kết hợp nhìn lên màn hình của giáo viên để lựa chọn câu trả lời đúng. Kahoot về bản chất khá giống Quizizz, tuy nhiên khi sử dụng kahoot, người chơi được gợi ý nên dùng 2 thiết bị để có thể nhìn thấy được đầy đủ các câu trả lời.

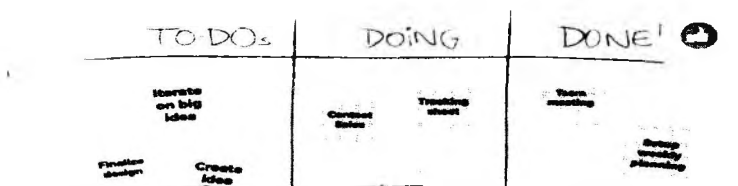


Đây là giao diện của Kahoot trên 2 màn hình của giáo viên và người chơi

2.1.4. Jamboard

Jamboard là một chiếc bảng trắng trực tuyến cho phép người học truy cập và phác họa ý tưởng, hoặc thể hiện quan điểm cũng như đóng góp cho bài học và được lưu trên đám mây để xem lại bất kì

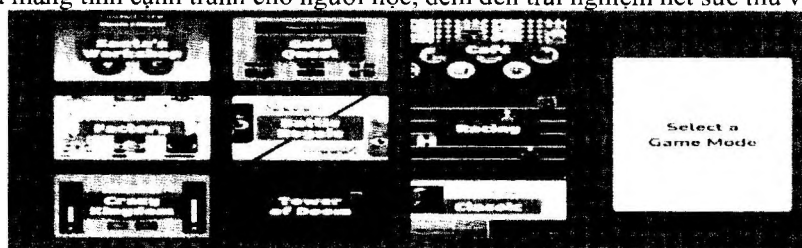
khi nào. Tất cả người học khi nhận được link và truy cập đều có thể trực tiếp theo dõi giống như đang trong 1 lớp học với bảng đen truyền thống. Trên nền tảng này, giáo viên và người học có thể chọn hình nền phù hợp với nội dung buổi học.



Đây là 1 ví dụ khi Jamboard được ứng dụng trong lớp học

2.1.5. Blooket

Blooket là 1 ứng dụng trực tuyến hữu ích trong việc tạo ra các hoạt động trò chơi để ôn tập bài học với rất nhiều các hoạt động game đa dạng và độc đáo từ: đua xe, câu cá, trang trại, xác sống, và nuôi động vật. Người dạy chỉ cần tạo ra 1 bộ câu hỏi và lựa chọn 1 template có sẵn để tạo ra 1 trò chơi hấp dẫn và mang tính cạnh tranh cho người học, đem đến trải nghiệm hết sức thú vị.



Các trò chơi trên Blooket

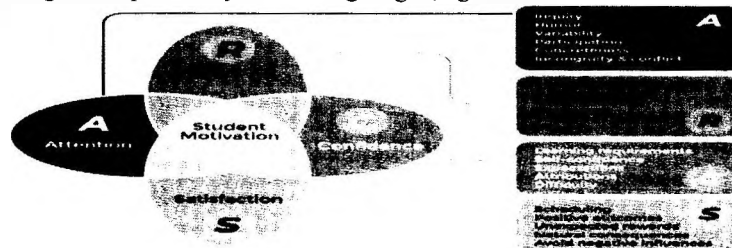
2.1.6. Youtube

Youtube là một kho video khổng lồ, cung cấp cho người dùng những sự lựa chọn đa dạng về các nội dung từ phim ảnh, chương trình truyền hình hoặc các đoạn nhạc, video về bài thi. Người dùng có thể truy cập Youtube miễn phí chỉ bằng cách gõ ra những gì mong muốn.

Trong học ngoại ngữ, Youtube là 1 nơi lí tưởng để tìm các video của người bản địa, hoặc các bộ phim nước ngoài để luyện nghe tạo nên 1 môi trường thực tế cho người học.

