

<https://doi.org/10.52449/1857-4114.2020.35-1.08>

CZU: 371.3:004

PROIECTAREA PREDĂRII ȘI ÎNVĂȚĂRII ON-LINE ÎN CONTEXTUL EDUCAȚIEI DIGITALE

Sîrghi Serghei¹

Sîrghi Angela²

¹Universitatea de Stat de Educație Fizică și Sport, Republica Moldova

²Institutul de Formare Continuă, Chișinău, Republica Moldova

Rezumat. *Trăim în secolul XXI, secolul noilor tehnologii. Tehnologiile informaționale și de comunicare (TIC) au avut un impact enorm și pozitiv asupra modului în care educația a evoluat și a devenit mult mai accesibilă pentru toată lumea. În aceste condiții educația nu mai poate continua să funcționeze prin metode vechi bazate pe sistemul de lecții de clasă, unde profesorul se află în fața studenților și prezintă materialul ce urmează să fie învățat. Pentru îmbunătățirea procesului de predare și învățare se cer metode noi bazate pe TIC.*

În articol este prezentată importanța utilizării învățării on-line în contextul educației digitale pentru dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și competențelor în procesul educațional contemporan. În acest sens, atenția se concentrează asupra conceptelor de bază ale învățării la distanță și ale învățării mixte, fiind propuse un model de planificare a activităților de predare – învățare on-line și recomandări pentru cadrul didactic.

Cuvinte-cheie: *învățare on-line, platforme educaționale, aplicații digitale, predare, învățare, evaluare, competențe.*

Introducere

Secolul al XXI-lea este secolul digitalizării și tehnologiile informaționale schimbă toate sectoarele, inclusiv educația. În prezent, suntem martori ai mai multor abordări ale procesului de învățământ atât în țară, cât și peste hotare, menționându-se importanța și necesitatea satisfacerii cerințelor populației pentru o educație accesibilă și calitativă, prin integrarea realizărilor științifico-tehnice. Reforma sferei științifice și stimularea activității inovatoare ca surse-cheie de creștere economică stabilă, sunt direct asociate cu introducerea TIC (învățământul la distanță sau educație la distanță) în procesul academic. Ca urmare a implementării TIC în procesul educațional, se atestă un număr foarte mare de resurse digitale, care sunt foarte utili și care contribuie la sporirea performanței procesului de învățare și predare. În acest context, rolul

profesorului se schimbă rapid. Profesorii din secolul al XXI-lea trebuie să inspire și să îndrume studenții, să sporească opțiunile de angajare a absolvenților, să dezvolte cetățeni digitali și să promoveze abilitățile „umane” [7].

Concepte de bază: învățare la distanță, învățare mixtă

Educația la distanță nu este o practică apărută recent. Istoria educației la distanță datează din anii 1800. În vremurile anterioare, corespondența dintre student și profesor avea loc prin poștă. În zilele noastre, Internetul mondial a revoluționat educația la distanță prin diverse instrumente și platforme de comunicare și învățare on-line. *Învățarea la distanță* înseamnă predare și învățare planificate și organizate în cadrul cărora studenții sunt separați de profesori sau facilitatori în timp și spațiu. Prin urmare,

educația la distanță nu include sesiuni față în față [8].

În prezent, termenii „învățare mixtă” și „învățare hibridă” sunt adesea folosiți de cercetători și practicieni. În literatura de specialitate, *învățarea mixtă* este descrisă ca învățarea ce include toate tipurile de educație, ce conțin unele aspecte ale învățării față-în-față și învățarea on-line [3].

Termenul de învățare mixtă este, de asemenea, utilizat pentru a descrie combinarea diferitelor metode de instruire, abordări pedagogice sau tehnologii, deși acestea nu corespund în întregime definiției de învățare mixtă. Astfel, învățarea mixtă se caracterizează prin faptul că include atât învățarea on-line, cât și elemente față-în-față.

Combinarea învățării față-în-față cu învățarea on-line în cadrul învățării mixte

Sesiunile față-în-față (F2F) și învățarea on-line pot fi combinate în diverse moduri. Prezentăm câteva exemple, ce includ implicații didactice:

1. Sesiunea F2F are loc în mijlocul cursului, învățarea on-line se aplică la începutul cursului

ca element de pregătire și activități complexe în sesiunile față-în-față și după, pentru consolidare.

