



Erasmus+ project: Continuing professional development in digital education for VET

Formarea digitală în educația și formarea profesională

Module de predare

2023



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (EFPC):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 1: Competențele profesorului VET

Unitatea 1.1: Înțelegerea conceptului de competență și a competențelor digitale



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabili să:

... să înțeleagă semnificația competenței în și pentru EFP.

...să aplice competențele în domeniu pentru a pregăti și dezvolta în mod eficient cadrele didactice din învățământul profesional și tehnic.

**Rezultatele
învățării**

...să utilizeze conceptul de competență într-o manieră reală.

...identifice competențele de care au nevoie profesorii de învățământ profesional modern.





A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, care colectează sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.



Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți



Prima parte vă permite să vă concentrați asupra subiectului printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și printr-un text scurt și expozitiv.



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Introducere
- Nevoia de cadre didactice calificate în VET
- Semnificația competenței și a aptitudinii
- Diferite definiții ale competenței
- Competențe digitale



Introducere

Accelerarea globalizării, creșterea utilizării tehnologiilor de comunicare și a producției de informații, realizarea și menținerea unei dezvoltări care să depindă de economia globală în secolul XXI, creșterea nivelului de bunăstare, necesitatea evidențierii valorilor culturale impun existența unei forțe de muncă dotate cu noi cunoștințe și abilități, încrezătoare în sine și integratoare față de diferite culturi.

Persoanele cu aceste caracteristici sunt posibile doar prin intermediul sistemelor de educație. În societățile informaționale de astăzi, este necesar să se utilizeze toate tipurile de instrumente care să asigure accesul la informație în mediul didactic și să realizeze utilizarea, producerea și diseminarea informației.

Este esențial să creștem indivizi ai noului secol, dotați cu abilități diferite, care să ofere aceste competențe. Prin urmare, este foarte important să ne concentrăm asupra profesorilor, în special în domeniul educației și formării profesionale.



De ce avem nevoie de cadre didactice calificate în VET ?

EFP ar trebui să fie asigurată de cadre didactice cu înaltă calificare și formatori cu experiență, care sunt susținuți prin dezvoltare profesională inițială și continuă (inclusiv competențe digitale și metode de predare inovatoare) în vederea obținerii unor rezultate de învățare de înaltă calitate.

Ar trebui să se depună eforturi pentru a spori atractivitatea profesiilor de profesor și de formator pentru a asigura un număr suficient de profesori și formatori calificați.

În prezent, activitățile educaționale ale profesorilor depășesc implementarea programelor de studii și dobândesc caracteristici de multifuncționalitate educațională.

Acesta acoperă mai multe competențe, cum ar fi participarea la realizarea obiectivelor strategice în educație; capacitatea de a actualiza conținutul educației profesionale; stabilirea unei comunicări intersectoriale; gestionarea proiectelor educaționale; dezvoltarea de modele integrate de formare profesională bazate pe o combinație de metode tradiționale și tehnologii pedagogice moderne în procesul educațional.



“

Sistemele de EFP trebuie să se adapteze mai bine la mediul socio-economic în evoluție rapidă, să fie mai orientate către cerere și mai deschise în ceea ce privește formele de furnizare, în special prin strategii de internaționalizare, o mai mare experiență de mobilitate transnațională, noi forme de învățare digitală, învățare mixtă, module de recalificare și perfecționare oferite și diversitatea furnizorilor.

Avizul Comitetului consultativ pentru formare profesională, 2018



Cadrele didactice sunt esențiale pentru educația și formarea profesională (VET). Adesea numiți "profesie dublă", profesorii VET au nevoie atât de cunoștințe pedagogice, cât și de cunoștințe tehnice pentru a pregăti tinerii și adulții pentru piața muncii.

În calitate de lideri instituționali în domeniul EFP, aceștia joacă multe roluri importante, de la dezvoltarea și sprijinirea elevilor până la implicarea mai multor părți interesate și îmbunătățirea calității EFP prin alocarea de resurse și furnizarea de îndrumare educațională.



Semnificația competenței și a aptitudinii

Cadrul european de referință al competențelor-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (Uniunea Europeană, 2007) a descris "competența" ca fiind cunoștințele necesare, dar și aptitudinile, atitudinile și capacitatea de a aplica rezultatele învățării în funcție de context (de exemplu, viața profesională) (Cedefop, 2014).



COVET

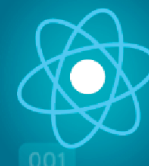
Conceptul de competență este separat, prin diferență paradigmatică, de conceptul de aptitudine, în timp ce competența se referă la potențialul unui individ ca întreg (Mäkinen & Annala, 2010).

Principala diferență între competență și aptitudini este că prima se bazează pe abilitate, în timp ce a doua se referă la comportamentul unui individ. De asemenea, cele două cuvinte diferă și în ceea ce privește modalitățile de obținere a acestora, mijloacele de evaluare, componentele lor etc.

Competența se concentrează pe seturi de aptitudini, inclusiv abilități de conducere, de gestionare a timpului, de comunicare și de relaționare etc.

Aptitudinea este ușor orientată spre calitățile comportamentale ale unui individ, de exemplu, onestitatea, integritatea, disciplina, etc.

Compararea competenței și a aptitudinii



Parametrii de comparație	Aptitudine	Competență
Definiție	Se referă la capacitatea unei persoane de a îndeplini o anumită sarcină.	Acesta se concentrează pe performanța pe care o persoană o demonstrează în îndeplinirea unei anumite sarcini.
Baza	Se bazează pe abilități.	Se bazează pe comportament.
Utilizare	Aptitudinea poate fi folosită atât în situații formale, cât și în cele ocazionale.	Competența este folosită mai ales în jargonul profesional.
Evaluare	Aceasta evaluează standardul de performanță de care dă dovadă o persoană.	Acesta evaluează comportamentul și modul în care standardul a fost atins de către o persoană.
Caracteristici	Caracteristicile sale includ abilități precum comunicarea, conducerea etc. și cunoștințele.	Caracteristicile sale includ atributele comportamentale ale unei persoane, cum ar fi încrederea, determinarea, onestitatea etc.



Competența de predare este un element inerent al unui proces de formare eficient, care aspiră să contribuie la bunăstarea unei anumite țări sau a lumii în sine.

Personajele centrale în procesul educațional sunt profesorii. Succesul formării și al educației depinde de pregătirea, erudiția și calitatea performanțelor acestora.



Competența unui cadru didactic este mai mult decât un set de simple cunoștințe și abilități; ea implică capacitatea de a răspunde unor cerințe complexe prin utilizarea și mobilizarea resurselor psihosociale (inclusiv abilități și atitudini) într-un anumit context.

Competența este esențială pentru ca un educator să urmărească excelența. Profesorii au nevoie de o gamă largă de competențe pentru a face față provocărilor complexe ale lumii de astăzi. Competența digitală este una dintre acestea.



Ce sunt competențele digitale?

În 2006, Parlamentul European și Consiliul (2006) au publicat o recomandare care identifica opt competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții:

- Comunicarea în limba maternă;
- Comunicarea în limbi străine;
- Competența matematică și competențele de bază în știință și tehnologie;
- Competența digitală;
- Învățarea învățării;
- Competențe sociale și civice;
- Antreprenoriat; și Conștientizare și exprimare culturală.

Patru ani mai târziu, valoarea acestei recomandări este recunoscută în Strategia Europa 2020 (Comisia Europeană, 2010b). Recomandarea din 2006 indică deja competența digitală ca fiind o abilitate de bază fundamentală.

Conceptul de competență digitală a apărut concomitent cu dezvoltarea tehnologică și cu recunoașterea de către societate a nevoii de noi competențe.

Dezvoltarea tehnologiilor permite și creează în mod constant noi activități și obiective și, prin urmare, importanța competenței digitale se schimbă în mod constant și trebuie să fie privită întotdeauna în raport cu tehnologia actuală și cu aplicarea acesteia.



“

Competența digitală presupune utilizarea încrezătoare și critică a tehnologiei societății informaționale (TSI) în muncă, în timpul liber și în comunicare. Aceasta se bazează pe competențe de bază în domeniul TIC: utilizarea calculatoarelor pentru a prelua, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații, precum și pentru a comunica și a participa la rețele de colaborare prin intermediul internetului."

Parlamentul European și Consiliul, 2006

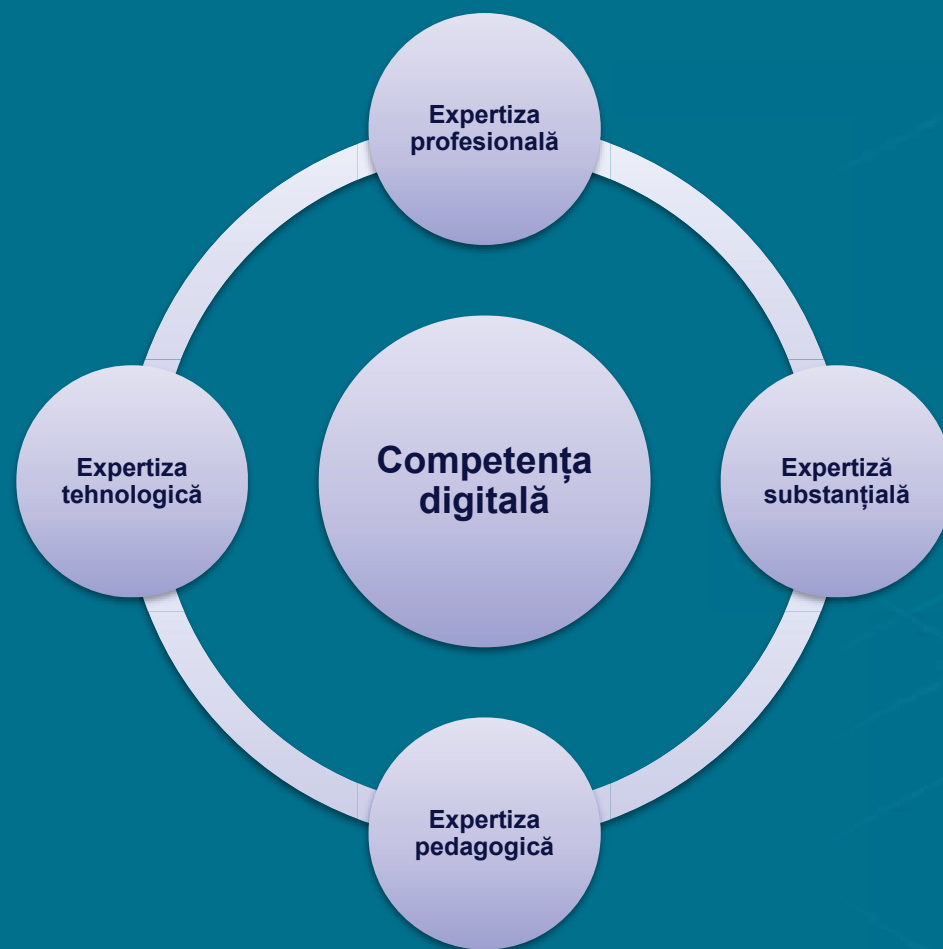


COVET

Aspecte legate de competențele digitale și VET

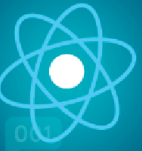
Peisajul predării și învățării în VET este în schimbare, la fel ca și competențele de care are nevoie piața muncii, ceea ce întărește necesitatea ca profesorii VET să fie la curent cu noile abordări pedagogice și tehnologii din sălile de clasă și să se țină la curent cu realitățile de la locul de muncă. De exemplu, cererea tot mai mare de competențe de bază, digitale și transversale pe piața forței de muncă înseamnă că profesorii VET trebuie să se echipeze cu aceste competențe și să le predea elevilor lor.

Pe scurt, paradigma de învățare se schimbă din ce în ce mai mult sub influența tehnologiilor informației și comunicațiilor (TIC). Problema modului de utilizare adecvată a TIC în practica didactică rămâne o provocare pentru cadrele didactice existente, dar și o provocare pentru viitorii profesioniști a căror dezvoltare profesională începe la universitate. O educație digitală adecvată se află în centrul formării profesionale și al învățării pe tot parcursul vieții. Competențele digitale sunt un element esențial al Cadrului european de referință al competențelor și una dintre cele opt competențe necesare pentru a îmbunătăți dezvoltarea personală, cetățenia activă, incluziunea socială și capacitatea de inserție profesională (Tsankov și Damyanov, 2019).



Competența profesorilor profesioniști în pedagogia digitală este văzută ca o combinație de expertiză profesională, substanțială, pedagogică și tehnologică (Attwell, & Gerrard, 2019).

Aspecte legate de competențele digitale și VET



Întrucât profesiile didactice se confruntă cu cerințe în schimbare rapidă, educatorii au nevoie de un set de competențe din ce în ce mai larg și mai sofisticat decât până acum. În special omniprezența dispozitivelor digitale și datoria de a-i ajuta pe elevi să devină competenți din punct de vedere digital le impune educatorilor să își dezvolte propria competență digitală (Punie, 2017).



Știați că?

☁️ Digitalizarea, automatizarea, tranziția către o economie cu emisii reduse de dioxid de carbon și pandemia COVID-19 au un impact major asupra competențelor necesare pe piața forței de muncă și, prin urmare, și asupra competențelor care trebuie formate prin EFP.

☁️ Dezvoltarea competențelor digitale ar trebui privită ca o continuare de la competențele instrumentale către competențe mai productive, comunicative, critice și strategice.

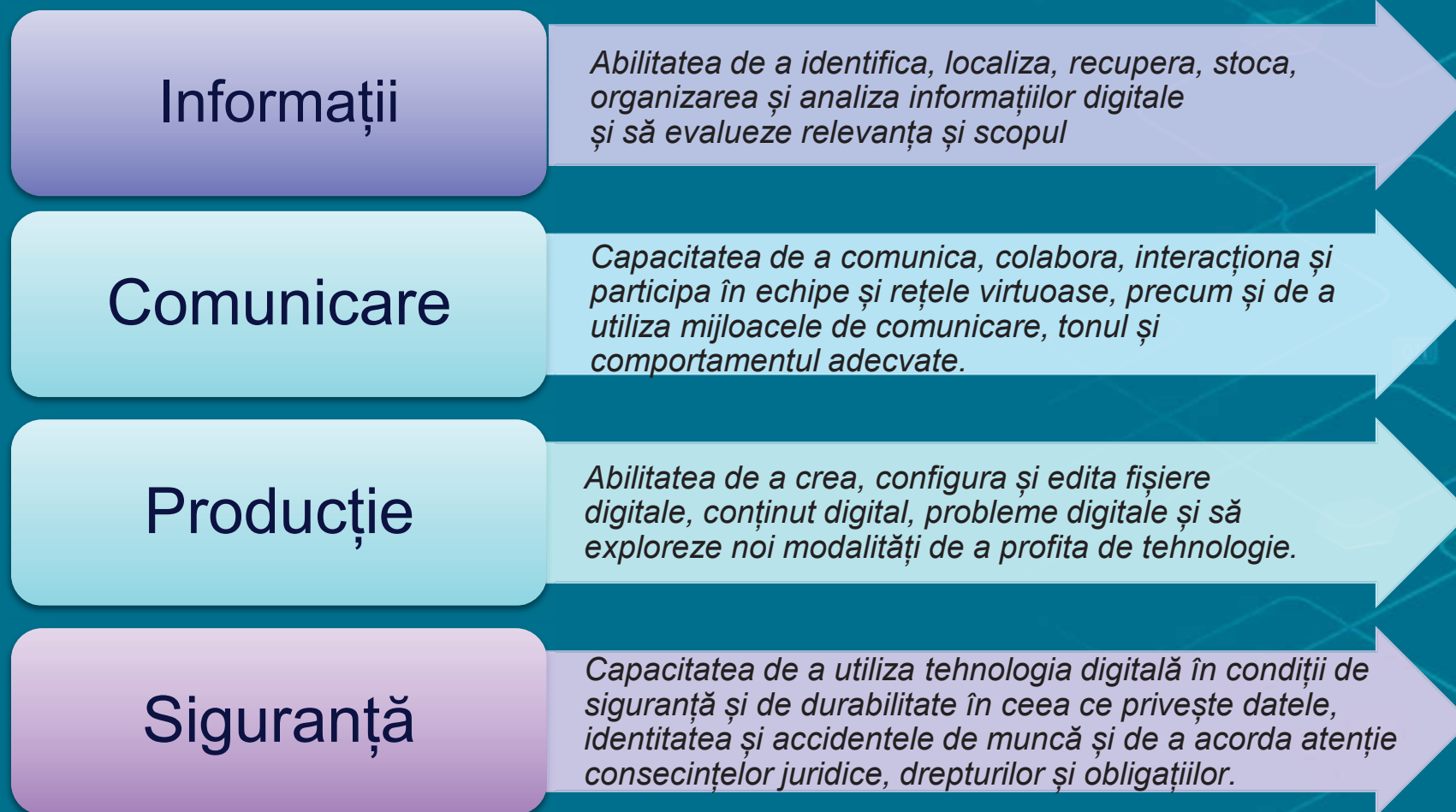
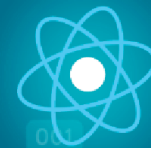


COVET

☁️ Întrucât programele de EFP trebuie să evolueze pentru a se adapta la nevoile de competențe în schimbare, profesorii de EFP trebuie nu numai să își actualizeze cunoștințele și practicile, ci și să exploateze noi abordări ale predării, cum ar fi utilizarea realității virtuale/augmentate (VR/AR). Acest proces a fost accelerat de pandemia COVID-19, care a reorientat parțial VET către învățarea la distanță pentru a asigura continuitatea formării.

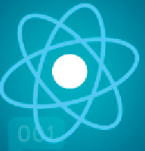
☁️ Consumul ridicat de tehnologie ca atare nu ar trebui să fie considerat o dovadă de competență digitală (Van Deursen, 2010).

Competența digitală are patru domenii principale



Sursa: Skov, 2016.

Competența digitală include mai multe domenii de învățare pentru profesorii VET



Cunoștințe

Cunoștințele productive includ cunoașterea noilor tehnologii și a modului în care acestea pot sprijini în mod util un proces de flux de lucru existent.

Cunoștințele de comunicare includ teorii privind efectele media sau cunoașterea unei serii de instrumente de colaborare digitală.

Cunoștințele informative includ cunoașterea motoarelor de căutare relevante, a soluțiilor de autoservire, a posibilităților de stocare și a strategiilor de evaluare a validității informațiilor.

Abilități

Abilitățile productive sunt, de exemplu, capacitatea de a utiliza o varietate de aplicații pentru a crea sau edita materiale multimedia de diferite tipuri.

Abilitățile de comunicare sunt, de exemplu, utilizarea metodologiilor, strategiilor și aplicațiilor pentru a rezolva sarcini de comunicare.

Abilitățile de informare sunt, de exemplu, utilizarea logărilor, găsirea surselor pentru o temă sau convertirea unui fișier într-un alt format.

Atitudini

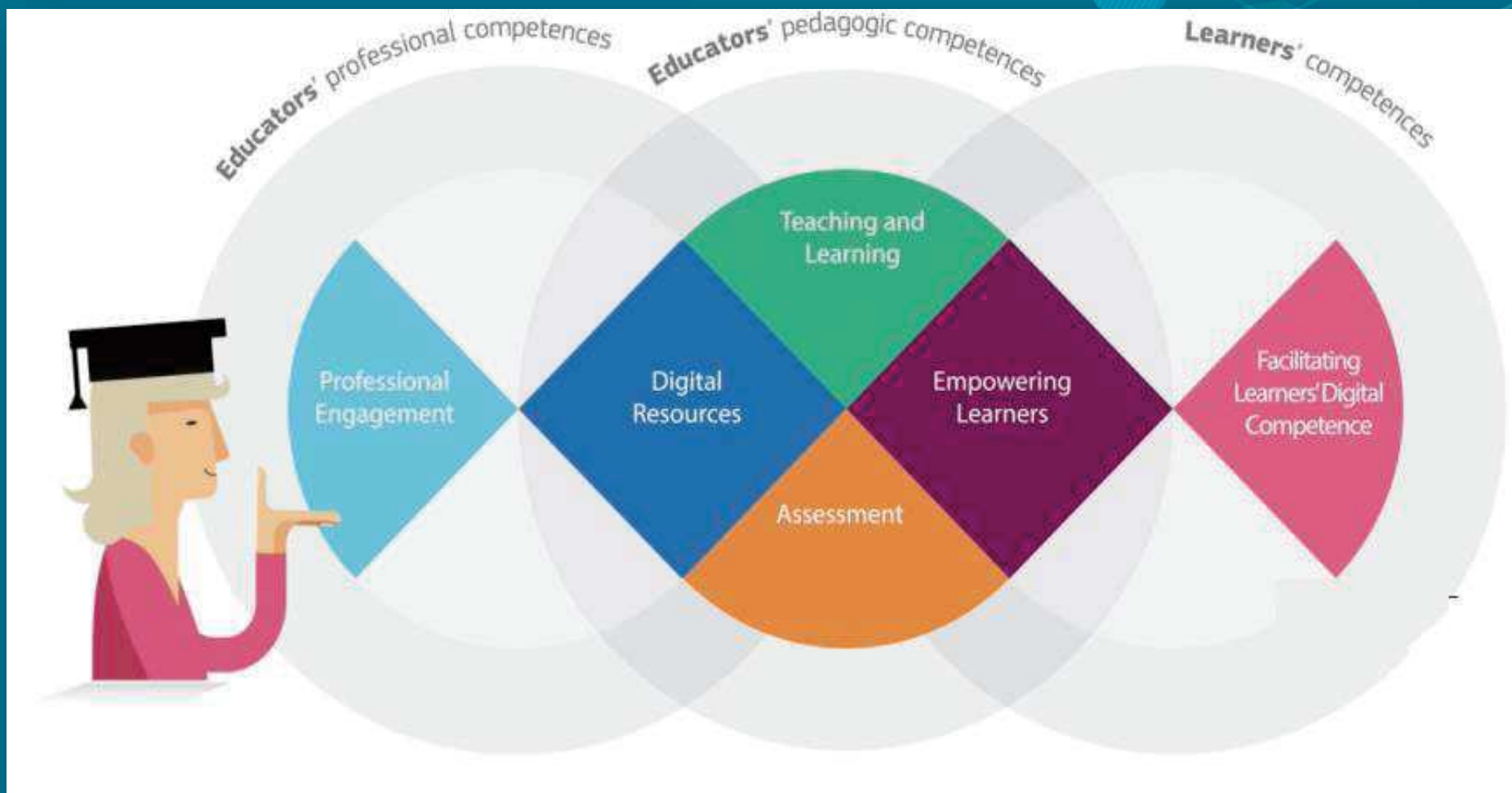
Atitudinile față de producția digitală pot include considerații etice în legătură cu ceea ce ar trebui produs și împărtășit.

Atitudinile față de comunicare pot fi, dacă găsiți valoare și sens în discuțiile cu ceilalți prin intermediul mass-media. Sau, dacă ești foarte atent la formulări pentru a nu fi înțeles greșit de către destinatar.

Atitudinea față de informație poate fi o poziție proactivă, analitică sau critică în ceea ce privește găsirea și stocarea informațiilor digitale.

Sursa: Skov, 2016.

Competența digitală a educatorilor (DigCompEdu)



Competența digitală a educatorilor (DigCompEdu)

Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor (DigCompEdu) este un cadru științific solid care descrie ce înseamnă pentru educatori să fie competenți din punct de vedere digital. Acesta oferă un cadru general de referință pentru a sprijini dezvoltarea competențelor digitale specifice educatorilor în Europa (Redecker, 2017).

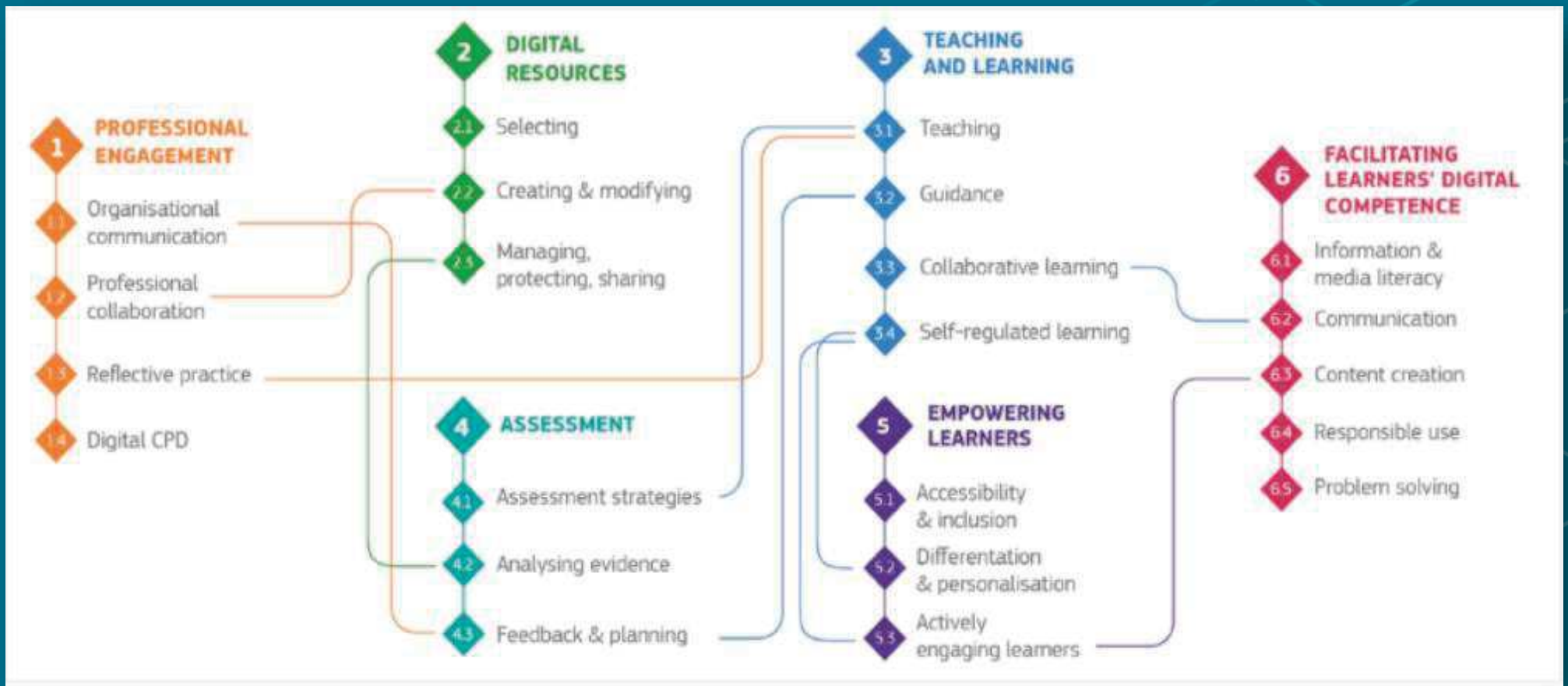
DigCompEdu se adresează educatorilor de la toate nivelurile de educație, de la educația timpurie la învățământul superior și pentru adulți, inclusiv învățământul și formarea generală și profesională, educația pentru nevoi speciale și contexte de învățare non-formală (Redecker, 2017).



COVET

[Urmăriți acest scurt material
audiovizual.](#)

DigCompEdu este un model de competență digitală cu 6 domenii de competență diferențiate, așa cum este indicat în figura de mai jos. Fiecare domeniu are o serie de competențe pe care "profesorii trebuie să le dețină pentru a promova strategii de învățare eficiente, incluzive și inovatoare, folosind instrumente digitale" (Redecker y Punie, 2017, p. 4).