2.2. Tác dụng của các ứng dụng

Theo Munn và các cộng sự (1969), động lực chính là một loại sức mạnh từ bên trong, chẳng hạn, sự yêu thích, thái độ, và khao khát, có tầm ảnh hưởng lên cách cư xử của mỗi cá nhân. Keller (1983) lại đưa ra quan điểm về động lực liên quan đến những trải nghiệm và lựa chọn của con người và cách họ nỗ lực để đạt được mục tiêu. Keller (1983) đã đưa ra 4 tiêu chí về động lực học tập, bao gồm: sự chú ý, sự phù hợp, sự tự tin và sự hài lòng. Các yếu tố trên giúp minh chứng tầm quan trọng của động lực đối với quá trình học tập. Mô hình này được minh chứng rõ ràng thông qua quá trình người học tham gia vào hoạt động học tập trực tuyến sử dụng ứng dụng trò chơi.



Mô hình ARCS trong học thuyết về động lực của Keller (1983)

Các ứng dụng trò chơi trực tuyến hiện nay đều bao gồm đa dạng các hoạt động để người chơi có thể chơi theo nhóm cùng đồng đội hoặc chơi cá nhân [Esposito, 2005]. Trong hầu hết các ứng dụng được giới thiệu ở trên đều cung cấp những hình ảnh sinh động, âm thanh và hiệu ứng tạo cảm giác thực khi chơi [Liu & Chen, 2013]. Những trò chơi trực tuyến này có một ảnh hưởng tích cực lên tư duy nhận thức, nâng cao độ tập trung và khả năng giải quyết vấn đề của người học. Hầu hết những người học khi được tham gia vào các trò chơi ứng dụng trực tuyến đều nhận thấy sự khao khát để vượt qua các chương ngại vật nhanh chóng hơn so với việc làm những bài tập thông thường. Chính vì vậy, có thể nhận thấy, các trò chơi trực tuyến tạo nên một sự hứng thú và động lực không nhỏ để thôi thúc người học hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn thông thường. Các hoạt động trực tuyến phù hợp với cả người học có tốc độ nhanh và chậm. Cheng and Chen (2008) nhận thấy rằng, sự hợp tác cũng như cạnh tranh trong các trò chơi tương tác tạo nên sự chú ý (attention) cho người chơi. Theo Prensky (2003), một nhà thiết kế trò chơi điện tử cho rằng, việc ứng dụng trò chơi trực tuyến vào giảng dạy đã thay đổi tư duy giảng dạy truyền thống “học là 1 quá trình vất vả và áp lực” trở thành “học mà chơi, học thông qua chơi”. Như vậy, người học được chủ động tham gia vào quá trình học tập và sẽ hứng thú hơn rất nhiều, tạo nên sự tự tin (confidence) và sự thỏa mãn cá nhân (satisfaction) khi được tự mình trải nghiệm những điều liên quan trực tiếp đến bài giảng của giáo viên (relevance)

3. Khảo sát thực tế

3.1. Cách thức tiến hành

Đối tượng: khảo sát 43 sinh viên năm nhất, hệ chất lượng cao theo Thông tư 23 thuộc các khoa của Trường Đại học Ngoại ngữ, ĐHQG Hà Nội

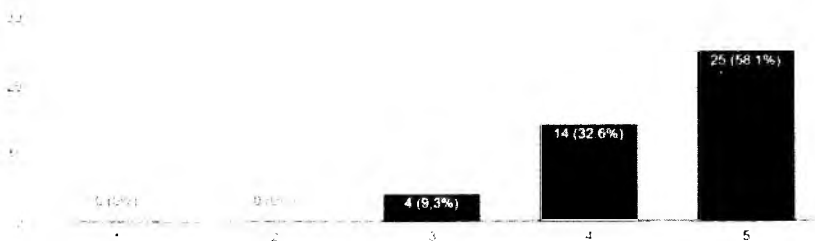
Cách thức: phiếu khảo sát trực tuyến và ghi chép của người điều tra.