2. Sesiunea F2F se organizează la începutul cursului cu scopul de a explica sarcinile complexe și de a oferi indicațiile necesare referitor la învățarea în mediul on-line.

3. Sesiunea F2F se organizează la sfârșitul cursului pentru primirea și oferirea feedback-ului, prezentarea rezultatelor și reflecție.

4. O sesiune F2F are loc la începutul cursului pentru a explica sarcina și a oferi indicațiile necesare, a doua sesiune F2F se realizează la mijlocul cursului având scop formativ, oferind feedback la sarcina realizată.

5. Prima sesiune F2F se desfășoară la începutul cursului cu scopul de a explica sarcinile, iar a doua sesiune F2F are loc la finele cursului, în timpul examenului.

6. Prima sesiune F2F se organizează în mijlocul cursului pentru a lucra asupra unei sarcini complexe, a doua sesiune F2F are loc la final pentru examen, feedback și reflecție.

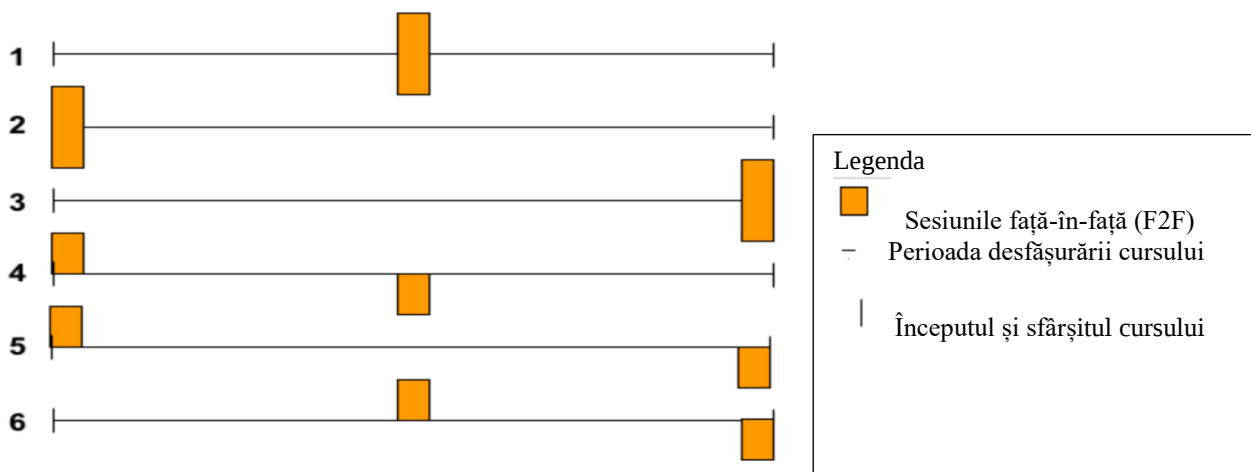


Fig. 1. Combinarea ședinței față – în - față (F2F) și a învățării on-line (după Baumgartner, 2019)

5 pași de învățare și predare on-line

Pentru ca învățarea on-line să fie de succes, este necesar ca participanții să fie sprijiniți printr-un proces de dezvoltare structurat. Modelul „cinci pași” (*Modelul de învățare on-*

line Gilly Salmon) reprezintă suportul pentru un program structurat și dinamic de e-activități, oferind ajutor esențial și dezvoltare participanților la fiecare etapă, pe măsură ce

devin mai experimentați în învățarea on-line [5].

În cadrul învățării on-line, pe lângă cursul de bază, studenții trebuie să învețe și modul tehnic de utilizare a sistemului e-learning. Prin urmare, este important să se ofere un model de e-learning în care participantul să poată explora foarte repede sistemul și, de asemenea, să învețe cum să comunice on-line.

Pasul 1: Accesul și motivația

E - activitățile trebuie să se concentreze pe furnizarea motivației explicite și stabilirea ritmului individual, să fie concepute cu atenție pentru a permite participanților acces la platforma de învățare on-line, în timp ce participă la sarcini relevante și autentice. Este recomandabil de început sesiunea on-line cu activități ce contribuie la crearea comunității de învățare.

Pasul 2: Socializarea

La această etapă, E-activitățile trebuie să se concentreze pe faptul de a permite participanților să relaționeze și să colaboreze unii cu alții asupra sarcinilor primite. E-activitățile se corelează cu activitățile tradiționale disciplinei, deoarece aceasta oferă contextul important pentru învățare și facilitează construirea cunoștințelor ulterioare.