Surse interesante



Întrucât programele de EFP trebuie să evolueze pentru a se adapta la nevoile de competențe în schimbare, profesorii de EFP trebuie nu numai să își actualizeze cunoștințele și practicile, ci și să exploateze noi abordări ale predării, cum ar fi utilizarea realității virtuale/augmentate (VR/AR). [Citiți acest raport pentru mai multe detalii.](#)



Ce pot face învățarea bazată pe proiecte și "20% din timp" pentru clasa dumneavoastră? Esther Wojcicki este o jurnalistă americană, autoare, educatoare și vicepreședinte al consiliului de administrație al Creative Commons. În acest interviu, ea își împărtășește opiniile despre revoluția digitală în sala de clasă. Interviul este subtitrat în 23 de limbi. [Revoluția digitală în sala de clasă - Education Talks](#)



VET-TEDD este un proiect finanțat de Erasmus Plus care oferă resurse gratuite și accesibile care sprijină dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor din învățământul profesional. [Acest scurt videoclip explică proiectul și rezultatele sale.](#)



Referințe

- Attwell, G., & Gerrard, A. (2019). Formarea și dezvoltarea profesională a cadrelor didactice în utilizarea tehnologiilor digitale în educația și formarea profesională. În B. E. Stalder & C. Nägele (Eds.), Trends in vocational education and training research, Vol. II. Proceedings of the European Conference on Educational Research (ECER), Vocational Education and Training Network (VETNET) (pp. 38-44). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3371247>.
- Punie, Y. (2017). editor(i), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu , EUR 28775 RO, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Luxemburg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print),978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print),10.2760/159770 (online), JRC107466.
- Redecker, C. (2017). Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor: DigCompEdu. Punie, Y. (ed.). EUR 28775 RO. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Luxemburg, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466
- Skov A. (2016). Ce este competența digitală? Center for Digital Dannelsen. Publicat online în martie 2016, disponibil la <https://digital-competence.eu/dc/front/what-is-digital-competence/>
- Tsankov, N., & Damyanov, I. (2019). Competența digitală a viitorilor profesori: Autoevaluarea în contextul dezvoltării lor. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(12).

Testați-vă

Întrebarea 1:

"EFP ar trebui să fie asigurată de cadre didactice cu înaltă calificare și formatori cu experiență, care sunt susținuți prin dezvoltare profesională inițială și continuă (inclusiv competențe digitale și metode de predare inovatoare) în vederea obținerii unor rezultate de învățare de înaltă calitate."

a. Adevărat

b. Fals

Întrebarea 2:

"Competența și Competența sunt exact aceleași concepte."

a. Adevărat

b. Fals

Testați-vă

Întrebarea 3:

"..... se referă la capacitatea unui individ de a îndeplini o anumită sarcină."

"

a. **Competență**

b. Competența

Întrebarea 4:

"Evaluează comportamentul și modul în care standardul a fost atins de către o persoană."

a. Competență

b. **Competența**

Testați-vă

Întrebarea 5:

"Competența didactică este un element inerent unui proces de formare eficient, care aspiră să contribuie la bunăstarea unei anumite țări sau a lumii."

a. Adevărat

b. Fals

Întrebarea 6:

"Figurile centrale în procesul educațional sunt instrumentele online"

a. Adevărat

b. Fals

Testați-vă

Întrebarea 7:

"Profesorii au nevoie de o gamă largă de competențe pentru a face față provocărilor complexe ale lumii de astăzi. Competența digitală este una dintre ele."

a. Adevărat

b. Fals

Întrebarea 8:

"Conceptul de competență digitală a apărut concomitent cu reevaluarea agriculturii și pe măsură ce societatea a recunoscut nevoia de noi competențe."

a. Adevărat

b. Fals

Testați-vă

Întrebarea 9:

"Competența profesorilor profesioniști în pedagogia digitală este văzută ca o combinație de expertiză profesională, substanțială, pedagogică și tehnologică "

a. Adevărat

b. Fals

Întrebarea 10:

"Întrucât programele de educație și formare profesională trebuie să evolueze pentru a se adapta la nevoile de calificare în schimbare, profesorii de educație și formare profesională trebuie să își actualizeze cunoștințele și practicile."

a. Adevărat

b. Fals

Rezumat - principalele concluzii

- EFP ar trebui să fie asigurată de cadre didactice cu înaltă calificare și formatori cu experiență
- În prezent, activitățile educaționale ale profesorilor depășesc implementarea programelor de studii și dobândesc caracteristici de multifuncționalitate educațională.
- Profesorii VET au nevoie atât de cunoștințe pedagogice, cât și de cunoștințe industriale pentru a pregăti tinerii și adulții pentru piața muncii.
- Principala diferență între competență și aptitudini este că prima se bazează pe abilitate, în timp ce a doua se referă la comportamentul unui individ.
- Competența unui cadru didactic este mai mult decât simple cunoștințe și abilități; ea implică capacitatea de a răspunde unor cerințe complexe prin utilizarea și mobilizarea resurselor psihosociale (inclusiv abilități și atitudini) într-un anumit context.



Dezvoltarea profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltarea profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de modele de lecții online
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>



Erasmus+⁰¹⁰

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională¹⁰⁰

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 1: Competențele profesorului VET Unitatea 1.2: Definirea rolului de facilitator



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (CPD):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 1: Competențele profesorului VET

Unitatea 1.2: Definirea rolului de facilitator



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabili să:

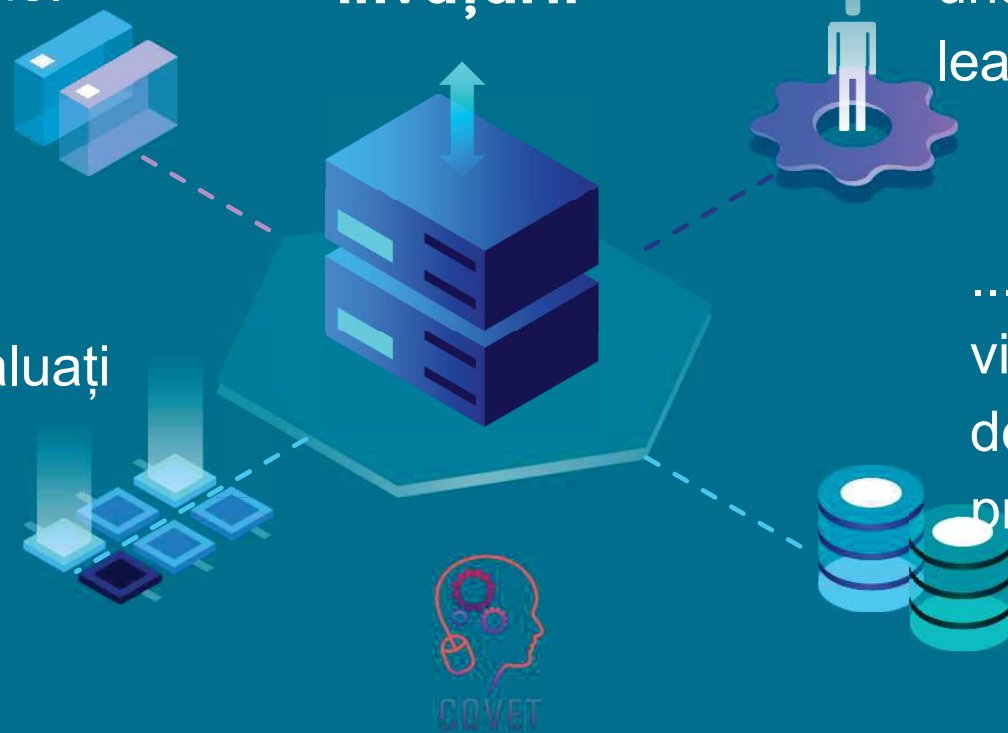
... înțeleagă sarcinile și competențele unui instructor de curs online.

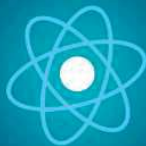
...utilizeze și să organizeze facilitarea unui curs de e-learning.

Rezultatele învățării

...știe cum să vă evaluați propriile abilități de facilitare.

...aplice și să vizualizeze date despre propriul progres.





A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, care colectează sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.



Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte vă permite să vă concentrați asupra subiectului printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și printr-un text scurt și expozitiv.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

Scopul acestei unități este de a permite participanților să își organizeze propria activitate ca furnizori profesioniști de cursuri e-learning și să își dezvolte capacitatea de a-și evalua propriile competențe. Este, de asemenea, unitatea în care se face o sinteză a cursului.

Această unitate se adresează:

- responsabilitățile și competențele unui facilitator de cursuri online;
- rolul facilitatorului în învățarea online;
- organizarea și facilitarea unui curs de e-learning;
- evaluarea propriilor abilități de facilitare ale profesorilor;
- să vizualizeze date despre progresul propriu al profesorilor.



Introducere

Odată cu evoluția științei și a tehnologiei, tehnologia face parte integrantă din viața fiecăruia. În consecință, utilizarea eficientă a tehnologiilor digitale a devenit un parametru important printre competențele pe care ar trebui să le posede generațiile viitoare. Cu toate acestea, dobândirea acestei competențe de către generațiile viitoare este posibilă doar dacă și profesorii sunt competenți. În acest context, în primul rând, este extrem de important să se îmbunătățească situația cadrelor didactice în ceea ce privește competența digitală.

Problema modului de utilizare adecvată a TIC în practica didactică rămâne o provocare - o provocare pentru cadrele didactice existente, dar și o provocare pentru viitorii profesioniști a căror dezvoltare profesională începe la universitate (Tsankov și Damyanov, 2019).

O educație digitală adecvată se află în centrul formării profesionale și al învățării pe tot parcursul vieții. Competențele digitale sunt un element esențial al Cadrului european de referință al competențelor și una dintre cele opt competențe necesare pentru a îmbunătăți dezvoltarea personală, cetățenia activă, incluziunea socială și capacitatea de inserție profesională.





Includerea tehnologiilor digitale în educație

Fără includerea tehnologiilor digitale în educație, școala nu reușește creditul instituțiilor de învățământ moderne, unul dintre motivele pentru utilizarea tehnologiilor digitale în educație.

Fără tehnologiile digitale, elevii nu pot fi pregătiți pentru educație și aplicații ulterioare în societatea cunoașterii și în industria 4.0.



Competențele digitale corespund unor competențe-cheie pe tot parcursul vieții și trebuie luate în considerare în domeniul formării profesorilor.

Un profesor VET care are o competență digitală lucrează în mod eficient cu informații și date, utilizând tehnologii moderne de informare și comunicare.

Este orientat în noile tendințe actuale în educație și este capabil să le aplice în practică.



Motivele pentru care profesorii VET trebuie să aibă competențe digitale

- Practici didactice inovatoare, exemple de bune practici, motivație,
- Importanța tehnologiilor digitale pentru activitatea managerială, contribuția schimbării și dezvoltarea școlii,
- Competențe de management - de exemplu, managementul schimbării, managementul cunoștințelor, managementul implementării, managementul timpului



Ce este un facilitator?

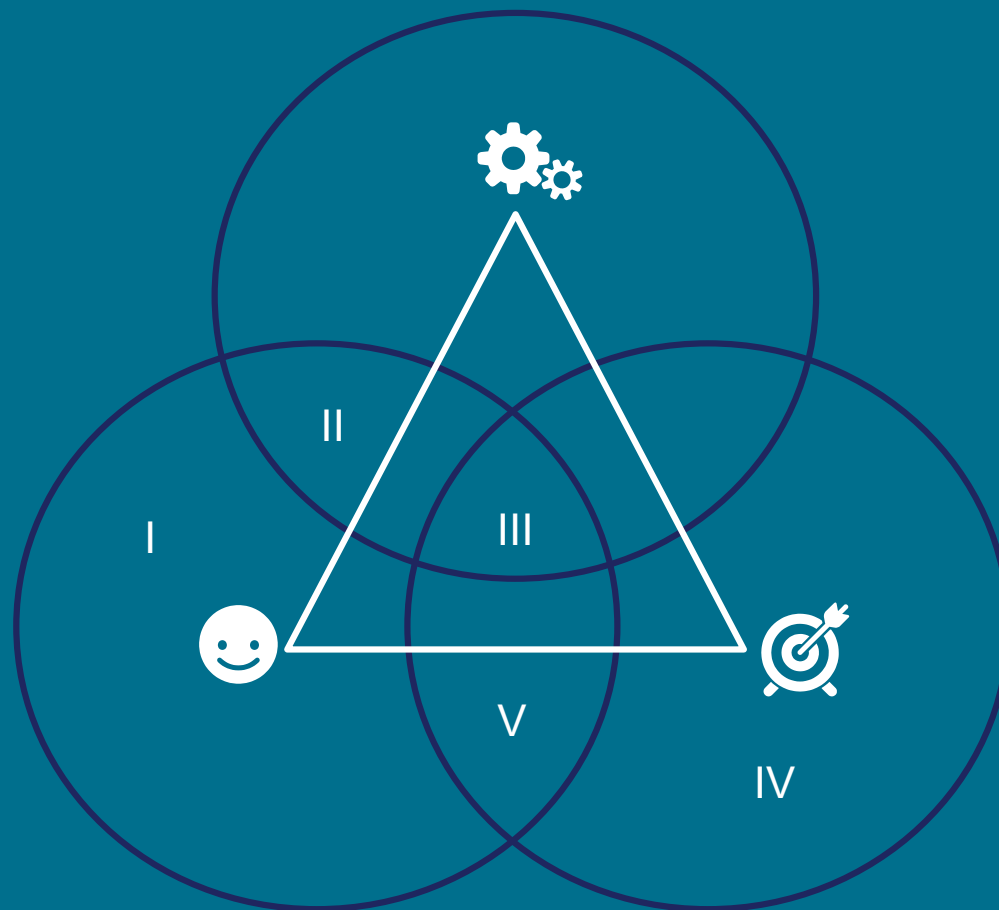
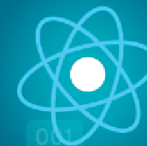
Un facilitator planifică, ghidează și gestionează un eveniment de grup pentru a-și atinge obiectivele.

Pentru a facilita în mod eficient, trebuie să fiți obiectiv și să vă concentrați asupra "procesului grupului". Adică, modalitățile prin care grupurile lucrează împreună pentru a îndeplini sarcini, a lua decizii și a rezolva probleme.

O bună facilitare presupune să fii imparțial și să conduci grupul astfel încât ideile și soluțiile să curgă.



Responsabilitățile unui facilitator de curs online



- I: Pregătirea instrucțiunilor pentru predarea online
- II. Selectarea instrumentelor adecvate
- III. Facilitarea învățării online
- IV: Pregătirea cursanților pentru a învăța online
- V: Efectuarea de evaluări semnificative ale învățării elevilor

(Wang et al, 2019)



COVET



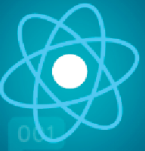
**“Being a
‘connected educator’
can provide you with
on-going inspiration
and support.”**

**Elana Leoni,
Edutopia's Social Media Marketing Manager**

001

011

Responsabilitățile unui facilitator de curs online



Instructorii cursurilor online trebuie să cunoască limbajul educației online. Aceasta este una dintre primele sarcini și competențe didactice necesare pentru a deveni un profesor online mai eficient. Profesorii online ar trebui să fie familiarizați cu toate instrumentele esențiale și cu infrastructurile online, cum ar fi: sistemele de gestionare a învățării și de gestionare a conținutului.

De asemenea, ar trebui să aveți o înțelegere clară a utilizărilor fiecărui sistem pentru a sprijini proiectarea și furnizarea cursurilor online. De exemplu, profesorii ar trebui să știe cum să utilizeze metoda de notare în cadrul programului de curs online. În plus, profesorii online ar trebui să aibă suficientă ușurință în gestionarea conținutului pentru a reverifica sau modifica cursurile pentru a răspunde metodelor și nevoilor de învățare ale studenților.

Sursa: [Johnacademy](#)



Responsabilitățile facilitatorului de curs online

Înțelegeți termenii educației online

Revizuirea și pregătirea documentelor de curs în CMS

Utilizați eficient instrumentele CMS pentru a facilita obiectul cursului

Proiectați și livrați cursul în conformitate cu standardele corespunzătoare de design și conținut online

Utilizarea tehnologiei pentru a sprijini proiectarea curriculumului

Actualizarea documentelor de curs pentru a menține acuratețea

Încorporarea resurselor Internet în documentele de curs

Comunicați un ton online adecvat în timpul predării cursului

Promovarea discuțiilor între elevi și implicarea elevilor în colaborare

Oferiți feedback adecvat și în timp util studenților

Participați și fiți prezenți la un curs online

Furnizarea materialelor de curs studenților în timp util

Urmăriți participarea studenților la cursul online

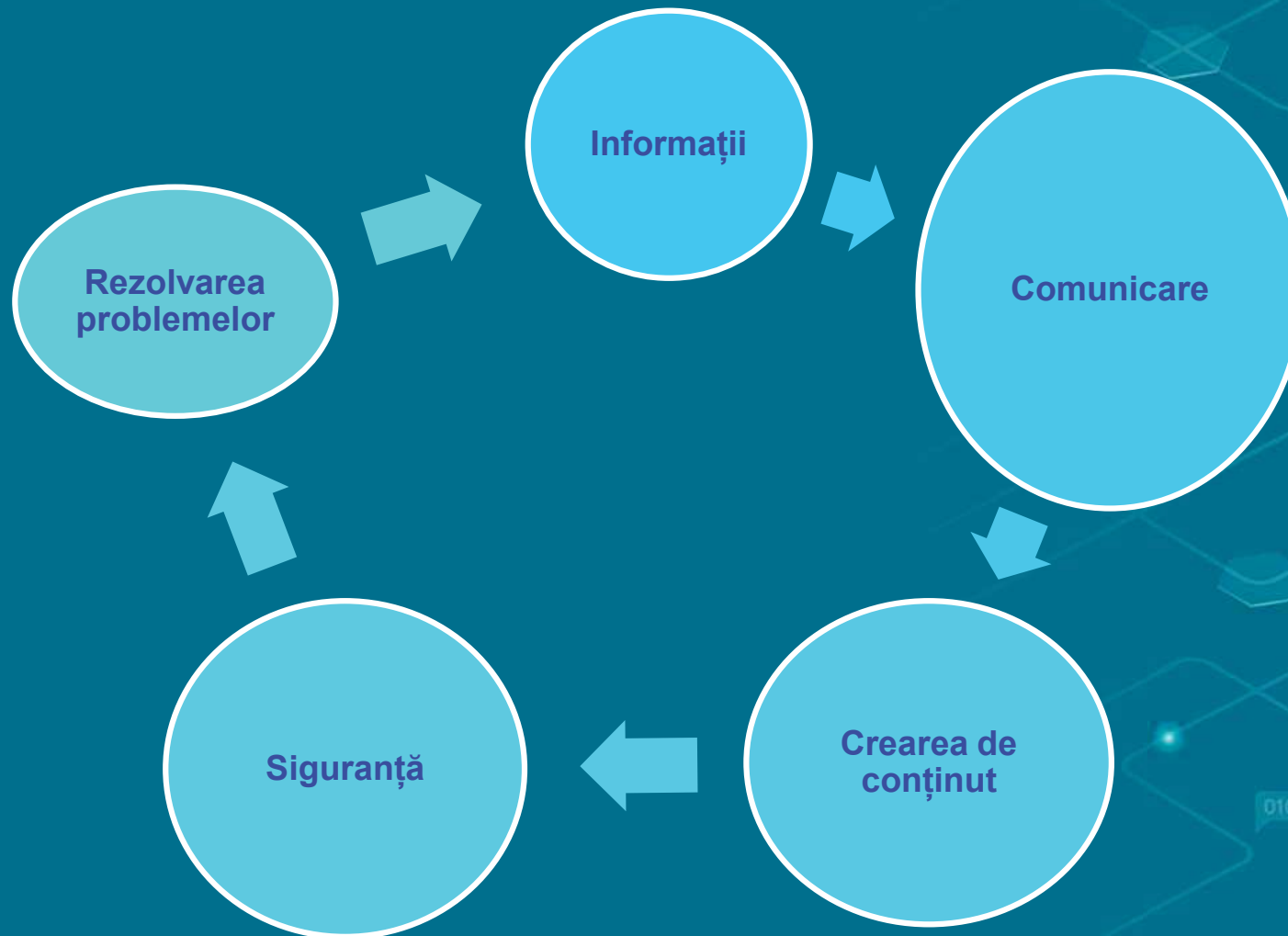
Urmăriți asistența tehnică de bază a studenților

Surse interesante

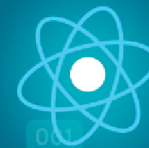
În calitate de profesor, ori de câte ori acționați online, trebuie să vă cunoașteți clar responsabilitățile! Citiți asta pentru mai multe detalii....



Competențele unui facilitator de cursuri online



Competențele unui instructor de curs online



- Primul se referă la "**Informații**". Acest domeniu se referă la identificarea, navigarea, căutarea, filtrarea, evaluarea, stocarea și recuperarea informațiilor.
- Al doilea se referă la "**comunicare**". Acest domeniu se referă la interacțiunea cu tehnologiile, la schimbul de informații și conținut prin intermediul tehnologiilor digitale, la implicarea cetățenească, la colaborare și împuternicire în utilizarea tehnologiilor și a mediilor digitale.
- Cea de-a treia dimensiune se referă la "**Crearea de conținut**". Acest domeniu se referă la dezvoltarea, integrarea și reelaborarea conținutului. În plus, se referă la drepturile de autor și la licențe.
- Cea de-a patra dimensiune se referă la "**siguranță**". Acest domeniu se referă la protecția dispozitivelor, a conținutului, a datelor personale și a vieții private în mediile digitale. Protejarea sănătății fizice și psihologice și conștientizarea tehnologiilor digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială. Să fie conștienți de impactul tehnologiilor digitale și de utilizarea acestora asupra mediului.
- A cincea și ultima dimensiune se referă la "**Rezolvarea problemelor**". Acest domeniu se referă la inovare, creație, rezolvarea problemelor și utilizarea instrumentelor digitale. Mai mult, acest domeniu încearcă să identifice și să rezolve probleme sau probleme conceptuale prin mijloace tehnologice, să îmbunătățească și să inoveze cu ajutorul TIC, să participe în mod activ la producția digitală și multimedia colaborativă.



“

"Tehnologia este doar un instrument. Pentru a-i face pe copii să lucreze împreună și pentru a-i motiva, profesorul este cel mai important."

- Bill Gates



Patru roluri diferite de facilitator

Pedagogic

- Asigurați-vă că solicitarea este relevantă pentru conținutul cursului dumneavoastră
- Faceți ca prompterul să fie actual, cum ar fi o știre recentă.
- Adăugați o întorsătură, cum ar fi o controversă sau o considerație etică
- Oferiți cursanților posibilitatea de a alege, permițându-le să aleagă din mai multe stiluri de prompturi

Social

- Modelați (și lăudați) comportamentul pe care îl căutați.
- Aveți grijă cu umorul (în special cu sarcasmul).
- Păzește-te de frică.
- Folosiți prezentări.

Managerial

- Fii responsabil
- Fii răbdător
- Fii clar
- Anticipați timpul de pregătire

Tehnic

- Acordarea de timp pentru a învăța instrumentul
- Oferiți elevilor posibilitatea de a alege
- Planificați un instrument de backup
- Îndrumați elevii să ajute

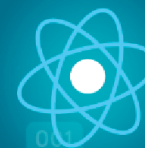


Surse interesante

Noțiunea de interacțiune este esențială atât pentru conceptele de învățare față în față, cât și pentru cea online. În cadrul învățării pot fi facilitate trei tipuri de interacțiune: studenții pot interacționa cu conținutul, pot interacționa cu instructorul și pot interacționa între ei. Bineînțeles, aceste trei evenimente nu au loc independent. Ele necesită sprijinul și facilitarea instructorului. Noțiunea de interacțiune este fundamentală pentru cadrul educațional cunoscut sub numele de Comunitate de cercetare, care pune învățarea ca scop central și promovează încurajarea prezenței sociale, a prezenței didactice și a prezenței cognitive.

[Urmăriți acest webinar pentru mai multe informații.](#)

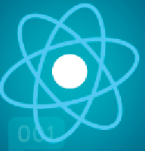
Organizarea și facilitarea unui curs de e-learning



FAO (2021) afirmă că e-learning este utilizarea dispozitivelor electronice și a tehnologiilor internetului pentru a oferi o varietate de soluții care să permită învățarea și să îmbunătățească performanța. E-learning poate ajunge la un public țintă larg, inclusiv la cursanți care sunt :

- dispersate din punct de vedere geografic,
- cu timp și/sau resurse limitate pentru a călători;
- sunt ocupați cu angajamente profesionale sau familiale, care nu le permit să participe la cursuri la anumite date și cu un program fix;
- lucrători contingenți, cum ar fi consultanții, profesioniștii care lucrează cu fracțiuni de normă, contractanții independenți;
- situate în zone de conflict și post-conflict și/sau a căror mobilitate este limitată din motive de securitate;
- sunt împiedicați să participe la ședințele de clasă din cauza convingerilor culturale sau religioase;
- care se confruntă cu dificultăți de comunicare în timp real (de exemplu, cei care învață o limbă străină).





Cum să facilitați eficient un curs online

Pentru a facilita bine un eveniment, facilitatorul trebuie să înțeleagă mai întâi rezultatul dorit de grup, precum și contextul și contextul reuniunii sau al evenimentului. Odată ce obiectivul grupului este clar, facilitatorul poate apoi structura evenimentul și selecta cele mai bune instrumente pentru a atinge rezultatul.

În literatura de specialitate, există o strategie în cinci etape pentru a facilita un curs online în mod eficient. Acești pași sunt prezentați în continuare și acești pași nu sunt limitați, ci necesari pentru principalii beneficiari.



Pasul 1 - Planificarea structurii

O discuție deschisă, bine facilitată, ar putea fi cea mai simplă opțiune pentru grup. Dar dacă facilitatorul are un grup mare, este posibil să aibă nevoie de un proces structurat pentru a-i face pe toți să participe, să genereze idei și să acopere o varietate de subiecte.

Luați în considerare înființarea unor grupuri mai mici de "break-out" (în cadrul unui eveniment sau prin intermediul aplicațiilor de întâlniri virtuale) pentru ca oamenii să se simtă mai confortabil să contribuie cu idei. De asemenea, acordați participanților timp în ordinea de zi pentru a se gândi la punctele pe care doresc să le ridice. Facilitatorul poate programa o sesiune de brainstorming pentru a face să curgă ideile.



COVET



Indiferent dacă planificați o întâlnire simplă sau un eveniment de amploare, nu uitați niciodată de rezultat și de modul în care ajutați grupul să îl atingă. Dacă evenimentul se întinde pe zile și subiecte diferite, fiți clar cu privire la rezultatul dorit pentru fiecare dintre ele și la modul în care contribuie la obiectivul general.



Pasul 2 - Creați o agendă

O agendă solidă se concentrează pe rezultate și lasă evenimentul să curgă. Atunci când o planificați, luați în considerare următoarele:

- În ce ordine veți prezenta subiectele?
- Cum se vor cunoaște participanții între ei? Pot fi de ajutor activitățile de spargere a gheții în persoană și în mediul virtual.
- Cum vor înțelege ei obiectivele? Numărătoarea Borda modificată este utilă pentru prioritizarea problemelor în vederea obținerii unui consens.
- Dacă evenimentul se desfășoară în sesiuni separate, cât timp veți aloca fiecăreia dintre ele?
- Vor fi prezenți toți participanții la fiecare sesiune? La fel ca și grupurile de lucru, procedura Charette poate ajuta grupurile mari să facă brainstorming în mod eficient.

Cum se vor transfera rezultatele unei sesiuni în următoarea?

Cum veți încheia evenimentul în ansamblu?



Informații și materiale. Ce trebuie să știe participanții înainte sau la eveniment? Cum și când veți furniza aceste informații?

Aranjamente în cameră sau online. Ce configurație va încuraja cel mai bine participarea? Aveți nevoie de săli separate sau de un spațiu de întâlnire virtual?

Tech. Este salvată prezentarea dvs. offline în caz de probleme cu WiFi? Sau trebuie să le oferiți participanților acces la tablă albă virtuală?



Pasul 3 - Ghidarea și controlul evenimentului

Odată stabilite ordinea de zi și procesul de lucru al grupului, este timpul să vă gândiți la modul în care facilitatorul va ghida și controla procedurile. Aceste sfaturi și sugestii vă vor fi de ajutor:

- **Stabiliți regulile de bază:** acestea ar putea include respectarea contribuției fiecăruia, lăsarea unei singure persoane să vorbească pe rând și evitarea comentariilor denigratoare.
- **Pregătiți scena:** Prezentați obiectivele și ordinea de zi. Asigurați-vă că toată lumea își înțelege rolul și ce urmărește grupul să realizeze.
- **Faceți ca lucrurile să curgă,** lăsați pe toată lumea să se prezinte sau folosiți un exercițiu de spargere a gheții pentru a începe ședința într-un mod pozitiv.
- **Ascultați, implicați-vă și includeți:** rămâneți atenți, ascultați în mod activ și rămâneți interesați și implicați.