Thời gian: Hàng tuần, sinh viên được tham gia vào 2 buổi học tiếng Anh trực tuyến trong học kì 1. Mỗi buổi học kéo dài 4 tiết.

Trong bối cảnh đại dịch diễn ra phức tạp, sinh viên chỉ có duy nhất một lựa chọn là học online thì để tránh sự nhầm lẫn và thiếu tương tác giữa người dạy và người học, giáo viên đã lồng ghép linh hoạt các phần trò chơi sử dụng 5 ứng dụng trên vào giảng dạy 4 kĩ năng NGHE-NÓI- ĐỌC- VIẾT. Các phần ứng dụng được sử dụng luân phiên và thay đổi phù hợp với nội dung bài dạy trong từng tiết học. Sau 13 tuần học, người dạy tiến hành làm khảo sát online thông qua 1 bảng hỏi gồm 8 câu hỏi trong đó có 4 câu hỏi trắc nghiệm khách quan và 4 câu hỏi tự luận yêu cầu trả lời ngắn.

3.2. Kết quả nghiên cứu

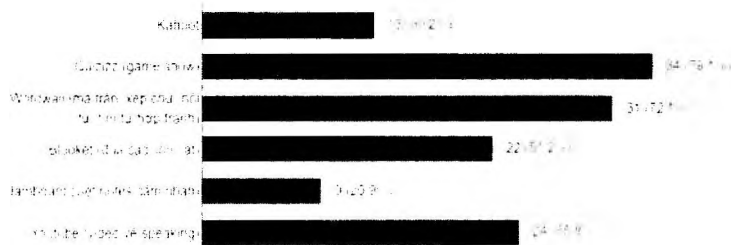
3.2.1. Mức độ hứng thú của người học trong các tiết học có lồng ghép ứng dụng trực tuyến



Sử dụng thang đo 5 mức độ để thể hiện sự hào hứng của sinh viên: thang từ 1 đến 5 (không hứng thú đến rất hứng thú)

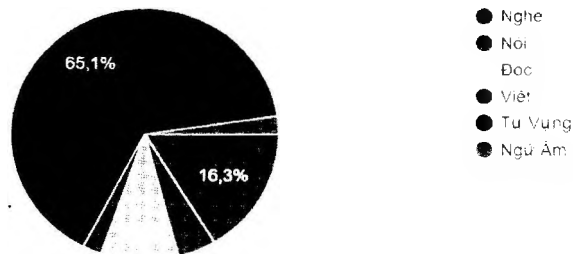
Kết quả: 58,1% người được khảo sát nhận thấy các tiết học diễn ra hết sức thú vị và lôi cuốn; 32,6% cho rằng sự lồng ghép như vậy khiến họ khá hứng thú với tiết học; 9,3% còn lại nhận thấy hứng thú ở mức vừa phải. Hơn 90% số sinh viên cho rằng họ sẽ bị lôi cuốn vào các tiết học nếu có sự xuất hiện của các ứng dụng trực tuyến sinh động và đầy tính cạnh tranh.