Pasul 3: Învățarea/cercetarea

E-activitățile sunt focusate pe conținut, informația se transmite reciproc, se explică, se clarifică și se oferă feedback. Participanții învață să comunice și să-și coordoneze

activitățile pentru atingerea obiectivelor stabilite. La această etapă se recomandă tehnicile de lucru în grup.

Pasul 4: Construirea cunoștințelor

La această etapă, studenții sunt familiarizați cu lucrul on-line și ar trebui să fie apti să-și gestioneze timpul și să colaboreze reciproc. Se recomandă evitarea specificării exacte a sarcinilor, oferind participanților posibilitatea de a-și expune punctul de vedere propriu, argumentând și oferind exemple din contexte reale.

Pasul 5: Dezvoltarea

Creați E-activități pentru evaluarea cunoștințelor formate, oferind participanților posibilitatea de a demonstra capacitatea de a lucra cu conținutul și de a-și argumenta ideile proprii. Încurajați conștientizarea metacognitivă prin răspunsul la întrebări de genul: „Cum ați ajuns la aceste concluzii?”, „Ce este mai bine și de ce?” [6].

Pentru a implementa cu succes învățarea on-line în contextul învățării mixte, este important să ținem cont de obiectivele stabilite și finalitățile așteptate. Proiectarea cursului se bazează pe rezultatele învățării, care includ atât activități de învățare și predare, cât și metode de evaluare. Tot odată, ținem cont de faptul că activitățile de învățare duc la o evaluare formativă și sumativă, oferind studenților feedback și evaluare [4]. Astfel activitățile de predare, învățare și evaluare trebuie să fie aliniate conform schemei:



Fig. 2. Consecutivitatea activităților învățare/predare/evaluare on-line

Competențe digitale de bază pentru învățarea on-line

Înainte de a începe predarea conținutului disciplinar și activitățile de învățare, este important să ne convingem că studenții dețin competențe digitale de bază pentru învățarea on-line. De exemplu:

- Identificarea și găsirea informației în cadrul învățării on-line;
- Utilizarea instrumentelor digitale pentru a interacționa cu profesorii;
- Folosirea platformelor on-line și a instrumentelor digitale pentru activitățile individuale de învățare;
- Folosirea instrumentelor digitale pentru a comunica și a lucra într-un grup on-line;
- Capacitatea de a stabili relații semnificative într-o comunitate de învățare on-line.

Alegerea instrumentelor digitale și a platformelor educaționale

Implementarea cursului on-line necesită a alege corectă și potrivită a instrumentelor digitale și a platformelor educaționale. Pentru a identifica care instrument digital sau platformă educațională se potrivește cel mai bine pentru realizarea obiectivelor educaționale, se recomandă de urmat 3 pași pentru reflecție și evaluare:

Pasul 1: Finalitățile învățării – alegerea stilului de învățare și predare

Este important de evidențiat la ce stil de învățare și predare se referă finalitățile învățării.

Pasul 2: Activități adecvate de învățare și evaluare

Este important de examinat atent activitățile de învățare și evaluare planificate, pentru a obține rezultate „reale”, și nu doar cuvinte.

Pasul 3: Alegerea instrumentelor și platformelor digitale

În ziua de azi putem observa o abundență de resurse digitale, ce pot fi activ folosite în procesul de instruire și formare atât în sala de clasă cât și on-line:

- *Instrumente digitale:* aplicații, programe software pentru activități sau sarcini

specifice, așa ca crearea de exerciții interactive, teste și evaluări, conținut video, site-uri (de exemplu, Padlet, Google Forms, Kahoot, Quizizz, Zoom, Mentimetru etc.).

- *Platforme educaționale:* sistemele de gestionare a procesului de învățare (LMS) (Moodle, MOOCs, Adobe Connect), platformele de colaborare (Google classroom, Canvas, Socrative), e - Portfolio (Mahara, Seesaw), rețele sociale (Facebook, Odnoklassniki, Twitter, Instagram etc.) includ un set destul de larg de funcții.

O alternativă sunt platformele și instrumentele digitale folosite de instituția dvs de învățământ ca parte de bază a infrastructurii instituționale de e - Learning, iar ca supliment pentru activitățile de învățare și predare on-line pot servi instrumente digitale on-line oferite gratuit [1, 2].