Fiți flexibili și echilibrați nevoia de participare cu nevoia de a menține funcționarea eficientă a lucrurilor. Dacă o discuție nu ajunge la o concluzie firească, este posibil să fie nevoie să parcați subiectele, să adunați mai multe informații și să programați timp pentru a aborda punctele restante.

Etapa 4 - Înregistrare și acțiune

Responsabilitățile unui facilitator constau în înregistrarea rezultatelor, în reunirea acestora, în împărtășirea lor și în asigurarea faptului că sunt puse în aplicare.

Cheia succesului înregistrării cu succes a rezultatelor unui eveniment este de a stabili clar ce va fi înregistrat, cum și de către cine.

Așadar, asigurați-vă că participanții aud, văd și înțeleg informațiile prezentate. Țineți o evidență exactă a ceea ce se întâmplă. Dacă aveți îndoieli, înregistrați mai întâi și rezumați mai târziu. Atunci când luați notițe, încercați să folosiți cuvinte pe care le alege grupul.

Înregistrați toate deciziile și acțiunile. Este posibil ca facilitatorul să dorească să recruteze un observator pentru ca acesta să se poată concentra asupra grupului. Este o idee bună să faceți fotografii ale notelor de brainstorming sau să folosiți aplicații de tablă albă colaborativă.



Nu uitați să păstrați oamenii concentrați și să mergeți înainte. Dacă aveți îndoieli, cereți clarificări înainte ca discuția să meargă mai departe. Și înregistrați responsabilitatea și angajamentul fiecăruia față de acțiune. După eveniment, urmăriți pentru a vă asigura că acțiunile convenite au progresat.





Pasul 5 - Reflectați și perfecționați-vă

După facilitarea unui curs online, reflectați asupra propriei performanțe a facilitatorului și gândiți-vă cum ar putea face lucrurile mai bine data viitoare. Iată câteva instrumente și tehnici utile pentru a se îmbunătăți:

- Instrumente de strategie care vă ajută să vă înțelegeți mediul și să vă gândiți la cea mai bună cale de urmat.
- Instrumente de creativitate pentru găsirea de soluții la probleme complexe.
- Tehnici de luare a deciziilor pentru luarea unor decizii dificile.



Este important să începem cu o definiție clară a ceea ce înțelegem prin creativitate, deoarece există două tipuri complet diferite. Primul este creativitatea tehnică, în care oamenii creează noi teorii, tehnologii sau idei. Acesta este tipul de creativitate pe care îl discutăm aici. Cel de-al doilea este creativitatea artistică, care se naște mai mult din îndemânare, tehnică și autoexprimare. Creativitatea artistică depășește sfera de aplicare a acestor articole.



“

A conduce înseamnă a învăța să
fii un facilitator.

- Ashif Shaikh



Surse interesante

Citiți despre cele 6 abilități ale unui facilitator eficient...



Testați-vă

Întrebarea 1:

Care sunt motivele pentru care profesorii VET trebuie să aibă competențe digitale?

- a. *Practici didactice inovatoare, exemple de bune practici, motivație.*
- b. *Importanța tehnologiilor digitale pentru activitatea managerială, aportul schimbării și dezvoltarea școlii.*
- c. *Competențe de management - de exemplu, gestionarea schimbării, gestionarea cunoștințelor, gestionarea implementării, gestionarea timpului*
- d. **Toate sunt adevărate**

Întrebarea 2:

Care dintre promisiunile date nu definește un facilitator?

- a. *Un facilitator planifică, îndrumă și gestionează un eveniment de grup pentru a-și atinge obiectivele.*
- b. *Un facilitator facilitează eficient și trebuie să fie obiectiv și să se concentreze asupra "procesului de grup".*
- c. **Un facilitator trebuie să aibă idei subiective.**
- d. *O bună facilitare presupune să fii imparțial și să conduci grupul astfel încât ideile și soluțiile să curgă.*

Testați-vă

Întrebarea 3:

Care sunt responsabilitățile unui facilitator de curs online?

- a. Pregătirea instrucțiunilor pentru predarea online*
- b. Selectarea instrumentelor adecvate și facilitarea învățării online*
- c. Pregătirea cursanților pentru a învăța online și efectuarea de evaluări semnificative ale învățării studenților*
- d. Toate variantele de mai sus*

Întrebarea 4:

Care dintre competențele date nu este pentru un facilitator de cursuri online?

- a. Rezolvarea problemelor*
- b. Marketing*
- c. Crearea de conținut*
- d. Comunicare*

Testați-vă

Întrebarea 5:

..... se referă la interacțiunea cu tehnologiile, la schimbul de informații și conținuturi prin intermediul tehnologiilor digitale, la implicarea cetățenilor, la colaborare și împuternicirea în utilizarea tehnologiilor și a mediilor digitale.

- a. Rezolvarea problemelor
- b. Siguranță
- c. Crearea de conținut
- d. **Comunicare**

Întrebarea 6:

..... se referă la protecția dispozitivelor, a conținutului, a datelor personale și a vieții private în mediile digitale. Protejarea sănătății fizice și psihologice și conștientizarea tehnologiilor digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială. Să fie conștienți de impactul tehnologiilor digitale și de utilizarea acestora asupra mediului.

- a. Rezolvarea problemelor
- b. **Siguranță**
- c. Crearea de conținut
- d. Comunicare

Testați-vă

Întrebarea 7:

A fi responsabil, răbdător, clar și a anticipa timpul de pregătire este legat de rolurile de facilitator. .

- a. Tehnică*
- b. Social*
- c. Pedagogic*
- d. Managerial*

Întrebarea 8:

"E-learning poate ajunge la un public țintă larg, inclusiv la cursanți care sunt dispersați geografic"

- a. Adevărat*
- b. Fals*

Testați-vă

Întrebarea 9:

"În literatura de specialitate, există o strategie în cinci pași pentru a facilita un curs online în mod eficient."

a. Adevărat

b. Fals

Întrebarea 10:

"E-learning poate ajunge la un public țintă larg, inclusiv la cursanții care se află în zone de conflict și post-conflict și/sau care sunt restricționați în mobilitate din motive de securitate"

a. Adevărat

b. Fals

Testați-vă

Răspundeți la următoarele întrebări:

1. De ce credeți că, în calitate de facilitator, este important să creați o agendă pentru o clasă online?
2. Cum facilitați eficient un curs online?

Rezumat - principalele concluzii

- Fără tehnologiile digitale, elevii nu pot fi pregătiți pentru educație și aplicații ulterioare în societatea cunoașterii.
- Un profesor VET care are o competență digitală lucrează în mod eficient cu informații și date, utilizând tehnologii moderne de informare și comunicare.
- O bună facilitare presupune să fii imparțial și să conduci grupul astfel încât ideile și soluțiile să curgă.
- Noțiunea de interacțiune este esențială atât pentru conceptele de învățare față în față, cât și pentru cea online. În cadrul învățării pot fi facilitate trei tipuri de interacțiuni: studenții pot interacționa cu conținutul, pot interacționa cu instructorul și pot interacționa între ei.



REFERINȚE

FAO. 2021. Metodologii și bune practici de e-learning: Un ghid pentru proiectarea și furnizarea de soluții de e-learning de la Academia FAO elearning, ediția a doua. Roma. <https://doi.org/10.4060/i2516e>
Folosiți o imagine mare.

Wang, Y., Wang, Y., Stein, D., Liu, Q., & Chen, W. (2019). Examinarea competențelor instructorilor online începători chinezi în predarea online pe baza teoriei Activității. *Journal of Computers in Education*, 6(3), 363-384.

15 competențe de predare necesare pentru profesorii online - Learn How to Teach Online Blog 3Noiembrie 2020, accesat prin <https://www.johnacademy.co.uk/teaching-skills-needed/>

<https://www.mindtools.com/am6050u/the-role-of-a-facilitator>

<https://www.mindtools.com/a1bjd74/understanding-creativity>

<https://www.mindtools.com/a5aekl4/what-is-strategy>

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

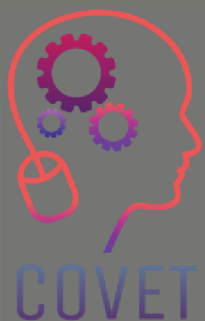
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET Unitatea 2.1: Explorarea mediului E-Learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (EFPC):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET

Unitatea 2.1: Explorarea mediului E-Learning



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabil să:

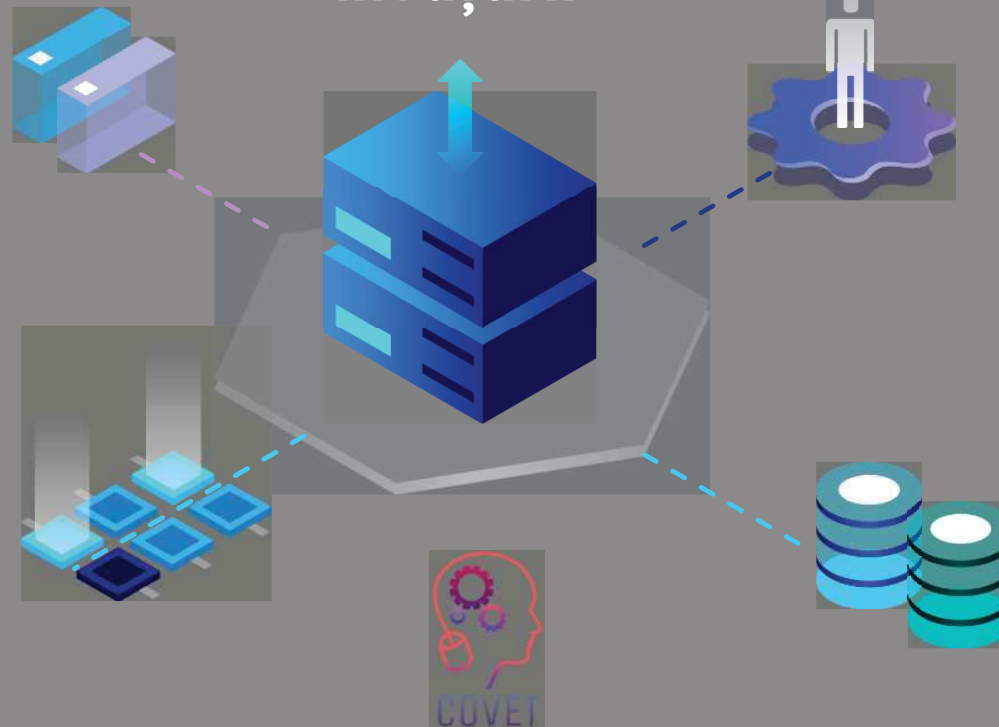
...să înțeleagă ce este e-learning.

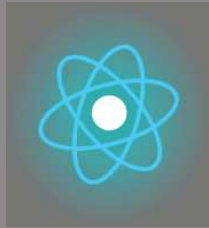
...să exploreze diferite posibilități de e-learning.

Rezultatele învățării

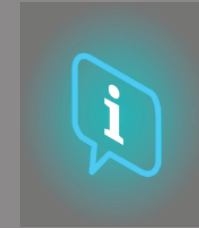
...analizeze diferitele elemente ale cursurilor de e-learning.

...adapteze conținutul furnizat la nevoile personale





A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, culegerea de sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.

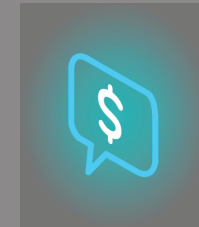


Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte se concentrează pe subiectul central, printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și un scurt text expositiv.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți

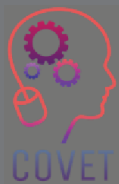


Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Ce este e-learning?
- Diferite elemente ale cursurilor de e-learning.
- Explorați diferitele forme de e-learning pentru a găsi cea mai potrivită variantă pentru mediul dumneavoastră profesional.



Ce este e-learning?

E-learning, cunoscut și sub numele de învățământ la distanță, se referă la utilizarea tehnologiei și a internetului în scopuri de învățare, cu scopul de a îmbunătăți utilizarea resurselor și serviciilor, precum și schimbul și colaborarea la distanță între persoane.

Cultura noastră tinde să fie centrată pe informație. În general, credem că dacă există mai multe informații despre un anumit subiect, lucrurile ar putea merge mai bine. În mod evident, informațiile sunt importante pentru învățare, dar reprezintă doar o parte a procesului de învățare.

Astfel, atunci când vorbim despre e-learning ne referim la o serie de trasee de formare care se bazează pe cunoștințe, dar care implică și interacțiunea dintre participanții la procesul de învățare într-un traseu de instruire mediat de tehnologie. Este o greșală să ne gândim la e-learning ca la o simplă platformă online care conține o serie de informații.



Ce este e-learning?

În ultima vreme, datorită lui Covid 19, am devenit cu toții mai familiarizați cu învățământul la distanță. Cu toții am fost implicați, direct sau nu, într-o experiență de învățământ la distanță.

Tranziția de la urgență la inovare este scurtă și, adesea, din situațiile cele mai dificile se deschid oportunități neexplorate anterior.



Ce este e-learning?

Dar ce este mai exact e-learning și care sunt avantajele utilizării acestei metode de instruire?

Lumea e-learning-ului oferă o mulțime de instrumente pentru învățarea la distanță: Platforme de sisteme de management al învățării (LMS), webinarii, instrumente de evaluare online, managementul formării, instrumente de socializare și schimb de informații între profesori/studenti și studenți/studenti, e-learning mobil și micro e-learning, și chiar realitate virtuală în scopuri de învățare.

E-learning se caracterizează prin absența constrângerilor de timp și de prezență pentru cursanți, tipice cursurilor de formare conduse de profesori.

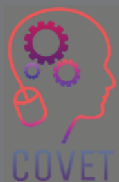
Acest lucru duce la o economie de aproximativ jumătate din timpul dedicat formării, datorită posibilității de a utiliza conținutul în orice moment și din orice loc, atunci când cel care învață are nevoie. În plus, deoarece conținutul este întotdeauna disponibil online, utilizatorul îl poate folosi în mai multe sesiuni de studiu, adaptând timpul necesar pentru învățare.

Ce este e-learning?

Alte puncte în favoarea e-learning-ului sunt:

- Monitorizarea facilitată a formării: LMS colectează toate informațiile de care avem nevoie.
- Actualizare mai imediată a conținutului: dacă doriți să modificați un conținut, tot ce trebuie să faceți este să actualizați cursul cu câteva clicuri. În plus, conținutul este foarte ușor de personalizat.
- Acoperire mai largă: oricine are o conexiune la internet se poate antrena.
- Posibilitatea de personalizare a învățării de către utilizator: Dacă există ceva ce nu înțeleg, pot decide să revăd lecția, să reiau un exercițiu, să aprofundez materialul pe care îl am la dispoziție.

E-learning are, desigur, și dezavantaje, de exemplu, lipsa unei relații fizice cu profesorul și cu ceilalți studenți, ceea ce poate afecta motivația de a învăța.



Diferite tipuri de e-learning

Învățământul gestionat de calculator (CML) funcționează prin intermediul bazelor de date de informații. Aceste baze de date conțin fragmente de informații pe care elevul trebuie să le învețe, împreună cu câteva criterii de evaluare care permit individualizarea sistemului în funcție de preferințele fiecărui elev.

Instruirea asistată de calculator (CAI) este un alt tip de e-learning care utilizează calculatoarele împreună cu predarea tradițională. Acesta utilizează o combinație de multimedia, cum ar fi text, grafică, sunet și video, pentru a îmbunătăți învățarea.

Învățarea sincronă online permite grupurilor de elevi să participe împreună la o activitate de învățare, în același timp, din orice loc din lume.

În cadrul învățării online asincrone, grupurile de elevi studiază independent unul de celălalt, în momente și locații diferite, fără a avea loc o comunicare în timp real.



Diferite tipuri de e-learning

E-Learning adaptiv. Luând în considerare o serie de parametri - cum ar fi performanța, obiectivele, abilitățile, competențele și caracteristicile elevilor - instrumentele de e-learning adaptiv permit ca educația să devină mai individualizată și mai centrată pe elev decât oricând.

E-Learning liniar. Trimiterea de materiale de formare profesională studenților prin intermediul programelor de televiziune și radio sunt exemple clasice de e-learning liniar.

Învățarea online interactivă permite expeditorilor să devină destinatari și viceversa.

Învățarea online individuală se referă la numărul de studenți care participă la realizarea obiectivelor de învățare, mai degrabă decât la faptul că materialul este centrat pe student.

Învățarea colaborativă online. Elevii trebuie să lucreze împreună și să practice munca în echipă pentru a-și atinge obiectivele comune de învățare.

Aflați mai multe la acest [link](#)



“

Trebuie să aducem învățarea la oameni și
nu oamenii la învățare.”

- Elliot Masie



Surse interesante



Învățământul online ar putea schimba mediul academic - pentru totdeauna.
Tyler DeWitt



Lista sistemelor de gestionare a învățării.
Wikipedia



10 cele mai mari dezavantaje ale E-Learning-ului (cu soluții!)



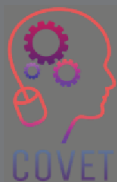
Cum se folosesc companiile de învățare online de pandemie pentru a prelua predarea la clasă.



Cele mai bune tendințe și previziuni eLearning pentru 2022



Stabilirea unui nou standard pentru învățământul superior online



“

“Învățământul online nu este următorul lucru important, ci cel mai important lucru de acum.”

- Donna J. Abernathy



COVET

14

Analizați diferitele elemente ale cursurilor de e-learning;

Crearea unui mediu de învățare online nu înseamnă transformarea conținuturilor în conținuturi digitale și publicarea lor într-un spațiu tehnologic pe internet. Dimpotrivă, este necesar să se proiecteze toate macroelementele care alcătuiesc un mediu de predare-învățare în rețea, ținând cont și de mediile de predare tradiționale, integrându-le în mod eficient și eficace. Apoi, este necesar să se utilizeze instrumente software specifice, adecvate situațiilor didactice ce urmează a fi promovate în rețea, pe sisteme de autor valide, care să susțină standardele e-learning, care să aibă în spate o comunitate de suport și care să fie actualizate în permanență.



Care sunt caracteristicile unui curs de e-learning?

Grup țintă și obiective

Identificați cine urmează cursul, în ce situații va avea nevoie cursantul de conținutul cursului? După curs, ce ar trebui să fie capabil să facă cursantul? Poate cursantul să pună în practică activitățile realizate în timpul cursului? Acest lucru vă va ajuta să creați un conținut care este relevant pentru nevoile cursantului și semnificativ pentru tipurile de decizii cu care se va confrunța în viitor.

Navigare ușoară și imediată

Un curs de eLearning trebuie să aibă o interfață ușoară pentru a ajuta utilizatorii să navigheze confortabil prin conținutul cursului. Ideile și conținutul trebuie să fie aranjate într-un mod logic, dar este important ca pictogramele de navigare să fie bine plasate și vizibile pentru utilizatori. Navigarea trebuie să le permită studenților să își vadă progresul, permițându-le să treacă de la modulele trecute, prezente și viitoare.



CUVET

Care sunt caracteristicile unui curs de e-learning?

Limbaj pozitiv și nu prea formal

De asemenea, este important să se folosească un limbaj de susținere care să ajute participantul să se simtă confortabil în timpul formării și să fie mulțumit de ceea ce învață.

Interactivitate

Interactivitatea este esențială într-un curs de e-learning. Interactivitatea le oferă utilizatorilor posibilitatea de a pune în practică ceea ce au învățat în potențiale scenarii reale de lucru. Acest lucru poate fi realizat prin oferirea de teste sau simulări la intervale regulate pe parcursul cursului. Odată ce activitatea a fost finalizată, este posibil să se evalueze răspunsurile utilizatorilor și să se ofere feedback cu privire la ceea ce a fost făcut. În cazul în care cursantul a luat o decizie greșită, formatorul poate interveni indicând motivul erorii și îndrumându-l pe cursant spre acțiunea corectă.



Care sunt caracteristicile unui curs de e-learning?

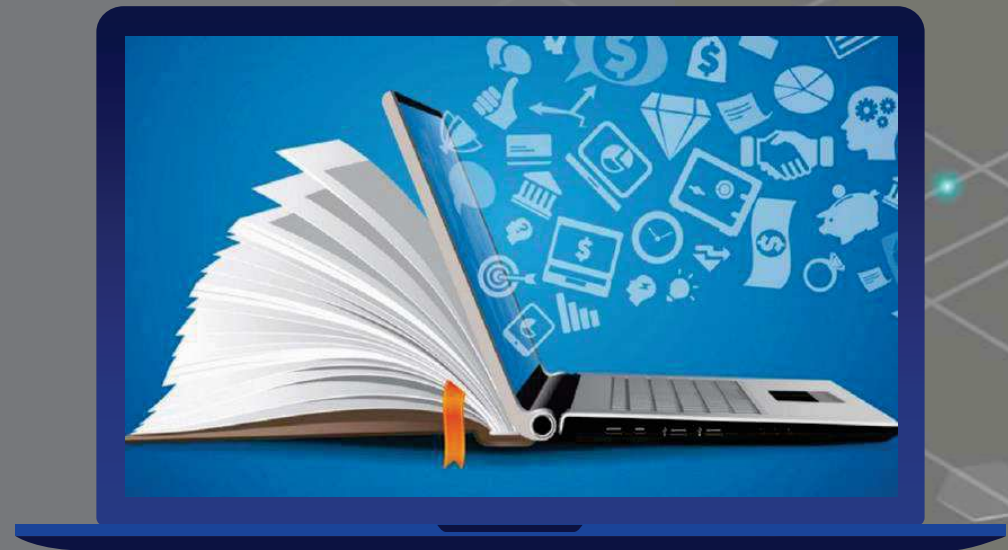


Design

Indiferent cât de bun este conținutul, elevii se vor plictisi și vor deveni dezinteresați dacă designul nu este bun. Un design bun înseamnă utilizarea unor elemente vizuale corecte, cum ar fi imagini, culori și tabele. Folosiți un stil uniform de grafică, fonturi și culori pe tot parcursul.

Urmăriți progresul

Un curs va fi inutil fără a putea urmări progresul cursanților. Un sistem de gestionare a învățării (LMS) vă va ajuta să urmăriți progresul participanților la curs.





În culisele proiectării E-learning: figurile profesionale

Proiectarea cursurilor este o disciplină foarte specifică, instructional design, și este realizată de profesioniști specifici în domeniul E-learning. Aceștia sunt designeri de instruire care lucrează împreună cu experți în domeniu și dezvoltatori de platforme pentru a crea cursuri de instruire ad-hoc. Adesea, cei care creează cursuri de E-learning nu sunt formatori sau profesori.

În realitate, pot exista multe alte figuri profesionale implicate într-un proces de E-learning, în afară de cele deja menționate, de exemplu:

- Managerii de proiect
- Dezvoltatorii de conținut
- Dezvoltatori multimedia
- Experți în experiența utilizatorului
- Operatori Helpdesk

Toți acești profesioniști lucrează împreună pentru a crea cursuri de învățământ la distanță care să fie cât mai atractive și mai stimulante pentru utilizator.

Aflați mai multe la acest [link](#).



“

”Este timpul să faceți un pas înainte și să deveniți pasionați de munca dumneavoastră, să vă angajați să faceți cursuri de eLearning care nu plictisesc oamenii până la lacrimi, ci îi inspiră și îi motivează să învețe o nouă abilitate, să schimbe un anumit comportament sau să își îmbunătățească performanța.”

- Cammy Bean



COVET

20

Surse interesante



Alegerea metodelor
eLearning potrivite:
Factori și elemente



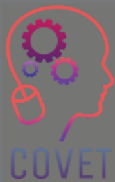
Elementele de bază ale unui curs E-Learning
de la E-learning Heros



Era învățării online | Niema
Moshiri | TEDxUCSD



4 lucruri pe care trebuie să le știți despre
designul instrucțional pentru elearning.
Tim Slade



“

"eLearning nu se "întâmplă" pur și simplu! Necesită o planificare și o implementare atentă."

- Anonim



Explorați diferitele forme de e-learning pentru a găsi cea mai potrivită variantă pentru contextul dumneavoastră profesional.

După cum s-a menționat deja, e-learning nu înseamnă doar oferirea unui curs sau a unui conținut prin intermediul unei platforme de livrare.

Elementul cheie de la care trebuie să începem este conceptul de învățare centrată pe cursant, adică ideea este de a transforma cursanții din simpli "utilizatori" în creatori ai propriului lor parcurs de învățare.

Cursanții trebuie să fie încurajați să gestioneze cursurile în funcție de nevoile lor și să își îmbunătățească propria învățare, respectând diferitele perioade de învățare.

În afară de platformele populare de e-learning, care sunt tendințele spre care se îndreaptă în prezent e-learning-ul?

Să vedem câteva exemple

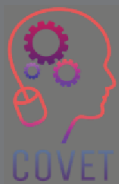
Învățarea mobilă și microînvățarea

Nu trebuie să vă explicăm rolul central pe care dispozitivele mobile l-au jucat în viața noastră în ultimul deceniu. Vorbim despre învățarea mobilă, sau M-Learning. Despre ce este vorba? Mobile Learning este o modalitate de accesare a conținutului de formare prin intermediul dispozitivelor mobile (smartphone-uri sau tablete). Trebuie să putem învăța oriunde, nu doar în cadrul biroului sau al școlii, ci și de acasă, poate de pe canapea, în timpul călătoriilor, în momente "necanionice", puțin câte puțin, atunci când zilele ne permit. Prin urmare, cu aplicația mobilă, utilizatorii nu mai sunt neapărat legați de accesul la internet, ci se pot instrui și offline, fără a pierde posibilitatea de a sincroniza progresul și de a urmări instruirea în LMS, odată ce conexiunea a fost restabilită.



Datorită telefoanelor mobile, formarea poate avea loc în orice context, iar acest lucru este legat de o altă idee care a apărut recent în domeniul e-learning: microînvățarea.

Microînvățarea este o strategie de predare centrată pe cursant, în care conținutul este redus și rezumat în "pastile" pentru a reduce supraîncărcarea cognitivă. Cu ajutorul microînvățării este posibilă concentrarea subiectelor în blocuri tematice și transmiterea acestora sub formă de citate, filme scurte, diagrame, dar și întrebări scurte adresate cursanților pe propriile dispozitive.



COVET



Gamificarea: pentru că prin joc învățăm

Gamificarea este utilizarea mecanismelor de joc în activități care nu sunt jocuri pentru a atrage și a implica publicul. Un exemplu este "Pokemon Go": oamenii și-au "gamificat" plimbările folosind o aplicație pentru a prinde Pokemoni virtuali.

Gamificarea are patru elemente cheie:

- O provocare sau un obiectiv care stabilește ce trebuie să realizeze o persoană pentru a câștiga.
- Obstacole sau impedimente care trebuie depășite pentru a atinge obiectivul.
- Recompense pe care utilizatorii le primesc atunci când depășesc obstacolele și obiectivele.
- Reguli de joc care definesc interacțiunea utilizatorului cu jocul.

Acest concept de a lua esența jocurilor (distracție, joc, creativitate și provocare) și de a o aplica la obiective educaționale, mai degrabă decât la divertisment, face ca obiectivele în sine să fie mai distractive.

Gamificarea nu numai că îmbunătățește implicarea, dar promovează și retenția învățării.



Instrumente de gamificare pentru eLearning

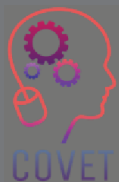
Iată câteva modalități simple de a implementa gamificarea în lecțiile dumneavoastră.

Ecusoane. Pentru a fi considerați "cei mai buni", cursanții vor trebui să câștige cât mai multe insigne în timp ce finalizează diferite activități.

Scoruri și clasamente. Puteți adăuga mai multă valoare insinelor prin acordarea oricărui număr de puncte care pot fi oferite utilizatorului împreună cu insigna. Puteți utiliza aceste puncte pentru a stabili un program de recompense sau clasamente care să creeze o concurență sănătoasă. Clasamentele arată utilizatorii cu cele mai multe puncte pe platformă, facilitând concursurile interne!