3.2.2. Ứng dụng được yêu thích



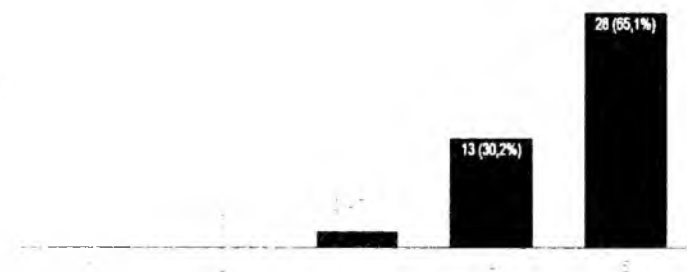
Người học được yêu cầu lựa chọn 2-3 ứng dụng mà mình yêu thích trong bảng hỏi. Ứng dụng được yêu thích và tạo nên sự lôi cuốn cho mỗi tiết học, theo đánh giá của người học là Quizizz với 79,1%. Đứng thứ 2 là ứng dụng Wordwall với 72,1%. Hai ứng dụng có độ yêu thích xấp xỉ nhau là Blooket và Youtube. Đứng cuối bảng xếp hạng là Jamboard với 20,9%. Như vậy, chúng ta có thể thấy sinh viên có xu hướng bị hấp dẫn bởi các ứng dụng hoặc các game có tính tương tác và cạnh tranh cao. Sau mỗi trò chơi, họ có thể thấy vị trí xếp hạng của bản thân.

3.2.3. Khía cạnh được cải thiện khi tham gia các hoạt động từ ứng dụng trực tuyến



Kết quả phân tích dữ liệu cho thấy, khía cạnh mà sinh viên nhận thấy sự cải thiện rõ rệt nhất sau khi tham gia các ứng dụng trực tuyến chính là từ vựng. Bởi lẽ, trong 1 thời gian khá ngắn (15-20 phút) cho mỗi hoạt động thì từ vựng là khía cạnh phù hợp nhất để thiết kế các trò chơi. Đây cũng là khía cạnh sinh viên đang yếu với cách sử dụng từ cho hợp chủ đề và ngữ cảnh. Thứ 2 là phát triển về Nghe với 16,3% (từ các nguồn như Youtube), tiếp đến là đọc (9,3%). Cuối cùng là Viết vì trong các bộ câu hỏi chủ yếu là trắc nghiệm khách quan. Như vậy các ứng dụng chủ yếu tập trung vào các khía cạnh ôn tập, trắc nghiệm khách quan phù hợp phát triển kỹ năng về từ vựng.

3.2.4. Mức độ hài lòng về các tiết học có sự lồng ghép hoạt động trực tuyến



Trong số các sinh viên được khảo sát, 65,1% cảm thấy rất hài lòng với tốc độ và nhịp độ của các tiết học lồng ghép. Ngoài ra, 30,2% cho rằng họ khá hài lòng với những gì họ tiếp thu và chỉ có 4,7%

bày tỏ sự hài lòng ở mức vừa phải. Tóm lại, trên 95% người được khảo sát thể hiện sự hài lòng với những kiến thức và cách tiếp cận kiến thức như hiện tại.

3.3. Những khó khăn gặp phải

1) *Vấn đề kỹ thuật*: Khi tham gia các lớp học trực tuyến, người học được yêu cầu sử dụng các thiết bị kết nối mạng như máy tính, máy tính bảng, điện thoại thông minh. Tuy nhiên quá trình kết nối mạng không phải lúc nào cũng diễn ra suôn sẻ. Đôi khi vì những trục trặc mạng, mà người học sẽ không truy cập được các ứng dụng trực tuyến, hoặc có những thiết bị không hỗ trợ một số web vì vậy sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến quá trình tiếp thu kiến thức của sinh viên.

2) *Sự sao nhãng và quản lý thời gian*: Học tập tại nhà không có sự quản lý của giáo viên cùng với đó là các thiết bị nối mạng sẵn có rất dễ khiến người học bị lôi cuốn và sa đà vào các trang web hoặc các ứng dụng khác không liên quan đến học tập. Đôi khi có những người học còn bị sao nhãng bởi chính các thành viên trong gia đình khi vừa học và vừa sinh hoạt chung trong một không gian nhỏ hẹp. Có rất nhiều sự lôi cuốn khác sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến quá trình học tập của người học đặc biệt là những người học nhỏ tuổi [Friedman, 2020].