Totodată, trebuie să ținem cont de **3 componente de bază ale fiecărei infrastructuri e - Learning:**

- ✓ *Software:* programele și aplicațiile pe care le folosim, instrumente și platforme digitale (de ex. Moodle, Kahoot, Facebook, Padlet etc.)

- ✓ *Hardware:* dispozitivele de care avem nevoie pentru a utiliza soft-ul, de ex. un laptop, o cameră web, o tabletă, căști, un smartphone etc. La acest capitol este important de stabilit ce dispozitive folosesc studenții implicați în cursul de învățare on-line pentru a evita anumite probleme și disconfort. Astfel, proiectăm activitățile de predare-învățare fiind siguri că toți pot participa la curs.

- ✓ *Accesul la Internet:* predarea și învățarea on-line depinde în mare măsură de calitatea și accesul la Internet, atât în cazul studenților, cât și al profesorilor.

Pentru implementarea cu succes a învățării on-line se propun următoarele **recomandări pentru cadrul didactic:**

1. Decideți cum veți organiza și veți conduce învățarea la distanță;
2. Planificați-vă din timp activitățile;
3. Determinați modul în care veți comunica cu studenții;

4. Începeți crearea de sarcini de învățare sau fișe de studiu;
5. Luați în considerare provocările cu care Vă puteți confrunța;
6. Încercați să evitați greșelile;
7. Decideți ce programe digitale veți folosi;
8. Organizați întâlniri on-line cu studenții;
9. Promovați învățarea transferului de conținut (transdisciplinaritatea);
10. Propuneți activități de autotestare;
11. Monitorizați asimilarea de cunoștințe;
12. Formulați opinii vis-a-vis de interesul, curiozitatea, motivația studenților;
13. Alegeți corect platformele de învățare și instrumentele digitale.

Concluzii

1. Actualmente, învățământul din toată lumea trece printr-un proces de profundă modernizare, în primul rând datorită tendințelor și politicilor de utilizare a mijloacelor informaționale și comunicaționale în pregătirea, desfășurarea orelor și evaluarea cunoștințelor. Aici se înscrie explorarea tuturor oportunităților și posibilităților utilizării computerului și Internetului în formarea deschisă, la distanță, care și la noi, în Republica Moldova, vor trebui valorificate pe

deplin pentru a dezvolta un e - Learning competitiv.

2. Profesorii implicați în predarea prin suportul tehnologiilor au o mare libertate în proiectarea și organizarea procesului de studii, transformându-se în consilieri, îndrumători, parteneri și colaboratori ai studenților în descoperirea adevărului științific, dar și în evaluatori ai performanțelor propriilor studenți.

3. Activitatea de pregătire a profesorului este necesară pentru ca rezultatele să fie eficiente. Astfel, libertatea oferită studentului reprezintă un drum cu două sensuri, deoarece, dacă un student nu este suficient de motivat și nu are o voință adecvată, poate abandona cu ușurință această modalitate de formare.

De asemenea, este deosebit de importantă și o interfață estetică. Prin urmare, trebuie ca activitatea on-line sau cea tehnologizată să fie atractivă și să ofere satisfacții intelectuale, participanții la studii să simtă plăcerea lucrului bine efectuat, dar și satisfacția socializării sau „întâlnirii” și comunicării cu semenii. Este util ca informația să fie variată, sarcinile să aibă diverse aplicații, și interacțiunea cu profesorul să fie adecvată.

Referințe bibliografice:

1. Adăscăliței A. (2007). *Instruirea asistată de calculator*. Iași: Editura Polirom. 205 p.
2. Brut M. (2006). *Instrumente pentru e - learning: ghidul informatic al profesorului modern*. Iași: Editura Polirom. 248 p.
3. Charles R. Graham, Curtis J. Bonk (2006). *The Handbook of Blended Learning*. Global Perspectives, Local Designs, Pfeiffer.
4. Ghirardini B. (2011). *Instructional Designer, E - learning methodologies. A guide for designing and developing e - learning courses*. Rome, FAO.

Resurse digitale

5. <https://www.gillysalmon.com/five-stage-model.html>
6. <https://cyberlearning.ch/2018/10/16/5-stages-by-gilly-salmon/>
7. <http://reports.weforum.org/future-of-jobs-2018/>
8. <https://www.igi-global.com/chapter/from-distance-education-to-open-and-distance-learning/227916>