Recompense. Pentru a-i stimula și mai mult pe utilizatori să colecteze puncte și insigne, creați recompense care pot fi deblocate după atingerea anumitor obiective.

Concursuri. Pentru a stimula utilizatorii și a-i implica eficient în programele de antrenament, puteți organiza concursuri în cadrul platformei dumneavoastră, de exemplu, prin stabilirea unor obiective care trebuie atinse într-o anumită perioadă de timp.



Topul sistemelor de management al învățării de tip Gamification

Gamificarea îi poate ajuta pe toți să întâmpine managementul schimbării într-un mod atractiv. Industria eLearning a făcut o mulțime de cercetări și teste pentru a identifica cel mai bun software LMS de gamificare care să vă ajute.

Aflați mai multe despre Gamification Learning Management Systems la acest [link](#)





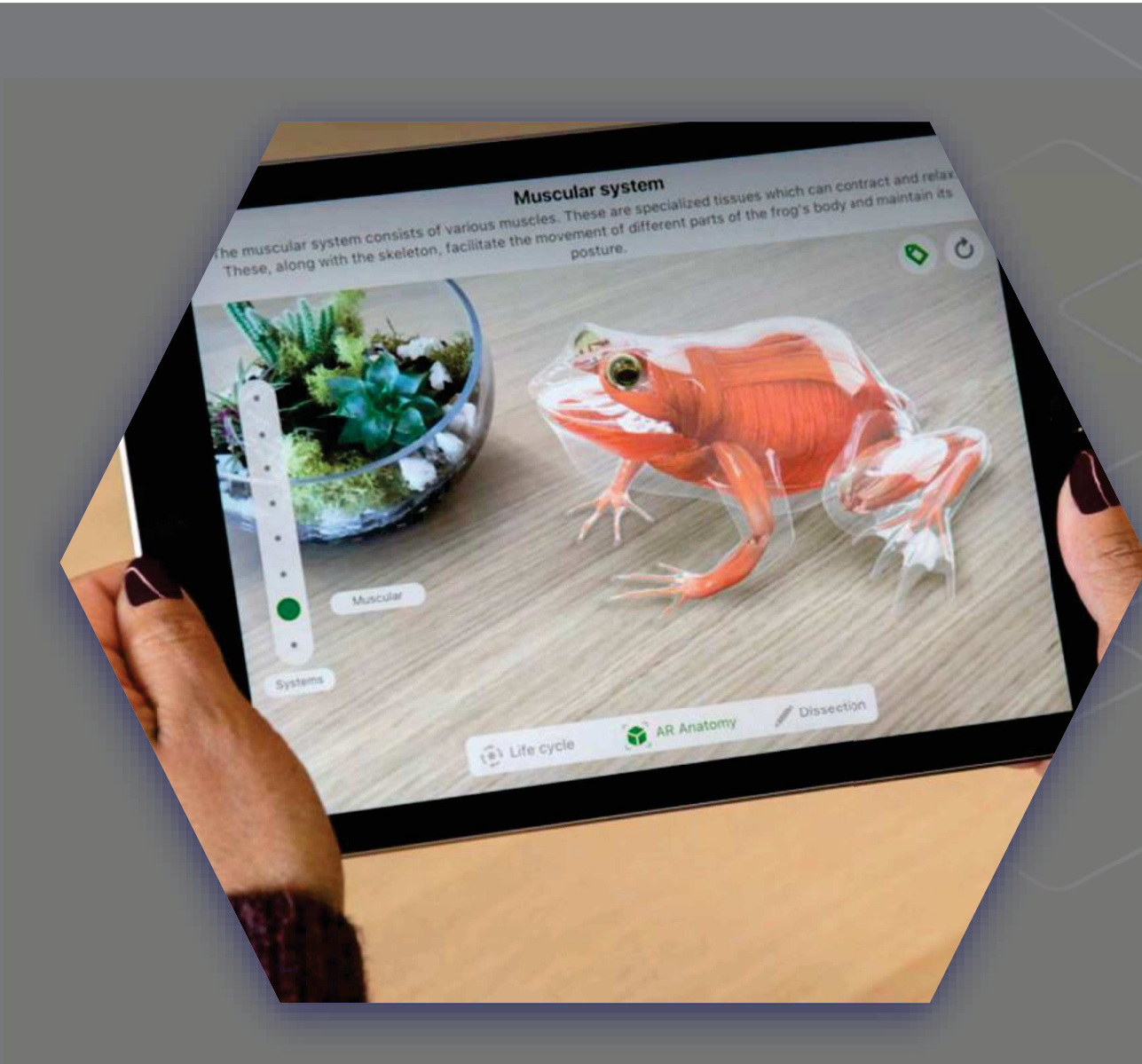
Inteligența artificială (AI), realitatea virtuală (VR) în E-Learning: viitorul este acum

În ultimii ani, realitatea augmentată a demonstrat sectorului de e-learning că poate fi un instrument excelent pentru educație și formare. Realitatea augmentată îmbunătățește experiența umană prin sunete, imagini, texte și videoclipuri accesibile prin intermediul unui dispozitiv. În acest fel, ea îmbunătățește învățarea și reținerea acesteia într-o gamă largă de domenii.

În domeniul E-Learning, inteligența artificială oferă multe posibilități, iar sectorul învățământului la distanță poate beneficia de aceste instrumente. Plasarea într-un mediu 3D în care oamenii interacționează cu ajutorul unor dispozitive (Virtual Reality) poate fi de mare ajutor pentru anumite tipuri de formare.

Punctul forte al VR este simularea. Imersivitatea și interactivitatea mai mare a VR le permite studenților să intre într-o "scenă" fără niciun fel de risc. Imaginați-vă cât de util ar putea fi să îi introducem pe studenții noștri "în interiorul" unei camere de urgență, sau în mijlocul unei bătălii din Primul Război Mondial, sau pe Marte.





001

011

010

“

“Elevii nu învață prea multe doar stând în clase, ascultând profesorii, memorând sarcini preambalate și scuișând răspunsuri. Ei trebuie să vorbească despre ceea ce învață, să scrie în mod reflexiv despre aceasta, să o raporteze la experiențe anterioare și să o aplice în viața de zi cu zi. Ei trebuie să facă din ceea ce învață o parte din ei înșiși.”

- Arthur W. Chickering și Stephen C. Ehrmann



COVET

Surse interesante



Reinventarea
educației pentru era
digitală. David
Middelbeck



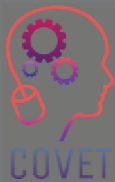
Cum să construiți experiențe de învățare mai
bune cu ajutorul învățării personalizate



Era învățării online ||
TEDxUCSD



Metodologii și bune practici de e-learning. Un ghid
pentru conceperea și furnizarea de soluții de e-
learning de la Academia de e-learning a FAO



COVET



001

“

"eLearning se schimbă. Și, vom asista la apariția unor noi modele, noi tehnologii și concepte. Așadar, haideți să renunțăm la "e" - sau cel puțin să îi dăm o definiție nouă și mai largă."

- Elliot Masie



Testați-vă

IAC este un tip de e-learning.

Adevărat - Fals

E-learning este structurat în blocuri predefinite.

Adevărat - Fals

Punctul slab al VR este simularea, deoarece aceasta distrage atenția de la conținut.

Adevărat - Fals

Trimiterea de materiale de formare profesională studenților prin intermediul programelor de televiziune și radio sunt exemple clasice de e-learning liniar.

Adevărat - Fals

Testați-vă

Progresul elevului în cadrul unei platforme de e-learning ar trebui să fie vizibil doar pentru profesor, astfel încât să nu influențeze progresul cursului.

Adevărat - **Fals**

Prin urmare, cu aplicația mobilă, utilizatorii nu mai sunt neapărat legați de accesul la internet.

Adevărat - **Fals**

Gamificarea este utilizarea mecanismelor de joc în activități care nu sunt jocuri pentru a atrage și a implica publicul.

Adevărat - **Fals**

Microînvățarea este o strategie de predare centrată pe elev și oferă noțiuni timp de 10 minute la fiecare oră, permițând elevului să se concentreze pe conținutul vizat.

Adevărat - **Fals**

Testați-vă

Luați-vă 20 de minute pentru a vă gândi și pentru a cerceta cum puteți folosi jocurile în activitățile de predare.

Apoi enumerați 3 moduri de a implementa gamificarea în lecțiile dumneavoastră.

- 1
- 2
- 3

“

“Predarea în era internetului înseamnă că trebuie să învățăm astăzi competențele de mâine.”

- Jennifer Fleming



Rezumat - principalele concluzii

- Informația este importantă pentru învățare, dar reprezintă doar o parte a procesului de învățare.
- E-learning se caracterizează prin absența constrângerilor de timp și a prezenței cursanților, tipice cursurilor de formare conduse de profesori.
- Indiferent cât de bun este conținutul, elevii se vor plictisi și vor deveni dezinteresați dacă designul nu este bun.
- Cursanții trebuie să fie încurajați să gestioneze cursurile în funcție de propriile nevoi și să își îmbunătățească formarea, respectând diferitele perioade de învățare.

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

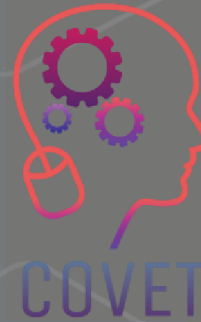
Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) în mod gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>



COVET

Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

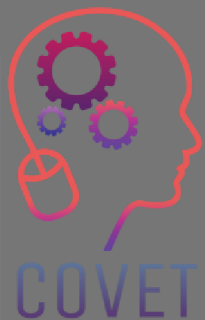
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET Unitatea 2.2: Dezvoltarea resurselor de e-learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (CPD):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET

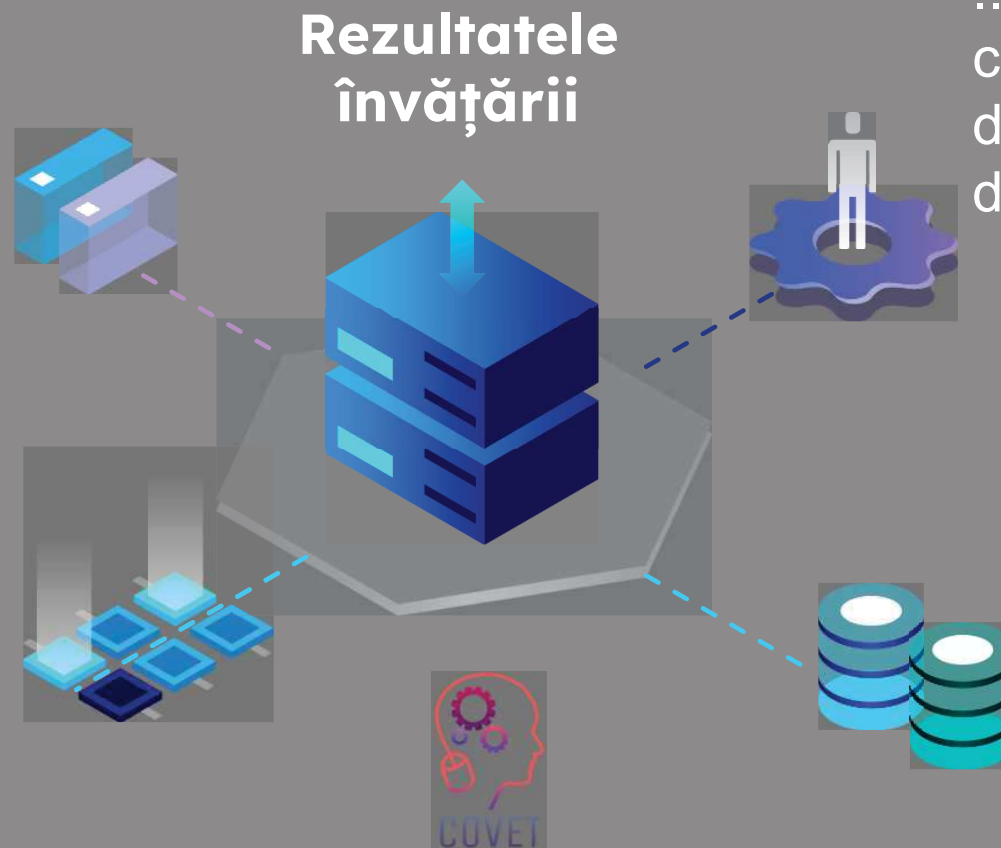
Unitatea 2.2: Dezvoltarea resurselor de e-learning



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabili să:

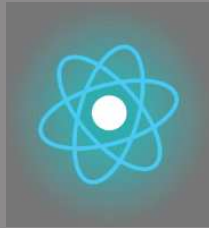
...să-și evalueze și să-și dezvolte resursele de învățare.

...creeze conținuturi video simple și să le publice online.

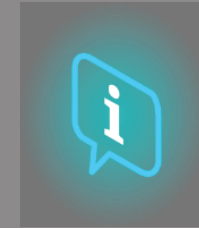


... să dobândească competențe în dezvoltarea resurselor de învățare de bază.

... descopere instrumente gratuite pentru dezvoltarea de conținut.



A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, culegerea de sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.

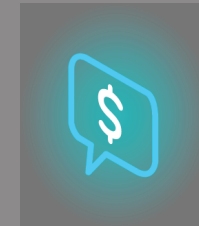


Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica abordată prin navigarea pe internet.



Prima parte se concentrează pe problema centrală printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și un scurt text expozitiv.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți

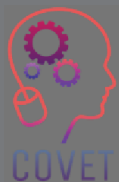


Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Dezvoltarea resurselor de e-learning
- Crearea un videoclip pentru eLearning
- Crearea de conținut pentru a implica elevii în învățare



Dezvoltarea resurselor de e-learning

Învățarea online răspunde tuturor nevoilor studenților, atât practice, cât și educaționale.

Conform statisticilor PapersOwl, studenții finalizează cursurile electronice cu 60% mai repede decât în sala de clasă și asimilează mai bine informațiile.

Dar haideți să aruncăm o privire mai atentă la modul în care sunt structurate majoritatea platformelor de e-learning



În general, platformele online sunt structurate cu o componentă modulară care oferă profesorilor și elevilor conținuturi diferite, toate acestea fiind esențiale pentru formare.

Atunci când intrați pe platformă, aveți de obicei

- O prezentare generală a cursurilor la care sunteți înscris. Dacă vă înscrieți la mai multe cursuri de la același profesor sau institut, le veți găsi pe toate pe un ecran inițial de conectare, astfel încât să puteți alege ce curs să urmați.
- O bibliotecă cu o gamă de conținut numită conținut dinamic, de exemplu, webinarii sau videoclipuri alese sau create de profesor.
- O secțiune în care profesorul și elevii pot adăuga fișiere pentru a descărca așa-numitul conținut static, cum ar fi fișiere Word sau PDF-uri.
- Chat
- Profilul fiecărui participant
- Calendar
- Forum



Există două tipuri de resurse care, dacă sunt bine echilibrate, creează un curs de e-learning cu adevărat interesant:

Resurse pasive: conținuturile prin intermediul cărora elevul asimilează informațiile necesare, care pot fi lecții în format video sau podcast sau texte scrise; printre resursele multimedia nu uitați să amestecați imagini, video, audio și chiar link-uri încorporate. În acest fel, elevii se vor bucura de material.

Resurse active: conținuturi care stimulează inteligența și creativitatea cursanților, îi ajută să gândească și să își testeze abilitățile, cum ar fi hărțile interactive, chestionarele sau simulările. De exemplu, teste și jocuri mai provocatoare pentru ca clasa dumneavoastră să nu se plictisească. În acest fel, participanții vor fi încurajați să experimenteze și să exploreze, nu se vor plictisi și vor fi mai motivați să continue cursul.





Pe internet, oamenii citesc articole, urmăresc videoclipuri și văd în mod constant conținut multimedia de cea mai bună calitate, inclusiv conținut educațional. Nivelul de calitate a crescut incredibil de mult în ultimul deceniu, datorită echipamentelor excelente care au devenit accesibile maselor. Să ne gândim cât de mult s-au îmbunătățit în calitate videoclipurile filmate cu un smartphone de acum 5-10 ani până în prezent.

Ce înseamnă acest lucru? Înseamnă că un utilizator va părăsi imediat pagina imediat ce va vedea un conținut de calitate slabă.

Mulți oameni din ziua de azi își pot permite un smartphone cu care pot filma videoclipuri grozave sau fotografii frumoase. Utilizatorii percep lucrările de slabă calitate ca fiind create fără grijă sau pasiune.

Deci, de ce ar trebui să-și piardă timpul cu un astfel de conținut?

Astfel, dacă doriți cu adevărat să atrageți atenția elevilor, trebuie să încărcați imagini de bună calitate, să creați videoclipuri dinamice și să scrieți texte fără greșeli de tipar sau gramaticale. În acest fel, studenții vor percepe conținutul dvs. ca fiind valoros și vor fi motivați să urmeze cursul.





001

Dacă este adevărat că este necesar să crezi conținut de calitate, este la fel de adevărat că utilizatorii sunt capabili să găsească pe web conținut legat de orice subiect, deci de ce ar trebui să se înscrie la un curs?

Totul este disponibil pe internet, dar de multe ori este vorba de un conținut sumar, care explică un subiect în general, fără a intra prea mult în detalii.

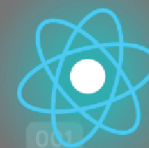
Tu poți face diferența.

Va trebui să vă folosiți toate abilitățile și cunoștințele despre un subiect pentru a crea un conținut original și cuprinzător. În acest fel, studenții care au căutat deja pe internet informații generale vor avea un stimulent pentru a se înscrie la cursul dvs. pentru a afla mai multe.



COVET

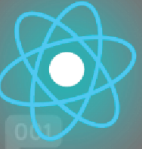
Cum să creezi conținut eLearning pe care cursanții tăi îl vor iubi?



Iată o listă de sfaturi și trucuri, conform Talentlms, care fac ca unele conținuturi de curs eLearning să fie mai bune decât altele, cele mai bune alegeri pentru a vă asigura că conținutul cursului dvs. duce la o învățare mai angajată și chiar puțin distractivă.

Created by Juraj Sedlák
from the Noun Project





- **Începe cu "de ce".**

Toată lumea este ocupată. Acest lucru înseamnă că publicul țintă trebuie să înțeleagă ce va învăța, cum va învăța și de ce îi va fi util înainte de a începe cursul. Odată ce înțeleg "de ce", vor fi mai implicați emoțional și mai implicați în învățare.

- **Vinde-te**

Expertul în domeniu joacă adesea un rol "în spatele scenei" în crearea cursurilor de eLearning, dar un specialist calificat, cu multă perspicacitate, cunoștințe și experiență, va crea cu siguranță cursuri de învățare online care sunt actuale, relevante și care vor fi atractive.





- **Crează o cale de învățare intuitivă.**

Va fi necesar să se înceapă un modul eLearning cu un conținut simplu, de exemplu, primul conținut al unui modul ar putea fi destinat să ofere cursanților o înțelegere de bază a unui concept. Deci, aprofundează pe parcurs, ar trebui să fie incluse definiții și explicații și, poate, câteva exemple simple sub formă de note sau infografice.

- **Adaptează-te la toate stilurile de învățare.**

Unii oameni sunt persoane care învață vizual, alții preferă să învețe audio. Un echilibru între elementele vizuale, auditive și kinestezice ale conținutului eLearning este cel mai bun mod de a implica pe toată lumea în procesul de învățare și de a te asigura că toată lumea se simte implicată.



- **Limitează-te la ceva scurt și simplu**

Include doar conținutul necesar pentru a atinge rezultatele învățării. De asemenea, poți exploata principiile de microînvățare pentru a crea bucăți mai mici de conținut pentru o experiență de învățare rapidă și flexibilă.

- **Fă din calitate o prioritate**

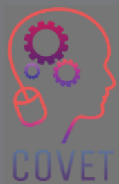
Indiferent dacă filmezi un videoclip, înregistrezi un podcast, elaborezi un infografic sau scrii note, adaugă întotdeauna un nivel suficient de asigurare a calității.

- **Vorbește limba corectă**

Asigură-te că creezi un conținut care să se situeze la nivelul potrivit și să utilizeze o terminologie pe care cursanții o vor înțelege.

- **Fii original**

Scrie notițe, crează infografice și filmează videoclipuri pe care cursanții nu le-ar putea găsi în altă parte!



COVET

Aflați mai multe la acest [link](#)



Surse interesante



Statistici și
infografice privind
învățarea online
2019-2020
[Papersowl.com](https://papersowl.com)



Pro și contra
utilizării resurselor
educaționale
deschise



Îmbunătățirea învățării profesorilor
prin analiza video ghidată a instruirii
în domeniul alfabetizării: O abordare
interdisciplinară și colaborativă



Evaluare a
Conținut și calitate
de următoarea generație
Evaluări - [Nancy Doorey și
Morgan Polikoff](#)



Video Cum să dezvolți
programe de formare
online interactive



Analiza abordărilor de formare și
dezvoltare profesională bazate pe video



“

“Dacă nu poți să explici unui copil de șase ani, înseamnă că nici tu însuși nu înțelegi.” Albert Einstein

“Tehnologia nu este un glonț de argint. Este la fel de bună ca și profesorii... care o folosesc ca pe un instrument în plus pentru a ajuta la inspirație, la predare și la rezolvarea problemelor.” Barack Obama

“Dacă copiii pot fi foarte implicați în jocurile video, există o modalitate prin care pot fi foarte implicați și în educație.”
Elon Musk

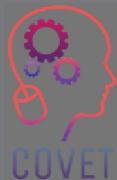


Creați un videoclip pentru eLearning



Videoclipul a devenit cea mai populară modalitate de a învăța noi abilități și de a dobândi expertiză, dar să te descurci cu microfoane, camere și programe de editare poate fi dificil. Pe parcursul următoarelor pagini vă vom oferi o idee generală despre cum puteți crea un videoclip instructiv și vă vom oferi o serie de linkuri către conținut care vă vor ajuta să parcurgeți fiecare aspect al acestui proces.

Cât de lung ar trebui să fie un videoclip instructiv? Majoritatea telespectatorilor doresc ca videoclipurile informative și instructive să dureze mai puțin de 20 de minute, cu o preferință pentru intervalul 3-6 minute (Sursa). Asigurați-vă că videoclipul dvs. este atât de lung pe cât este necesar pentru a face treaba bine, dar cât mai scurt posibil.



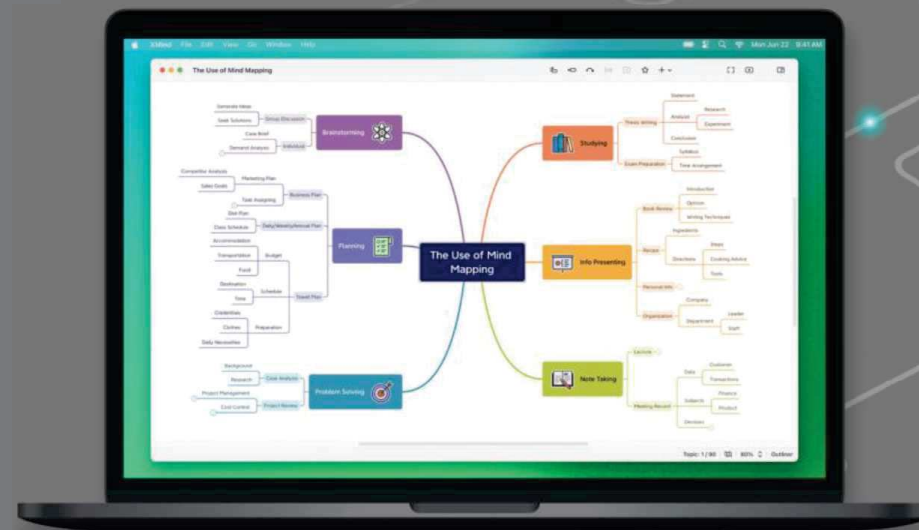
Cum să vă pregătiți pentru a filma conținut video pentru eLearning? Care sunt pașii de bază care trebuie urmați înainte de a realiza clipuri video pentru formarea eLearning?

Cuvântul cheie este Organizare! Luați un software precum Xmind sau un pix și hârtie și desenați o machetă a cursului dvs. video, precum capitolele unei cărți, dar aprofundând diferitele titluri de conținut. Împărțiți harta în module și secțiuni, unde modulul reprezintă categoria, pasul sau pur și simplu capitolul cursului. Luați apoi fiecare modul și notați componentele importante pentru a-l dezvolta sau pur și simplu cuvintele-cheie.

În acest fel, vă veți organiza cursul video într-un mod mai bun, dar va fi, de asemenea, mai ușor pentru utilizator să revizuiască conținutul.



COVET



Atunci când planificați un videoclip, cel mai bine este să vă limitați la un singur subiect: amestecarea prea multor elemente riscă să facă proiectul haotic și de neînțeles. Dar, după cum știți, atunci când lucrați la crearea unei idei, sunt multe idei care vă vin în minte, iar dorința de a le pune pe toate în practică în același timp se poate face simțită.

Prin urmare, este important să se definească conceptul de videoclip. Ce fel de videoclip doriți să realizați? Formal sau prietenos? În funcție de concept, vom alege anumite elemente ale videoclipului: vom alege dacă ne vom încadra sau vom folosi o voce din off, dacă ne vom filma la birou sau pe un fundal mai informal, cum ar fi un perete colorat sau o bibliotecă.



Odată ce ați stabilit clar cum și ce doriți să spuneți, puteți începe să înregistrați.

Dacă ați optat pentru un videoclip care include înregistrarea vocii și a ecranului, procedați în felul următor.

Asigurați-vă că aveți tot ce vă trebuie, în primul rând PowerPoint sau Google Presentations și un software pentru înregistrarea video screencast, cum ar fi Camtasia sau Screencast-o-matic.

Vei avea nevoie de un microfon: poți alege un microfon cu condensator pentru ca vocea ta să sune mai clar și mai profund sau poți opta pentru microfoanele pe care le folosești de obicei în convorbirile online, dar probabil că va trebui să cureți sunetul audio de zgomotele de fond deranjante cu instrumente precum Audacity



001

Este foarte important să fiți singur în cameră și să vă testați capacitatea de a vă înregistra vocea. Încercați, sunteți mulțumiți de rezultat? Încercați să remediați ceea ce nu vă place și faceți un alt test. Când simțiți că ați rezolvat totul, mergeți și înregistrați!

Deschideți ecranul complet al PowerPoint și începeți să înregistrați ecranul PC-ului împreună cu vocea dumneavoastră. Nu înregistrați prea mult timp la început, perfecționați-vă tehnica prin redarea unor videoclipuri de aproximativ 5 minute.

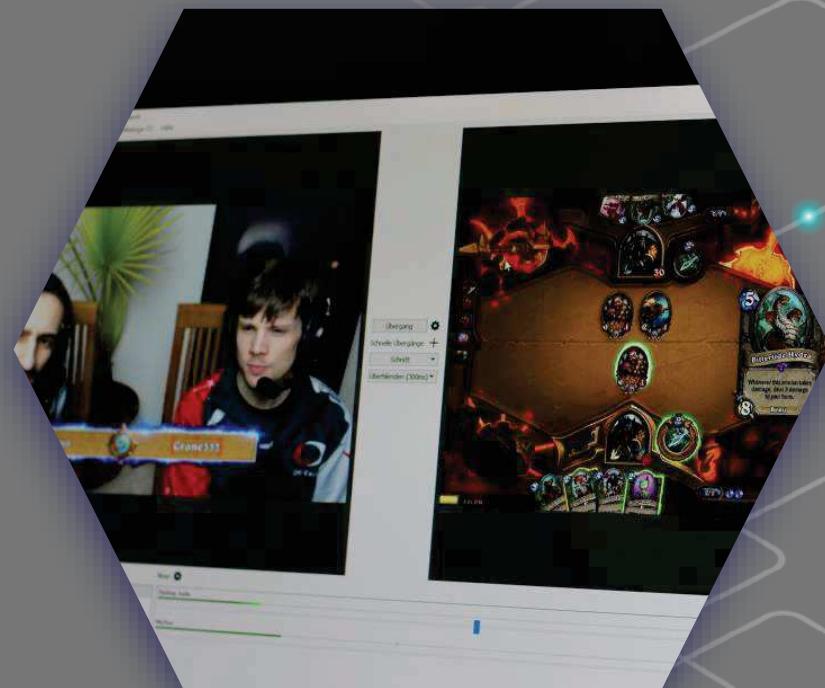
După ce ați terminat înregistrarea video, probabil că va trebui să eliminați unele părți pe care doriți să le eliminați, cum ar fi erorile, zgomotul de fond sau conceptele redundante.