3) *Thiếu tương tác trực tiếp*: Mặc dù, các giáo viên đã nỗ lực hết sức để kết hợp đa dạng hoạt động tương tác qua các phần mềm trực tuyến, nhưng không thể phủ nhận được rằng, tất cả chỉ dừng lại ở một không gian ảo với tương tác qua mạng wifi. Những người học chỉ được tương tác về mặt trí tuệ qua các bài học được thiết kế thành các trò chơi tương tác chứ không được trực tiếp tiếp xúc, giao lưu trực tiếp về mặt vật lý [Friedman, 2020]. Chính điều đó cũng tạo nên 1 sự cản trở đối với quá trình học. Người học chủ yếu ngồi trước màn hình máy tính hàng nhiều giờ và thiếu các hoạt động giải tỏa năng lượng và cảm xúc.

4) *Duy trì động lực*: Trong một môi trường xung quanh là gia đình, là phòng ngủ và những vật dụng quen thuộc sẽ ảnh hưởng rất nhiều đến tâm lý người học. Họ đôi khi sẽ chỉ duy trì cảm xúc thân quen, thiếu sự động lực để đạt được mục tiêu so với việc được trực tiếp tham gia vào lớp học và quan sát thấy sự cố gắng của bạn bè. Có những người học không có hứng thú với các trò chơi ứng dụng và chỉ đơn giản xem các ứng dụng đó như một sự giải trí đơn thuần thì việc duy trì động lực thực sự là thách thức đối với cả người dạy và học.

3.4. Một số đề xuất

Thứ nhất, Thay đổi tư duy giáo dục: Nhìn toàn cảnh, không chỉ người học mà chính những người dạy cũng đang phải chịu những gánh nặng đè nén trên vai họ khi các lớp học truyền thống chuyển dần sang hình thức trực tuyến. Họ bị đặt trong hoàn cảnh chưa chuẩn bị trước và thiếu những sự hỗ trợ cụ thể phù hợp. Mọi giáo trình cho đến tài liệu dạy học gần như phải thay đổi hoàn toàn để thích nghi với điều kiện giảng dạy mới. Tất cả những hệ thống bài kiểm tra không phù hợp với giảng dạy và kiểm tra đánh giá online [Learning Online: Problems and Solutions, 2020]. Chính bối cảnh cấp bách như vậy yêu cầu một sự thay đổi tư duy trong giáo dục hiện nay. Thay vì chỉ chia sẻ các tài liệu và yêu cầu tính tự học của người học. Hoặc áp những bài kiểm tra trước đây lên hệ thống thì bản thân người dạy cần có những sự thay đổi cần thiết như thiết kế lại các bài giảng và có những sơ đồ tư duy hướng dẫn cách học trực tuyến phù hợp với người học.

Thứ hai, Nghiên cứu kỹ lưỡng công nghệ trước khi áp dụng: Công nghệ là điều kiện tiên quyết trong bối cảnh hiện nay nhưng công nghệ chỉ nên đóng vai trò hỗ trợ giảng dạy, là công cụ phục vụ giảng dạy thay vì lạm dụng nó. Bản thân giáo viên nên có những sự chuẩn bị kỹ lưỡng về các phần ứng dụng hoặc nền tảng công nghệ. Trước khi cho học sinh thực hành các bài giảng online, bản thân các giáo viên nên tự mình trải nghiệm trước để hiểu được cách vận hành trôi chảy tránh mất thời gian và cũng để hiểu được cảm nhận của sinh viên, người học khi tham gia vào đó. Trong mỗi bài giảng, người dạy nên xác định khía cạnh nào có thể áp dụng công nghệ, trò chơi trực tuyến để tạo tính cạnh tranh, tương tác với người học mà vẫn đảm bảo tính phù hợp, liên quan (Relevance). Đặc biệt không nên thay đổi quá nhiều công nghệ trong một buổi học với các cách đăng nhập, sử dụng khác nhau để dẫn đến sự khó hiểu với người học. Ngoài ra, mỗi trò chơi sẽ có nhiều phiên bản khác nhau (template) vì vậy, người dạy hãy tận dụng tối ưu các nguồn tài nguyên này để tiết kiệm thời gian mà vẫn hiệu quả. Nên lựa chọn những phần ứng dụng có tính tương tác và cạnh tranh cao vì bản thân người học sẽ dễ bị lôi cuốn hơn.