Printre cele mai bune aplicații pentru screencasting de videoclipuri instructive se numără Loom și OBS Studio. Aceste instrumente au caracteristici diferite.

Loom este o aplicație web freemium, dar versiunea gratuită de bază este suficientă pentru a realiza videoclipuri instructive.

OBS Studio este un software open source multiplatformă, astfel încât utilizarea sa este gratuită. Cu el, puteți realiza nu numai înregistrări de ecran, ci și videoclipuri live.

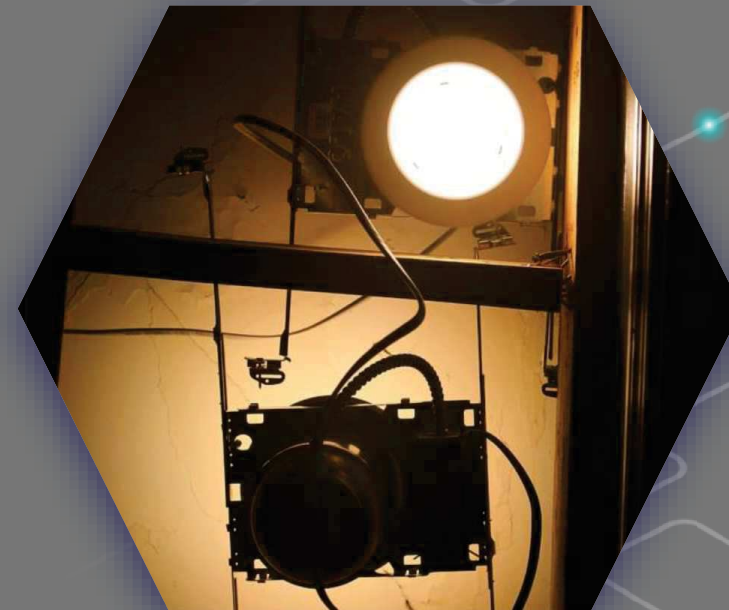


În cazul în care vă decideți să vă creați un videoclip, se aplică liniile directoare generale din slide-ul de mai sus, cum ar fi să stați într-o cameră liniștită, să aveți un microfon bun pentru a vă înregistra vocea, să faceți teste și să începeți să realizați videoclipuri de câte 5 minute fiecare, până când sunteți încrezător în întregul proces.

Dar, pe lângă aceste recomandări privind sunetul și conținutul, există, bineînțeles, considerații suplimentare privind imaginea:

Iluminatul este esențial nu numai pentru a transmite un sentiment real, ci și pentru a crea un videoclip profesionist. De obicei, se folosesc cel puțin 3 puncte de iluminare pentru a ilumina cu precizie subiectul și pentru a evita o imagine "plată".

Luați cu dvs. un smartphone (sau o tabletă sau un aparat foto) și, eventual, un trepied mic cu suport pentru smartphone (sau un instrument la alegere).





Selectați funcția de cameră a smartphone-ului, apoi selectați modul video; verificați calitatea videoclipului. HD 1280×720 nu este rău pentru un videoclip de bază, FHD 1920×1080 este mai mult decât bun, 4K 3840x2160 este poate prea mult pentru un videoclip de bază. 30 fps este mai mult decât suficient ca număr de cadre pe secundă.

Așezați smartphone-ul orizontal pe suport: majoritatea videoclipurilor care urmează să fie vizionate pe ecranul unui PC vor avea această orientare.

Începeți înregistrarea, relaxați-vă și continuați cu programul de conținut pe care l-ați stabilit anterior.

După ce ați terminat înregistrarea, telefonul mobil va salva videoclipul într-un fișier, probabil cu extensia .mp4, pe care îl veți găsi în galeria telefonului dvs. inteligent.

Urmăriți-l din nou - sunteți mulțumit? Dacă da, continuați cu editarea; dacă nu, încercați să o faceți din nou.



Cum să editezi un videoclip cu ușurință

Există multe aplicații pentru a edita un videoclip, iMovie pentru Mac, Movie Maker pentru Windows, Wevideo sau Wondershare Filmora; dar puteți face acest lucru și direct de pe smartphone cu o aplicație precum In shot sau Shortcut. Acestea sunt aplicații gratuite care vă permit să efectuați sarcini simple, cum ar fi tăierea unui videoclip, de exemplu începutul și sfârșitul, corectarea iluminării și chiar adăugarea de muzică. Deschideți videoclipul, faceți modificările corespunzătoare și apoi salvați. Destul de simplu și intuitiv, dar salvați întotdeauna o copie a filmului original pentru a evita problemele.



Videoclipul dvs. este acum gata: tot ce trebuie să faceți este să îl încărcați online.

Cu toate acestea, videoclipurile necesită mult spațiu pentru a fi încărcate online, fie direct pe site-ul dvs. web, fie pe site-ul web al școlii sau al instituției din care faceți parte. Una dintre soluțiile la această problemă este utilizarea serviciilor de găzduire video care:

- dispun de servere mai puternice, special concepute pentru gestionarea fișierelor video
- vă permit să adaptați calitatea videoclipurilor în funcție de viteza conexiunii vizitatorilor dvs.
- asigură o experiență de vizionare mai bună

YouTube este cea mai populară platformă de găzduire video, cu aproape 2 miliarde de utilizatori, și al doilea cel mai mare motor de căutare din lume. Alte exemple de platforme de găzduire sunt Vimeo, WaveVideo, Wistia etc.



5 tipuri de videoclipuri instructive pe care le puteți face chiar acum

Aflați mai multe la acest [link](#)

Microvideo. Folosiți microvideograme ori de câte ori aveți nevoie să predați un concept simplu în câțiva pași. Ați putea realiza un videoclip unic care să vă învețe o nouă funcție software. Sau, pentru concepte mai complexe, creați o serie de microvideouri care să împartă un subiect în bucăți logice.

Tutorial Video poate învăța aproape orice. Nu există reguli stricte pentru a decide când să le folosiți. Practic, de fiecare dată când trebuie să predați un proces sau să împărtășiți informații valoroase despre cum să îmbunătățiți o abilitate, un tutorial video va fi util.

Capturarea prezentărilor și a prelegerilor permite publicului să consume conținutul atunci când are timp.

Screencastrurile sunt excelente pentru a oferi instrucțiuni rapide și informale. Atunci când audiența este redusă și miza este mică, un screencast rapid este o modalitate excelentă de a comunica vizual o idee sau de a rezolva o întrebare/problemă.

“

“Până în prezent, tehnologia nu a schimbat aproape deloc educația formală. Dar mulți oameni, inclusiv eu, cred că acesta este următorul loc în care internetul va surprinde oamenii în ceea ce privește modul în care poate îmbunătăți lucrurile, în special în combinație cu învățarea față în față.”

- Bill Gates



Surse interesante



Creați clipuri video uimitoare din punct de vedere vizual, practic de oriunde. [Tutoriale Premiere Pro](#)



[Ce este Microlearning?](#)



CURS ONLINE Sfaturi de înregistrare video [Thinkific](#)



Cele mai bune programe gratuite de editare video din 2022 [Creativebloq.com](#)



[Cum să faci videoclipuri extraordinare pentru cursul tău online \(tutorial de înregistrare video\)](#)



Tutorial WeVideo pas cu pas! [Justin Brown](#)



Cum să creai un video screencast (4 pași simpli) [Spiel Creative](#)



“

“Elevii viitorului vor cere un sprijin de învățare adecvat situației sau contextului lor. Nimic mai mult, nimic mai puțin. Și îl vor în momentul în care apare nevoia. Nici mai devreme, nici mai târziu. Dispozitivele mobile vor fi o tehnologie cheie pentru furnizarea acestui sprijin pentru învățare.”

- Marcus Specht



Crearea de conținut pentru a implica elevii în procesul de învățare.

A-i face pe elevi să creeze conținut este o modalitate eficientă de a-i implica în procesul de învățare. În zilele noastre, acest lucru este foarte ușor, deoarece toată lumea are sau poate obține cu ușurință un instrument digital pentru producerea de conținut. Elevii pot crea conținuturi audio, cum ar fi podcast-urile, pot accesa internetul pentru mai multe informații, pot crea prezentări multimedia cu PowerPoint și pot utiliza o varietate de alte instrumente de creare de conținut.

Ar putea fi util ca acest tip de conținut să fie realizat în grupuri. Învățarea devine astfel un eveniment social în care elevii pot învăța unii de la alții.



Ce beneficii oferă acest proces?

- Cursanții pot păstra conținutul produs și se pot referi la el atunci când este necesar
- Sunt implicați în utilizarea conținutului, deoarece ei l-au creat.
- Conținutul este o dovadă că a avut loc învățarea
- Elevii se distrează și se creează un sentiment de comunitate și colaborare între ei.



Exemple de conținut creat de elevi pot fi:

Clipul Digital Storytelling.

Prin "Digital Storytelling" înțelegem dezvoltarea de povești prin utilizarea tehnologiilor multimedia digitale, inclusiv creații care pot include imagini, video, text sau audio.

Povestirea digitală este procesul prin care diverse popoare își împărtășesc poveștile de viață și imaginația creativă cu ceilalți. S-ar putea să vă fie util acest set de instrumente în dezvoltarea poveștilor digitale

Podcast.

Un podcast este o tehnologie care permite ascultarea fișierelor audio pe internet. Este vorba despre "radio la cerere", unde ascultătorul este protagonistul absolut al ceea ce decide să descarce și să asculte.

Video editat

Un alt mod în care puteți folosi videoclipurile pentru a-i implica pe elevi în lecție este să le cereți să creeze propriile videoclipuri relevante pentru lecție. Poate că ar putea crea un videoclip în care să explice cum au ajuns la răspunsul la o problemă sau să prezinte un argument despre un subiect pe care l-ați abordat în clasă.

Videoclipurile utilizate în acest mod sunt o modalitate excelentă de a promova creativitatea, iar elevii se vor bucura cu adevărat de crearea videoclipului și nu vor realiza că, prin participarea lor, își extind cunoștințele despre subiect sau curs.

De asemenea, elevii ar putea crea interviuri audio sau video, prezentări animate, posibilitățile sunt la fel de multe pe cât de multe sunt ideile și resursele pentru a le implementa!



“

“Nu poți să-i înveți pe oameni tot ce trebuie să știe. Cel mai bun lucru pe care îl poți face este să îi poziționezi acolo unde pot găsi ceea ce trebuie să știe atunci când trebuie să știe.”

- Seymour Papert



Surse interesante



PROIECTUL DIST

(Digital integration storytelling) utilizează povestirea digitală ca instrument educațional pentru a preda integrarea în școli.



Învățarea studenților cum să își creeze propriile podcasturi.

Webinarul Rețeaua de învățare
New York Times



COVET



Unele dintre cele mai bune instrumente gratuite de povestiri digitale pentru profesori



Ghidul unui educator pentru predarea cu ajutorul materialelor video. Utilizarea de conținut video educațional în cadrul cursurilor poate contribui la o mai bună implicare a studenților și la ilustrarea conceptelor importante.

“

“Principiul cel mai important pentru proiectarea unui eLearning viu este de a vedea designul eLearning nu ca pe un design de informații, ci ca pe o experiență.”

- Cathy Moore



Testați-vă

Puteți elimina zgomotul de fond cu instrumente precum Audacity

Adevărat - Fals

Este foarte important să nu fim singuri în cameră și să avem pe cineva care să monitorizeze conținutul pe care îl producem.

Adevărat - Fals

Puteți crea clipuri video instructive pentru screencasting cu Loom și OBS Studio.

Adevărat - Fals

3840 x 2160 este formatul potrivit pentru a crea conținut video

Adevărat - Fals

Puteți edita un videoclip direct de pe smartphone cu o aplicație precum Inshot

Adevărat - Fals

Testați-vă

Există soluții active și pasive

Adevărat - Fals

Majoritatea telespectatorilor doresc ca videoclipurile informative și educative să dureze mai puțin de 30 de minute

Adevărat - Fals

Xmind este un software de editare online

Adevărat - Fals

Dacă faceți o greșeală de înregistrare, puteți tăia conținutul cu Wevideo

Adevărat - Fals

WaveVideo vă permite să creați scenarii pentru conținutul dvs. digital

Adevărat - Fals

Testați-vă

Luați-vă 45 de minute și încercați să găsiți câte un exemplu din fiecare dintre următoarele tipuri de videoclipuri referitoare la materia pe care o predăți sau la un subiect la alegere.

- Povestiri digitale
- Podcast
- Înregistrarea unei prezentări powerpoint
- Microvideo
- Screencast

“

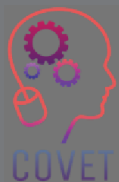
"Când formarea este bine făcută, ușile se deschid, abilitățile se dezvoltă, iar performanțele de excelență aduc recompense personale și organizaționale. Oamenii cresc în abilități, încredere, motivație și fericire."

- Michael Allen



Rezumat - principalele concluzii

- Dacă doriți cu adevărat să atrageți atenția elevilor, trebuie să încărcați imagini de bună calitate, să creați videoclipuri dinamice și să scrieți texte fără greșeli de tipar sau gramaticale. În acest fel, studenții vor percepe conținutul dvs. ca fiind valoros și vor fi motivați să urmeze cursul.
- Crearea unui curs online nu se referă doar la conținutul în sine. Este vorba, de asemenea, despre modul în care este structurat.
- Includeți doar conținutul necesar pentru a atinge rezultatele învățării.
- Cuvântul cheie este Organizația! Desenați o machetă a cursului dumneavoastră, precum capitolele unei cărți, dar aprofundând diferitele titluri de conținut.
- Interviu audio sau video, prezentări animate... posibilitățile sunt la fel de multe pe cât de multe sunt ideile și resursele pentru a le implementa!



Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

Programul EFP este format din trei părți independente:

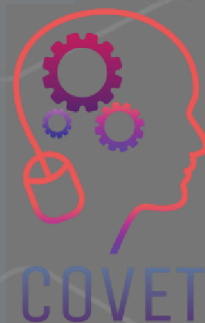
- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

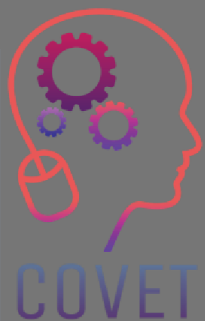
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET Unitatea 2.3: Tehnologii digitale de învățare pentru profesorii VET (Utilizarea resurselor online și a instrumentelor de discuții online)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (CPD):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET

Unitatea 2.3: Tehnologii digitale de învățare pentru profesorii VET



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabili să:

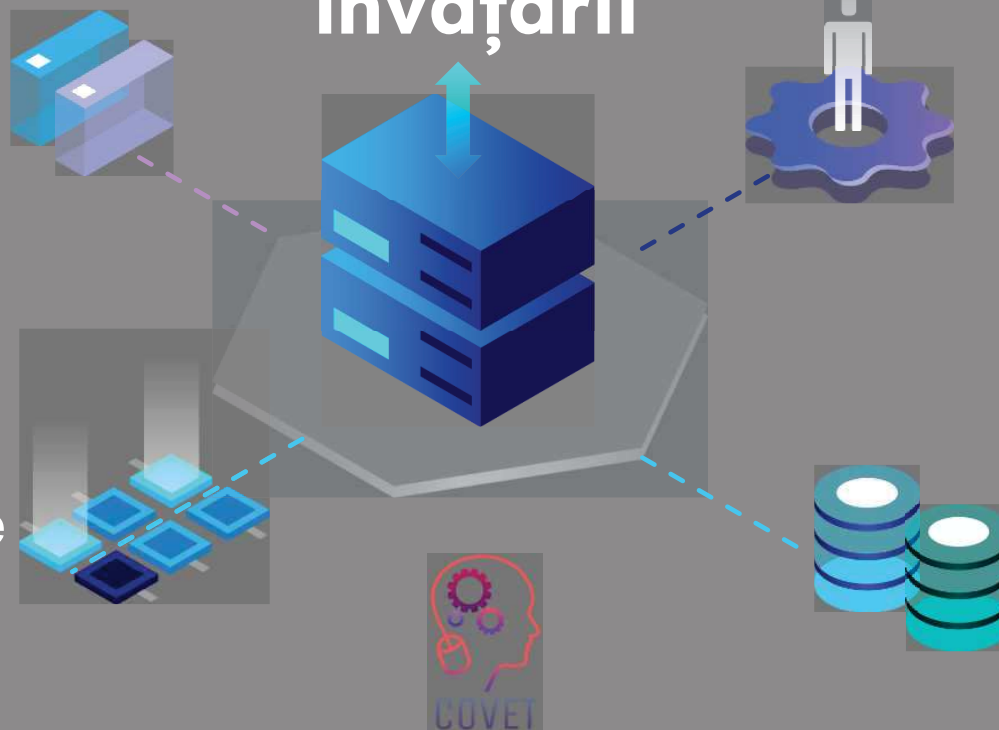
...înțeleagă mediul de învățare online.

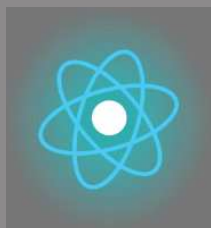
... conceapă și să faciliteze discuții online.

Rezultatele învățării

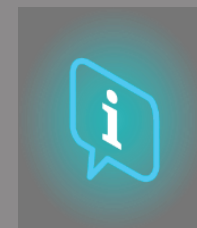
... să ia decizii în cunoștință de cauză cu privire la instrumentele digitale pe care să le utilizeze în propriul context.

...să gestioneze funcția de forum de discuții într-un mediu online.





A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, care colectează sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.

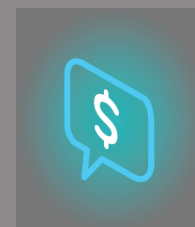


Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte vă permite să vă concentrați asupra problemei printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și printr-un scurt text expozitiv.

Fiecare unitate este compusă din patru părți



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Trecerea de la predarea față în față la cea online
- Mediul de învățare
- Instrumente și tehnologii pentru predare și învățare online
- Forumuri și instrumente de discuții online



Învățare sincronă și asincronă

Cursurile de e-learning sunt cursuri bazate pe web în care conținutul este oferit în mod sincron și/sau asincron.

Activitățile **sincrone au loc** între profesori și cursanți, în același timp, de exemplu, cursuri și tutoriale în direct, capturarea cursurilor, sondaje online.

Activitățile **asincrone** nu depind de timp, astfel încât cursanții le pot accesa la momentul care le convine, de exemplu, cursuri preînregistrate și discuții pe forum, videoclipuri interactive și resurse de învățare.

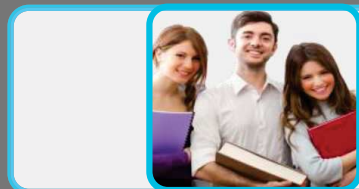
Ambele tipuri de predare și învățare au avantaje și dezavantaje, iar combinarea ambelor elemente poate oferi studenților cea mai bună experiență de învățare. Oferirea studenților posibilitatea de a accesa conținutul cursului în timpul liber este unul dintre motivele pentru care e-learning-ul este atât de popular, deoarece designul său este centrat pe interesele celui care învață.

Introducerea acestui tip de **abordare centrată pe cursant** va contribui la îmbogățirea experienței de învățare în modulele dumneavoastră și poate contribui la creșterea implicării în activitățile pe care le oferiți.



E-learning: Ce trebuie să luați în considerare

Atunci când predăm online, trebuie să luăm în considerare mai multe lucruri.



Studentii dumneavoastră

Cine sunt studenții dumneavoastră?
E-learning este ceva nou pentru ei?
Ce face accesul digital au?
Ce competențe digitale au?
Ce mărime are grupul de studenți?

Conținut și activități

Revizuirea rezultatelor învățării
Identificați conținutul existent care este reutilizabil
Luați în considerare modul în care elevii se vor implica în conținut și activități
Este conținutul dvs. accesibil?

Comunicare și implicare

Comunicați orientări și așteptări clare
Asigurați-vă că informațiile sunt clare și ușor de găsit
Alege instrumente adecvate pentru comunicarea în clasă

Evaluare și feedback

Luați în considerare ce tipuri de evaluare permit studenților să atingă rezultatele învățării
Luați în considerare o varietate de formate de evaluare
Oferiți oportunități de **evaluare** online

Cunoașterea elevilor dumneavoastră

Elevii provin din medii diferite și învață diferit. E-learning-ul oferă multe oportunități pentru a vă asigura că toată lumea este inclusă, dar este, de asemenea, important să recunoașteți că elevii dvs. pot avea probleme care afectează ritmul de învățare sau capacitatea lor de a se implica în conținut. Înțelegerea nevoilor și a profilului studenților dumneavoastră vă poate ajuta să creați o experiență de învățare mai personalizată, ceea ce va îmbunătăți implicarea studenților.

Concepția universală pentru învățare, dezvoltată de CAST, oferă un cadru care permite profesorilor să le ofere elevilor posibilitatea de a alege și de a fi flexibili ori de câte ori este posibil.

Citiți mai multe despre UDL

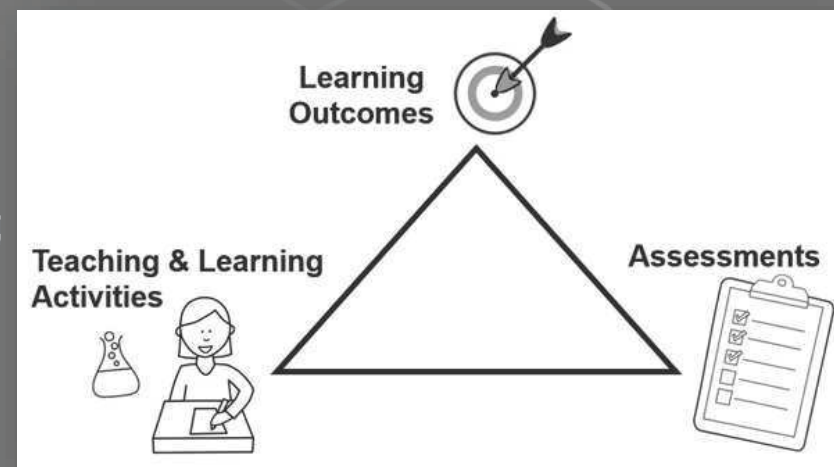
Proiectarea învățării

După ce ați analizat cine sunt studenții dumneavoastră, următorul lucru pe care trebuie să-l faceți este să vă uitați la rezultatele învățării pentru modulul dumneavoastră. Rezultatele învățării determină modul în care planificați activitățile de învățare și modul în care îi veți evalua pe studenți.

Aceasta se numește proiectare bazată pe rezultate sau **alinieare constructivă**.

Alinierea constructivă presupune:

- definirea rezultatelor învățării;
- selectarea activităților de predare și învățare care vor să le permită studenților să atingă rezultatele învățării;
- evaluarea elevilor și notarea învățării lor - au dovedit că au îndeplinit cerințele de învățare rezultate?



Design instrucțional

Cele nouă evenimente de instruire ale lui Gagné oferă un proces de concepere și furnizare a unor experiențe de învățare cuprinzătoare și de succes. Elevul trece prin fiecare dintre evenimentele sau etapele călătoriei sale de învățare, iar accentul este pus pe elev.

Revizuirea fiecăruia dintre acești pași vă poate ajuta să concepeți un plan de lecție în care și să decideți ce instrumente și resurse digitale puteți utiliza pentru a vă ajuta să implementați evenimentele din propria instruire.

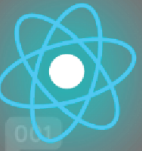


Sursa imaginii: [Gagné-Nine-Events](#)

Exemple

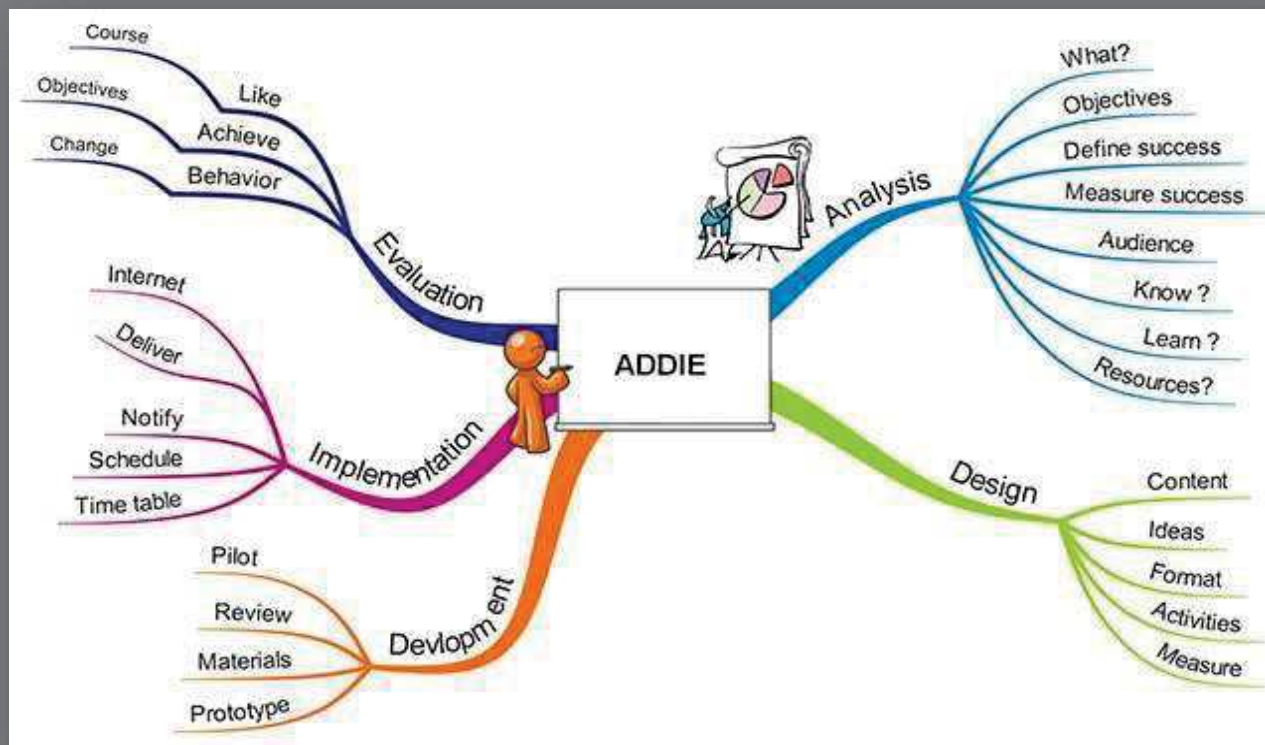
- **Atragerea atenției** - folosiți elemente care să spargă gheața, studii de caz, videoclipuri; folosiți sondaje pentru a pune întrebări care să îi facă pe elevi să gândească; postați link-uri către evenimente sau știri de actualitate în forumurile de discuții pentru a stârni interesul.
- **Informarea cursanților cu privire la obiectiv** - afișați obiectivele de învățare pe LMS și discutați-le în prima oră.
- **Stimularea reamintirii învățării** anterioare - folosiți forumurile de discuții pentru a reaminti abilitățile sau cunoștințele învățate anterior și pentru a le discuta în clasă
- **Prezentarea stimulului** - arătați și explicați materialul pe care doriți ca elevii să îl învețe. Conținutul trebuie să fie specific rezultatului învățării. Utilizați o varietate de metode - lecturi, activități, multimedia și postați-le pe LMS
- **Oferirea de îndrumare a elevilor** - oferiți elevilor instrucțiuni despre cum să învețe și faceți conținutul cât mai semnificativ posibil. Includeți informații detaliate, cum ar fi orientări clare, termene și bareme de notare. Folosiți exemple.

Exemple



- **Solicitarea de performanțe** - oferiți elevilor oportunități de a aplica și de a demonstra competențele și cunoștințele dobândite, în cadrul unor proiecte de grup sau individuale, sarcini, lucrări practice etc.
- **Oferirea de feedback** - oferiți feedback cu privire la sarcinile și temele individuale sau de grup. Explicați ce s-a făcut corect, unde se pot face îmbunătățiri și includeți explicații.
- **Evaluarea performanțelor** - folosiți o varietate de metode de evaluare - examene, teste, lucrări, exerciții practice și proiecte - pentru a vă asigura că a avut loc învățarea.
- **Îmbunătățirea retenției și a transferului** - pregătirea studenților pentru a aplica informațiile la experiențele personale sau profesionale.

Modelul ADDIE



Sursa imaginii: [Hartă mentală ADDIE](#)

Unul dintre cele mai comune modele utilizate pentru proiectarea instrucțională este **modelul ADDIE**.

Modelul are în vedere 5 etape:

1. **Analiză**
2. **Design**
3. **Dezvoltare**
4. **Implementare**
5. **Evaluare**

Fiecare etapă conduce la un rezultat care alimentează următoarea etapă a modelului.

[Aflați mai multe despre modelul ADDIE](#)

Mutarea cursului dvs. online

Predarea online nu înseamnă pur și simplu să faci ceea ce ai făcut întotdeauna la o clasă față în față într-un spațiu online. Poate fi mai dificil să rețineți atenția studenților atunci când îi întâlniți doar online. Prin urmare, lecțiile online sunt mai bune dacă sunt scurte, concentrate și includ activități pentru a vă asigura că elevii sunt implicați.

Acest lucru necesită o planificare atentă, proiectarea învățării pentru livrarea online și dezvoltarea de noi modalități de interacțiune cu studenții, folosind instrumente digitale pentru predare și învățare. Scopul proiectării instrucționale este de a ajuta oamenii să învețe și de a proiecta conținuturi care să facă învățarea mai eficientă.

Vom analiza câteva dintre modalitățile prin care vă puteți transfera predarea într-un mediu online, folosind resurse online și instrumente de discuție.

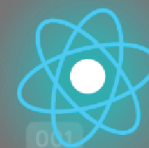
Metode digitale pentru a înlocui predarea față în față

Indiferent dacă ați mai predat sau nu, cu toții am avut experiența de a sta într-o sală de clasă în care am fost instruiți față în față de un profesor, cu toții am completat teme, am scris eseuri și am susținut examene de sfârșit de an.

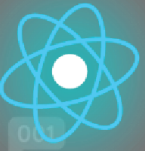
Atunci când predăm online, nu avem aceleași oportunități de a ne întâlni cu studenții față în față. Prin urmare, trebuie să folosim strategii de predare și instrumente digitale pentru a înlocui predarea tradițională în clasă.

Trebuie să identificăm activitățile online care ar putea înlocui metodele tradiționale de predare prin utilizarea alternativelor digitale. Multe dintre aceste metode digitale de predare vă vor ajuta să livrați conținut, să comunicați cu elevii și să îi ajutați să se implice unii cu alții.

Rolul profesorului este de a testa aceste instrumente pentru a stabili care dintre ele îl va ajuta să prezinte informațiile folosind o varietate de medii și formate de prezentare, pentru a da viață predării și a o face mai atractivă pentru studenții online.



Selectarea instrumentelor de utilizat: ce trebuie luat în considerare



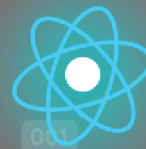
În acest modul, vom examina unele dintre cele mai populare instrumente disponibile, ce oferă și cum le puteți utiliza în predarea online. Există nenumărate instrumente și tehnologii disponibile, iar acestea se schimbă în mod constant, dar am încercat să clasificăm unele dintre aceste instrumente pentru a vă ajuta să înțelegeți potențialul lor de utilizare.

Unele considerente care trebuie luate în considerare atunci când alegeți ce instrumente să folosiți includ:

- Rezultatele învățării - tehnologia trebuie să sprijine rezultatele pedagogice, nu să le determine.
- Studenții - locația lor, accesul la internet, mărimea clasei
- Activitățile/conținutul cursului - aveți nevoie de instrumente de colaborare, chat live, partajare de fișiere, discuții?
- Experiența anterioară online a profesorilor
- Politicile și procedurile școlii dumneavoastră privind utilizarea diferitelor instrumente online
- Costurile instrumentelor și tehnologiilor



Competența tehnică



Pentru a proiecta și a livra cursurile de e-learning, va trebui să aveți un nivel bun de competență tehnică și să fiți deschis la utilizarea și experimentarea de noi instrumente. Va trebui să fiți capabil să:

- Utilizați sistemul de management al învățării (LMS) pentru a proiecta și preda cursul
 - Utilizarea aplicațiilor pentru crearea de conținut - de exemplu, instrumente de prezentare și screencasting
 - Utilizarea aplicațiilor pentru livrarea sincronă online, de exemplu Zoom, MS Teams
 - Elaborarea de materiale audio și video - de exemplu, videoclipuri și podcasturi
 - Utilizați tehnologiile de colaborare - instrumente de votare, Padlet, săli de discuții.
 - Utilizarea instrumentelor pentru crearea de resurse de învățare interactive, de exemplu H5P, MS Sway
- Folosiți dispozitive precum camera web, căști, stilou digital, tabletă grafică, cameră de documente etc.



Surse interesante



Beneficiile și provocările
învățării online -
Perspectiva lectorului



Cele nouă evenimente
de instruire ale lui
Gagné



Mutarea cursului online: Cinci
lucruri de luat în considerare



Modelul ADDIE
Wikipedia



Modele și teorii de
design instrucional

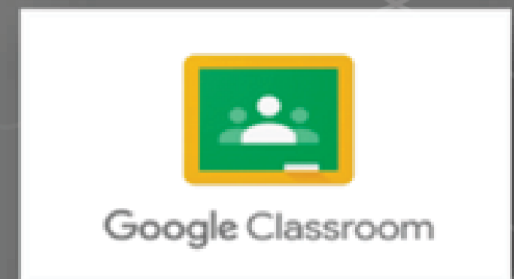
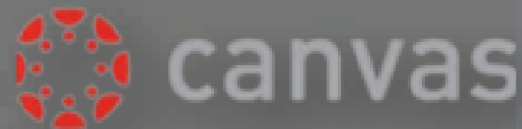
Sistemul de management al învățării (LMS)



Este posibil ca școala în care predați să dispună de o platformă de predare online, numită **Learning Management System (LMS)** sau **Virtual Learning Environment (VLE)**. LMS este locul în care veți pune la dispoziția studenților conținutul și materialele aferente cursului, veți gestiona evaluarea și veți comunica cu studenții.

Acesta este primul loc în care studenții dvs. vor căuta informații legate de curs.

Printre exemplele de LMS se numără Moodle, Canvas, Blackboard și Google Classroom.



Caracteristici comune ale unui LMS

- Lecții
- Forum de discuții/Forum de anunțuri
- Conținut legat de curs - fișiere text, video, audio
- Chestionare
- Wikis
- Conținut interactiv - (SCORM , H5P)
- Atribuții și instrumente de feedback



Instrumente externe și legate de disciplină

În timp ce o mare parte din predare va avea loc în cadrul LMS, există, de asemenea, multe instrumente digitale externe pe care le puteți utiliza în predarea dumneavoastră. Ar trebui să experimentați și să folosiți aceste instrumente pentru a dezvolta conținut și a împărtăși resurse cu studenții dumneavoastră. Aceste instrumente vă pot permite să integrați resurse sau idei pe care le găsiți și care vă pot completa predarea online.


De asemenea, este posibil ca industria sau disciplina dumneavoastră să aibă platforme sau resurse web specifice de care studenții au nevoie, de exemplu, [Duolingo](#) pentru învățarea limbilor străine sau [Github](#) pentru programare etc.

Experiența dumneavoastră în această disciplină vă va ajuta să decideți ce resurse sunt utile pentru studenții dumneavoastră și ce este de actualitate în disciplina dumneavoastră.



Alte platforme și tehnologii



 Microsoft 365 Office pentru educație



 Google Workspace pentru educație



 Discuții TED



 YouTube



 LinkedIn Learning



 Bloguri



 Social Media



 Podcasts

Instrumente de creare a conținutului

Odată ce ați decis ce conținut să creați, va trebui să identificați ce instrumente să folosiți pentru a le permite elevilor să acceseze acest material și să interacționeze cu el. Aceste instrumente vă vor permite să produceți materiale de învățare interactive care pot fi puse la dispoziție online.

Multe dintre aceste instrumente pot fi integrate cu LMS, iar rezultatele pot fi partajate pentru a crea o experiență de învățare online dinamică și atractivă.

Suita de aplicații Google Workspace for Education și Microsoft Office 365 le permite profesorilor să partajeze materiale cu elevii lor și să colaboreze împreună la acestea. Documentele Word sau prezentările PowerPoint existente pot fi reproduse pentru mediul online prin adăugarea de elemente interactive, cum ar fi cele audio, video etc. Instrumentele de colaborare a documentelor permit ca mai multe persoane să acceseze și să lucreze împreună la un fișier sau document electronic.

H5P, Microsoft Sway și Genial.ly sunt câteva instrumente care vă permit să creați obiecte de învățare interactive.

1.



Office 365 pentru educație oferă o suită de aplicații pe care profesorii le pot folosi pentru a colabora și a partaja resurse cu elevii și colegii lor. Este disponibil gratuit pentru profesori și elevi.

Office 365 include instrumente precum Word, Excel, PowerPoint, OneNote și Microsoft Teams.

[Microsoft Office 365 gratuit pentru școli și studenți | Microsoft Education](#)

2.



Google oferă o suită similară de aplicații gratuite pentru predare și învățare, care includ:

- Google Docs - Creați, editați și partajați documente de text. [Formare Google Docs](#)
- Google Forms - Creați și analizați sondaje, chestionare și chestionare. [Formare în domeniul formularelor Google](#)
- Google Classroom - Un serviciu web gratuit pentru a partaja materiale și resurse pentru lecții cu elevii, pentru a crea, corecta și urmări sarcinile. [Formare Google Classroom](#)
- Google Meet - Instrument de apelare video pentru întâlniri virtuale sau lecții video online. [Formare Google Meet](#)

3.

The H5P logo consists of the letters 'H5P' in a bold, white, sans-serif font, set against a solid black rectangular background.

H5P vă permite să creați, să partajați și să reutilizați conținut HTML5 interactiv în browser. H5P facilitează crearea de conținut interactiv, oferind o gamă largă de tipuri de conținut, cum ar fi videoclipuri interactive, imagini interactive, prezentări de cursuri complete, întrebări cu alegere multiplă, drag and drop, carduri flash și multe altele. [Documentație | H5P](#)

4.

The Genially logo features a stylized 'G' icon with a rainbow-colored circular gradient, followed by the word 'genially' in a lowercase, black, sans-serif font.

Genially este un instrument online care vă permite să creați imagini interactive, prezentări, infografice, hărți, chestionare și să adăugați jocuri de noroc modulelor dumneavoastră.

[Formare genetică](#)

Instrumente de comunicare și colaborare

Instrumentele de comunicare și colaborare sunt esențiale în e-learning pentru a permite studenților să interacționeze cu profesorul și cu colegii lor, fie în timp real (cursuri și tutoriale în direct), fie în mod asincron (contribuind la sondaje, discuții sau postând idei online). Instrumentele de conferință web, cum ar fi Microsoft Teams și Zoom, oferă posibilitatea de a învăța online sincron, unde se poate reproduce un scenariu de tip clasă, precum și oportunități de partajare a ecranului și de lucru în grup.

Utilizarea acestor instrumente vă poate ajuta să dezvoltați o relație online cu elevii dumneavoastră și le poate permite acestora să interacționeze unii cu alții și să construiască o comunitate online.

Instrumentele de colaborare, cum ar fi sălile de discuții din Microsoft Teams, Zoom sau BigBlueButton, instrumentele de sondaj, cum ar fi Mentimeter și alte instrumente, cum ar fi Flipgrid și Padlet, pot contribui la promovarea muncii în grup și la consolidarea sentimentului de comunitate între studenții care nu se întâlnesc față în față. Elevii pot lucra împreună la o sarcină sau un proiect comun.

1.



Microsoft Teams este o platformă de colaborare care vă permite să găzduiți cursuri online, să comunicați și să partajați fișiere cu studenții și alți colegi.
[Aflați mai multe despre utilizarea Microsoft Teams](#)

2.



De asemenea, Zoom poate fi folosit pentru a găzdui cursuri și tutoriale online. Profesorul și studenții se conectează simultan la o ședință în care pot comunica între ei.

[Aflați mai multe despre utilizarea Zoom](#)

3. **BigBlueButton**

BigBlueButton este un software de clasă virtuală care a fost conceput în funcție de nevoile reale ale profesorilor, elevilor și școlilor.

[Aflați mai multe despre utilizarea BigBlueButton](#)

4. **Instrumente de sondaj**

Instrumentele de sondaj sau de răspuns al publicului, cum ar fi Mentimeter sau Vevox, sunt instrumente de prezentare interactive care ajută la implicarea elevilor și le permit acestora să contribuie la sondaje și întrebări în timp real.

"Îl puteți folosi pentru a evalua înțelegerea elevilor, pentru a testa retenția cunoștințelor sau ca o modalitate distractivă de a întrerupe învățarea".

(Hanafin, 2020 [Mentimeter](#))

[Cum să faci prezentări interactive - Mentimeter](#)



5.

FLIPGRID.

Flipgrid este o platformă de discuții video care le permite profesorilor să vadă și să asculte fiecare elev din clasă și să promoveze un mediu de învățare socială distractiv și de susținere. [Începeți cu Flipgrid | Instrucțiuni ușoare, video și text](#)



6. padlet

Padlet este un instrument ușor de utilizat care le permite elevilor să colaboreze online prin postarea de texte, imagini, link-uri, documente, videoclipuri și înregistrări vocale. [Baza de cunoștințe și asistență Padlet \(helpdocs.io\)](https://helpdocs.io)

Instrumente video/Screencasting

Screencasting-ul este o înregistrare video digitală a ecranului computerului dumneavoastră și include, de obicei, narațiuni audio pentru a crea videoclipuri instructive. O modalitate excelentă de a preda sau de a împărtăși idei, screencastingurile pot fi utilizate pentru a crea lecții video, videoclipuri de formare, prezentări înregistrate sau tutoriale.

Sunt disponibile mai multe instrumente gratuite de screencasting sau școala dvs. poate avea o licență pentru una dintre aceste aplicații.

ScreenCast-o-matic, Camtasia și Panopto sunt unele dintre cele mai populare instrumente de screencasting utilizate în educație. Există, de asemenea, multe alte instrumente gratuite sau cu plată pe care le puteți utiliza.

De asemenea, puteți utiliza YouTube sau Vimeo pentru a vă crea propriile videoclipuri.

1.

SCREENCAST  MATIC

ScreenCast-O-Matic este o aplicație de captură de ecran care permite profesorilor să partajeze și să înregistreze ecranul lor cu studenții care studiază online și la distanță.

[Ghidul începătorului pentru ScreenCast-O-Matic's Free Screen Recorder](#)

2.

 TechSmith Camtasia™

Camtasia este un software de înregistrare a ecranului și o soluție de realizare de clipuri video utilizată pentru a crea, edita și partaja clipuri video. [Formare Camtasia](#)

3.

 Panopto™

Panopto este o platformă video care poate fi utilizată pentru predare, instruire și prezentări.

[Aflați mai multe despre cum să începeți cu Panopto](#)



Instrumente de management de proiect și planificare

După cum s-a menționat deja, predarea online implică o planificare, o programare și o proiectare atentă a activităților și evaluărilor cursului.

Instrumentele de gestionare a proiectelor, cum ar fi Trello, vă permit să vă planificați vizual cursul, să vă organizați clasa digitală și să vă planificați predarea. Puteți să vă organizați sarcinile și să creați un plan pas cu pas al modului în care vă veți susține cursul.

Slack poate fi folosit atunci când se colaborează cu alți profesori sau elevi. Acesta poate fi folosit pentru a gestiona proiecte de grup, discuții sau pentru a planifica cursul de e-learning, folosind canale și mesagerie instantanee. De asemenea, studenții pot folosi Slack pentru a crea o comunitate online în care pot comunica între ei și își pot sprijini reciproc învățarea.


1. Trello


Trello este un instrument de colaborare vizuală care vă permite să vă planificați și să vă organizați lucrările de curs, clasa online și să colaborați cu colegii dumneavoastră. Începeți cu Trello.


2. slack


Slack poate fi folosit pentru planificarea curriculumului de predare și pentru a lucra la proiecte de colaborare cu elevii sau colegii de predare. Biblioteca de resurse | Slack.


Surse interesante

 Sistem de management al învățării
Wikipedia

 Ghidul final: Ce este Screencasting și de ce să îl folosiți?

 Ce este un LMS? Un ghid pentru sistemele de management al învățării

 Mutarea cursului online: Cinci lucruri de luat în considerare

 Instrumente tehnice pentru a îmbunătăți educația online și mixtă

Instrumente de discuții online

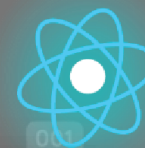
Forumuri de discuții

Forumurile de discuții sunt o modalitate prin care profesorii pot comunica în mod asincron cu elevii lor. Forumurile sunt partea cea mai interactivă a clasei online, deoarece le oferă elevilor posibilitatea de a interacționa între ei și cu profesorul. Profesorii pot utiliza forumurile de discuții pentru a pune întrebări pe o temă, pentru a solicita răspunsuri la conținutul cursului și pentru a căuta opinii și feedback din partea studenților.

Crearea unor forumuri de discuții atractive poate contribui la crearea unui **sentiment de comunitate**, ceea ce este deosebit de important în mediul online, deoarece studenții se pot simți adesea izolați sau singuri.



Această fotografie de Unknown Author este licențiată sub CC BY



Tipuri de forumuri

Există două tipuri principale de forumuri:

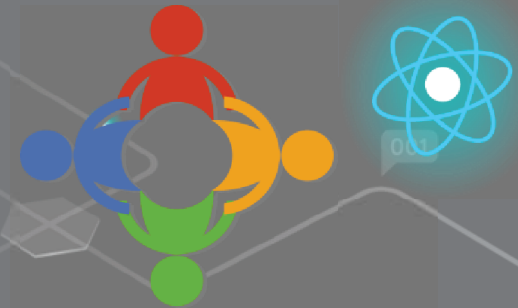
1. Forumuri de știri/anunțuri - Aici profesorul comunică elevilor informații importante sau actualizări, de exemplu, mesaje de bun venit, modificări ale orarului sau ale activităților, date ale examenelor etc.

Majoritatea LMS-urilor creează automat un forum de știri pe fiecare pagină de curs.

2. Forumuri de discuții - unde studenții pot discuta un subiect, interacționa unii cu alții și împărtăși cunoștințe în mod asincron.

Majoritatea LMS-urilor au o activitate de forum pe care profesorii o pot configura pentru a facilita discuțiile.

Avantajele utilizării forumurilor de discuții



- Ajută la stabilirea unei prezențe sociale și a unui sentiment de comunitate, ceea ce încurajează interacțiunea de la egal la egal și ajută la crearea de conexiuni emoționale.
- Îmbunătățește învățarea studenților și creează un sentiment mai mare de satisfacție față de curs.
- Încurajează interacțiunea între colegi, în cadrul căreia elevii își răspund reciproc la întrebări. Astfel, profesorul va economisi timp, deoarece nu trebuie să răspundă la fiecare întrebare în parte și toată lumea poate vedea răspunsurile.
- Oferă un spațiu în care elevii pot colabora și oferi feedback la postările celorlalți.
- Oferă șanse egale pentru elevi de a contribui activ și de a-și împărtăși opiniile, punctele de vedere și cunoștințele.

Comunicare

În cadrul predării față în față, indicii non-verbale și gesturile ne pot spune dacă informațiile sunt înțelese, dacă elevii sunt interesați sau dacă au nevoie de clarificări suplimentare.

Cu toate acestea, atunci când predăm într-un mediu online, nu ne putem baza pe lucruri precum expresiile faciale, limbajul corpului, tonul vorbirii și reacțiile pentru a ne spune dacă elevii sunt interesați sau dacă au dificultăți. Acest lucru poate duce la frustrare, lipsă de comunicare și lipsă de implicare în curs.

Într-o clasă online, profesorul trebuie să își asume rolul de facilitator sau "**e-moderator**".

“

"Rolul esențial al e-moderatorului este de a promova interacțiunea și comunicarea umană prin modelarea, transmiterea și consolidarea cunoștințelor și abilităților."

- Gilly Salmon



Promovarea participării active

Participarea activă înseamnă a le cere elevilor să facă ceva care are legătură directă cu subiectul sau conținutul modulului. Acest lucru le crește capacitatea de a reține și de a procesa informațiile și de a-și demonstra cunoștințele despre subiect. De asemenea, acest lucru le oferă profesorilor un punct de control, astfel încât aceștia să poată oferi feedback și îndrumare elevilor cu privire la învățarea lor.

Printre modalitățile de încurajare a participării active la forumurile de discuții se numără:

- Urați-le bun venit elevilor și prezentați detaliile modulului, inclusiv orice linkuri sau ghiduri de sprijin.
- Evidențiați importanța implicării în sarcinile online și a contribuției și răspunsului la colegii de clasă.
- Răspundeți și reacționați rapid la întrebările de la început pentru a-i ajuta pe elevi să capete încredere.
- Utilizați analiza LMS pentru a monitoriza activitatea, accesul, implicarea etc.
- Explicați în mod clar cum să vă implicați online, de exemplu, orientări privind netiquette și exemple de postări bune.
- Ajutați-i pe elevi să se cunoască unii pe alții - folosiți dispozitive de spargere a gheții, rugați-i să spună câte ceva despre ei etc.
- Ajutați-i pe cursanți să vadă valoarea a ceea ce au de spus ceilalți prin încurajarea schimbului de idei
- Oferiți feedback constructiv și acționabil. Oferiți studenților posibilitatea de a pune în practică feedback-ul.
- Cereți feedback studenților cu privire la experiența lor de învățare, folosiți feedback-ul pentru a îmbunătăți proiectarea cursului



Lucruri de luat în considerare!

- Unii elevi sunt reticenți în a participa la discuții și preferă să observe, deoarece nu se simt confortabil în a-și prezenta ideile în scris.
- Alții pot posta mesaje ofensatoare sau pot provoca o ceartă. Acest lucru poate crea un mediu negativ și poate deturna atenția de la discuția inițială.
- Forumurile de discuții pot fi dificil de gestionat în cazul unei clase numeroase.
- Este posibil ca unii elevi să domine conversația.
- Gestionarea și răspunsul la postările de pe forumuri poate consuma mult timp.
- Încurajați utilizarea mijloacelor de comunicare în postări. Aceasta poate face ca o discuție să fie mai interesantă. Luați în considerare un fir de discuție care să cuprindă înregistrări video sau audio, imagini etc.

Moderarea forumurilor

La începutul cursului, este bine să se stabilească reguli de utilizare a forumurilor și să se explice aceste reguli, astfel încât studenții să știe cum să le folosească corect. Spuneți-le studenților cum să răspundă la alte mesaje, cum să creeze subiecte noi și cum să adauge atașamente, cum să înceapă un nou subiect etc.

Din aceste motive, este esențial ca forumurile să fie monitorizate de un moderator sau facilitator care:

- Îi întâmpină pe studenți și se asigură că aceștia pot avea acces la toate resursele
- Stabilește regulile de utilizare a forumurilor de discuții și comunică ce se așteaptă de la acestea.
- Încurajează utilizarea forumurilor și contribuie la forumuri cu postări noi pentru a încuraja participarea tuturor.
- Apreciază și mulțumește elevilor pentru contribuțiile lor.
- Implică elevii în discuție, facilitând inițial discuția și apoi făcând treptat un pas înapoi pentru a le permite elevilor să interacționeze și să își împărtășească cunoștințele între ei.
- Analizează și gestionează mesajele necorespunzătoare și rezolvă aceste situații.
- Extrageți și rezumați principalele constatări și puncte de discuție și reflecție.

Eticheta online (Netiquette)



Netiquette este prescurtarea de la "eticheta pe internet". Aceasta este definită ca fiind *"regulile de etichetă care se aplică atunci când se comunică prin intermediul rețelelor de calculatoare, în special prin internet"*. (Dictionary.com)

Acesta este un cod de conduită și de bună purtare pe internet și acoperă comunicarea online asociată cu e-mailul, rețelele de socializare, camerele de chat și forumurile de discuții.

Furnizarea unui set de reguli pentru participarea la forumurile de discuții poate contribui la reducerea numărului de neînțelegeri și la crearea unui mediu de învățare mai pozitiv. Este posibil ca școala dvs. să aibă un model sau linii directoare pe care le puteți utiliza sau puteți crea propriile reguli. Iată câteva resurse care vă pot fi de ajutor:

- [Eticheta forumului de discuții \(video\)](#)
- [10 sfaturi de Netiquette pentru discuțiile online](#)
- [Eticheta online: 14 reguli de Netiquette pe care studenții online ar trebui să le cunoască](#)

Testați-vă

Întrebarea 1:

O combinație de învățare sincronă și asincronă oferă cea mai bună experiență de învățare.

a) Adevărat

b) Falsă

Întrebarea 2:

Ce înseamnă UDL?

a) Înțelegerea învățării digitale

c) Proiectarea universală pentru învățare

b) Învățare digitală universală

d) Înțelegerea alfabetizării digitale

Testați-vă

Întrebarea 3:

Enumerați cele cinci etape ale modelului ADDIE:

1. Analiza

2. Proiectare

3. Dezvoltare

4. Punerea în aplicare

5. Evaluare

Întrebarea 4:

A preda online înseamnă să faci același lucru pe care îl faci într-o clasă față în față într-un spațiu online:

a) Adevărat

b) Fals

Testați-vă

Întrebarea 5:

Tehnologia ar trebui să sprijine rezultatele pedagogice, nu să le definească.

a) Adevărat

b) Fals

Întrebarea 6:

Crearea unor forumuri de discuții atractive poate contribui la crearea unui sentiment de comunitate atunci când se învață online:

a) Adevărat

b) Fals

Testați-vă

Întrebarea 7:

Netiquette înseamnă "eticheta pe Internet".

a) Adevărat

b) Fals

Întrebarea 8:

Furnizarea unui set de reguli pentru participarea la forumurile de discuții poate contribui la reducerea numărului de neînțelegeri și la crearea unui mediu de învățare mai pozitiv.