Thứ ba, Quan tâm nhu cầu và mong muốn của người học: Mọi sự thành công của một tiết học không phải ở độ cao siêu hay lí thuyết trịn chu, mà nằm ở sự hài lòng cũng như sự đáp ứng mong mỏi của người học. Chính vì vậy, người dạy nên có những sự thay đổi dựa theo những phản hồi của người học. Có rất nhiều ứng dụng online có thể cho phép người dạy thu thập ý kiến của người học như: Jamboard, Google form. Thông qua những bản khảo sát trong quá trình dạy và học, người dạy có thể tìm ra những điểm mạnh và yếu trong các bài giảng của chính mình và đổi mới, cải thiện cho phù hợp với mong muốn, như câu và thực lực của đối tượng học sinh.

4. Kết luận

Xã hội và cuộc sống đang dần thay đổi một cách chóng mặt so với trước đây đã từng. Giáo dục cũng cần những sự đổi mới để thích nghi, tồn tại và phát triển. Nếu mỗi cá nhân cố hữu với những cách dạy, học, làm cũ thì dần sẽ trở nên lỗi thời và không theo kịp đà phát triển của nhân loại. Tuy nhiên, để những sự phát triển ấy không gây ra sự choáng ngợp thì mỗi nhà giáo dục nên có những sự tìm hiểu về các phương pháp mới, những công nghệ mới và quan trọng hơn cả là nhu cầu của người học, để từ đó ứng dụng một cách phù hợp vào bối cảnh giảng dạy của chính mình. Công nghệ sẽ thực sự trở thành một công cụ hữu hiệu khi chính những người dạy quan tâm, đổi mới và dám áp dụng vào thực tế.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Esposito, N., (2005), *A short and simple definition of what a videogame is*. Available from <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>.
2. Keller, J. M. (1983), Motivational design of instruction. In C.M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: An overview of their current status*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, Publisher.
3. Liu, E.Z.F. and P.-K. Chen, (2013), *The effect of game-based learning on students' learning performance in science learning—a case of conveyance go*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 103: 1044-1051. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.430>.
4. Lin, K.-C., Wei, Y. C., & C.Hung, J. (2012), *The Effects of Online Interactive Games on High School Students' Achievement and Motivation in History Learning*. IGI Global. <https://www.igi-global.com/article/effects-online-interactive-games-high/73937>
5. Munn, N.L., Fernald, D.L. and Fernal, P.S. (1969), *Introduction to Psychology*. Houghton Mifflin Co., Boston
7. Friedman, J. (2020), *Tackle Challenges of Online Classes Due to COVID-19*. US News. <https://www.usnews.com/education/best-colleges/articles/how-to-overcome-challenges-of-online-classes-due-to-coronavirus>
8. *Learning Online: Problems and Solutions*. (2020). UNICEF. <https://www.unicef.org/northmacedonia/stories/learning-online-problems-and-solutions>

The efficiency of online applications in fostering learners' motivation and interests

Abstract: When COVID-19 pandemic is happening extremely seriously in all over the world, every single aspect of life is significantly impacted. Education is not an exception. Almost all schools or educational institutions have been closed down with the aim of preventing the spread of this terrible pandemic. Therefore, learning and teaching processes have undergone so many modifications. With the expectation not to interrupt knowledge-broadening road of students, many schools make an essential decision in which students can study online. Hence, educators are suggested to reform their programs and propose novel approaches. So many online applications are applied to foster students' motivation and interests.

Key words: COVID-19; learning and teaching online process; enthusiasm; studying motivation; interaction.