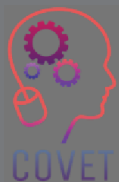
a) Adevărat

b) Fals

Rezumat - principalele concluzii

În această unitate am analizat utilizarea resurselor online și a instrumentelor de discuție. Acum ar trebui să fiți familiarizați cu următoarele:

1. Considerații atunci când predați online - elevii și procesul de proiectare
2. Mutarea cursului online și utilizarea metodelor digitale de predare pentru a înlocui predarea și învățarea tradițională în clasă
3. Utilizarea instrumentelor digitale pentru crearea și furnizarea de conținut online, instrumente digitale pentru comunicare și colaborare, instrumente pentru planificarea și gestionarea predării.
4. Importanța instrumentelor de discuție online în e-learning și cum să gestionați/moderați forumurile online



Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

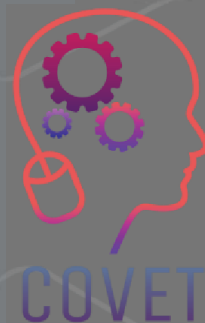
Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) în mod gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>



Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

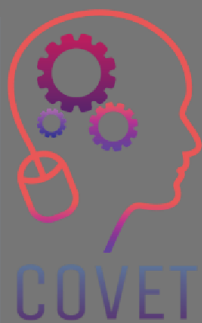
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET Unitatea 2.4: Procesul de evaluare în E-learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (EFPC):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET

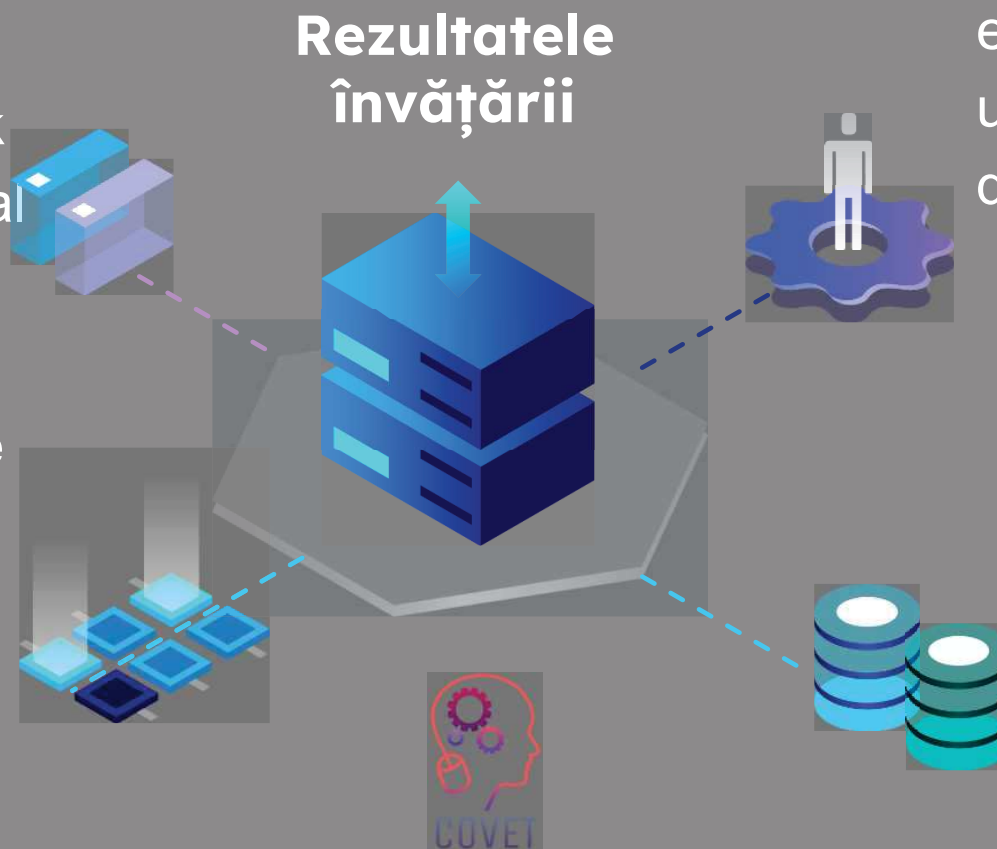
Unitatea 2.4: Procesul de evaluare în E-learning



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabil să:

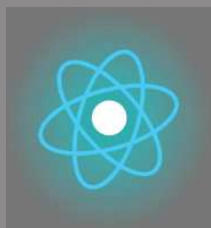
...înțeleagă cele mai bune practici de evaluare și feedback în contextul individual

...aplice principiile de evaluare a celor mai bune practici

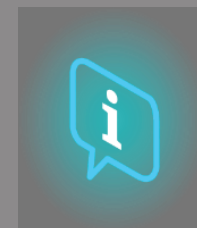


...decidă ce evaluări este cel mai bine să utilizeze în modulul lor de învățare.

...să știe cum să elaboreze și să utilizeze o rubrică de notare.



A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, care colectează sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.

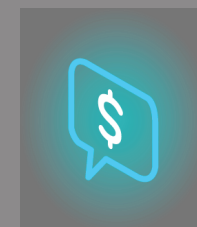


Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte vă permite să vă concentrați asupra problemei printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și printr-un scurt text expozitiv.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Principii de evaluare
- Diferite tipuri de evaluare
- Utilizarea rubricilor de notare
- Furnizarea de feedback pentru cursanți



Evaluare online

Cum știți că elevii dumneavoastră au învățat ceea ce ați dorit să învețe?

Pentru a face acest lucru, trebuie să vă gândiți să vă evaluați elevii, de exemplu, să le stabiliți un examen final, o evaluare practică, un eseu sau un raport. Evaluările de acest tip oferă informații importante care ne spun cum au învățat elevii, cât de bine au învățat și unde au avut dificultăți.

Cu toate acestea, în mediul online, este posibil ca unele metode tradiționale de evaluare să nu funcționeze la fel de bine ca în cazul predării față în față.

În această unitate vom avea o privire de ansamblu la nivel înalt asupra principiilor unei bune evaluări, a diferitelor tipuri de evaluare electronică și a feedback-ului. De asemenea, vom analiza rubricile de notare și modul în care ne putem concepe evaluarea pentru a urma cele mai bune practici.

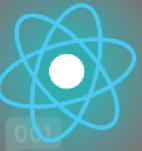


De ce evaluăm?

Evaluăm activitatea elevilor, astfel încât atât profesorii, cât și elevii să poată vedea ce știu elevii și ce trebuie să știe pentru a se îmbunătăți.

Pe lângă faptul că oferă o notă sau un calificativ studentului, evaluarea ar trebui să fie concepută și pentru a-i ajuta pe studenți să învețe și să se implice în studiile lor. Evaluarea îi poate ajuta pe profesori să își facă o imagine a elevilor și a parcursului acestora în vederea înțelegerii și atingerii rezultatelor învățării care au fost stabilite pentru ei.

Evaluarea ar trebui să integreze notarea, învățarea și motivarea elevilor dumneavoastră.



“

"Cel mai important lucru pe care îl facem pentru elevii noștri este să le evaluăm munca."

-Race, 2009



Politici de evaluare



Deciziile pe care le luați în ceea ce privește modul în care vă evaluați elevii sunt, de obicei, determinate de politicile școlii în care predați și de principiile pe care acestea le poate avea. Fiecare școală VET va avea propriile politici privind evaluarea și feedback-ul, pentru a asigura calitatea și consecvența experienței elevilor pe parcursul diferitelor cursuri pe care le urmează.

Este important să știți că aceste politici există și să aflați unde le puteți accesa, în cazul în care aveți nevoie de mai multe informații.



COVET

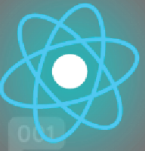
Învățare profundă și de suprafață

Elevii tind să abordeze învățarea în două moduri, definite în linii mari ca fiind "de suprafață" și "profundă".

Învățarea superficială implică o implicare de bază în conținut, de exemplu, memorarea faptelor fără a le înțelege, în timp ce învățarea profundă are loc atunci când elevii se implică în sarcină în mod semnificativ și urmăresc să înțeleagă teoriile și principiile care stau la baza acesteia.

Abordarea pe care o adoptă un elev față de învățare va depinde frecvent de sarcină și de situație.

Este important să încercăm să încurajăm învățarea aprofundată prin evaluare, iar o experiență de învățare pozitivă poate fi creată printr-o aliniere atentă a evaluării la rezultatele învățării.



“

"Ce și cum învață elevii depinde într-o mare măsură de modul în care cred că vor fi evaluați."

-Biggs, 1999



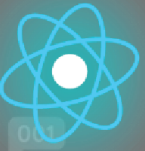
Alinierea evaluării și a rezultatelor

Ar trebui să existe o aliniere generală în modulele dumneavoastră, toate activitățile și evaluările contribuind la atingerea rezultatelor învățării pe care le-ați declarat la începutul modulului.

Este important să luați în considerare cu atenție aceste rezultate atunci când planificați evaluările pe care le veți utiliza pentru a vă ajuta să vă aliniați modulele și pentru a putea măsura obținerea acestor rezultate.

La fiecare evaluare, ar trebui să verificați rezultatele învățării din modul pentru a vă asigura că evaluați competențele pe care trebuie să le obțină studenții.

Acest lucru va contribui la motivarea cursanților pentru a se implica în evaluări și pentru a vedea valoarea și scopul acestora.

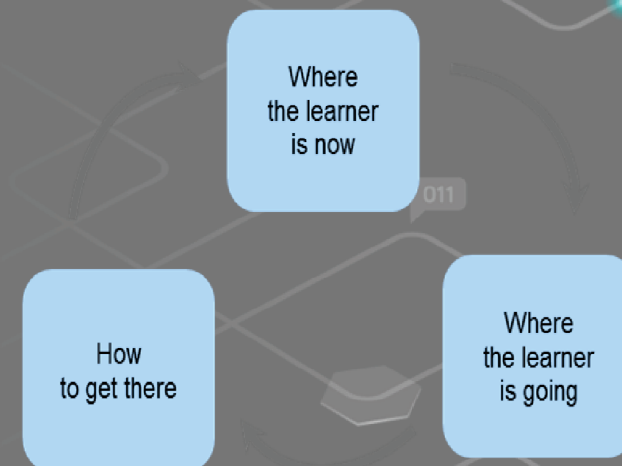


Ce trebuie să luați în considerare

Am analizat modalitățile prin care putem face ca elevii să obțină competențele și cunoștințele de care au nevoie. Acum trebuie să ne uităm la modul în care vom evalua ceea ce au învățat.

Atunci când faceți acest lucru, luați în considerare următoarele:

- Ce încercați să evaluați?
- Ce tipuri de abilități și cunoștințe trebuie să aibă studenții dvs. atunci când termină cursul?
- Care este cel mai bun mod în care elevul poate dobândi și demonstra cunoștințele și abilitățile sale?
- Care este cel mai bun mod de a face acest lucru într-un mediu online? Ce instrumente veți utiliza?



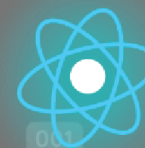
Evaluare autentică

Tehnicile de evaluare care permit studenților să reproducă munca pe care vor trebui să o facă în profesia respectivă sunt adesea denumite "evaluare autentică".

Evaluarea autentică este o formă de evaluare care implică realizarea de către elevi a unor sarcini din "lumea reală" în contexte semnificative (Swaffield, 2011). Rezultatele unei evaluări autentice ar trebui să fie sub forma unui produs sau a unei performanțe. Profesorii ar trebui să analizeze cu atenție instrumentele utilizate pentru a realiza sarcina de evaluare.

Exemple:

Demonstrații, simulări, performanțe muzicale, dezvoltarea de produse, planuri de afaceri, proiecte de design, interviuri, bloguri/vloguri, studii de caz.

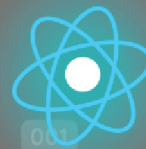


Implicarea elevilor

Elevii sunt mult mai implicați atunci când pot vedea relevanța evaluării, când pot învăța în mod activ prin procesul de evaluare, când evaluarea este considerată corectă și când se bucură de ea.

Câteva modalități prin care puteți motiva și genera implicare prin evaluare sunt:

- Includeți un element de alegere (permiteți elevilor să completeze evaluările folosind diferite formate, cum ar fi video, audio, text).
- Faceți ca evaluările să fie provocatoare.
- Discutați în prealabil cu elevii despre metodele de evaluare.
- Oferiți exemple de răspunsuri de înaltă calitate, astfel încât elevii să știe la ce se așteaptă.
- Furnizați o imagine de ansamblu și un feedback personalizat.
- Discutați relevanța evaluării în contextul lumii reale.



Principii de evaluare

- Evaluarea ar trebui să fie concepută astfel încât să îmbunătățească învățarea elevilor.
- Studenții ar trebui să fie evaluați în funcție de rezultatele învățării și de nivelurile de performanță așteptate.
- Evaluarea ar trebui să furnizeze informații fiabile privind rezultatele elevilor.
- Evaluarea ar trebui să fie corectă și să ofere tuturor elevilor o șansă egală de a-și demonstra învățarea.
- Evaluarea ar trebui să le permită elevilor să își dezvolte propriile abilități și să își evalueze munca proprie și a colegilor.



Evaluarea sumativă și formativă

Evaluările pot fi sumative, ceea ce înseamnă că nota obținută la evaluare va fi luată în calcul pentru nota generală a modulului. De obicei, acestea sunt completate la sfârșitul unui curs pentru a determina dacă studenții au atins rezultatele învățării.

Evaluările formative sunt adesea utilizate pentru a preda o anumită abilitate. De obicei, acestea nu fac parte din nota finală și au loc pe parcursul cursului pentru a verifica înțelegerea. Acestea reprezintă o oportunitate pentru profesor de a oferi feedback constructiv studentului și sfaturi despre cum să se îmbunătățească, de exemplu, teste, evaluări colegiale.

Utilizarea unei combinații de evaluări formative și sumative pe parcursul unui curs poate contribui la crearea unor experiențe de învățare semnificative pentru studenți.



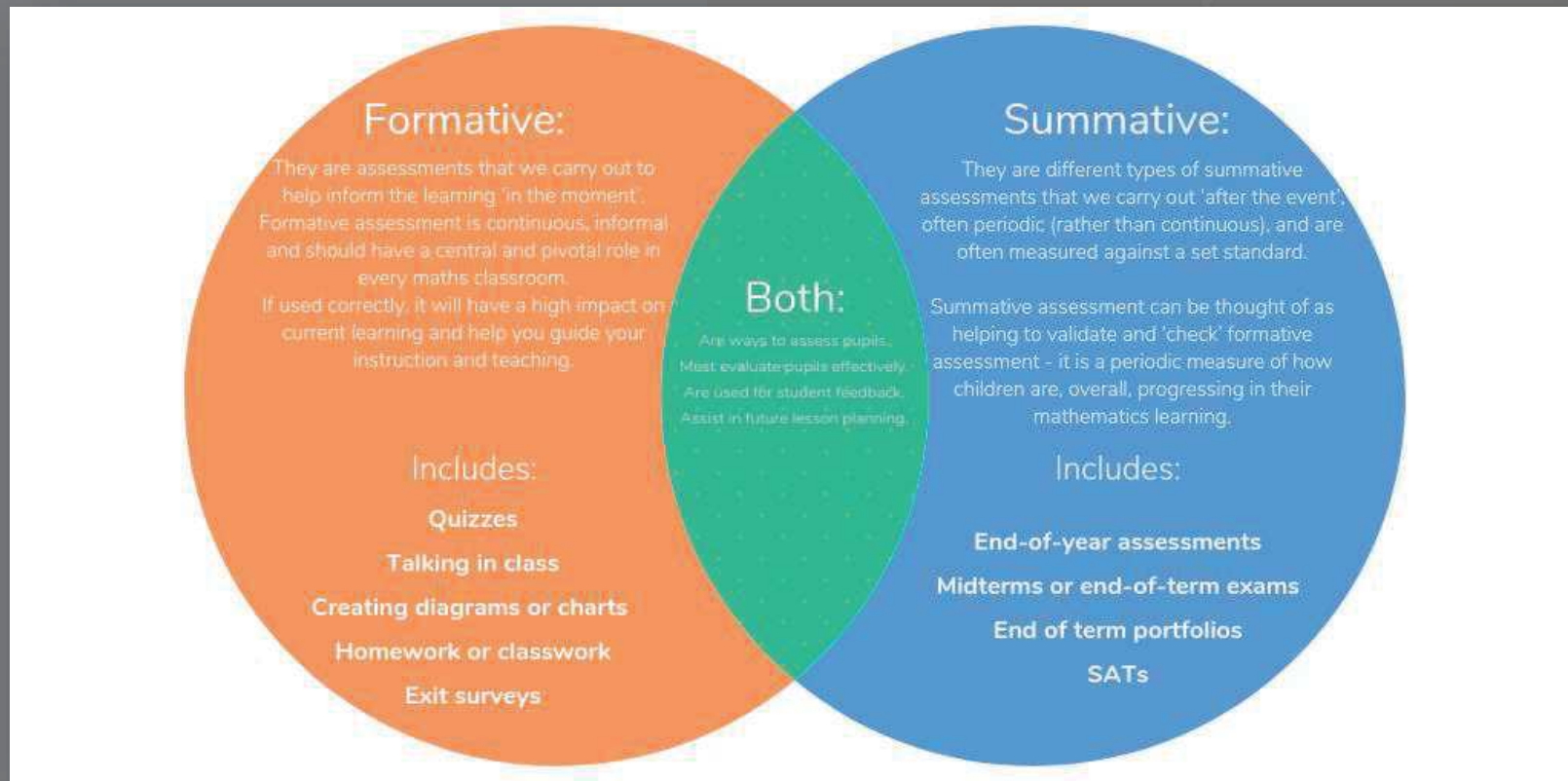
001

010





Evaluarea sumativă și formativă



Sursa imaginii: [Al treilea spațiu de învățare](#)



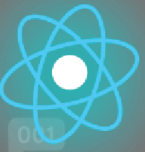
eAssessment

E-Assessment presupune utilizarea instrumentelor și dispozitivelor digitale pentru a furniza evaluări, note și feedback pentru elevi.

Acestea pot face parte din LMS sau pot fi instrumente externe.

Tipuri de e-Assessment:

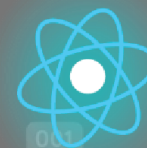
- Chestionare cu alegere multiplă (MCQ)
- Lucru independent/în grup folosind instrumente digitale
- Răspunsuri scurte, răspunsuri în text liber, eseuri (bazate
- Bloguri și wikis, rețele sociale
- Sondaje online
- Evaluarea bazată pe jocuri

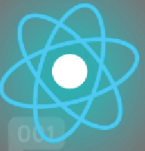


Instrumente de e-Assessment

eAssessment permite profesorului să colecteze dovezi că elevii au atins standardul de învățare cerut, folosind dispozitive, instrumente și aplicații digitale. Utilizarea tehnologiei poate reduce volumul de muncă pentru profesori și formatori prin monitorizarea progresului elevilor, prin facilitarea feedback-ului și prin furnizarea automată de feedback studenților, permițând profesorilor să își evalueze și să își adapteze strategiile de predare.

Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor (DigiCompEdu) a inclus evaluarea ca fiind unul dintre domeniile cheie de competență și afirmă că profesorii trebuie să fie competenți în utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă.





Tipuri de e-Assessment

Instrumentele de evaluare electronică pentru profesori sunt o parte necesară a învățământului online și la distanță. Cele mai multe metode tradiționale de evaluare în clasă pot fi utilizate pentru evaluarea online a elevilor, dar este posibil ca acestea să trebuiască să fie gestionate în mod diferit. De asemenea, este posibil să existe unele metode noi de evaluare online pe care nu v-ați gândit să le folosiți până acum. Mai jos sunt prezentate câteva exemple:

	Forumuri de discuții	Chestionare	Studii de caz	Jurnal de reflecție	Prezentare online	Portofoliu electronic	Laborator/joc virtual	Proiect colaborativ
Evaluarea formativă	X	X	X	X			X	
Evaluare sumativă		X	X	X	X	X	X	X

Avantajele eAssessment

E-Assessment oferă oportunități și avantaje profesorilor, elevilor și școlilor.

- Este mai eficient și mai flexibil. Evaluările pot fi livrate și notate în format digital. Acest lucru economisește timp atât pentru profesor, cât și pentru elev.
- Feedback-ul poate fi oferit imediat.
- Se poate utiliza o varietate de evaluări.
- Poate fi atractivă - utilizarea simulărilor virtuale, a jocurilor și a formelor multimodale de evaluare prin intermediul materialelor video, audio și a altor mijloace media.
- Îmbunătățește experiența studenților.
- Oferă raportare, urmărire și analiză a evaluării.



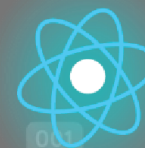
Rubrici de notare

Rubricile de notare sunt un set de criterii pentru munca elevilor care fac distincția între diferite standarde de realizare și performanță. Acestea oferă:

- Un set clar de criterii sau așteptări;
- O explicație a abilităților exacte necesare pentru a atinge rezultatele învățării
- Un standard în raport cu care să judecați munca elevilor dvs.

Rubricile pot fi integrate în majoritatea LMS-urilor și pot oferi feedback automat studenților.

Este posibil ca școala sau echipa dumneavoastră de profesori să aibă o rubrică de notare specifică pe care doresc să o utilizeze.



Exemplu de rubrică

CRITERIA/ PERFORMANCE	1 NEEDS IMPROVE- MENT	2 FAIR	3 GOOD	4 EXCELLENT
The student pronounces the vocabulary related to the topic correctly.				
The student uses the vocabulary related to the topic (conversation strategies) correctly.				
The student shows command of the grammatical structures related to the topic.				
The student delivers his/her ideas clearly (delivery, command of the topic).				
The student fulfils the task (content, timing, and materials).				

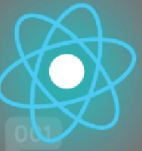
Sursa imaginii: [Colectiv ISL](#)

Feedback

Oferirea de feedback elevilor dumneavoastră îi ajută pe aceștia să își îmbunătățească abilitățile și să învețe din greșelile lor.

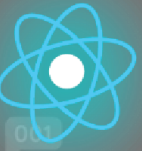
Principii de feedback:

- Feedback-ul ar trebui să fie oferit în timp util.
- Feedback-ul trebuie să fie pozitiv.
- Feedback-ul trebuie să fie specific.
- Feedback-ul ar trebui să vizeze munca, nu persoana.
- Feedback-ul trebuie să fie constructiv, oferind sugestii de îmbunătățire



De ce este important feedback-ul?

- Îmbunătățește performanța elevilor
- Îmbunătățește încrederea, implicarea și motivația
- Identifică punctele forte și punctele slabe
- Identifică decalajele dintre performanța actuală și cea dorită
- Creează elevi independenți care își asumă responsabilitatea pentru propria învățare



Surse interesante



Metode de evaluare
E-Learning pentru a
urmări progresul
cursanților online



Creați-vă propriile rubrici
online iRubric
RubiStar



Evaluarea eficientă în era
digitală
JISC



5 cele mai bune
instrumente de evaluare
online pentru profesori



5 linii directoare pentru
dezvoltarea unor bune
evaluări online



Testați-vă

Întrebarea 1:

Metodele tradiționale de evaluare sunt întotdeauna de succes atunci când se evaluează elevii online?

a) Adevărat

b) Fals

Întrebarea 2:

Evaluarea ar trebui să integreze notarea, învățarea și motivarea elevilor dumneavoastră.

a) Adevărat

b) Fals

Testați-vă

Întrebarea 3:

Ce și cum învață elevii depind în mare măsură de modul în care aceștia cred că vor fi evaluați.

a) Adevărat

b) Fals

Întrebarea 4:

Învățarea profundă implică un angajament de bază cu conținutul, de exemplu, memorarea faptelor fără a le înțelege.

a) Adevărat

b) Fals

Testați-vă

Întrebarea 5:

Care dintre următoarele este un exemplu de "evaluare autentică":

- a) eseurile
- b) Studii de caz**
- c) Teste cu alegere multiplă
- d) Examene scrise

Întrebarea 6:

Învățarea profundă implică un angajament de bază cu conținutul, de exemplu, memorarea faptelor fără a le înțelege.

- a) Adevărat
- b) Fals**

Testați-vă

Întrebarea 7:

Utilizarea unei combinații de evaluări formative și sumative pe parcursul unui curs poate contribui la crearea unor experiențe de învățare semnificative pentru studenți.

a) Adevărat

b) Fals

Întrebarea 8:

Rubricile pot fi integrate în majoritatea LMS-urilor și pot oferi feedback automat studenților.

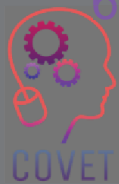
a) Adevărat

b) Fals

Rezumat - principalele concluzii

În această unitate am analizat evaluarea și acum ar trebui să fiți familiarizați cu următoarele:

1. De ce ne evaluăm elevii și cum evaluarea poate ajuta atât elevul, cât și profesorul să identifice ceea ce au învățat, precum și lacunele de învățare.
2. De ce este important să se alinieze evaluările la rezultatele învățării
3. Cum poate contribui proiectarea unor evaluări autentice la implicarea elevilor și la transferul învățării
4. Diferențele dintre învățarea profundă și cea de suprafață, învățarea formativă și cea sumativă
5. Ce este evaluarea electronică și diferite tipuri de evaluare electronică pe care le puteți utiliza în propriul context
6. Cum să folosiți rubrici de notare și să oferiți feedback elevilor



Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltarea profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

Programul EFP este format din trei părți independente:

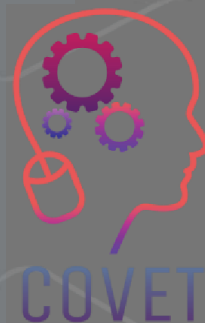
- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) în mod gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

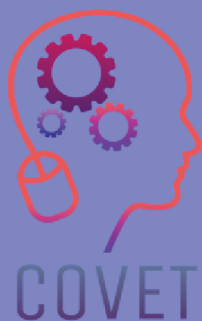
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 3: Resurse și activități online Unitatea 3.1: Resurse online: (Re)utilizare și evaluare



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (CPD):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 3: Resurse și activități online

Unitatea 3.1: Resurse online: (Re)utilizare și evaluare



La sfârșitul acestei unități profesorii vor fi capabili:

...să identifice și să analizeze O.E.R.

... Să identifice și să diferențieze formele de stocare online.

...să evalueze resursele online .

...să utilizeze și să reutilizeze resursele online.





A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, care colectează sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.



Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte vă permite să vă concentrați asupra subiectului printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și printr-un text scurt și expozitiv.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Resurse educaționale deschise (O.E.R.)
- Biblioteci online
- (Re)utilizarea resurselor online
- Evaluarea resurselor online



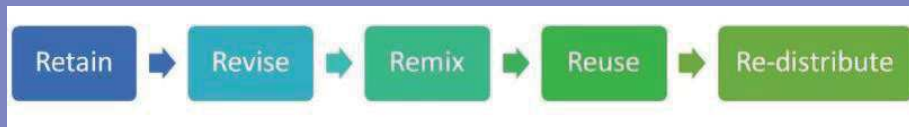
“

O.E.R. : "materiale și resurse educaționale care sunt accesibile publicului, ceea ce înseamnă că sunt disponibile în mod deschis pentru ca oricine să le folosească și, sub anumite licențe, să le remixeze, să le îmbunătățească și să le redistribuie."

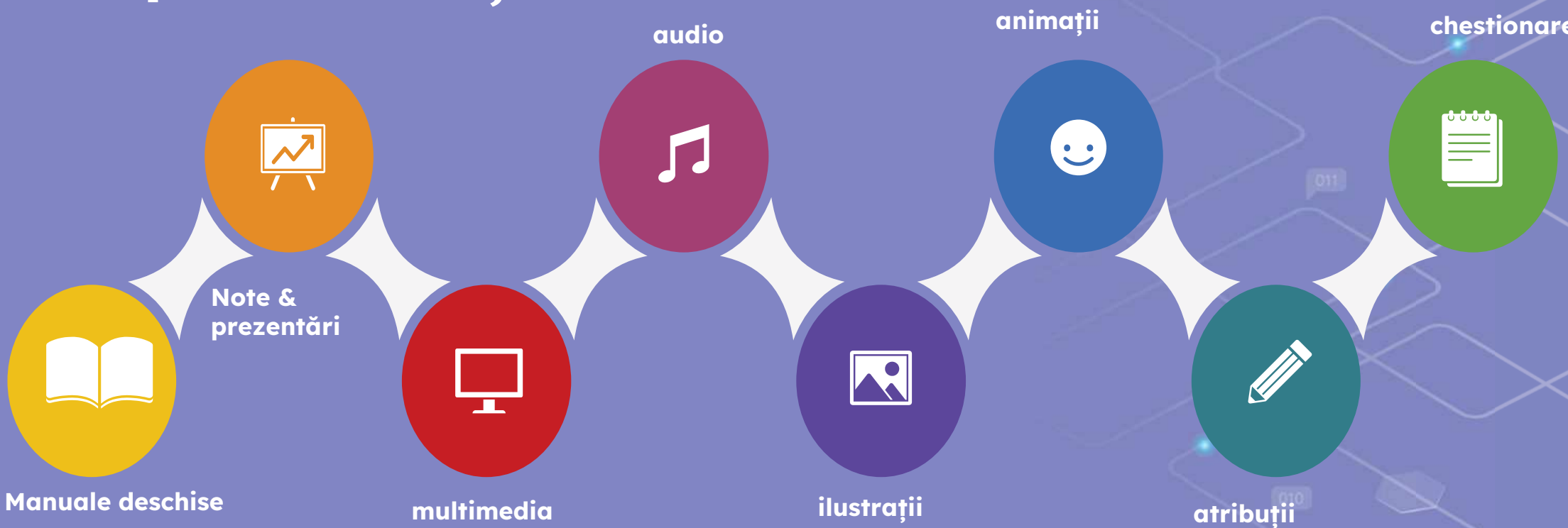
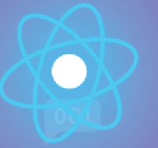
- Steven Bell

Resurse educaționale deschise (O.E.R.)

- Poate fi accesat gratuit, fără a solicita permisiuni
- 5 R's:
 - Păstrați - puteți avea resursa pentru totdeauna
 - Revizuiți - îl puteți adapta, modifica sau traduce
 - Remixați - vă puteți alătura unei alte resurse
 - pentru a face unul nou
 - Reutilizați - puteți utiliza lucrarea pentru dumneavoastră.
 - Redistribuiți - puteți partaja cu alții



Ce materiale de predare, învățare și cercetare ar putea fi utilizate ca O.E.R. în scopuri educaționale?



imagin i



video clipuri



audio



Legile privind drepturile de autor

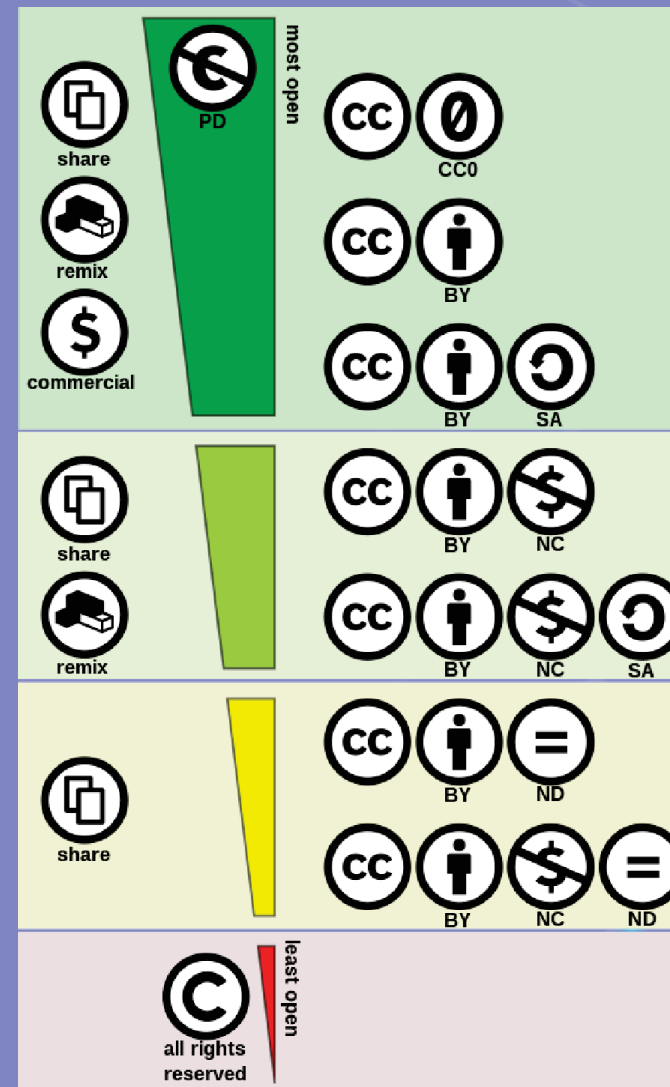
Posibilitatea de a modifica conținutul este o caracteristică esențială a RED, oferind oamenilor oportunitatea de a le personaliza pentru uzul lor, de exemplu prin adăugarea sau înlocuirea exemplelor sau a fotografiilor, prin modificarea definițiilor sau prin combinarea diferitelor RED pentru a crea o resursă multimedia, un set de cursuri sau un alt pachet de resurse îmbunătățite.

Autorul original (sau deținătorul drepturilor de autor) al resursei își exprimă dorința de a permite altora să utilizeze și să modifice resursele prin solicitarea unei licențe deschise. Aceste licențe funcționează împreună cu legile privind drepturile de autor pentru a oferi utilizatorilor permisiunea legală de a utiliza și/sau modifica o resursă.

Legile privind drepturile de autor

În cazul RED, cele mai frecvent utilizate licențe deschise sunt licențele Creative Commons. Conținutul deschis este un termen care este, de asemenea, utilizat frecvent pentru a descrie RED.

În cazul în care conținutul este protejat prin drepturi de autor tradiționale, cu toate drepturile rezervate, atunci nu este RED.



Sursa: [Wikimedia](#)

Activitate: Utilizarea unei imagini

Durata: 10'

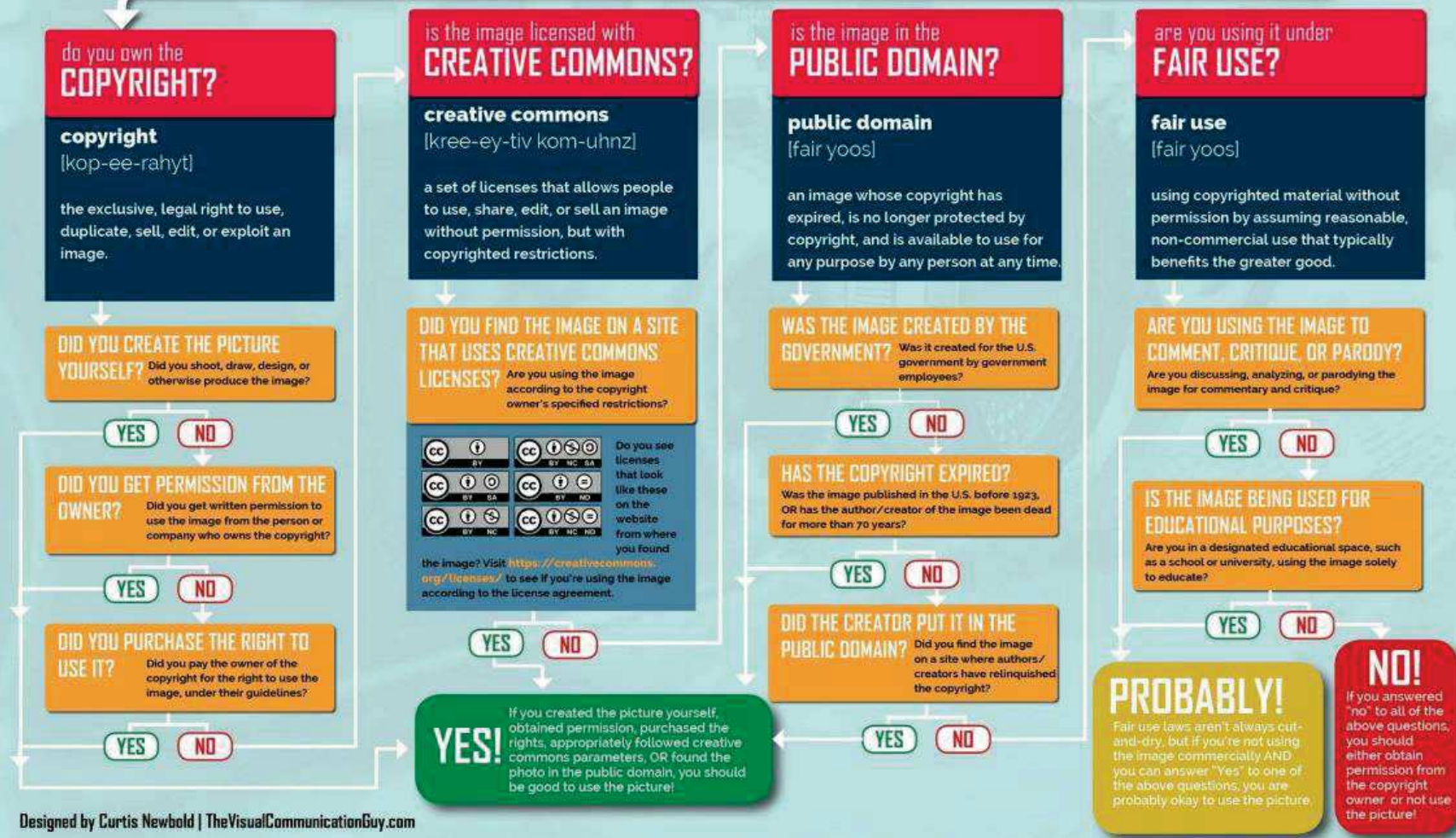
Căutați pe Google imaginea unei pisici, apoi răspundeți la întrebările din dreapta pentru a stabili starea de utilizare.

Sursă: Natcom

CAN I USE THAT PICTURE?

REVISED!
(and simplified)

[a "picture" is any photograph, drawing, cartoon, logo, icon, infographic, chart, graph, work of art, or doodle you want to use for some purpose]



1.600.000.000

Un fapt interesant:

Potrivit lui Sheila Curran Bernard și Kenn Rabin, "la începutul anului 2020, peste 1,6 miliarde de lucrări acoperite de licențele Creative Commons au fost postate de creatorii lor pe site-uri precum Flickr, Wikipedia, YouTube, Internet Archive și Vimeo".

Biblioteci online

Definiție

Bibliotecile tematice online se referă la colecții digitale de rezultate ale cercetării pe o anumită temă sau disciplină, create special pentru cei care studiază aceste domenii.

Publicațiile incluse în aceste biblioteci pot fi sau nu supuse evaluării colegiale. Acestea sunt distribuite la nivel mondial și pot fi căutate pe web.

Căutarea în biblioteci

Fiecare unitate de învățământ și-a creat propria listă de resurse online pentru a-și ajuta studenții.

În trecut, cercetarea presupunea mai multe drumuri până la bibliotecă și multe ore de studiu al cărților, dar în prezent avem mii de biblioteci la un click distanță.



Biblioteci online



Prin conținut

- Date brute de cercetare
- Date derivate din cercetare
- lucrări științifice pretipărite cu text integral
- proiecte finale în text integral, revizuite de către colegi, ale lucrărilor din reviste și conferințe
- Teze
- publicații originale în text integral (rapoarte tehnice instituționale sau departamentale)
- obiecte de învățare
- înregistrări corporative (dosare ale personalului și ale studenților, licențe etc.)

Prin acoperire

- personal (arhiva personală a autorului);
- jurnal (ieșire a unui singur jurnal sau a unui grup de jurnale);
- departamentale;
- instituționale;
- inter-instituționale (regionale);
- naționale;
- internaționale.

În funcție de funcționalitatea primară

- acces îmbunătățit la resurse (descoperirea și localizarea resurselor);
- accesul subiectului la resurse (descoperirea și localizarea resurselor);
- conservarea resurselor digitale;
- noi moduri de difuzare (noi moduri de publicare);
- gestionarea activelor instituționale;
- partajarea și reutilizarea resurselor.

În funcție de grupul țintă de utilizatori

- cursanți;
- profesori;
- cercetători.

Sursa: [Sciencedirect](https://www.sciencedirect.com/)



COVET

Activitate: Găsiți biblioteci online

Durată: 20'



Verificați
întotdeauna
pagina de
copyright a unui
site web

Choose a topic you are interested in and search for resources. Try to make use of an OER repository already mentioned.

Try to find one or two resources from your search, then take a few minutes to consider:

1. The quality of this resource:
 - ✚ Who created it?
 - ✚ Does it look to be accurate and well presented?
 - ✚ Are there any reviews or information from trainers who have used it?
2. The appropriateness of this resource to your audience:
 - ✚ Does it need editing or introduction?
 - ✚ Would it combine well with any other materials used?
3. The license:
 - ✚ Is it clear how the resource is licensed?
 - ✚ What does this allow you to do with it?
 - ✚ Do you need to attribute or ask for any permissions?

Sursa

Cum să (re)utilizați resursele online



Nu reinventați roata

Internetul are numeroase surse pentru fiecare nevoie pe care un formator o poate avea pentru elevii săi. Trebuie doar să vă îmbunătățiți abilitățile de căutare pentru a ajunge direct la resursa pe care intenționați să o utilizați.



Doar caută

Google este cel mai bun instrument de căutare a materialelor, indiferent de subiect, iar oamenii nu au nevoie de abilități speciale de căutare sau de diverse cursuri de formare în domeniul TIC. Google a dezvoltat sfaturi de căutare interesante care îi ajută pe oameni să găsească informația exactă mai eficient și mai rapid decât cu ani în urmă.

○ imagine face cât o mie de cuvinte



Example of OER development

Original diagram in a PhD thesis ...

Improved and adapted for the Portuguese context ...

Translated into Greek ...

Adapted and translated to Spanish ...

Adapted at the University of Cape Town

Michael Paskevicius – Introduction to Open Educational Resources 2012 (CC-Attrib-ShareAlike)

Cum se evaluează resursele online



Atunci când evaluați un material, puneți-vă aceste întrebări de tip Cine-Ce:

CINE a publicat conținutul, expertul în domeniu care l-a creat prima dată; verificați trecutul autorului pentru a certifica acreditările

CE: informațiile conținute se bazează pe fapte sau pe opinii? Sunt autentice? Sunt exhaustive?

CÂND: conținutul este nou sau învechit? Mai funcționează legăturile?

DE CE: informația vă va informa sau vă va convinge?



Created by WEBTECHOPS LLP
from the Noun Project

În cazul în care ceea ce ați găsit nu este adecvat, puteți căuta oricând alte surse care sunt cunoscute pentru credibilitatea lor.

Cum se evaluează resursele online - exemplu

Căutați pe site: ResearchGate. Probabil că l-ați folosit în cercetările dumneavoastră. Mergeți la pagina <Copyright> și raportați ce este permis să fie folosit și ce nu.

Surse interesante



Potrivit lui Sheila Curran Bernard și Kenn Rabin, "la începutul anului 2020, peste 1,6 miliarde de lucrări acoperite de licențele Creative Commons au fost postate de creatorii lor pe site-uri precum Flickr, Wikipedia, YouTube, Internet Archive și Vimeo". (*Curran Bernard, Sheila și Rabin, Kenn. Archival Storytelling: A Filmmaker's Guide to Finding, Using, and Licensing*).



COVET



Mai multe despre O.E.R. în acest videoclip realizat de Lance Eaton



Acest videoclip amuzant și animat explică licențele CC



David Wiley vorbește despre cele cinci tipuri de permisiuni pentru tipurile de conținut oferite de un formator.



Bibliotecile MATC dezvoltă mai mult evaluarea resurselor în acest video aici

Testați-vă - 1

Întrebarea 1:

Ce înseamnă acronimul O.E.R.?

- a) open education reach
- b) resursă educațională deschisă
- c) resursă educațională deschisă

Întrebarea 2:

Ce resurse nu pot fi folosite ca O.E.R.?

- a) note, prezentări și ilustrații
- b) cărți rezervate cu drepturi depline
- c) animații, chestionare și multimedia

Întrebarea 3:

Ce este Creative Commons?

- a) un departament de monitorizare
- b) partajarea deschisă prin utilizarea licențelor
- c) dreptul de autor creativ

Testați-vă - răspunsuri corecte

Răspunsuri la test:

1. C
2. B
3. B

Rezumat - principalele concluzii

1. Resursele educaționale deschise sunt gratuite și așteaptă să fie folosite de oricine.
2. Profesorii pot edita și adapta resursele în funcție de materia lor și de nevoile elevilor lor.
3. Dacă înțelegeți termenii de utilizare Creative Commons, lumea O.E.R. vă aparține, deoarece veți avea studenți foarte fericiți.
4. Evaluarea resurselor este o necesitate, deoarece diverse materiale circulă fără o evaluare adecvată.



Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

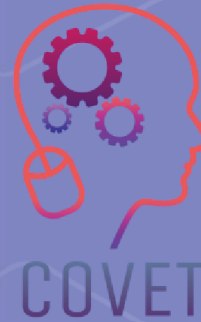
Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) în mod gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>



COVET

Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

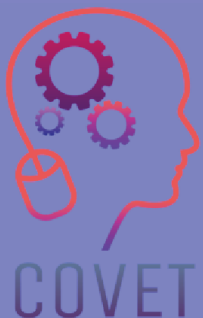
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională

Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



Modulul 3: Resurse și activități online Unitatea 3.2: Cum se proiectează activități online



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (EFPC):
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

Modulul 3: Resurse și activități online

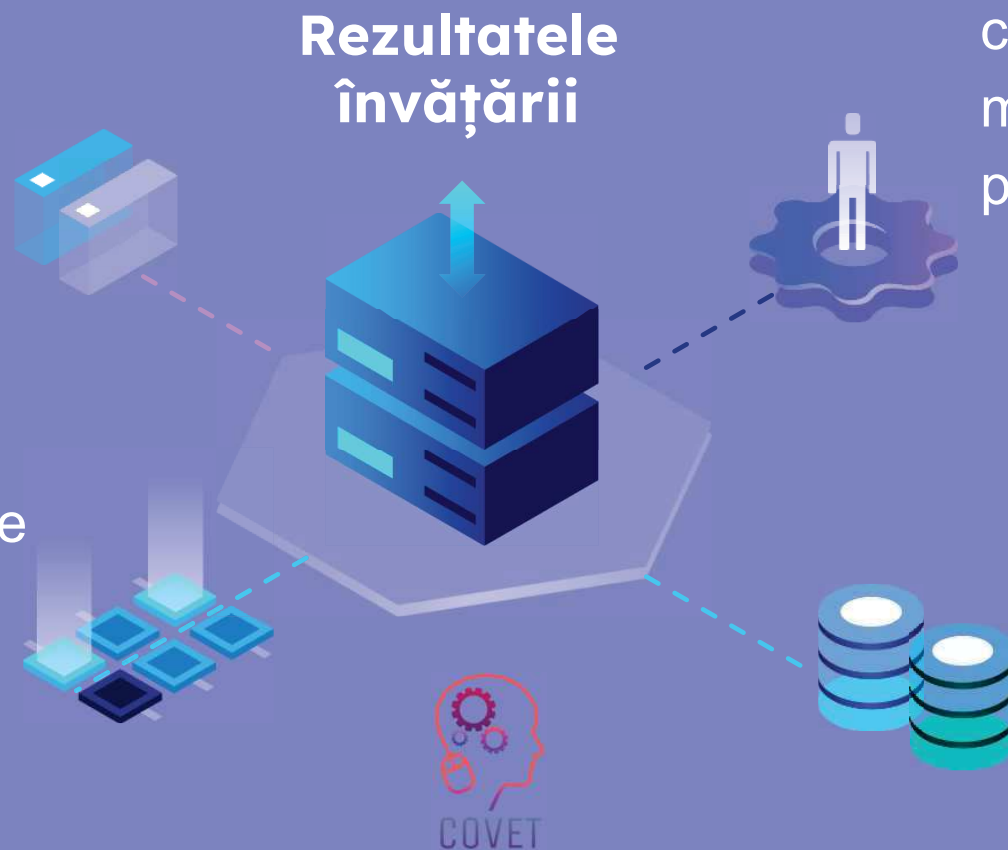
Unitatea 3.2: Cum se proiectează activități online



La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabili să:

... proiecteze o activitate online.

...identifice instrumentele online adecvate pentru activitatea lor.



...să diferențieze între cele 5 etape ale modelului instrucțional prezentat.

...să dezvolte o lecție online într-un mod mai bun.



A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, care colectează sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.



Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte vă permite să vă concentrați asupra subiectului printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și printr-un text scurt și expozitiv.

Fiecare unitate este compusă din 4 părți



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.



Conținutul unității

- Cadrul de proiectare a activităților online
- Modelul instrucțional 5 E-uri
- Modelul de instruire online 5 Es



Created by Tomas Knopp
from the Noun Project



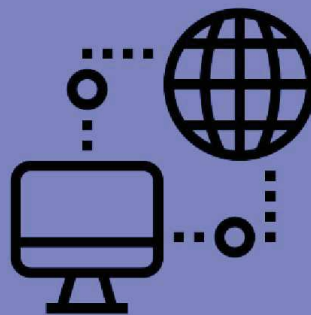
“

"Singurul scop al eLearning este de a învăța."

- Christopher Palm

Cadrul de proiectare a activităților online

Predarea online pentru elevii dumneavoastră nu înseamnă să lăsați deoparte manualul și să vă reinventați întreaga abordare didactică. Cele mai multe dintre activitățile deja propuse pentru predarea la clasă pot fi reciclate și adaptate pentru activități online, atâta timp cât rămân centrate pe elev. Dar trebuie să țineți cont de anumite modele de predare atunci când concepeți un anumit tip de lecție, fie că este online, hibridă sau la fața locului.



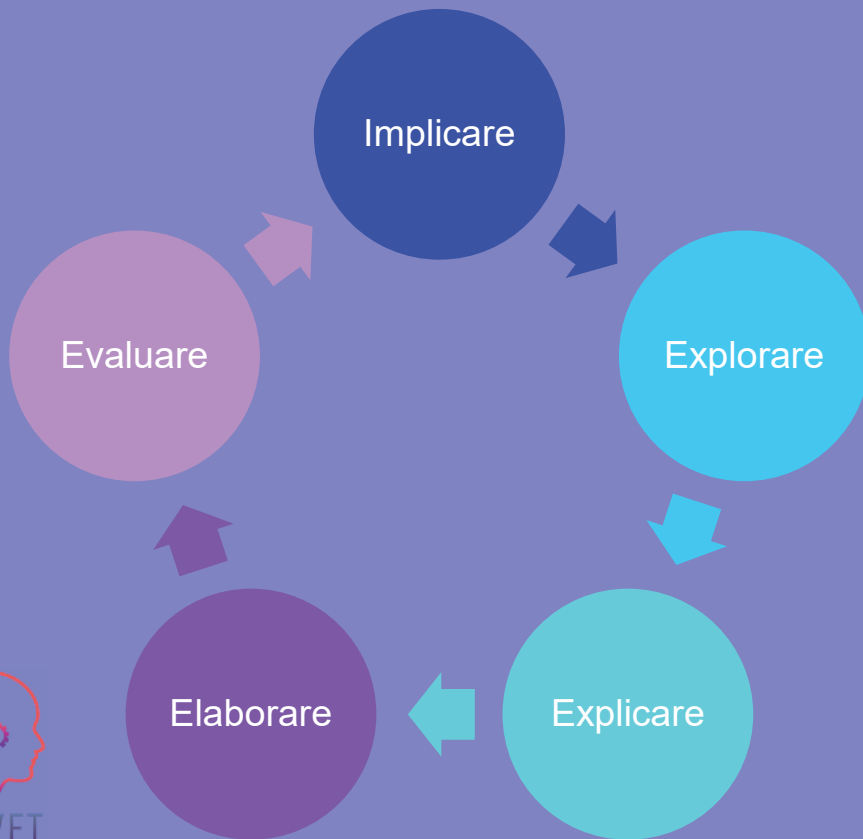
Created by monkik

Cadrul de proiectare a activităților online

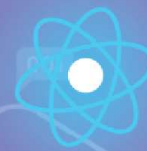


Un model instrucțional constructivist bazat pe cinci elemente pentru dezvoltarea unei lecții online:
modelul celor 5 E-uri

Acesta este un exemplu de învățare bazată pe investigație, în care elevii pun întrebări, decid ce informații îi ajută să înțeleagă mai bine și apoi se autoevaluează. Acest model se bazează pe principiile științelor cognitive dezvoltate de Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) în 1987, ulterior propunerea s-a inspirat din alte modele de predare, cum ar fi ciclul de învățare Atkin-Karplus sau ciclul de învățare Science Curriculum Improvement Study (SCIS). Adaptarea pentru predarea online a fost dezvoltată de Catlin Tucker.



Cadrul de proiectare a activităților online **IMPLICARE**



Activități online	Instrumente online
<p>Brainstorming</p> <p>✓ Ce părere aveți?</p> <p>Puneți întrebări</p> <p>✓ Ce vă întrebați? De ce ești curios?</p> <p>Accesarea cunoștințelor anterioare</p> <p>✓ Ce știți despre? Cum ați învățat?</p> <p>Treziți-le interesul</p> <p>✓ Ce vedeți, ce gândiți, ce vă miră când vedeți această imagine, când vizionați acest videoclip sau când auziți această poveste?</p>	<p>Padlet</p> <p>Google Classroom - Întrebare</p> <p>Jamboard</p> <p>Sistem de management al învățării (LMS), - funcție de discuții online</p> <p>Mentimeter</p>





Cadrul de proiectare a activităților online EXPLORARE

Activități online	Instrumente online
Efectuarea de cercetări Explorați resursele selectate de profesori <ul style="list-style-type: none">• Urmăriți videoclipuri• Citiți articolele• Ascultați podcast-uri Sarcină offline <ul style="list-style-type: none">• Efectuarea de lucrări pe teren• Faceți observații• Interviewați un membru al familiei Crowdsourcing	Căutare Google YouTube Newsela, Smithsonian Tween Tribune InsertLearning Google Classroom Întrebare Discuție online LMS Partajat Google Slide Deck Wakelet





Cadrul de proiectare a activităților online **EXPLICARE**

Activități online	Instrumente online
<p>Prezentări live în clasă sau în sesiune de videoconferință</p> <p>Explicații video înregistrate</p>	<p>Google Hangout sau Zoom Screencastify (Extensie Chrome)</p> <ul style="list-style-type: none">• Partajați videoclipuri direct din Google Drives <p>FlipGrid</p> <ul style="list-style-type: none">• Permiteți elevilor să se învețe unii pe alții concepte prin înregistrarea de videoclipuri



Cadrul de proiectare a activităților online ELABORARE



Activități online	Instrumente online
<p>Faceți conexiuni</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conectarea conceptelor▪ Conectați conceptele la viața de dincolo de sala de clasă▪ Conectarea conceptelor la artă, literatură, muzică <p>Aplică învățarea la situații noi sau inedite</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Rezolvați probleme ciudate din lumea reală▪ Documentați-vă procesul ca grup <p>Explicați cum</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Adaptați procesul pe care l-ați folosi pentru a rezolva o problemă sau pentru a aborda o anumită situație <p>Materiale și resurse de studiu create de elevi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Luați informațiile și concepeți o resursă de revizuire	<p>Quizizz Google Docs, Slides, desene, foi de calcul partajate FlipGrid Quizlet Kahoot!</p>

Cadrul de proiectare a activităților online EVALUARE



Activități online	Instrumente online
<p>Evaluări</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluări bazate pe proiecte• Evaluări bazate pe performanță• Teste și chestionare <p>Reflecții video</p> <p>Bilete de ieșire digitale</p>	<p>Quizizz</p> <p>Kahoot!</p> <p>Test Schoology</p> <p>Formularele Google</p> <p>Socrative</p>





Aici este interactivitatea ta! Fiți creativi!




Un profesor universitar ține o prelegere online dintr-o sală de clasă goală din Milano.
<https://www.theguardian.com/education/2020/apr/25/degrees-of-separation-can-universities-adapt-in-the-rush-to-online-learning> Matteo Corner/EPA


Surse interesante


 Catlin Tucker
definește aici cele 5E
de care trebuie să se
țină cont atunci când
se proiectează o
lecție online

 Youtube video cu o
secvență de implicare

 Youtube video pentru
etapa de explorare

 Youtube video pe etapa
de evaluare

 Youtube video despre
etapa de explicare

 Youtube video pentru
etapa de elaborare

Testați-vă

Un profesor bun se adaptează rapid și devine foarte flexibil în timp. Ținând cont de cele 5 etape ale modelului de instruire prezentat, alegeți o etapă și concepeți o activitate online pentru un grup de 15 elevi, la orice disciplină.

Timp de lucru: 15'

- Detaliați instrumentele utilizate
- Implică toate tipurile de interacțiune
- Planificați activitatea într-un mod atractiv și semnificativ.

Rezumat - principalele concluzii



- Modelul instrucțional propus a fost adaptat de către Catlin Tucker pentru activitățile online
- Etapa de implicare - profesorul încearcă să înțeleagă cunoștințele anterioare ale elevilor și să identifice eventualele lacune în materie de cunoștințe.
- Etapa de explorare - elevii explorează în mod activ noul concept prin experiențe concrete de învățare.
- Etapa de explicare - elevii sintetizează noile cunoștințe și pun întrebări dacă au nevoie de clarificări suplimentare.
- Etapa de elaborare - oferă elevilor spațiu pentru a aplica ceea ce au învățat.
- Etapa de evaluare - permite atât evaluarea formală, cât și cea informală.



Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET" și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>





COVET

Erasmus+

Dezvoltare profesională continuă
în domeniul educației și formării
profesionale

2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională