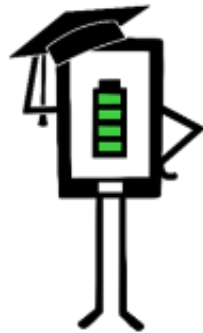




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

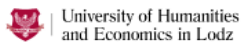


Contemporary Teaching
and Learning Techniques
for Distance Education



CT<4DE Formarea profesorilor

2020-1-TR01-KA226-SCH-098489



Proiectul a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în ea.

Introducere	7
CAPITOLUL 1 – Educația la distanță - introducere	8
Introducere	8
Elemente ale unui curs bun de e-learning	9
Avantajele și dezavantajele e-learning-ului	12
Tipuri de educație la distanță	13
Potențialul educativ al tehnologiei	13
Folosirea tehnologiei pentru compensare	14
Folosirea didactică a tehnologiei	14
Folosirea tehnologiei în comunicare	14
Utilizarea tehnologiei pentru formare	15
Utilizarea tehnologiei pentru explorare	16
Utilizarea tehnologiei ca instrument de lucru în învățare	17
Utilizarea tehnologiei în scopul evaluării didactice	18
Utilizarea tehnologiei ca instrument de management	18
Eficacitatea educațională a instrumentelor digitale	19
constatări generale	19
Efectele utilizării tehnologiei pentru elevi:	19
Efectele utilizării tehnologiei pentru profesori:	20
Efectele utilizării tehnologiei pentru părinți sau îngrijitori:	20
Caracteristicile și cerințele pedagogice al unui software educațional	21
Studii despre impactul educației digitale	24
Referințe	25
CAPITOLUL 2 – Metode și tehnici utilizate în educația la distanță	28
Introducere	28
Metodă versus tehnică	30
Metode de instruire în învățământul la distanță.	31
Prelegerea	31
Explicația	32

Conversația	32
Povestirea	32
Descrierea	33
Metode bazate pe rezolvarea de probleme în învățământul la distanță	33
Forumuri/grupuri de conversații online	34
Sarcina deschisă	34
Document comun	34
Metode expositive în învățarea la distanță	35
Film, piesă de teatru, spectacol	35
Expoziție- galerie online	36
Metode practice de învățare la distanță	36
Diagrame, descrieri, instrucțiuni	36
Metoda proiectului	37
Metode programate în învățământul la distanță	38
Cursul online	39
Camera de evadare	39
Metode active în învățământul la distanță	39
Metoda discuției	39
Tehnici de discuție	40
Jocul de rol	43
Tehnici de joc de rol:	44
Analiza și rezolvarea problemelor	44
Jocuri de învățare online	48
Portofoliu	48
Vizualizarea	49
Tehnica vizualizării:	49
Studiul de caz	50
Clasa răsturnată	51
Modele individuale de învățare	52
Activități de predare în afara clasei	53
Rezumat	54

Referințe	54
CAPITOLUL 3.1 - Importanța selecției tehnologiei în educația la distanță	56
Introducere	56
Cum să implicăm studenții în mediul digital?	56
Care sunt cele mai comune modalități de învățare digitală?	57
În primul rând- stabiliți regulile pentru cursurile online	58
În al doilea rând - activități sincrone și asincrone	58
În al treilea rând - abordarea resurselor deschise	58
În al patrulea rând - activități interactive (quiz-uri și rezumate)	59
În al cincilea rând - utilizarea adecvată a camerei web	59
Cum să dezvoltăm autonomia pentru învățarea digitală?	59
Cum să menținem studenții motivați în timpul orelor digitale?	60
În primul rând - Stabilirea obiectivelor în timpul predării digitale	61
În al doilea rând- poți deveni sociabil în timpul orelor digitale	61
În al treilea rând - Încurajează studenții să se răsplătească pentru reușitele lor	61
Cum să alegeți mediile sau tehnologiile adecvate pentru predare	62
Studenți	64
Ușurința în utilizare	65
Costuri	66
Predarea și factorii educaționali	67
Interacțiunea	68
Probleme legate de organizație	70
Networking/ rețeaua	70
Securitate și confidențialitate	71
Concluzii	72
Referințe	73
CAPITOLUL 3.2 – Instrumente tehnologice utilizate în învățarea la distanță	74
Instrumente pentru facilitarea interacțiunii cu studenții	75
Evaluare	80
Aplicații de partajare a documentelor	85
Instrumente pentru pregătirea prezentărilor	88

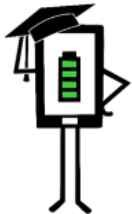
Aplicații interactive de tip tablă albă	92
Activități și aplicații web pentru partea introductivă	97
Activități și aplicații web pentru dezvoltarea subiectelor	100
Activități și aplicații web pentru evaluarea rezultatelor	105
CAPITOLUL 4 - Utilizarea lecțiilor sincron și a scenariilor	112
Cele 6 tipuri de învățare propuse de Diana Laurillard	112
1. Achiziția	113
2. Investigarea	113
3. Practica	114
4. Producția	114
5. Colaborarea	114
6. Discuții	115
Cum putem folosi aceste forme de învățare prin intermediul zoom?	115
Folosirea ZOOM pentru achiziția de cunoștințe	115
Folosirea ZOOM pentru investigare	117
Utilizarea ZOOM pentru practică	117
✓ Cum interacționezi cu lumea simulată sau cu scenariile de branching/ramificare	117
✓ Învățarea bazată pe joc	117
✓ Exerciții pentru practică	118
✓ Activități de tip joc de rol	118
Utilizarea ZOOM pentru producție	119
Utilizarea ZOOM pentru colaborare	119
Utilizarea ZOOM pentru discuții	119
Strategii ZOOM de a-i implica pe cursanți	119
1. Partajați ecranul	120
2. Folosiți tabla albă	120
3. Activați caracteristica adnotărilor	120
4. Creați camere de lucru pentru colaborare	120
5. Fundalurile virtuale	121
6. Folosește sondajele	121

7. Chat-ul ZOOM	121
8. Think-Pair-Share	121
9. Proba de cunoaștere	122
10. Fă o pauză și clarifică	122
11. Gândirea rapidă	122
12. Exemple sau cazuri	123
13. Scriitori la minut	123
14. Activități de tip puzzle	123
15. Întrebările socratice	123
16. Recenziile colegiale	124
17. Stațiile de învățare	124
18. Învățarea bazată pe anchetă	124
19. Prezentări realizate de cursanți	125
Referințe	125

INTRODUCERE

Acest document a fost elaborat ca parte a proiectului:

Contemporary Teaching&Learning Techniques for Distance Education 2020-1-TR01-KA226-SCH-098489



Contemporary Teaching
and Learning Techniques
for Distance Education



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

După fiecare secțiune enumerată mai jos, găsiți informații despre autori.

CAPITOLUL 1 – EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ - INTRODUCERE

CAPITOLUL 2 – METODE ȘI TEHNICI FOLOSITE ÎN EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ

CAPITOLUL 3.1 – IMPORTANȚA SELECȚIEI TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ

CAPITOLUL 3.2 – INSTRUMENTE TEHNOLOGICE UTILIZATE ÎN EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ

CAPITOLUL 4 – UTILIZAREA LECȚIILOR SINCRON ȘI A SCENARIILOR

CAPITOLUL 1 – EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ - INTRODUCERE

INTRODUCERE

În prima parte a acestei publicații răspundem la următoarele întrebări:

- ✓ ce este educația?
- ✓ ce este educația la distanță?

De asemenea:

- ✓ vom descrie avantajele și dezavantajele educației la distanță,
- ✓ vom prezenta diviziunile sale de bază,
- ✓ vom prezenta strategii de implementare a acesteia, acordând cu o atenție deosebită elevilor/studentilor cu dificultăți de învățare.

Pandemia COVID-19 a produs schimbări majore în educație. Concepte precum „educație digitală”, „educație la distanță”, „învățare la distanță” au devenit din ce în ce mai cunoscute și folosite. Aplicațiile digitale au devenit o parte importantă a vieții de zi cu zi. Datorită restricțiilor impuse de pandemie în întreaga lume, majoritatea oamenilor au început să folosească computerul pentru o varietate de scopuri: internet banking, comerț electronic, medicină electronică și noi oportunități în educație și formare profesională.

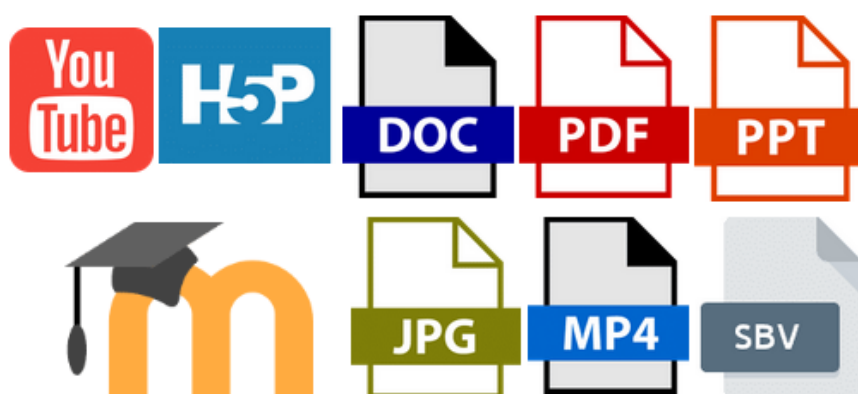
Abilitățile pe care elevii le dobândesc în școală trebuie să le permită să fie practic ancorati în lumea reală. Sistemele educaționale din întreaga lume se confruntă cu dezvoltarea rapidă a societății bazată pe cunoaștere, unde abilitățile de lucru cu informațiile sunt absolut necesare pentru a supraviețui. Concurența economică și industrială adâncește contradicția dintre posibilitățile de asimilare de care dispune elevul și cerințele vieții de zi cu zi sau structura actuală a școlii.

La nivel global, multe țări au ca obiectiv principal digitalizarea educației. Pandemia din ultimii doi ani a forțat digitalizarea mai multor sisteme de învățământ, educația la distanță fiind soluția rapidă adoptată de multe state.

În general, numim educație la distanță procesul în care profesorul și elevii sunt separați prin distanță fizică și tehnologie (audio, video, rețele de calculatoare, materiale imprimate), uneori combinate cu comunicarea față în față utilizată pentru instruire (Istrate, 2000) .

Educația la distanță sau e-learning se bazează pe resurse multimedia, permițând elevului să învețe de pe propriul computer. În format e-learning, textul, sunetul, grafica și conținutul video sunt acum reunite într-un singur document „multimedia”. Multimedia reprezintă un set de:

- ✓ conținut,
- ✓ imagini,
- ✓ sunet,
- ✓ grafică,
- ✓ interactivitate,
- ✓ comunicare senzorială.



E-learning- formate multiple, forme multiple, mesaje multiple - exemple

Multimedia de calitate rezultă dintr-o combinație echilibrată a tuturor acestor elemente. Cu toate acestea, planificarea și scrierea unui astfel de curs este diferită de un curs tradițional. Publicarea unui curs structurat după modelul tradițional nu este de dorit, deoarece profesorul nu este prezent pentru a da instrucțiuni, iar formularea întrebărilor și răspunsurilor va fi amânată.

Un curs de e-learning implică utilizarea instrumentelor multimedia și a internetului, cooperarea și schimbul de informații la distanță între profesori și studenți (Savu et al. 2010). Apoi, cursurile sunt dezvoltate pe platforme care încearcă să reproducă ceea ce fac profesorii la clasă, în lecțiile față în față. Putem considera e-learning-ul un fel de „alter ego” virtual al clasei.

Platformele de e-learning sunt infrastructuri de învățare controlate de programe/platforme care încearcă să reproducă ceea ce fac profesorii la clasă, în lecțiile față în față. Acestea sunt conectate la Internet și sunt accesate prin intermediul unui browser web (Savu et al. 2010).

ELEMENTE ALE UNUI CURS BUN DE E-LEARNING

Un curs conceput pentru o platformă de e-learning trebuie să îndeplinească o serie de cerințe:

- ✓ să fie structurat logic, incluzând un test la sfârșit;

- ✓ să fie scris într-un limbaj clar, simplu și la obiect;
- ✓ lecțiile trebuie stabilite într-un mod liniar;
- ✓ trebuie evidențiate concepte cheie (eventual un index detaliat);
- ✓ lecțiile trebuie să urmeze un parcurs didactic intuitiv, previzibil, astfel încât elevul să știe mereu unde se află și încotro merge în timpul lecției;
- ✓ obiectivele și conținutul cursului trebuie să fie întotdeauna vizibile.

Realizarea și organizarea cursurilor de e-learning implică alte metode și mijloace de educație, diferite de cele utilizate în sala de clasă tradițională. Structura cursurilor este diferită. În prezent, există trei moduri de structurare:

- *Structura secvențială* - o structură tipică, liniară, care reproduce ideea unei cărți. Cursul constă, de fapt, într-o serie de pagini, care pot fi parcurse una după alta virtual. În funcție de ordinea stabilită de profesor, elevul poate accesa conținuturile pe rând, fără a avea voie să „sară” de la o lecție la alta sau să schimbe ordinea prezentării conceptelor.

Cu toate acestea, specialiștii nu recomandă această structură pentru un curs întreg, deoarece devine prea monotonă și interesul elevului va scădea pe parcurs.

- *Structura reticulară* - oferă elevului libertatea de a citi unitățile didactice în ordinea dorită. Este una dintre cele mai frecvent utilizate structuri în zilele noastre, având avantajul de a oferi informații statistice despre tipul de lecții, precum cele mai accesate, ordinea lecțiilor alese, timpul în care au fost studiate, realizarea obiectivelor.
- *Structura ierarhică* - presupune o ordine a temelor, nefiind permis accesul la o temă fără a fi studiat în prealabil temele anterioare sau anumite teme.

Clasa virtuală se deosebește de cea tradițională nu doar prin faptul că interacțiunile dintre profesor și elevi au loc la distanță, ci și prin faptul că necesită mai multe exemple, adaptări ale conținuturilor prin sintetizarea informațiilor. Pentru a asigura înțelegerea conceptelor, se recomandă utilizarea imaginilor, videoclipurilor, animațiilor, diagramelor. Pentru a aprofunda lecțiile, este bine să indicați mai multe site-uri de unde elevul poate extrage informații suplimentare clarificatoare. Trebuie remarcat, însă, că informațiile aglomerate pot distra atenția elevului, ca să nu mai vorbim de efortul vizual al persoanei care citește o pagină pe ecranul computerului în comparație cu citirea unei pagini tipărite.

Se recomandă ca pentru un curs de trei luni la distanță să fie planificate două întâlniri față în față pentru a asigura socializarea în grupuri de lucru sau contactul direct cu profesorul.

Modul în care este concepută o lecție e-learning depinde foarte mult de nivelul de dificultate al conceptelor și de familiarizarea cu tehnologia. Savu et al. (2010) estimează că un curs de două zile la clasă se poate încadra în aproximativ 100 de ecrane. Astfel, unui elev

care se conectează în medie de două ori pe săptămână citind 20-30 de ecrane pe săptămână, dar care trebuie să participe și la chat sau forum, plus proba de evaluare de la sfârșitul fiecărei unități didactice, îi va lua aproximativ două săptămâni pentru a finaliza același curs.

Elementele esențiale ale unui curs sunt legate de învățare.

Succesul unui curs de e-learning depinde nu numai de modul în care este structurat și prezentat, ci și de o multitudine de alte variabile. Iată care sunt cele mai importante caracteristici pe care ar trebui să le aibă un curs online.

Comunicare senzorială și interacțiune. Utilizarea materialelor audio și video face cursul mai atractiv, iar interacțiunea menține concentrarea și interesul. Pentru a fi interactiv, atât cursul, cât și platforma trebuie să ofere (Savu et al. 2010):

- ✓ feedback reciproc profesor-elev;
- ✓ inventivitate - materialul didactic folosit în timpul cursurilor trebuie să stimuleze creativitatea;
- ✓ comunicarea între toți actorii care participă la procesul educațional;
- ✓ adaptarea la ritmul de învățare al elevilor. Platforma poate arăta elevului ce a acoperit deja și ce unități mai trebuie finalizate;
- ✓ productivitate - platforma trebuie să conțină toate resursele de care studentul are nevoie pentru a finaliza cursul (biblioteca virtuală cu cărți în format electronic, videotecă/biblioteca video, link-uri către alte site-uri de resurse);
- ✓ recunoaștere - platforma trebuie să fie intuitivă și accesibilă tuturor elevilor, indiferent dacă au sau nu dizabilități de învățare. Studentul trebuie să știe întotdeauna unde se află, unde poate ajunge și cum poate ieși din program.

Exercițiile și verificările pot reprezenta o provocare pentru profesor din cauza incertitudinii cu privire la corectitudinea elevului. Pentru a fi valabile și pentru a menține un nivel ridicat de certitudine cu privire la efectuarea evaluărilor de către elevi, fără ajutorul unor terți, au fost acceptate mai multe tipuri de verificări:

- ✓ **Teste cu întrebări de control.** În cazul acestor teste, elevul poate alege un răspuns dintr-o gamă largă de posibile răspunsuri; pentru alte întrebări pot exista mai multe răspunsuri corecte;
- ✓ **Teste cu răspunsuri complexe.** De obicei, acest tip de test include întrebări deschise, la care elevul trebuie să elaboreze răspunsul, cu un număr prestabilit de caractere;
- ✓ **Teste care conțin întrebări cu timp de răspuns.** Elevul are un timp prestabilit pentru a da un răspuns. Când timpul se termină, sistemul trece automat studentul la următoarea întrebare. În această situație, elevul nu poate schimba răspunsul.

Biblioteca clasei, în cazul platformelor de e-learning, este una digitală, toate materialele introduse fiind în format electronic. Profesorul alege din multitudinea de materiale disponibile articolele, publicațiile pe care le consideră utile pentru înțelegerea în profunzime a temelor din unitatea didactică. În timpul orelor, biblioteca poate fi îmbogățită cu materiale noi oferite chiar și de către elevi, cu acordul profesorului.

Secțiunea de întrebări frecvente este absolut necesară în formarea e-learning, fiind concepută de profesor pentru a evita ambiguitatea din partea elevilor. În această secțiune, profesorul trebuie să răspundă la întrebări într-un mod structurat, recomandând în același timp celorlalți elevi să consulte secțiunea „Întrebări frecvente”.

AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE E-LEARNING-ULUI

Avantajele cursurilor de e-learning (Savu et al. 2010):

- ✓ spargerea barierelor timpului și spațiului;
- ✓ reducerea costurilor (organizarea și predarea cursurilor online necesită costuri mai mici în comparație cu educația tradițională);
- ✓ capacitatea de reacție a utilizatorilor este amplificată;
- ✓ globalizarea informațiilor și cunoștințelor;
- ✓ personalizarea învățării (elevul poate învăța la ce oră dorește, în ce ordine i se pare mai accesibil, folosind resurse atractive pentru el).

Dezavantajele cursurilor de e-learning:

- ✓ dependență/nevoie de conexiunea la internet;
- ✓ dificultatea de adaptare la noua metodă de pregătire;
- ✓ risc de izolare (mai ales dacă elevul nu participă la discuții pe chat-uri sau forumuri);
- ✓ dificultăți în a ține pasul cu clasa;
- ✓ posibilă demotivare/dezinteres după o perioadă mai lungă.

Învățarea online reproduce în mare măsură învățarea tradițională, cea mai mare diferență fiind că sala de clasă nu mai este reală, fizică, ci virtuală, profesorul și elevii putând comunica prin tehnologie. Mediul educațional prinde viață pe măsură ce studenții se familiarizează cu tehnologia, iar prietenii față în față încep să se extindă în mediul online.

TIPURI DE EDUCAȚIE LA DISTANȚĂ



artist: "SasinParaksa" AND @gettyimagespro

Educația sincronă presupune, conform studiilor de specialitate, participarea simultană a tuturor elevilor și cadrelor didactice. Interacțiunea dintre profesor și elevi se realizează în timp real, folosind mijloace audio și video (de exemplu, videoconferință, chat, utilizarea smartphone-ului) (Savu et al. 2010; Huang et al. 2020)

Educația asincronă nu necesită participarea simultană a profesorilor și studenților, fiind și o formă de învățământ la distanță. Elevii și profesorii nu trebuie să fie împreună în același spațiu în același timp. În această situație, studenții își pot alege singuri timpul de studiu și pot aduna resurse bibliografice de pe forumuri educaționale, platforme, e-mail, alte forumuri.

POTENȚIALUL EDUCATIV AL TEHNOLOGIEI

În această secțiune descriem potențiala utilizare tehnologiei pentru elevii cu nevoi educaționale speciale.

În urmă cu mai bine de două decenii, Roberta Wiener (1990) afirma că „*potențialul utilizării computerelor în învățământul special nu are limite. Predarea asistată de calculator poate ajuta elevii cu tulburări de limbaj, pe cei care au dificultăți în scris cu creionul, le permite elevilor cu deficiențe de vedere să descifreze un text scris, celor cu deficiențe de auz să comunice cu colegii lor din învățământul de masă și oferă elevilor cu dizabilități fizice oportunitatea de a controla mediul de învățare*”. Aceste afirmații sunt valabile și astăzi, chiar dacă utilizarea computerelor a evoluat semnificativ de-a lungul timpului.

Tehnologia a fost introdusă în educație ca o încercare de a îmbunătăți calitatea predării, de a sprijini curriculum-ul și de a promova noi experiențe de învățare. În acest fel, devine posibilă satisfacerea nevoilor speciale de învățare ale diferitelor grupuri de elevi, inclusiv ale celor cu dizabilități. Deși aplicațiile specifice educației digitale sunt extrem de diverse și variate, ele pot fi grupate în următoarele categorii principale:

- ✓ utilizare pentru compensare;
- ✓ utilizare didactică;
- ✓ utilizare pentru comunicare.

FOLOSIREA TEHNOLOGIEI PENTRU COMPENSARE

Utilizarea tehnologiei de asistență permite elevilor cu nevoi speciale să participe activ la procesul de interacțiune și comunicare. De exemplu, dacă o persoană are un handicap fizic, poate fi ajutată să scrie, iar în cazul unei deficiențe de vedere, să citească. Din acest punct de vedere, tehnologia de asistență îmbunătățește capacitatea elevilor de a-și controla mediul, de a face alegeri cu privire la experiențele lor, de a oferi sprijin în activități de rezolvare a problemelor și de a oferi acces la informații, îmbunătățind astfel comunicarea cu ceilalți. Tehnologia poate recupera sau înlocui, într-o oarecare măsură, deficiența în sine.

FOLOSIREA DIDACTICĂ A TEHNOLOGIEI

Instrumentele digitale sunt folosite astăzi în procesul de predare și au condus la apariția unei noi dimensiuni a educației. Aplicațiile digitale oferă acces la o varietate de strategii de predare și evaluare pentru elevii cu nevoi educaționale speciale. Instrumentele digitale, ca instrumente pedagogice, sunt potrivite pentru implementarea conceptului de educație incluzivă.

Sunt utile pentru a consolida dezvoltarea personală, pentru a satisface nevoile unice ale unui copil, într-un ritm adecvat. Drept urmare, instrumentele digitale devin o resursă foarte valoroasă pentru incluziune.

FOLOSIREA TEHNOLOGIEI ÎN COMUNICARE

Tehnologia poate media comunicarea cu persoanele cu dizabilități (denumită adesea comunicare alternativă și augmentativă). Dispozitivele de asistență și software-ul pentru copiii cu dificultăți de comunicare sunt specifice. Calculatorul este o resursă care facilitează și face posibilă comunicarea, permițând unei persoane cu tulburări de comunicare să-și manifeste abilitățile, să inițieze comunicarea, să exprime anumite solicitări, să exemplifice anumite nevoi etc. În plus, dacă resursele profesorului sunt insuficiente, învățământul la distanță poate ajuta la furnizarea de servicii pentru elevii și profesorii dispersați geografic.

Means (1994) susține că aplicarea instrumentelor digitale trebuie să fie determinată de profesor, ținând cont de tipul de învățare pe care dorește să îl promoveze. În funcție de modul în care sunt utilizate în procesul de predare, aplicațiile digitale pot fi folosite pentru a instrui sau explora, pot fi folosite ca instrument de lucru sau pentru a comunica.

Există multe dispozitive de tehnologie de asistență disponibile pentru a ajuta elevii să comunice. Acestea includ panouri electronice de citire, sintetizatoare de vorbire și programe

de recunoaștere a vorbirii. Multe dintre sistemele de comunicare cu simboluri utilizate de unii elevi cu nevoi speciale sunt implementate în programe software pentru a le permite elevilor să scrie și să trimită e-mailuri. Media utilizează rețele care permit grupurilor de studenți să comunice și să colaboreze. Notificările, e-mailurile sau camerele de chat sunt exemple comune ale modului în care pot fi utilizate aceste rețele. Ca și alte tipuri de învățare a tehnologiei, aceste aplicații ale tehnologiei de rețea au multe fațete. Ele pot avea un „efect de egalizare”, mai ales pentru că participanții pot alege ce să dezvăluie despre ei înșiși. Deficiența sau nevoia specială nu este o caracteristică definitorie a participantului aici și nici nu este în mod necesar un obstacol în calea participării. Networking-ul este, de asemenea, promovat ca un mijloc de facilitare a participării la lumea virtuală „în masă” locuită de persoane cu și fără dizabilități. Un bun exemplu este e-Buddies (www.ebuddies.org), menit să-și facă prieteni prin e-mail. Acest proiect este conceput pentru a sprijini persoanele cu nevoi speciale în a-și face prieteni online. Aici, „efectul de egalizare” este legat de luarea în considerare a unui anumit grup țintă de oameni pentru a facilita participarea acestora. Această participare poate fi încurajată prin adaptări specializate - de exemplu: utilizarea simbolurilor într-un e-mail (Banes & Walter, 2002).

Există un număr relativ mic de cercetări privind modul în care rețelele ar putea ajuta elevii cu nevoi educaționale speciale. Bauer & Ulrich au raportat utilizarea laptopurilor pentru a sprijini integrarea socială a elevilor cu nevoi educaționale speciale, dar au avertizat că profesorul ar trebui să gestioneze utilizarea acestora. Abbott (2022) relatează despre dificultățile de gestionare a tehnologiei utilizate în comunicare. De exemplu, natura nemodelată și necenzurată a camerelor de chat online le poate transforma într-un mediu nepotrivit pentru scopuri educaționale. Cu toate acestea, efectul de echilibrare pe care îl oferă unora dintre elevii cu nevoi educaționale speciale conferă în mod clar acestor tehnologii caracterul de resurse educaționale valoroase. Abbott (2022) recomandă o planificare atentă înainte de a iniția astfel de proiecte de comunicare. Proiectele trebuie să implice persoane care se cunosc (de exemplu, colegi din alte școli) și utilizarea filtrelor software în rețeaua școlii. Means (1994) reamintește că instrumentele și dispozitivele de comunicare nu au o valoare educațională în sine, ci *„valoarea lor instructivă este dată de activitatea educațională în care sunt utilizate, activitate care trebuie planificată de către profesor.”*

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI PENTRU FORMARE

În ultima vreme au fost dezvoltate multe programe de software pentru elevii cu și fără nevoi educaționale speciale. Aceste programe au stârnit un interes deosebit pentru profesori, deoarece au oferit o modalitate de a aborda ceea ce Woodward & Rieth au numit *„una dintre cele mai mari dileme logistice și pedagogice”*: cum să personalizeze predarea pentru a răspunde nevoilor specifice ale elevilor care se confruntă cu dificultăți de învățare.

Cele mai multe dintre primele programe educaționale digitale s-au bazat pe o teorie comportamentală a învățării. De obicei, elevii lucrau individual pe un computer la sarcini care se concentrau pe aspecte practice sau pe consolidarea unor abilități predate anterior. Multe programe au fost livrate prin intermediul calculatorului (software), dar din punct de vedere al designului și al conținutului nu erau diferite de materialele convenționale. Cu alte cuvinte, mediul (utilizarea unui computer, în loc de un caiet) era diferit, dar conținutul (axat pe competențele de bază) și scopul (exercițiu și practică) erau aceleași ca în procesul de predare convențional.

Imposibilitatea de a lucra singur în fața unui calculator, schimbarea opticii în activitățile de predare și învățare, precum și progresele tehnologice au dus la dezvoltarea unor programe de formare mai sofisticate și mai complexe, precum și la apariția unor abordări de grup în ceea ce privește ideea de învățare asistată prin tehnologie. Cercetătorii au început să exploateze potențialul instrumentelor digitale prin încorporarea principiilor pedagogice în designul software - de exemplu: implementarea și utilizarea feedback-ului. Woodward & Rieth (1997) au raportat rezultate mixte în ceea ce privește utilizarea programelor de calculator care generează feedback pentru elevii cu nevoi educaționale speciale. Aceștia au concluzionat că, de unul singur, în mod izolat, un program software este insuficient pentru predarea în clase cu elevi cu nevoi educaționale speciale.

Florian & Hegarthy (2004) susțin că un aspect important al utilizării programelor pentru elevii cu nevoi educaționale speciale este măsura în care acestea exclud sau includ participarea elevilor la activitățile de grup. Trebuie găsit un echilibru între beneficiul activității independente și izolarea pe care o simt unii cursanți atunci când o astfel de abordare îi împiedică să participe la activități de grup. Trebuie să se ia în considerare dacă programul facilitează sau nu o astfel de participare.

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI PENTRU EXPLORARE

De-a lungul timpului, pe măsură ce tehnologia a devenit mai puternică și mai accesibilă, au fost dezvoltate medii de învățare exploratorie. Deși acestea nu au înlocuit programele software, ele sunt oarecum dezvoltate în contrast cu acestea. În timp ce programele software se concentrează pe elementele de predare, mediile de învățare exploratorie permit studenților să interacționeze cu materialul didactic, dobândind astfel un control mai mare asupra activității de învățare. Aceste medii interactive reprezintă o utilizare contemporană din ce în ce mai populară a tehnologiei în educație. Acestea se concentrează pe explorare și interacțiune, nu pe participare și consolidarea competențelor și cunoștințelor. Ele se bazează pe o abordare constructivistă a învățării și nu pe una comportamentală. Ideea din spatele acestui concept este de a promova învățarea autentică, punând accentul pe sprijinirea cursanților pentru a dobândi cunoștințe în mod colaborativ (Reed & McNergney 2000). Mediile de învățare exploratorie includ simulări și reprezentări virtuale, precum și programe - numite și programe "fără conținut" - care permit profesorilor

și elevilor să creeze propriul conținut și încurajează creativitatea utilizatorilor; de exemplu, editorii grafici și editorii de text.

Astfel de abordări ale utilizării tehnologiei sunt promovate ca instrumente care permit profesorilor și elevilor să construiască în mod colaborativ o bază de cunoștințe (Reed & McNergney 2000). De exemplu, programele menționate mai sus permit profesorilor și elevilor să organizeze activități personalizate de tip „cauză-efect”. Cu ajutorul unei camere digitale, puteți înregistra o excursie sau o altă experiență pentru o analiză ulterioară. Tehnologia permite utilizarea exemplelor din lumea reală pentru a „învăța prin practică”.

Unii elevi cu nevoi speciale au dificultăți severe de învățare și, prin urmare, au mai puține oportunități de a explora și de a-și controla mediul înconjurător. Pentru acești elevi, mediile de explorare, cum ar fi simulările și realitățile virtuale, pot oferi oportunități de învățare care altfel nu ar fi disponibile. Elevilor li se prezintă o sarcină reală și provocatoare și ei înșiși controlează activitatea. Utilizarea mediilor de explorare oferă adesea posibilitatea de a personaliza materialele cu sunete și imagini care sunt familiare elevului. Atunci când aceste opțiuni sunt disponibile, este important să se ia în considerare ipotezele utilizate în dezvoltarea unui astfel de mediu, precum și implicarea elevului în realizarea acestor materiale și modul în care se realizează această implicare.

Internetul oferă un alt exemplu de utilizare a tehnologiei pentru explorare. Posibilitățile în acest sens sunt infinite, iar informațiile pot fi trimise și explorate într-o varietate de medii (text, imagini sau sunete).

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI CA INSTRUMENT DE LUCRU ÎN ÎNVĂȚARE

Un alt tip de învățare prin tehnologie se referă la abilitățile (și pentru unii elevi cu nevoi educaționale speciale, adaptări) implicate în utilizarea instrumentelor tehnologice, cum ar fi programele de procesare a textului, foile de calcul și laptopurile. Adică instrumente care pot fi găsite și în medii non-educative, precum acasă sau la serviciu. Dobândirea abilităților tehnice nu este doar o condiție prealabilă pentru alte tipuri de învățare prin tehnologie, dar devine esențială pentru viața dincolo de școală. Utilizarea laptopurilor oferă un exemplu bun al modului în care o nouă tehnologie poate afecta prezența la cursuri. Bauer & Ulrich (2002) au descoperit că utilizarea laptopurilor a ajutat elevii cu nevoi speciale să devină mai organizați. În studiul lor privind utilizarea laptopurilor în clasa a VI-a, elevii cu nevoi speciale au raportat un nivel scăzut de anxietate cu privire la incertitudinile cauzate de activitățile în care au fost implicați sau de posibilitatea de a pierde documente. Acest lucru a fost atribuit caracteristicii de portabilitate a tehnologiei. Bauer & Ulrich (2002) sugerează că aceste laptopuri oferă și sprijin social, deoarece studenții pot partaja programe între ei și pot trimite diverse informații prietenilor. Pentru unii elevi cu cerințe educaționale speciale, abilitățile necesare a fi dobândite nu sunt legate doar de aspectele tehnice ale învățării utilizării hardware și software, ci și de utilizarea unor adaptări care se fac tocmai pentru a

permite elevului să folosească tehnologia. Sunt disponibile o serie de dispozitive de asistență pentru a depăși barierele de învățare cauzate de dizabilități fizice și senzoriale. Astfel de dispozitive de asistență sau de acces variază de la simple comutatoare și ecrane tactile până la tastaturi specializate și software activat vocal. Dar nu sunt un panaceu: pentru a funcționa cu succes, trebuie să dobândești abilități specifice.

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN SCOPUL EVALUĂRII DIDACTICE

Woodward & Rieth (1997) susțin că tehnologia poate fi folosită pentru a organiza o evaluare calitativă, reducând timpul necesar pentru gestionarea procesului de evaluare.

Există programe care oferă evaluare bazată pe curriculum. Ele reprezintă un mijloc de evaluare sistematică și eficientă din punct de vedere al costurilor, întrucât înlocuiesc procedurile efectuate în mod normal de profesori, care necesită un efort intens.

Versiunile recente ale sistemelor de evaluare asistate de computer încorporează sisteme expert care oferă profesorilor sugestii de intervenție pentru anumite tulburări specifice de comportament sau de învățare.

Acest lucru este deosebit de important deoarece profesorii au adesea nevoie de sprijin pentru a genera noi strategii atunci când ceea ce au încercat nu funcționează. Într-un alt comentariu, Woodward & Rieth (1997) au lăudat aplicarea sistemelor de evaluare expertă ca fiind unul dintre cele mai avansate eforturi de aplicare a tehnologiilor de ultimă generație pentru problemele educației speciale.

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI CA INSTRUMENT DE MANAGEMENT

Pe lângă evaluarea dificultăților de învățare, profesorii cu nevoi educaționale speciale trebuie să elaboreze planuri de intervenție personalizate (PIP) menite să abordeze dificultățile de învățare care au fost identificate.

Ca urmare a numărului tot mai mare de solicitări din partea profesorilor, au fost concepute o serie de programe software pentru a-i ajuta să-și gestioneze responsabilitățile de zi cu zi. Gama de dificultăți de învățare vizate de termenul umbrelă cerințe educaționale speciale este largă și niciun profesor nu va avea informații complete despre toate potențialele dificultăți individuale care pot apărea. Acest lucru explică parțial utilizarea sistemelor de dezvoltare software expert utilizate în diagnosticarea nevoilor speciale. Un sistem expert ar putea fi proiectat să dețină mai multe informații decât ar putea stoca individual un profesor și, prin urmare, profesorul ar putea folosi sistemul pentru a ajuta la generarea de soluții de predare adaptate problemelor individuale de învățare ale elevului.

Din același motiv, internetul este un instrument de management din ce în ce mai popular pentru profesioniștii care lucrează în domeniul educației speciale. Male & Gotthoffer (1999) au dezvoltat un caiet de lucru pentru profesori, un ghid al resurselor de

educație specială disponibile pe Internet. Mai recent, cercetătorii din diverse domenii au început să folosească internetul pentru a publica informații. Dee și colaboratorii (2002) au dezvoltat un program de îndrumare bazat pe web pentru a sprijini tranziția elevilor cu dificultăți de învățare de la școală la vârsta adultă. Acest proiect oferă îndrumări pentru practicienii care lucrează într-o gamă largă de situații post-școlare. Materialele bazate pe web au avantajul unor hyperlinkuri care permit utilizatorilor să navigheze în cadrul site-ului făcând clic pe diferite hyperlinkuri. În acest fel, utilizatorul își poate face propriile conexiuni între componente. Cu toate acestea, după Dee și colaboratorii (2002), nu există prea multe informații despre modul în care profesorii și alți membri ai personalului de formare utilizează materialele de pe web.

Importanța tehnologiei în educația copiilor cu nevoi speciale este o consecință a numeroaselor inovații care au condus la îmbunătățirea și extinderea modalităților prin care tehnologia poate sprijini copiii cu dificultăți de învățare. Copiii fără dizabilități au nevoie de foarte puține modificări la o configurație standard de computer, care poate fi achiziționată de la orice magazin de electronice. Chiar și copiii foarte mici pot accesa software-ul lor preferat fără prea mult ajutor din partea adulților. Dar nu același lucru este valabil și pentru mulți copii cu dizabilități, pentru care schimbările nu sunt doar de dorit, ci uneori esențiale.

EFICACITATEA EDUCAȚIONALĂ A INSTRUMENTELOR DIGITALE

Ca ajutor de învățare pentru elevii cu nevoi speciale, eficacitatea și utilitatea instrumentelor digitale depind și de capacitatea profesorului de a proiecta și implementa aplicațiile.

Potrivit cercetării Agenției pentru Comunicații și Tehnologie Educațională din Marea Britanie (ACET 2003), utilizarea instrumentelor de comunicare digitală în școli pentru a sprijini elevii cu nevoi speciale le permite cursanților să comunice, să participe la lecții și să învețe mai eficient. Rezultatele cheie ale acestei cercetări sunt descrise după cum urmează:

CONSTATĂRI GENERALE

- ✓ tehnologia permite o mai mare autonomie a elevului;
- ✓ tehnologia facilitează deblocarea potențialului ascuns al persoanelor cu dificultăți de comunicare;
- ✓ tehnologia permite elevilor să demonstreze îndeplinirea sarcinilor de lucru în moduri speciale, pentru care nu ar exista echivalent în metodele tradiționale;
- ✓ instrumentele de comunicare digitală permit ca sarcinile de lucru să fie adaptate pentru a se potrivi abilităților individuale.

EFECTELE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI PENTRU ELEVI:

- ✓ calculatoarele pot îmbunătăți gradul de acces independent la educație (Moore & Taylor, 2000; Waddell, 2000);
- ✓ elevilor cu nevoi speciale li se oferă posibilitatea de a îndeplini sarcinile în ritmul lor (Waddell, 2000);
- ✓ studenții cu dizabilități de vedere care folosesc internetul pot accesa cu ușurință informații cu colegii lor (Waddell, 2000);
- ✓ elevii cu dificultăți profunde și multiple de învățare pot comunica mai ușor (Detheridge, 1997);
- ✓ elevii care folosesc tehnologii de comunicare vocală de asistență câștigă încredere și credibilitate socială la școală și în comunitățile lor (Buckler & Peterson, 2012);
- ✓ familiarizarea sporită a studenților cu domeniul digital îi motivează să folosească internetul acasă atât în scopuri de instruire, cât și de divertisment (Waddell, 2000).

EFACTELE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI PENTRU PROFESORI:

- ✓ reduce izolarea profesorilor care lucrează în învățământul special, permițându-le să comunice electronic cu colegii (Abbott & Cribb, 2001; Lewis & Ogilvie, 2002);
- ✓ sprijină analiza și autoanaliza practicii profesionale prin comunicarea online (Perceval-Price, 2002);
- ✓ îmbunătățește abilitățile personalului și contribuie la o mai bună înțelegere a tehnologiei de acces utilizate de studenți (Waddell, 2000);
- ✓ prin colaborarea cu colegii, îmbunătățește dezvoltarea profesională și eficientă a utilizării tehnologiei informației și comunicațiilor cu studenții (Detheridge, 1997; Lewis & Ogilvie, 2002);
- ✓ materialele în format electronic (de exemplu, resurse online descărcate de pe Internet) sunt mai ușor de adaptat la resurse accesibile, cum ar fi tipărirea în format extins sau Braille (Waddell, 2000).

EFACTELE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI PENTRU PĂRINȚI SAU ÎNGRIJITORI:

- ✓ utilizarea suportului pentru comunicarea vocală încurajează părinții și îngrijitorii să aibă așteptări mai mari cu privire la sociabilitatea și nivelul de participare activă a copiilor (Buckler & Peterson, 2012).

În concluzie, trebuie subliniat că există un potențial considerabil în utilizarea instrumentelor digitale în educație, alături de multe provocări și chiar pericole. Noile tehnologii pot oferi mijloacele de a explora noi forme de învățare care răstoarnă ierarhiile tradiționale ale sistemelor de învățământ și de a dezvolta alternative reale la abordările clasice, rigide, pasive ale educației persoanelor cu nevoi speciale. Cu toate acestea, aceste tehnologii pot deveni, de asemenea, bariere în calea educației dacă sunt aplicate fără un angajament față de principiile egalității, participării și responsabilității.

Caracteristicile și cerințele pedagogice ale unui software educațional adaptat elevilor cu nevoi speciale de învățare:



Limbaajul folosit la lecții trebuie să fie apropiat de cea folosit în manualele folosite la clasă, fiind în concordanță cu cerințele programului școlar pentru fiecare materie și nivel de învățământ. Termenii noi, introduși în lecții, sunt explicați pe parcurs în contextul lecției și, atunci când este necesar, explicarea lor se repetă în alte lecții, folosind hyperlink-ul. Se recomandă evitarea folosirii termenilor multidisciplinari care depășesc vocabularul elevilor. Nivelul de limbaj trebuie să fie compatibil cu vârsta și nivelul elevilor, dar să țină cont și de îmbogățirea vocabularului personal. Mesajele de orice fel ar trebui să fie simple, lipsite de ambiguitate și ușor de urmărit.



Textul trebuie să fie ușor de citit și scris într-un limbaj simplu și inteligibil. Limba folosită este cea acceptată și folosită în școală, adaptată la nivelul elevilor. Se recomandă ca textul să fie scurt, coerent, cu definiții și expresii exemplare. În plus, textul poate fi scris într-un spațiu mic ca dimensiune, dar suficient pentru a exprima mesajul către elev. Textele trebuie să fie ușor de citit, iar mesajul clar și coerent.



Vocabularul ar trebui să fie adaptat nevoilor copiilor/elevilor. Este indicat să folosiți un vocabular adaptat vârstei și nivelului elevilor. Termenii sunt aleși cu atenție deoarece trebuie să fie utili, semnificativi și folosiți pe scară largă. Textele sunt prezentate în casete de text care oferă mult mai mult spațiu decât un manual clasic, așa că sunt evitate propozițiile lungi sau explicațiile făcute exclusiv prin text. Textele trebuie verificate cu atenție din punct de vedere gramatical. Scopul este o expresie sintetică, dar în același timp cuprinzătoare și coerentă. Textul este, în toate cazurile, însoțit de alte obiecte multimedia (imagini, video, audio etc.) care ajută la explicarea noțiunilor.



Sarcinile prezentate atât ca text, cât și ca sunet. Având în vedere specificul elevilor cu dificultăți de învățare, sarcinile de lucru care ajută la finalizarea activităților propuse sunt prezentate atât sub formă de text, cât și sonor. Profesorul are posibilitatea de a alege modul în care elevul le primește. Această prezentare în două forme oferă posibilitatea de a folosi fiecare moment în contexte diferite prin repetarea aceleiași secvențe însoțite de text sau sunet (sau ambele în același timp). Se va acorda o atenție deosebită la alegerea vocilor, care să fie calde, protectoare, tonul folosit să nu fie prea puternic, ritmul vocii să fie mai lent decât cel al comunicării obișnuite, astfel încât elevul să

poată înțelege semnificația acțiunilor pe care le are. cere să fie făcută. Fișierul audio poate fi ascultat de câte ori este nevoie înainte de a trece la sarcina reală.



Lecția ar trebui să ridice nivelul de interes al elevului. Lecția contribuie la realizarea unei dinamici corecte a pregătirii prin menținerea echilibrului dintre atractivitatea educațională și captivantă, prin corelarea secvențelor multimedia cu dificultatea temei abordate, cu conținutul simbolic sau abstract, cu curriculum, cu ritmul de predare, cu efortul atenția, oboseala și stresul elevului.



Lecția trebuie să implice activ elevul. Conținutul unei lecții poate combina mai multe resurse de învățare: prezentări, simulări, experimente interactive, diagrame interactive, exerciții, teste sau jocuri educative. Toate lecțiile învățate implică activitatea directă a studenților, iar interacțiunea constă mai ales în feedback gradual oferit utilizatorului pe parcursul lecției.



Lecția ar trebui să stimuleze cooperarea între elevi. Lecțiile interactive se bazează pe paradigma constructivistă (elevul participă la construirea propriilor cunoștințe, profesorul îl asistă, îl ajută, îl sfătuiește și îl recompensează), creând premisele concentrării asupra elevului. Integrarea în spațiul virtual de învățare permite participarea la acțiuni și activități care descriu sau simulează situații reale de comunicare și cooperare interpersonală, susținând activ integrarea socială.



Lecția ar trebui să faciliteze stimularea multisenzorială în prezentarea informațiilor. Elevul este capabil să extragă, să rețină și să integreze o cantitate mult mai relevantă de informații atunci când aceasta îi este prezentată sub forma unei observații, a unui experiment, a unui dialog, a unei situații previzibile. Din acest motiv, lecția ar trebui să fie structurată ca o colecție de informații care trebuie extrase mai degrabă decât primite, folosind o varietate de mijloace multimedia, folosind toate metodele de care dispune mediul/realitatea virtuală de învățare. Informațiile trebuie prezentate prin resurse multimedia de învățare: text, imagine, video, simulări, jocuri educative etc., iar procesul de învățare beneficiază astfel de stimularea multisenzorială a elevului, ceea ce duce la optimizarea procesului de învățare prin realizarea operațională propusă. obiective. Lecțiile ar trebui să fie alcătuite din obiecte de învățare reutilizabile, care pot fi grupate în subiecte complexe adaptate nivelului clasei și abilităților intelectuale. Datorită avantajelor codificării duale (folosirea mai multor obiecte informaționale pentru a prezenta aceeași noțiune), unele combinații multimedia sunt mai eficiente decât metodele tradiționale de prezentare a informațiilor. Astfel, informația procesată simultan prin canalele verbale și imagistice este mai bine reținută decât cea procesată prin doar unul dintre ele, iar performanța de învățare

în condițiile îmbinării imaginilor cu verbalul este mai bună decât în condițiile îmbinării verbalului cu textul.



Lecția trebuie să conțină activități legate de situații reale și activități graduale ca nivel de dificultate. Spațiul virtual de învățare oferă avantajul de a descrie situații din viața reală care trebuie îndeplinite de către elev - aceasta se realizează în principal prin simulare. Simularea poate fi realizată prin manipularea directă a obiectelor reale (dar care sunt afișate pe ecran). Simulările procedurale sunt cele utilizate în principal pentru formarea deprinderilor. Un alt tip de simulare este cel al situațiilor problematice: utilizatorul este plasat într-un context în care trebuie să ia o decizie. Conținutul materialului de învățare este structurat secvențial în timp, de la simplu la complex, de la cunoscut la necunoscut, ultimul aspect reprezentând dobândirea condiționată a cunoștințelor, dobândirea de noi cunoștințe pe baza activării cunoștințelor anterioare.



Lecția ar trebui să ofere posibilitatea de a evalua elevul pe parcurs. Evaluarea elevului joacă un rol important în structurarea unei lecții, deoarece se folosește un feedback imediat: programul este conceput pentru a oferi feedback imediat și continuu utilizatorului - reacția fiecărui elev la un stimulente al programului este analizată, apreciată și contribuie, atunci când se ajustează traseul individual. Evaluarea se poate face, de asemenea, cu ajutorul erorilor (învățare prin corectare), o metodă foarte importantă atunci când se utilizează strategia de eșafodaj (sau ansamblu de date).



Erorile devin o parte necesară a procesului de învățare, eroarea acționând ca un feedback pentru ceea ce persoana nu știe încă. Erorile oferă subiectului posibilitatea de a învăța din propria experiență. Feedback-ul este astfel necesar pentru a detecta și înțelege ce este greșit, de ce și cum să reducă șansele de eroare. În general, elevul este asistat de către profesor până la finalizarea corectă a cursului.



Lecția ar trebui să ofere posibilitatea unei evaluări finale. Evaluarea parcursului personal se poate face la finalul unei etape de învățare, fie că este vorba de o etapă intermediară sau de o etapă finală. Existența unor momente recapitulative face posibilă o evaluare asistată a indicațiilor și a randamentelor. Evaluarea devine astfel o metodă de învățare și o apreciere a progresului elevului.



Utilizatorul ar trebui să primească feedback imediat și în diverse moduri. Programul trebuie conceput astfel încât să ofere utilizatorului posibilitatea de a primi un feedback imediat și continuu la fiecare

ocazie - reacția elevului la un stimul al programului este analizată, apreciată și contribuie la reglarea parcursului individual. Studentul este stimulat prin diverse resurse de învățare: text, grafice, diagrame active, simulări etc. pentru a oferi un feedback prin care traseul său poate fi analizat. Acest tip de feedback stimulează:

- ✓ un comportament care denotă participarea elevului: el este activ și prin stimuli educaționali este obligat să ia parte la activități;
- ✓ elevul participă la construcția cunoașterii, în loc să primească pasiv informații, el realizează anumite sarcini care îl vor conduce la înțelegere și învățare. Atunci când învățarea are loc cu feedback corectiv, elevul primește sugestii sau informații despre cum pot fi aduse îmbunătățiri pentru a reuși pe o cale corectă. În cazul în care testul nu are feedback corectiv, numărul de teste este limitat (trebuie să fie strict mai mic decât numărul de răspunsuri oferite, în cazul întrebărilor cu alegere multiplă). Acest tip de interacțiune influențează învățarea datorită frecvenței sale. Elevii exersează pentru a-și îmbogăți cunoștințele și competențele. În situațiile de învățare virtuală, elevii au posibilitatea de a finaliza activități care utilizează o varietate de metode de testare și de feedback.



Ușurința de navigare și de utilizare a lecțiilor interactive. Lecția ar trebui să fie concepută astfel încât elevul să dețină controlul pe tot parcursul utilizării acesteia, asistat de profesor, până la finalizarea corectă a sarcinilor de lucru. Elevul poate interveni pentru a repeta unele activități. Abilitățile de navigare necesare trebuie să fie menținute la un nivel minim. Fișierele utilizate de profesor trebuie să fie de dimensiuni mici și ușor de încărcat, necesitând timpi de așteptare scurți.

STUDII DESPRE IMPACTUL EDUCAȚIEI DIGITALE

Cercetătorii de la Children's Digital Media Center al Universității Georgetown au studiat modul în care personajele virtuale influențează relațiile copiilor și dacă există un proces de învățare a sarcinilor cognitive legate de aceste relații. Concluziile la care s-a ajuns sunt că personajele interactive pot îmbunătăți învățarea timpurie în anumite condiții speciale: atunci când sunt programate să ofere feedback specific, sunt receptive la reacțiile copiilor, iar reprezentarea lor grafică are caracteristici similare (Calvert et al. 2014). Copiii care au interacționat cu personaje virtuale personalizate (aveau același gen cu copilul, îi spuneau numele, fredonau melodiile preferate etc.) au făcut îmbunătățiri semnificative în obținerea de noi informații. Când a fost implicată o versiune nepersonalizată a personajului interactiv, calitatea acestuia a fost relativ slabă, procesul de învățare fiind îmbunătățit semnificativ doar prin expunerea la personaje interactive personalizate. S-a demonstrat că un factor esențial în acest tip de învățare este formarea relațiilor emoționale.

Orientarea spațială, abilitățile sociale și rezolvarea problemelor sunt alte dimensiuni cognitive care pot fi îmbunătățite prin media digitală. Dintre toate acestea, rezolvarea

problemelor necesită cea mai complexă strategie mentală, inclusiv descoperirea, analizarea, planificarea și abordarea sarcinii într-un mod specific. Într-un studiu experimental, preșcolarii au vizionat la întâmplare între unul și cinci episoade ale unui program numit „Indiciile lui Blue”. *Blue's Clues* și *Blue's Room* au fost două seriale americane între 1996 - 2007 care au avut un public țintă de preșcolari, având ca scop dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și utilizarea creativă a cunoștințelor dobândite. Pentru a înțelege conceptele prezentate în program, copilul trebuie să fie capabil să-și mențină atenția. Presupunând că înțelegerea conținutului și procesul atențional sunt strâns legate, a fost creat un scenariu specific, în care tehnicile video, vocile personajelor, reperele muzicale, efectele sonore și dialogul repetabil contribuie la menținerea atenției constante. Cercetătorii implicați în studiu susțin că preșcolarii care au urmărit programul *Blue's Clues* au demonstrat o mai bună înțelegere a informațiilor specifice prezentate în emisiune. Mai mult, copiii care au vizionat cinci episoade au dezvoltat o mai bună înțelegere decât cei care au vizionat doar un episod.

Rezultatele cercetării au relevat o asociere pozitivă între pregătirea școlară, dezvoltarea vocabularului și expunerea timpurie la programele educaționale media (Crawley și colab., 1999).

Când programele digitale sunt concepute într-un mod atractiv, copiii arată o atenție susținută, depun eforturi suplimentare pentru a procesa informațiile, chiar și atunci când conținutul este dificil, deoarece se așteaptă ca următorul material să fie mai ușor de înțeles și mai interesant (Campbell et al. , 1987). Programele de educație digitală concepute într-un mod atractiv sunt foarte apreciate de copii deoarece indică faptul că programul este realizat special pentru copii și va avea un conținut accesibil și plăcut.

REFERINȚE

Abbott, C. (2002). *Making communication special in Special Educational Needs and the Internet: Issues for the Inclusive Classroom*. London: Routledge Falmer.

Abbott, C., Cribb, A. (2001). *Special Schools, Inclusion and the World Wide Web: the Emerging Research Agenda*, *British Journal of Educational Technology*, 32 (3), 331-342.

Banes, D., Walter, R. (2002). *Internet for All*. London: David Fulton.

Bauer, A. M., Ulrich, M. E. (2002). *I've got a palm in my pocket: using handheld computers in an inclusive classroom*. *Journal for Teaching Exceptional Children*, 12 (4). England: Council for Exceptional Children.

Brănesc, V. (2018). *My Digital Self*, ProUniversitaria Publishing.

Buckler, T., Peterson, M. (2012). Is there an app for that? Developing an evaluation rubric for apps for use with children with special needs, *The Journal of BSN Honors Research*, 5 (1). archie.kumc.edu/handle/2271/1092.

Calvert, S.L., Richards, M.N., Kent, C.C. (2014). Personalized interactive characters for toddlers' learning of seriation from video presentation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 35(3): 148-155. DOI: 10.1016/j.appdev.2014.03.004.

Campbell, T.A., Wright, J.C., Huston, A.C. (1987). Form cues and content difficulty as determinants of children's cognitive processing of televised educational messages. *Journal of Experimental Child Psychology*, 43(3), 311-327. DOI:10.1016/0022-0965(87)90010-5.

Crawley, A.M., Anderson, D.R., Wilder, A., Williams, M., Santomero, A. (1999). Effects of repeated exposures to a single episode of the television program *Blue's Clues* on the viewing behaviors and comprehension of preschool children. *Journal of Educational Psychology*, 91(4), 630-637. DOI: 10.1037/0022-0663.91.4.630.

Dee, L., Florian, L., Porter, J., Robertson, C. (2002). Developing curriculum guidance for person-centred transitions. European Educational Research Association Conference. Lisbon: Educational Research.

Detheridge, T. (1997). Bridging the Communication Gap for Pupils with Profound and Multiple Learning Difficulties, *British Journal of Special Education*, 24 (1), 21-26.

Florian, L., Hegarty, J. (2004). *ICT and special educational needs. A tool for inclusion*. Maidenhead: Open University Press.

Huang, R.H., Liu, D.J., Tlili, A., Yang, J.F., Wang, H.H., et al. (2020). *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak*. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University.

Istrate, O. (2000). *Distance education. Materials design*, Agata Publishing.

Lewis, A., Ogilvie, M. (2002). *The Impact on Users of the National Grid for Learning*. University of Birmingham: SENCO.

Male, M., Gotthoffer, D. (1999). *Quick guide to the internet for special education*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.

Means, B. (1994). *Technology and Education Reform: The Reality Behind the Promise*. San Francisco: Jossey-Bass.

Moore, D., Taylor, J. (2000). Interactive Multimedia Systems for Students with Autism, *Journal of Educational Media*, Routledge, 25 (3), 169-175.

Perceval-Price, N. (2001). SLD network for special school teachers. Annual conference of the educational research network of Northern Ireland (ERNNI), http://www.tutorlive.net/imscet/executivesummaries/norma_executive_summary6.doc

Reed, D.S., Mcnergney, R.F. (2000). Teaching and Teacher Education, Evaluating Technology-based Curriculum Materials. (92-104). Washington.

Savu, T., D'Angelo, G., Dumitrescu, A. (2010). Introduction to telework, RBA Media Publishing.

Waddell, L. (2000). The Pilot Internet Project: Evaluation Report. Royal National Institute for the Blind, London, England.

Wiener, R. (1990). Computers for special education, https://www.academia.edu/5910440/Computers_for_special_education.

Woodward, J., Rieth, H. (1997). A historical review of technology research in special education, Review of Educational Research, 67 (4), SAGE Publications.

Autorii Capitolului 1:



Universitatea din București

Ruxandra Folostina este lector la Facultatea de Psihologie și Științele Educației, Universitatea din București. De asemenea, este lector la Universitatea Națională de Educație Fizică și Sport din București și președinte al Asociației Române de Educație Specială. A lucrat mulți ani în terapia tulburărilor din spectrul autist, iar acum oferă servicii de psihologie clinică copiilor cu ADHD, dizabilități intelectuale, copiilor adoptați, copiilor cu tulburări de învățare și copiilor victime ale bullying-ului. A urmat programe de formare în terapie prin joc și dramaterapie, Programe de îmbogățire instrumentală Feuerstein (Standard și de bază).

<https://www.researchgate.net/profile/Ruxandra-Folostina>

Claudia Iuliana Iacob are un doctorat în Psihologie și lucrează ca asistent universitar în cadrul Departamentului de Psihologie Aplicată și Psihoterapie al Universității din București. În plus, este supervisor de psihologie clinică și psihoterapie cognitiv-comportamentală acreditat de Colegiul Psihologilor din România. Are peste 12 ani de experiență profesională în îngrijirea psihologică a copiilor și adulților cu tulburări emoționale și de neurodezvoltare. Din 2017, ea a combinat practica psihologică cu activitățile de predare și cercetare. Activează ca cercetător în Laboratorul de Psihologia Sănătății și Neuropsihologie Clinică de la Universitatea din București și în mai multe proiecte finanțate prin programul Erasmus+. Interesele sale de cercetare includ dizabilitatea, reziliența, educația, grupurile vulnerabile și sănătatea mintală și comportamentală.

<https://www.researchgate.net/profile/Claudia-Iacob-3>

CAPITOLUL 2 – METODE ȘI TEHNICI UTILIZATE ÎN EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ

INTRODUCERE

Educația este un domeniu care, în esența sa, urmărește schimbările, nu fuge de ele, adaptează progresul tehnologic care are loc în lume, iar progresul tehnologic general modifică semnificativ educația. Nu lipsesc inovațiile tehnologice în educația secolului XXI, iar soluțiile moderne implementate sunt un răspuns la ritmul de viață în schimbare și la adaptabilitatea societății.

E-learning oferă un model de învățare indiferent de loc și timp și, adesea, de viteza de absorbție a materialului educațional. Cu tehnologia actuală disponibilă, această învățământ la distanță se desfășoară adesea online, prin urmare, învățarea la distanță în această problemă este adesea aceeași cu e-learning - învățarea online. Astfel, transmiterea cunoștințelor într-o manieră online prin intermediul unei platforme de învățământ la distanță și a instrumentelor de lucru la distanță disponibile este o tehnică, iar „distanța” în sine o metodă de predare. Cu alte cuvinte, învățământul la distanță este o modalitate de educație, o altă formă de organizare a proceselor de predare, în timp ce e-educația este un set de instrumente. Tendințele globale forțază schimbări în abordarea educației. Fără a ține cont de ele, educația online nu are nicio șansă să fie educația viitorului.

Cum arată educația online? Educația ține pasul cu schimbările?



Procesele sunt automatizate și noile tehnologii, în special inteligența artificială (AI), creează condiții complet noi pentru construirea competențelor umane.

https://pl.freepik.com/darmowe-wektory/lekcja-sluchania-malych-dzieci-przez-laptopa-elementarne-e-learning-plaska-ilustracja-nauczyciela_12699865.htm#page=1&query=edukacja%20online&position=16&from_view=author

Nevoile de competențe pentru revoluția industrială 4.0 sunt ilustrate într-un tabel din raportul următor: Armstrong K., Parmelee L., Santifort S., Burley J., Van Fleet J.W., Pregătirea forței de muncă de mâine pentru a patra revoluție industrială pentru afaceri: un cadru pentru acțiune. Johannesburg: Deloitte și Global Business Coalition for Education, 2018.

Categoria de competențe	Definiție	Scop	Exemple	Metologia de predare și formare
Pregătirea pentru piața muncii	Fundamentală pentru intrarea și succesul persoanei la locul de muncă; variază de la căutarea unui loc de muncă la menținerea sa	Să sprijine tinerii în a-și găsi, menține un loc de muncă și în a avea succes	Literația, numerația, literația digital, scrierea CV-ului, prezentarea propriei persoanei, gestionarea timpului, profesionalismul, eticheta, normele sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Bazată pe lucrul în echipă • Bazată pe proiecte • Aplicare practică • Experiențială • Simularea cazurilor • Expunerea la afaceri • Shadowing la locul de muncă • Mentorat • Coaching
Competențele soft	Atribute personale, competențe sociale și de comunicare, ce susțin relațiile interpersonale și interacțiunile cu ceilalți	Să sprijine tinerii pe măsură ce colaborează cu terți interni și externi de la locul de muncă, precum clienți, colegi, membrii din conducere	Comunicare, gândire critică, creativă, colaborare, adaptare, inițiativă, leadership, învățare socio-emoțională, lucru în echipă, încredere în sine, empatie, mindset de creștere, conștientizare cu privire la cultură	
Competențele tehnice	Cunoștințe și competențe de a realiza sarcini specifice	Să ofere tinerilor expertiza tehnică sau specifică de a realiza sarcini tipice locului de muncă	Programare pe computer, codare, managementul proiectelor, managementul financiar, funcții mecanice, sarcini științifice, competențe tehnologice și altele (e.g. îngrijire, asistență juridică)	
Antreprenoriatul	Cunoștințe și competențe de a crea și construi oportunități la locul de muncă	Să sprijine tinerii în a-și crea propria afacere, în a lucra pe cont propriu, în a deveni contractori și/sau a se dezvolta ca inițiator de proiecte într-un mediu de lucru	Inițiativă, inovare, creativitate, hărnicie, inventivitate, reziliență, ingeniozitate, curiozitate, optimism, asumarea riscurilor, curaj, perspicacitate în afaceri, abilități de execuție în afaceri	
Învățarea continuă: Un proces continuu prin care se dobândesc cunoștințe noi și competențe, pe măsură ce persoana progresează în carieră și în plan personal.				

<https://www2.deloitte.com/global/en/pages/about-deloitte/articles/gx-preparing-tomorrow-workforce-for-the-fourth-industrial-revolution.html>

Publicația menționată notează că formarea viitoarelor competențe are loc prin utilizarea unei varietăți de metode și tehnici de lucru.

Mulți profesori din învățământul la distanță folosesc doar metode unice de lucru cu elevii. **În acest capitol prezentăm un întreg set de metode care oferă oportunități de adaptare a lecțiilor la nevoile unei anumite clase, grup.** Prezentăm metode selectate de lucru cu elevii transferați în învățământul la distanță, oferind o scurtă descriere a modului de implementare a acestora la clasă.

Alegerea metodelor de predare online este dificilă, dar cu cât știți mai multe despre gama de metode, cu atât va fi mai ușor să adaptați metoda la situație. Mai mult, se spune că nu există metode gata făcute - fiecare instructor/formator online creează propriul mod de implementare.



https://pl.freepik.com/darmowe-wektory/dzieci-w-wieku-szkolnym-uczyszczajace-na-zajecia-na-odleglosc-monitoru-na-biurkach-w-klasie-widok-ekranu_13146643.htm#page=1&query=edukacja%20online&position=2&from_view=author

Dragă profesore!

METODĂ VERSUS TEHNICĂ

Metoda de predare este un termen mai general decât tehnica. O metodă de predare este utilizată în scopul dobândirii de cunoștințe și abilități. În domeniul unei anumite metode de predare, pot fi utilizate diferite tehnici. O tehnică este o procedură/rețetă specifică pentru aplicarea unei metode în practică.



În acest capitol, puteți găsi exemple de metode de predare aparținând unui anumit grup de metode. Unele dintre ele sunt completate suplimentar cu tehnici prin care poate fi implementată o metodă specifică. Aceasta nu este singura clasificare corectă, deoarece, adesea în literatură termenii de metodă și tehnică sunt menționați ca sinonimi.

Regula metodologică de bază, care ghidează proiectarea formării la distanță (de exemplu, sub formă de e-learning), este activarea cursanților. Formele existente ale activării sunt diferite și pot fi grupate în funcție de metodă. **Principalele categorii de metode sunt:**

- **Metode de instruire** - sunt folosite pentru a oferi cursanților cunoștințe declarative într-un mod posibil și accesibil. Baza și principala sursă de cunoștințe este profesorul;

-**Metode bazate pe rezolvarea de probleme** – sunt folosite pentru a transforma cunoștințele pasive ale elevilor în cunoștințe active și pentru a descoperi noi cunoștințe și a le aplica în practică. Esența acestui tip de metode este de a pune participantul într-o situație dificilă, care ar trebui depășită prin elaborarea unei soluții individual sau în grup;

- **Metode expositive** - folosite pentru a crea o experiență emoțională în cursant și pentru a demonstra valorile, în funcție de care, ulterior, cel care învață își formează opiniile și judecățile;

- **Metode practice** - utilizate pentru a permite înțelegerea directă a realității și dezvoltarea abilităților care sunt utile în practica vieții de zi cu zi;

- **Metode de program** - un mod de predare și învățare în care asimilarea informațiilor de către un student are loc pe baza unui program structurat, care conține blocuri de informații conectate logic pe o anumită temă;

-**Metode active** - o modalitate de conducere a grupurilor și a profesorului, care permite învățarea activă, adică învățarea prin practică și experiență, în care profesorul este un ghid care organizează situații didactice și controlează descoperirea de către student a cunoștințelor.

METODE DE INSTRUIRE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL LA DISTANȚĂ.

Scopul metodei este de a oferi informații deja cunoscute, înțelegerea și memorarea mesajului de către cursanți. Următoarele pot fi menționate în cadrul acestei metode:

- **Prelegerea**

- **Explicația;**

- **Conversația;**

- **Povestirea;**

- **Descrierea.**

PRELEGerea

Profesorul oferă informații. Rolul elevilor este de a asculta activ. Prelegerile ar trebui să fie finalizate cu o demonstrație sau o prezentare (partajarea unui desktop / prezentare sau vizualizare cameră video). Simțul umorului și anecdotele pot ajuta la depășirea monotoniei prelegerii. Conținutul prelegerii ar trebui să includă rezumate și exemple relevante și interesante. În această formă, etapele/elementele succesive ale argumentării

trebuie să fie clar marcate, textul să fie susținut de elemente de demonstrație, ilustrând problemele discutate (pentru a atrage atenția ascultătorilor - de exemplu, fișiere grafice, fragmente video și audio).



https://pl.freepik.com/darmowe-wektory/maly-mezczyzna-z-wielkim-olowkiem-oglada-wyklad-online_15403811.htm#page=1&query=edukacja&position=16&from_view=author

Implementarea metodei:

- Întâlnire online în timp real - profesor=lector;
- Înregistrare audio sau video de către profesor și punerea acestuia la dispoziția elevilor - întreg audio (podcast) sau video (fișier încorporat);
- Încărcarea unui link cu un videoclip înregistrat de altcineva.

EXPLICAȚIA



Profesorul explică elevilor diverse teoreme. Aceasta presupune derivarea unei teoreme din altele deja cunoscute elevilor. Rolul elevilor este de a asculta activ și de a pune întrebări. Când explicați, este util să folosiți o prezentare sau o tablă virtuală, iar metoda poate fi aplicată la o întâlnire online în timp real.

<https://pixabay.com/pl/illustrations/komputer-konferencja-wideo-e-nauka-6256508/>

CONVERSAȚIA

Conversația are loc între profesor și elevi cu ideea că profesorul este persoana care controlează discuția. Dacă în timpul discuției apar idei, este recomandabil să le notați, de exemplu, într-un editor de text (partajare pe desktop) sau pe o tablă virtuală, și să aplicați metoda la o întâlnire online în timp real.

POVESTIREA

Povestirea este prezentarea de către un profesor a unei acțiuni, reale sau ficționale, care se desfășoară într-o perioadă de timp. Rolul elevilor este de a asculta activ. Crearea poveștilor despre conținutul subiectului necesită cunoștințe de specialitate și înțelegere a istoriei conținutului, contextul, conexiunile cu alte domenii sau discipline. Poveștile pot fi alese sau inspirate din poveștile existente într-o carte (de exemplu, autobiografii, non-ficțiune) sau pot fi inventate complet de personalul didactic. Imaginile sau o prezentare (partajarea unui desktop în timpul unei întâlniri online în timp real) pot fi folosite pentru a

crește interesul studenților. Această metodă poate fi implementată și prin metode asincrone:

- Înregistrarea unui audio sau video de către profesor și punerea acestuia la dispoziția elevilor;
- Încărcarea unui link cu o înregistrare pregătită de altcineva.

DESCRIEREA

Profesorul prezintă elevilor persoane necunoscute, lucruri, fenomene naturale, peisaje geografice, evenimente istorice etc. Când descriem, este recomandabil să folosim o prezentare sau fotografii (partajarea unui desktop/prezentare). Descrierea poate fi implementată prin:

- Întâlnire online în timp real;
- Înregistrarea unui audio sau video de către profesor și punerea acestuia la dispoziția elevilor;
- Încărcarea unui link cu o înregistrare pregătită de altcineva.

METODE BAZATE PE REZOLVAREA DE PROBLEME ÎN ÎNVĂȚĂMÎNTUL LA DISTANȚĂ

Scopul metodei este de a pune elevul într-o situație în care este forțat să găsească și să verifice singur soluții la o problemă, să pună în aplicare principiile analizei științifice a unei probleme.

Esența acestui tip de metodă este de a pune elevul într-o situație dificilă, care trebuie depășită prin elaborarea unei soluții individuale sau în grup. O astfel de dificultate (problemă) trezește curiozitate, obligă la analiza situației prezentate, necesită formularea de propuneri de soluții (ipoteze), iar apoi verificarea valorii acestora. Această metodă dezvoltă abilități de gândire critică. Sunt folosite o varietate de surse de informare, de exemplu, filme didactice, fotografii, desene, internet, date numerice. The cognitive-educational

Procesele cognitiv-educative integrate în acest proces sunt analiza, explicarea, evaluarea, compararea și deducerea.

O problemă ia de obicei forma unei întrebări sau a unei sarcini. În general, nu prezintă toate datele necesare pentru soluție. Elevul care se angajează să rezolve o problemă trebuie să prezinte activitate cognitivă și rezistență emoțională. Problema ar trebui să aibă ceva intrigant, să facă elevul curios, să-l facă să fie activ.

Datorită naturii metodei și varietății problemelor, posibilitățile de implementare la distanță sunt practic nelimitate. Câteva sugestii cu caracter organizatoric sunt prezentate mai jos:

FORUMURI/GRUPURI DE CONVERSAȚII ONLINE

- Grupuri de tip forum sau chat și clase de tip forum sau chat;
- Grupuri de tip forum sau chat și întâlniri online în timp real.



Elevii sunt împărțiți în grupuri pentru care profesorul pregătește forumuri (sau chat-uri) separate. Situația problemă poate fi prezentată ca o întrebare de forum în grupuri separate, cu cerința de a propune soluții pentru o perioadă de timp stabilită - studenții își pot prezenta soluțiile doar grupului lor. După ce sugestiile au fost colectate, urmează faza de verificare și discuție a ideilor prezentate, mai întâi în grup și apoi în forumul clasei.

<https://www.shutterstock.com/pl/g/palaganpaksina>

SARCINA DESCHISĂ



Situația problematică poate fi prezentată participanților ca un conținut de sarcină. De asemenea, poate fi prezentat într-o întâlnire online în timp real cu un e-table sau editor de text în care ideile vor fi notate. Fiecare își transferă individual soluțiile propuse lectorului cu o înregistrare a procesului de verificare. La sfârșitul cursului, profesorul organizează un „schimb” de soluții - cursanții pot discuta propunerile celorlalți pe forum, sau folosind votul, pot alege cele mai bune după părerea lor.

DOCUMENT COMUN



Situația problematică este prezentată sub forma unei pagini HTML, a unui document partajat, iar participanții își elaborează soluția lor într-un document comun. La final, rezultatul muncii fiecărui grup este discutat în forumul general.

Deci, poate fi implementat printr-o unitate virtuală - fișiere pentru

grupuri, de exemplu, editor de text cu acces pentru elevii și profesorii selectați și un forum de clasă sau o întâlnire online în timp real. Profesorul prezintă problema. Împărțiți în grupuri, elevii își elaborează soluția lor într-un document comun (cu acces profesor).

Din motive organizatorice (mult timp pentru a dezvolta soluții în modul asincron), pentru unele probleme rezolvate de grup va fi mai eficient să transmiți conținutul folosind metoda clasică de rezolvare a problemelor în modul sincron (inclusiv instrumente de comunicare precum chat text sau videoconferință) sau în formă staționară (învățare mixtă).

Grupul de metode bazate pe rezolvarea de probleme include și metode de activare, de exemplu:

- **studiu de caz;**
- **metoda situațională;**
- **joc de rol;**
- **discuție didactică;**
- **jocuri didactice.**

Ele sunt descrise în detaliu în secțiunea privind metodele de activare.

METODE EXPOZITIVE ÎN ÎNVĂȚAREA LA DISTANȚĂ

Metodele expositive sunt folosite pentru a modela valorile, a le schimba și a le organiza într-un sistem. Esența acestei metode este de a experimenta anumite sentimente. Vom descrie mai jos

- Film, piesă de teatru, spectacol;
- Expoziție (de exemplu, galerie online).

FILM, PIESĂ DE TEATRU, SPECTACOL



Pregătirea pentru participare poate lua forma unei întâlniri online în timp real sau oferirea studenților de materiale pentru a se pregăti. Filmul poate fi încărcat pe o platformă de învățare sau poate fi furnizat un link. Discuțiile despre film se pot desfășura într-un forum de discuții.

Proiecția filmului, spectacolului se poate face prin furnizarea unui link către material sau încărcarea unui fișier. Proiecția materialului de film trebuie să fie precedată de o fază de pregătire (furnizarea de informații despre autor și/sau lucrare) și urmată de o analiză a lucrării, care presupune discutarea emoțiilor implicate în proiecție și formarea unei atitudini emoționale față de subiectul discutat.

Analiza lucrării (film sau piesa de teatru) ar trebui să aibă loc cu o atenție deosebită a emoțiilor din timpul, de exemplu: a unei întâlniri în timp real.

NOTĂ: În abordarea prezentată, „filmul” este o metodă, adică un mod de predare, nu un dispozitiv didactic. Ca dispozitiv didactic, filmul este doar un material audio-vizual care ajută la introducerea sau ilustrarea anumitor concepte sau evenimente. Se poate folosi și streamingul online de evenimente culturale sau spectacole.

EXPOZIȚIE- GALERIE ONLINE



Pregătirea pentru primire poate avea loc în timpul unei întâlniri online în timp real sau transfer de materiale pentru auto-pregătire. Vizitarea unei galerii / vizualizarea unei opere de artă prin furnizarea unui link către material sau încărcarea unei fotografii. Muzeele virtuale merită menționate în acest stadiu. Ce poți vedea fără să pleci de acasă? După cum se dovedește, foarte multe. Muzeu, centre de știință și monumente din întreaga lume s-au deschis pentru tururi virtuale. Misterioasa piramidă de la Cheops, faimosul Luvru din Paris sau, poate, centrul științific al NASA? Internetul este plin de liste de muzee din întreaga lume care merită vizitate online, trebuie doar să potriviți un astfel de tur în curriculum și să vă invitați studenții la el.

METODE PRACTICE DE ÎNVĂȚARE LA DISTANȚĂ

Scopul acestei metode este de a implica participantul în sarcini practice. Scopul sarcinii, precum și regulile și procedurile care trebuie urmate (de exemplu, sub forma unor etape succesive) ar trebui comunicate participanților. De asemenea, este necesar să îi informați cu privire la instrumentul (de exemplu, software) pe care trebuie să îl utilizeze în timpul efectuării sarcinii și să furnizați informații despre modul de utilizare a acestuia. În unele cazuri (de exemplu, necesitatea de a lucra cu software comercial) este necesar să se organizeze o întâlnire staționară (de exemplu, într-un laborator de calculatoare - învățare mixtă). După finalizarea sarcinii, lectorul trebuie să revizuiască rezultatul muncii și să corecteze orice erori.

- [Diagrame, descrieri, instrucțiuni](#)
- [Metoda proiectului](#)

DIAGrame, DESCRIERI, INSTRUCȚIUNI



<https://www.shutterstock.com/pl/g/swstock>

Informațiile necesare pentru a efectua exercițiile pe care elevii le primesc de la profesor sub forma unei liste de reguli și metode de funcționare, pe care trebuie să le urmeze (de exemplu, sub forma unor etape succesive ale

procedurii într-un fișier text (Word, PDF, instrucțiuni în pagini HTML și cărți electronice).

Puteti să le completați cu instrucțiuni sub formă de fișiere video, iar în cazul funcționării software-ului - sub formă de screencast-uri.



În timpul punerii în aplicare a sarcinii ar trebui să existe un forum în care cursanții să poată obține ajutor de la lector sau de la alți participanți la curs în caz de eșec sau îndoieli, sau exerciții de subiect în care profesorul trimite cursanților un link către o pagină de exerciții gata făcută (sau auto-creată).

METODA PROIECTULUI

<https://www.shutterstock.com/pl/g/swstock>



Există multe proiecte care pot fi "transferate" cu succes pe web. Mai ales dacă reușim să găsim un instrument potrivit pentru a înlocui activitățile pe care le folosim de obicei la școală. Metoda proiectului permite integrarea cunoștințelor școlare și în afara școlii, utilizarea practică a cunoștințelor și abilităților. Ea exercită gândirea creativă, favorizează integrarea conținutului din diferite discipline didactice. Studenții învață cum să ia decizii independente, să planifice, să lucreze independent și în grupuri, să rezolve probleme, să selecteze informații, să analizeze conținutul. Proiectul combină multe metode și tehnici. Lucrul la un proiect este un proces în mai multe etape și, de obicei, durează mult timp. Rezultatul muncii la proiect este crearea unui „produs” (expoziție, publicare, înregistrare, punere în scenă etc.).

<https://www.freepik.com/winwin-artlab/>



Metoda proiectului este utilizarea unei combinații de instrumente și tehnici de lucru.

Poate arăta astfel, de exemplu:

- ✓ profesorul dă elevilor instrucțiuni despre cum să lucreze la proiect, de exemplu, într-un fișier;
- ✓ elevii sunt împărțiți în grupuri, care dezvoltă un proiect prin editarea unui fișier sau folder partajat;

- ✓ comunicarea poate fi utilă pentru a permite partajarea conversațiilor între canale pe un anumit subiect, permițând în același timp partajarea materialelor;
- ✓ aplicațiile care permit colectarea de opinii (brainstorming anonim, vot care permite alegerea celor mai bune soluții propuse) pot fi utile;
- ✓ instrumentele de susținere a planificării sunt indispensabile - aici se recomandă utilizarea celor care au fost utile în activitatea de proiect în organizații de afaceri și non-guvernamentale pentru o lungă perioadă de timp;
- ✓ prezentarea proiectelor în timpul unei întâlniri online în timp real.

METODE PROGRAMATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL LA DISTANȚĂ

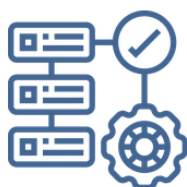
Scopul acestei metode este de a învăța o parte a materialului cu verificarea continuă a nivelului de asimilare a cunoștințelor, consolidarea informațiilor prin repetiție, individualizarea muncii cu materialul.



Metoda programată se bazează pe divizarea și structurarea materialului în așa fel încât părțile consecutive să fie separate de întrebări de control - pentru a verifica dacă cel care învață a înțeles și a memorat conținutul. Împărțirea materialului în părți se face în funcție de criteriul scopului didactic pe care trebuie să-l îndeplinească partea respectivă (nu de dimensiune!). Trecerea la partea următoare este posibilă doar atunci când elevul dă răspunsul corect. Răspunsurile incorecte ar trebui să conducă la blocuri suplimentare, repetitive și explicative, datorită cărora elevul își va putea corecta răspunsul. Întrebările recapitulative ar trebui să fie atât întrebări cu răspuns închis, cât și întrebări cu răspuns scurt - astfel se evită situația în care răspunsurile sunt alese la întâmplare. De asemenea, ele pot acționa ca puncte de plecare, unde elevul poate alege din mai multe opțiuni pentru parcursul său de învățare ulterioară, în funcție de interesele sau nevoile sale. Întrebările ar trebui să fie structurate în așa fel încât răspunsurile să necesite o înțelegere a subiectului (de exemplu, nu ar trebui să se bazeze pe memorare mecanică sau pe simple căutări de cuvinte).



Blocurile de materiale și întrebările structurate în acest mod formează un arbore de ramificare, pe care elevul îl parcurge în funcție de progresul individual de învățare, de starea inițială a cunoștințelor și de alegerile făcute de student.



Următoarele părți pot fi tratate ca posturi de lucru. În funcție de sarcinile pregătite pentru participanți, metoda posturilor de lucru permite: predarea abilităților de înțelegere a lecturii, căutarea de informații, analiza

informațiilor date; predarea abilităților de planificare a timpului, autocontrol. Posturile de lucru combină diferite tehnici, iar activitățile care utilizează posturile de lucru ar trebui să fie concepute pentru a dezvolta diferite competențe.

CURSUL ONLINE



Organizarea unui curs online pentru o anumită unitate (subiect). Amintiți-vă că, conținutul introductiv trebuie să fie grupat în blocuri tematice. După fiecare bloc ar trebui să verificați înțelegerea subiectului de către student. În funcție de rezultate, fie participantul trece mai departe, fie este întors pentru a repeta subiectul încă o dată. Un singur instrument al unei platforme de învățământ la distanță, de exemplu, o carte online, o prezentare sau o lecție, de exemplu, pe Moodle, este construită conform acestei metode. Răspunsul corect direcționează întotdeauna către pagina următoare. Un răspuns incorect ar trebui să vă direcționeze către pagina care conține feedback și/sau îndrumări suplimentare. Este, de asemenea, o colecție de întrebări cu o singură alegere, cu alegere multiplă și cu răspunsuri scurte pentru a identifica legăturile dintre pagini.

CAMERA DE EVADARE



Este o metodă recent la modă. Poate fi creată cu ajutorul unui formular online sau al unei aplicații gata făcute. Cel mai adesea constă în testarea cunoștințelor despre un anumit material. Pentru a fi calificată drept metodă programată, după fiecare "eșec", cursantul ar trebui să fie trimis la informații sau sarcini care trebuie exersate (de exemplu, o pagină dintr-un manual, un link către o carte electronică, un videoclip sau exerciții online).

METODE ACTIVE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL LA DISTANȚĂ

Metodele de activare au ca scop creșterea implicării studenților în procesul de învățare prin acționarea asupra sentimentelor și emoțiilor lor. Constituția metodelor prezentate anterior are și ea caracteristicile metodelor activatoare, aici prezentăm metodele activatoare înțelese în mod clasic, ceea ce nu exclude faptul că altele nu sunt activatoare.

METODA DISCUȚIEI

Scopul acestei metode este de a forma abilitățile de ascultare reciprocă, de formulare a argumentelor, de formulare a unei teze, de prezentare și apărare a propriei poziții și de formulare a concluziilor. Următoarele întrebări pot fi folosite pentru a rezuma și evalua fiecare discuție: Ce ar trebui îmbunătățit în următoarea dezbateră? Ce argumente au fost cele mai convingătoare? A fost cineva convins și și-a schimbat părerea? Ce puncte de vedere noi și interesante ați auzit pentru prima dată?



Aceasta facilitează luarea deciziilor în comun atunci când membrii echipei au puncte de vedere diferite și permite alegerea celor mai bune soluții la probleme. Discuțiile pot fi purtate în cadrul învățământului la distanță pe webinarii, camere de chat și forumuri de discuții.

TEHNICI DE DISCUȚIE

- **Dezbatere "pro și contra"**. Acest tip de dezbatere este utilizat atunci când dorim ca elevii să privească aceeași problemă din două puncte de vedere diferite, să o analizeze împreună și apoi să ia o decizie. Această formă de dezbatere dezvoltă abilitatea de a gândi logic și de a argumenta, de a rezolva probleme, de a căuta și organiza informații (o abilitate pe care elevii o dobândesc în timp ce se pregătesc pentru discuție), de a-și verifica propriile opinii - adesea superficiale. Profesorul alege subiectul și definește regulile dezbaterii, îi ajută pe elevi să se pregătească pentru aceasta, împarte participanții în două tabere de dezbatere: suporteri și adversari ai tezei. În timpul dezbaterii profesorii ascultă cu atenție ce au de spus studenții, fără a comenta. Participanții dezbaterii își prezintă argumentele. Observatorii (prin intermediul unei fișe de observație) sau audiența (prin vot) decid ce argumente au fost mai convingătoare. Dezbaterea „pentru,” și „împotriva,” trebuie să fie condusă de moderatori. Ei sunt responsabili pentru supravegherea cursului dezbaterii, inițierea discuțiilor, oferirea și luarea cuvântului atunci când timpul este depășit, și asigurarea culturii discuției.
- Subiectul unei **discuții în cadrul unui panel** este discutat public de către un grup nominalizat sau de o comisie, care este condus de o persoană numită moderator. Grupul se pregătește în avans pentru discuție și stabilesc exact ceea ce este de spus. Este de dorit ca membrii grupului să prezinte puncte de vedere diferite. De obicei, moderatorul știe ce trebuie să spună membrii grupului, așadar îi direcționează la fel ca un dirijor de orchestră. După discursuri, este timpul ca audiența să vorbească. Ei pot pune întrebări membrilor grupului și pot comenta opiniile lor, precum și să-și prezinte punctele de vedere. Moderatorul dă cuvântul audienței și membrilor grupului. Apoi el sumarizează pe scurt ce s-a spus, adăugându-și comentariile. O bine gestionată discuție a grupului nu se termină niciodată cu o evaluare clară, însă oferă fiecărui participant un sentiment al importanței propriei sale opinii.

- **Dezbaterea Oxford** este o variație a dezbaterilor „pro,, și „contra,,. Două echipe formate din mai multe persoane prezintă puncte de vedere opuse ale subiectului discutat. Participanții vorbesc pe rând, cu reprezentantul echipei care apără teza de începere a dezbaterii. Publicul poate lua și el cuvântul în timpul dezbaterii. Înainte de începerea dezbaterii, trebuie să se stabilească un interval de timp, iar o persoană trebuie să fie aleasă ca lider pentru a se asigura că regulile sunt respectate. Cel mai important moment al dezbaterii este votul- publicul decide ce teză a fost justificată într-un mod mai convingător.
- **Discuția socratică** este o conversație de tip intelectual focusată pe un text selectat (poate fi un eseu, raport, poem, videoclip, pictură, articol de ziar, etc.). Participanții, după ce au studiat materialul sursă specific, se angajează într-o discuție axată pe găsirea adevărului. Ce este neclar trebuie explicat, și ceea ce nu trebuie să își găsească justificare.
- **Discuția cu un invitat.** Prima parte a întâlnirii aparține persoanei invitate, în cea de-a doua parte participanții pun întrebări și comentează pe baza a ceea ce au auzit. Exemplu -Întreabă un expert- un expert în domeniu din industrie sau din altă parte este invitat să se alăture clasei prin skype sau un software de conferințe similar pentru a oferi o scurtă discuție pe un anumit subiect și pentru a răspunde la întrebările studenților. Sesiunea nu durează mai mult de o oră, trebuie pregătită și găzduită de o echipă mică de studenți, și să li se aloce roluri precum moderator, persoană care înregistrează, etc. pentru studenții specificați. Aceasta poate fi, de asemenea, înregistrată și utilizată pentru a sprijini o discuție între studenți după aceea.
- **Metaplanul** - prezentarea sau sumarul unei discuții sau, în general, a unei probleme în formă grafică, cu accent pe descrierea situației actuale, descrierea situației dorite și motivele discrepanțelor dintre acestea; a se realiza individual sau în grup. Această metodă permite un studiu aprofundat al problemei discutate și încurajează analiza critică a faptelor, formularea judecăților și opiniilor. Dacă lucrul cu utilizarea metaplanului are loc într-un grup, merită să pregătiți un poster și să stabiliți timpul de discuție. De obicei este bazat pe 3 întrebări:

1. Cum este? Cum a fost?
2. Cum ar trebui să fie lucrurile? Cum ar trebui să fie?
3. De ce nu este așa cum ar trebui să fie?

- **"Șase pălării" de E. de Bono**

<https://pixabay.com/pl/vectors/kapelusz-sze%c5%9b%c4%87-kapelusze-g%c5%82owa-35006/>




Este atât o discuție, cât și o tehnică de rezolvare a problemelor. Când rezolvăm o problemă-discuție, punem pe pălării succesive, gânditoare, în echipă. Participanții la proces au un punct de vedere de culoare.

PĂLĂRIA ALBĂ.  Fapte, cifre, date, informații.


Ce știm? De ce date trebuie să facem rost?

PĂLĂRIA ROȘIE.  Emoții, sentimente, bănuieli, intuiție.

Ce părere avem despre această problemă în timp ce ne gândim la ea?

PĂLĂRIA NEAGRĂ.  Precauție, evaluarea veridicității, judecată, verificare, verificarea faptelor.

Sunt faptele consistente? Vor funcționa? Vor fi sigure? Este posibil?

PĂLĂRIA GALBENĂ.  Beneficii, avantaje, câștiguri, economii. De ce merită făcut? Care vor fi beneficiile? De ce va merita banii, timpul și efortul?



PĂLĂRIA VERDE.

Explorarea posibilităților, întrebărilor, căutarea, sugestiile, propunerile, ideile, inovațiile. Soluțiile alternative. Ce se poate face aici? Se poate face într-un alt mod? Avem idei?



PĂLĂRIA ALBASTRĂ.

Gândind despre gândire. Controlul și conducerea procesului de gândire. Rezumatul. Unde am ajuns? Care ar trebui să fie următorul pas? Programul de rezolvare a problemelor

Concentrarea pe propriul punct de vedere lărgeste perspectiva, oferă alte argumente, face discuțiile mai interesante

- **Acvariul**- o discuție tradițională poate fi dificil de ținut- din cauza acumulării de opinii exprimate, însă această variantă pare a fi mai ușor de implementat; cu mai multe persoane menținând discuția, restul elevilor se pot concentra asupra centralizării concluziilor lor. În mod tradițional, în această formă de discuție în clasă, participanții (mai multe persoane) stau în cerc și vorbesc despre tema aleasă. Ceilalți stau în jurul lor și sunt observatori. Lor le revine să analizeze discuția în ceea ce privește alegerea și eficacitatea argumentelor, respectarea regulilor de procedură, comportament și fluxul general al discuției. Într-o întâlnire online, un rol poate fi atribuit pe o tablă virtuală. Scopul unei astfel de discuții este în primul rând de a se învăța unul pe altul și de a îmbunătăți abilitățile de argumentare.



JOCUL DE ROL

Scopul acestei metode este de a-i învăța empatia - să înțeleagă motivele diferitelor comportamente, să exprime gânduri și sentimente, să înțeleagă diferite atitudini și comportamente; pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare și capacitatea de a-și prezenta poziția. De asemenea, permite o mai bună înțelegere reciprocă și consolidare a conținuturilor învățate. În engleză există o vorbă „a fi în pielea cuiva”, care înseamnă a lua perspectiva altcuiva, modul lor de a gândi, poziția lor într-o discuție. Această zicală este o modalitate bună de a introduce jocul de rol, care se bazează pe preluarea rolului altcuiva atunci când încearcă să rezolve o anumită problemă. Jocul de rol poate fi folosit ca metodă educațională, care presupune identificarea activă a elevilor cu roluri și situații fictive. Activează cunoștințele și abilitățile elevului și creează noi oportunități pentru activități cognitive, emoționale, senzoriale și motorii bazate pe faptul că elevul își asumă în mod activ rolul altcuiva.

TEHNICI DE JOC DE ROL:

- **Jocuri didactice**, în care scenariul presupune că elevii devin „actori” pe durata jocului;
- **Jocul de rol** - un element al multor jocuri în care elevii, intrând în roluri stabilite de profesori sau alese de ei înșiși, își exersează abilități precum negocierea, luarea deciziilor, exprimarea propriilor opinii și emoții sau comunicare;
- **Efectuarea de interviuri, studii și sondaje** - în învățământul la distanță folosim aplicații dedicate pentru acest tip de muncă, poate face parte din teme și apoi putem rămâne cu forma tradițională - personală, sau oferim un mix de instrumente care vă permite să intrați în rolul de intervievator;
- **Simularea** – este o metodă/tehnică de învățare activă care se bazează pe imitarea realității pentru a câștiga experiență apropiată de lucrul real. Scopul simulării este de a arăta un anumit proces de la început până la sfârșit. Simulările pot fi, așadar, gândite ca o imagine (reprezentare) miniaturizată a realității sau un model al unui proces social, politic sau economic. Următorii termeni sunt folosiți în mod interschimbabil: simulări, simulări sociale, jocuri de simulare. Problema definiției nu provine din inovarea metodei, ci este mai degrabă o consecință a diferitelor moduri de imitare a realității și a diferitelor moduri de utilizare a simulărilor în practica pedagogică;
- **Tehnici de teatru** – studenții se pot înregistra acasă și se pot prezenta în timpul întâlnirilor online sau pot lucra în timpul întâlnirilor la distanță folosind tehnici de teatru.

ANALIZA ȘI REZOLVAREA PROBLEMELOR

Dezvoltarea abilităților de analiză aprofundată a unei situații problematice; stabilirea priorităților, căutarea soluțiilor, găsirea și formularea argumentelor, predarea și cooperarea, îmbunătățesc abilitățile de comunicare (ascultare și vorbire).

Tehnici legate de analiza și rezolvarea problemelor:



- **Brainstorming** - o discuție care are loc în cadrul întâlnirii online în timp real. Scrierea tuturor ideilor pe un e-table sau într-un editor de text oferit de profesor. În funcție de scopul brainstorming-ului, acesta poate avea și o etapă de evaluare pentru fiecare idee. Brainstorming” - cunoscut și sub denumirea de „fabrica de idei”, „schimb de idei”, „târg de idei” și „sesiune de brainstorming amânată” și „sesiune de evaluare amânată”.

Esența metodei constă în a da diverse asocieri, soluții, care sunt aduse de imaginație și de un moment brusc de inspirație.

Brainstorming-ul se desfășoară, de obicei, în trei etape:

I - generarea ideilor (importanța cantității, nu a calității, importanța gândirii, chiar și cea mai ne bună și ridicolă);

II - evaluarea, analiza ideilor prezentate;

III - aplicarea ideilor și soluțiilor în practică.

- **"Șase perechi de pantofi"**- șase perechi de pantofi sau șase moduri de a acționa. Pantofii sugerează o acțiune care duce la scopul ales. Dacă te duci undeva, pantofii sunt esențiali, dar ce fel? Fiecărei perechi de pantofi i se atribuie o culoare diferită și o croială diferită. Prin urmare, fiecare pereche de pantofi simbolizează un curs diferit de acțiune. Punctul de plecare este evaluarea situației, urmată de o decizie concretă privind stilul de acțiune, în funcție de propria inițiativă, intuiție și bun simț. Punându-ne "pantofii" potriviți situației, decidem să le atribuim un comportament și așa: acționăm.



- rutină pantofi bleumarin,



- ne angajăm emoțiile papuci roz,



- ne luptăm cu obstacole pantofi maro,



- obținem informații pantofi tenis gri,



- luăm o decizie imediată cizme de cauciuc portocalii,



- take charge  cizme violett.

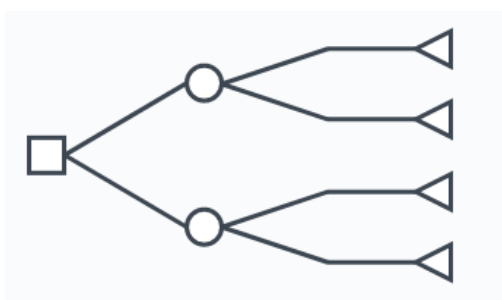
În timpul unei întâlniri online, divizia de culori poate fi organizată ca fundal pentru pictograma camerei sau culorile pot fi alocate culorii fontului forumului.

- **Arborele decizional** este o metodă de luare a deciziilor grafice. Ne permite să luăm în considerare: care sunt posibilitățile de rezolvare a unei probleme date, care ar putea fi consecințele adoptării unei anumite opțiuni, ce valori ia în considerare factorul de decizie. Această metodă învață cum ar trebui făcută o alegere pentru a-și realiza consecințele, care ar trebui să fie în conformitate cu valorile acceptate.

Instrucțiuni:

- ✓ Profesorul pregătește o diagramă arborescentă și precizează problema care trebuie luată în considerare;
- ✓ Apoi sunt notate diferite soluții posibile;
- ✓ În funcție de obiectivele și valorile acceptate, elevii completează următorul nivel al copacului: efectele pozitive și negative ale fiecărei soluții;
- ✓ Cu ajutorul profesorului, elevii rezumă rezultatele discuției și aleg cea mai bună soluție.

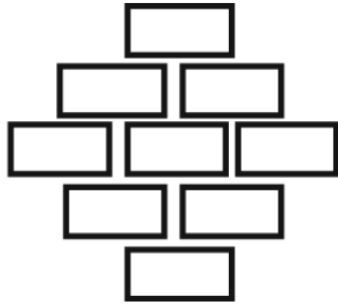
Diagrama arborelui decizional:



<https://www.lucidchart.com/pages/decision-tree>

- Decizie
- Obiective și valori
- Efectele pozitive ale soluțiilor
- Efectele negative ale soluțiilor
- Soluții posibile
- Problemă (situație care necesită o decizie)

- **Clasamentul diamantelor** - constă în aranjarea priorităților într-un model de diamant, distingând cele mai importante, importante, moderat importante și mai puțin importante aspecte ale problemei discutate. În mod tradițional, elevii dau, de exemplu, cauzele sau efectele unui anumit eveniment istoric și își scriu ideile pe post-it-uri.

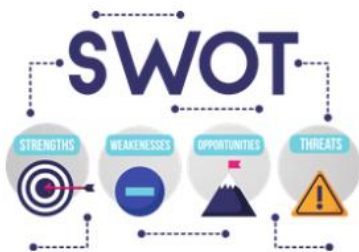


Șabloanele pentru această metodă pot fi găsite aici:

<https://online.visual-paradigm.com/knowledge/brainstorming/what-is-diamond-ranking-strategy/>

Toate sugestiile sunt apoi citite și clasa decide împreună care parte a diamantului cu notițele lipicioase trebuie lipita. În acest fel, se creează un clasament de importanță. În învățarea online, este posibil să lucrați pe o tablă albă virtuală.

- **Analiza SWOT** - este una dintre metodele de bază de analiză strategică a unei afaceri; poate fi, de asemenea, utilizată ca modalitate de rezolvare a problemelor în procesele educaționale.



Numele metodei este un acronim pentru **punctele forte, slăbiciuni, oportunități și amenințări**. Poate fi folosită pentru întreaga afacere, în sfere individuale ale funcționării sale sau pentru a analiza o anumită problemă sau o situație problematică. Prin utilizarea șabloanelor gata făcute disponibile pe web, special dedicate analizei SWOT, putem invita un grup de noi elevii să lucreze împreună.

<https://www.smartsheet.com/14-free-swot-analysis-templates>

- **Avantaje, dezavantaje și lucruri interesante**

Această tehnică implică evaluarea fiecărei idei în ceea ce privește avantajele, dezavantajele și aspectele interesante. Acesta din urmă poate fi baza pentru dezvoltarea ideii. Tehnica vă permite nu numai să evaluați soluțiile pe care le-ați dezvoltat, ci și să le perfecționați. După ce au fost identificate avantajele, dezavantajele și elementele interesante ale ideii, grupul poate îmbunătăți soluția pentru a reduce numărul dezavantajelor sau a transforma unele dintre ele în avantaje, folosind caracteristicile definite ca fiind interesante. Soluția aleasă, după modificare și perfecționare, are în evaluarea finală cel mai mic număr de dezavantaje și cele mai multe avantaje. Prin utilizarea acestei tehnici, mărim domeniul viziunii spațiului problematic, îmbunătățim înțelegerea situației decizionale.

Procedura de aplicare a acestei tehnici în educația la distanță începe prin oferirea studenților un set de întrebări:

1. *Ce avantaje are?*
2. *Ce dezavantaje are?*
3. *Ce e interesant la acesta ?*
4. *Mă întreb ce se va întâmpla dacă...*
5. *Mă întreb unde poate duce asta...*
6. *Mă întreb ce se va întâmpla dacă...*

Forumul de discuții poate fi împărțit în elementele acestei tehnici și în timpul Informării despre realizările diferitelor echipe, persoanele pot fi prezentate

JOCURI DE ÎNVĂȚARE ONLINE

Profesorul trimite studenților un link către un joc de rol online gata făcut (sau creat de el). Te învață ce înseamnă competiția, cum să respecti regulile, cum să ajungi la succes și cum să înveți să pierzi. Jocurile de învățare includ: loterii, jocuri de ghicire, puzzle-uri, teste, jocuri de asocieri - care sunt bazate pe principiul competiției. În general, jocurile educaționale necesită folosirea tabloului de bord, în care se trec realizările successive ale participanților. Câștigul depinde de un număr de factori, spre exemplu abilitățile de joc, de asumare a riscurilor, etc.



Multe jocuri educaționale sunt o modalitate eficientă de a practica abilități utile, precum și concepte din istorie, geografie, economie, drept, etc. Aceste jocuri se bazează pe tendința oamenilor de a concura, au o valoare motivațională ridicată și, prin urmare, merită jucate. Un exemplu bine-cunoscut al acestui tip de joc este "Monopoly, care poate fi jucat și online.

PORTOFOLIU

Portofoliul poate fi tematic sau de documentare - pentru a observa propria dezvoltare. Poate fi muncă individuală sau de grup. Acesta permite formarea abilităților de căutare și colectare a informațiilor relevante și a materialelor; modelează regularitatea și îmbunătățește auto-evaluarea și prezentarea de sine.



Portofoliul este despre căutarea și colectarea materialelor pe o temă aleasă într-un dosar virtual. Datorită necesității de sortare și valorificare constantă a materialelor colectate, elevii învață să-și organizeze cunoștințele. De asemenea, ei învață cum să folosească diferite surse de informații și cum să coopereze eficient în timpul schimbului de materiale.

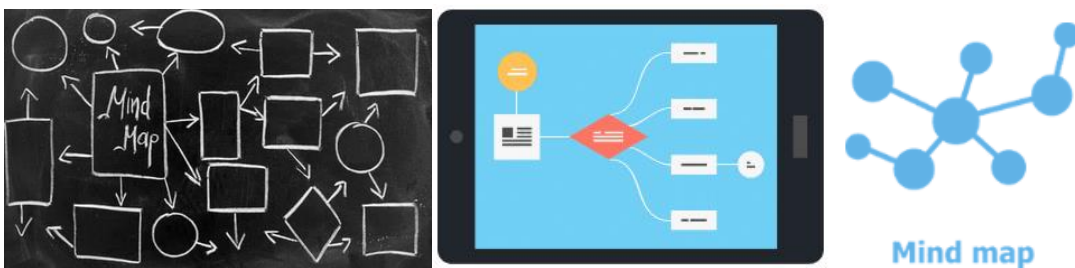
VIZUALIZAREA

O metodă care ajută la dezvoltarea abilității de a extrage conținut important dintr-un text, îmbogățește vocabularul, predă înțelegerea și interpretarea corectă a unui text, îmbunătățește capacitatea de asociere și memorare.

TEHNICA VIZUALIZĂRII:

Pe web putem găsi aplicații speciale dedicate tehnicilor de vizualizare online. De asemenea, putem folosi un model mixt, unde tehnica face parte dintr-un studiu individual și este prezentată doar într-o întâlnire online. Utilizarea instrumentului cu această metodă nu este crucială, este mai degrabă o modalitate de implementare și nu trebuie să rămânem fixați; cu toate acestea, în funcție de decizia profesorului cu privire la modul de „vizualizare” tehnic la orele online, merită să faceți o revizuire a instrumentelor disponibile.

- **Hărțile mentale** sunt un instrument de reprezentare grafică a informațiilor, facilitând structurarea, organizarea și reținerea. De asemenea, este perfect pentru a învăța sau repeta informații.



Programele grafice disponibile pot fi folosite pentru

- ✓ **Desen de ilustrații și benzi desenate;**
- ✓ **Realizarea de postere;**
- ✓ **Aranjarea puzzle-urilor rebus.**

Sau digitalizați lucrările realizate manual cu fotografii, afișarea prin coduri QR sau programe speciale pentru activități grafice specifice.

STUDIUL DE CAZ

Studiul de caz presupune analiza unor probleme individuale specifice pentru a învăța mai multe și a înțelege mai bine anumite procese. Studiul de caz poate fi folosit, de exemplu, în lecții despre siguranța rutieră, pentru a evalua figuri istorice sau pentru a analiza probleme educaționale. Pe de o parte, vă permite să priviți o problemă din punctul de vedere al unui individ, iar pe de altă parte, vă permite să generalizați concluziile experienței dumneavoastră individuale la întregul subiect în discuție. Studiul de caz poate fi implementat online ca o combinație de instrumente, tehnici de lucru și canale de comunicare.



Atunci când decideți ce studiu de caz să utilizați, ar trebui să luați în considerare următoarele:

- ✓ curriculum-ul;
- ✓ deține multiple soluții posibile la problemă;
- ✓ reflectă fenomene universale;
- ✓ este aproape de experiențele elevilor;
- ✓ este suficient de atractiv pentru a fi de interes pentru elevi.

Un profesor care dorește să utilizeze metoda studiului de caz ar trebui să pregătească o descriere a cazului sub forma unui text scurt. Nu ar trebui să existe moralizări sau judecăți în text. Cazul descris poate veni din viața de zi cu zi, exemple preluate din fapte istorice sau din ziare. Dacă cazul nu se găsește în presă sau în istorie, elevii trebuie pur și simplu să-l inventeze singuri.

Elevii citesc studiul de caz individual sau în grup. Aceasta este urmată de o discuție a cazurilor și a concluziilor acestora. Profesorul ghidează gândirea elevilor prin întrebări adecvate, cum ar fi „Ce s-a întâmplat? De ce? Care au fost reacțiile diferiților participanți? De ce erau așa? Care au fost părțile bune și rele ale situației? Ce concluzii se pot trage? Ce putem învăța?”

Prin utilizarea studiilor de caz elevii își dezvoltă capacitatea de a citi cu înțelegere, de a analiza situațiile prezentate, de a deduce și generaliza din acestea și de a evalua situațiile/comportamentul/reacțiile celor implicați.

Un studiu de caz tipic constă în cinci etape:

- Diagnostic - elevilor li se oferă o descriere a cazului și o citesc;
- Caută o soluție - elevii caută o soluție la problemă;
- Predicția consecințelor – elevii încearcă să prezică consecințele soluțiilor propuse;
- Discuția soluției - elevii prezintă rezultatele muncii lor, motivează și fac schimb de opinii;
- Adaptarea la condițiile de viață reale - elevii iau în considerare în ce măsură soluțiile dezvoltate pot fi aplicate în alte cazuri, o pot face, de exemplu, folosind o altă metodă proiect.

CLASA RĂSTURNATĂ



Ideea de a „răsturna” sala de clasă există de mai mulți ani. În esență, înseamnă adaptarea a ceea ce se face în mod tradițional în sala de curs - transmiterea unică a cunoștințelor prin prelegeri - și punerea conținutului cursului la dispoziția studenților fie pentru a viziona, fie pentru a citi în timpul lor liber sau ca pregătire pentru ora următoare. Apoi, utilizați timpul față în față pentru oportunități de învățare activă în care accentul este pus pe abilitățile cognitive de ordin superior, cum ar fi abilitățile de analiză, de rezolvare a problemelor și de evaluare. O mare parte din literatură sugerează că „răsturnarea” clasei în acest fel sprijină învățarea mai profundă, este o utilizare mai bună și mai eficientă a resurselor din ce în ce mai reduse și îi ajută pe elevi să obțină o înțelegere mult mai cuprinzătoare a subiectului. Scopul acestei metode este de a elibera timp prețios din oră pentru a permite studenților să ia parte la mai multe oportunități de învățare, cum ar fi învățarea activă, discuțiile, învățarea bazată pe probleme și alte forme de lucru interactiv în grup și instruirea colegilor. Abordarea de clasă inversată poate fi aplicată în orice disciplină și la orice nivel de învățare. Cu toate acestea, este o abordare care este cel mai bine luată în considerare la nivel de curs, mai degrabă decât la nivelul unui modul sau al unei lecții individuale, deoarece necesită destul de mult efort din partea personalului didactic pentru a-și adapta practicile și procedurile de învățare și pentru ca elevii să beneficieze pe deplin de pe urma unei astfel de abordări.

Începeți prin a lua în considerare proiectarea generală a cursului cu ceilalți membri ai echipei didactice, inclusiv tot personalul de asistență tehnică. Identificați elementele care constituie transmiterea unică a cunoștințelor - în mod normal acestea sunt prelegeri și le

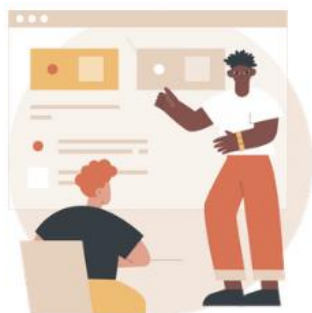
separați de cele în care este necesară interacțiunea în timp real, de exemplu, sesiuni de tutorial, lucru în grup, mentorat etc.

Pregătiți materialele de curs fie ca materiale de citire, fie ca prelegeri înregistrate în formate care sunt ușor accesibile studenților dvs. Și în "bucăți" de conținut ușor de gestionat care se potrivesc structurii și formatului cursului general și conținutului. Utilizați timpul disponibil față-în-față petrecut în mod normal pe prelegeri pentru tipurile de activități în care este necesară interacțiunea, având în vedere diferitele cerințe ale muncii proiectului studenților în grupuri sau interacțiunea individuală student / tutore și student / student pentru a pregăti timpul față-în-față în mod corespunzător.

Amintiți-vă să construiți în mod regulat oportunități de evaluare pentru a evalua cât de bine funcționează această abordare și pentru a găsi modalități în care abordarea dvs. Poate fi îmbunătățită.

MODELE INDIVIDUALE DE ÎNVĂȚARE

Învățarea online permite individualizarea procesului de învățare în grup și merită, de asemenea, să menționăm tehnicile de învățare individualizată.



Planul Keller

Aceasta este o metodă de învățare personalizată în care elevii primesc materiale în unități mici. Când sunt pregătiți, ei fac un test pe unitatea pe care tocmai au finalizat-o. Dacă promovează testul, trec la următoarea unitate. Elevii progresează într-un ritm confortabil, adică propriul ritm.

<https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/keller-plan/>

Planul Keller (numit și sistemul personalizat de instruire) este o metodă de instruire introdusă de Fred Keller, J. Gilmour Sherman și alți câțiva cercetători în anii 1960.

https://www.learning-theories.org/doku.php?id=learning_theories:the_keller_plan

Acest plan poate fi implementat cu mare succes în cursurile de învățământ la distanță, ale căror module individuale se descoperă ca progresul studenților în mod individual.

- **Instrucțiunea programată**

Aceasta este o metodă de prezentare a noilor subiecte studenților printr-o secvență gradată de pași controlați cu activități corespunzătoare. Această metodă constă într-o rețea de teste și declarații care direcționează studentul în consecință, în funcție de modelul lor de erori. Învățarea prin programare este cel mai potrivit exemplu al celui mai recent concept de

tehnologie de instruire. Aceasta este o inovație educațională și un dispozitiv de autoinstruire. Nu este doar o tehnică de învățare eficientă, ci și un mecanism eficient de feedback pentru a modifica comportamentul profesorului. Aceasta este o inovație educațională și un dispozitiv de autoinstruire. Nu este doar o tehnică de predare eficientă a sa, ci și un mecanism eficient de comunicare a informațiilor adesea cunoscute pentru a modifica comportamentul profesorului.

În această metodă, profesorul oferă elevului un program pentru realizarea sarcinii sub forma unei broșuri pre pregătite, a unor panouri de informare sau a unui curs online. Participantul învață, monitorizează, corectează și evaluează propriile acțiuni. Prin urmare, modelul metodei de învățare programată este conceput pentru adulții care sunt capabili să monitorizeze singuri sarcinile tehnicii de mișcare pe care le stăpânesc. Pe baza modului de a răspunde la întrebările conținute în părțile individuale ale programului, a diferențelor în cursul învățării, a dimensiunii și a structurii dozelor de informații; forme de control al domeniului de aplicare și gradul de absorbție a informațiilor de către studenți și posibilitatea de individualizare a procesului de învățare, se poate distinge un program liniar și un program ramificat.

- **Instruire asistată de calculator (CAI)**

CAI se referă la instruirea sau remedierea prezentată pe un computer. Computerele oferă feedback imediat, permițându-le elevilor să știe dacă răspunsul lor este corect. Dacă răspunsul nu este corect, programul arată elevilor cum să răspundă corect la întrebare.

Acestea sunt sisteme de predare implementate aproape în întregime de computere, atât în partea de curs, cât și în diferite exerciții și teste.

- **Instrucția unu la unu**

În acest model, fiecare lecție este complet personalizată pentru acel elev individual. În setările de clasă unu-la-unu, elevii nu trebuie să decodeze mesajele pe care instructorul le oferă. Ei nu trebuie să-și dea seama cum să comunice cu profesorul și pot exersa sau căuta clarificări mai mari atunci când nu au formulat un răspuns exact la țintă. Cu instrucțiuni unu-la-unu, comunicarea și schimbul de idei sunt aliniate cu elevul.

Acesta este mai mult un model de lucru, care este deosebit de ușor de implementat în întâlnirile din industria online; astfel de activități sunt, de asemenea, populare în predarea limbilor străine, în special în conversațiile cu vorbitori native - în on-line nu sunt restricționați de locația lor de lucru și se pot conecta cu studenții lor din întreaga lume, pot efectua consultări individuale.

ACTIVITĂȚI DE PREDARE ÎN AFARA CLASEI

Educația nu înseamnă doar întâlnirea în sala de clasă sau alăturarea în clasa online, nu înseamnă doar participarea la un curs prin învățământul la distanță sau urmărirea

instrucțiunilor oferite de profesor sau software. Reprezintă și toate activitățile pe care le desfășurăm în afara clasei.

- ✓ Călătoritul;
- ✓ Explorarea;
- ✓ Experimentele;
- ✓ Interviurile;
- ✓ Expozițiile;
- ✓ Temele pentru acasă.

Când nu putem să le facem în mod tradițional, putem să utilizăm anumite tehnologii, resurse deschise de pe internet și o combinație de metode și tehnici prezentate în capitoul anterior pentru aplicarea învățământului la distanță.

REZUMAT

Metodele de predare online - cele mai simple și mai eficiente

Cel mai simplu mod de a preda este de a utiliza metoda de livrare, astfel încât multe informații să poată fi prezentate într-o perioadă scurtă de timp. Studentul dorește să participe activ în proces. În plus, educația online creează posibilitatea individualizării acestui proces, și utilizând o combinație de metode active, poate fi o adevărată aventură didactică.

Vă recomandăm, de asemenea, o descriere detaliată a metodelor folosite în învățarea online cu exemple și mod de utilizare - pe care le puteți găsi în proiectul EFE. Site-ul proiectului: <https://efe-project.eu/methods/>



REFERINȚE

<https://www2.deloitte.com/global/en/pages/about-deloitte/articles/gx-preparing-tomorrow-workforce-for-the-fourth-industrial-revolution.html>

<https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/keller-plan/>

<https://efe-project.eu/methods/>

<https://www.onlineeducation.com/guide/instructional-methods>

<https://www.womczest.edu.pl/new/wp-content/uploads/2020/06/metody-formy-i-techniki-pracy-zdalne.pdf>

<https://e-pasje.pl/metody-nauczania-online-rodzaje-metod-kształcenia-zdalnego/>

<https://www.cen.gda.pl/download/2020-04/3535.pdf>

Toate graficele utilizare în acest capitol provin din surse legale și sunt folosite sub licență gratuită

Autor Capitolul 2:



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna
w Łodzi



polSKI
uniwersytet
wirtualny

www.ahe.lodz.pl

www.puw.pl

Lidia Mirowska - metodist, profesor, formator. Certificat de Asociația de e-Learning Academic, metodist e-learning și e-profesor. În echipa Universitatea Virtuală Poloneză, coordonator senior pentru calitatea învățământului la distanță. Oferă suport metodologic în lucrul pe platformă pentru cadrele didactice, sub formă de instruire online și consultări individuale. Mentor al cursului *Resurse educaționale deschise în biblioteca SpotEd*. Autor de scenarii și materiale pentru cursuri mobile de digitalizare și e-learning. Participant la proiecte internaționale privind metodele moderne de predare.

CAPITOLUL 3.1 - IMPORTANȚA SELECȚIEI TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA LA DISTANȚĂ

INTRODUCERE

Cu atât de multe instrumente media și tehnologii disponibile pentru învățarea și predarea digitală, devine dificil să le alegem pe cele potrivite. Există mai multe variabile care ar trebui luate în considerare în procesul de alegere. Dar, înainte de a intra în ecosistemul mare de resurse educaționale, în căutarea celor care se potrivesc mai bine nevoilor de formare specifică, este o idee bună să ne uităm la procesul de învățare digitală propriu-zis.

Cum se implică elevii în învățarea digitală, care sunt cele mai comune modalități de învățare digitală, cum se dezvoltă autonomia pentru învățarea digitală și, în cele din urmă, cum se mențin studenții motivați în timpul formării digitale? Acestea sunt întrebări critice care ar trebui să fie încorporate în orice ședință digitală de învățare la distanță. Având unele răspunsuri la aceste întrebări va ajuta nu numai profesorii, ci și elevii să construiască experiențe mai bune și să învețe mai mult și mai bine prin contexte digitale de învățare la distanță.

Următoarea secțiune a acestui modul va introduce întrebări importante și va încerca să răspundă într-un mod deschis. Scopul nostru cu acest modul este nu numai de a ajuta profesorii și elevii să-și îmbogățească cunoștințele despre învățământul la distanță, ci și de a oferi instrumente concrete care pot fi utilizate pentru a îmbunătăți calitatea generală a învățării și predării digitale în educația la distanță.

CUM SĂ IMPLICĂM STUDENȚII ÎN MEDIUL DIGITAL?

Implicarea elevilor este crucială în activitățile generale de învățare, dar este deosebit de dificilă în contextul învățării la distanță. În aceste scenarii, elevii sunt predispuși să se simtă deconectați și chiar pierduți, deoarece nu au niciun profesor sau coleg în apropiere.

Există mai multe tehnici care pot fi utilizate pentru a promova implicarea studenților.

În primul rând, este important să se utilizeze canalele bidirecționale de comunicare. Comunicarea trebuie să curgă nu numai în direcția profesor-elev, ci și în direcțiile elev-profesor și elev-elev.

În clasele sincrone, acest lucru este deosebit de



important. Cele mai multe instrumente de videoconferință permit participanților să vorbească și să-și arate fața folosind o cameră foto; ridică mâinile și alte gesturi comune și conversează folosind mesaje text.

Profesorii ar trebui să înceapă prin a se asigura că fiecare participant se simte confortabil folosind aceste funcții. Unele activități de „spargere a gheții” de la începutul orei pot fi utile pentru a stârni implicarea elevilor, cum ar fi „ridicați o mână dacă vă place muzica hip-hop” sau „toată lumea să scrie filmul lor preferat în chat”.

Funcțiile mai avansate permit forme colaborative de comunicare extrem de interesante. Prima este posibilitatea de a desena într-o tablă virtuală care este partajată cu restul clasei. A doua este posibilitatea de a împărți clasa în grupuri mici care primesc propria lor clasă virtuală (acestea sunt de obicei numite camere de tip breakout în aplicația Zoom). Acesta din urmă este deosebit de util pentru sălile de clasă mai mari, unde poate fi dificil ca toată lumea să participe la discuții. Profesorul poate aloca câțiva elevi în camere de tip breakout și le poate oferi un set de activități pe care trebuie să le desfășoare împreună. După un timp, camerele de tip breakout sunt închise și aceștia se întorc în camera principală, unde fiecare grup își poate împărtăși ideile și rezultatele.

De asemenea, este importantă și implicarea elevilor în clase asincrone. Spre exemplu, furnizarea de prelegeri înregistrate sub formă de materiale video sau de studiu se folosește doar de canalul profesor-elev și, prin urmare, ar trebui să fie completată prin alte mijloace, cum ar fi forumuri online, unde elevii pot comenta materialul furnizat, pot pune întrebări și ajuta colegi aflați în dificultate.

În cele din urmă, profesorii își pot implica în continuare elevii, făcându-i să participe la procesul de evaluare. Unele platforme digitale (a se vedea modulul 9 pentru o listă detaliată de instrumente) permit studenților să-și prezinte munca și să evalueze munca depusă de colegii lor, păstrând anonimatul. Elevii învață nu numai făcând, ci și criticând ceea ce au făcut alții, încurajându-se astfel abilitățile de gândire critică. De cele mai multe ori le place să joace rolul profesorului.

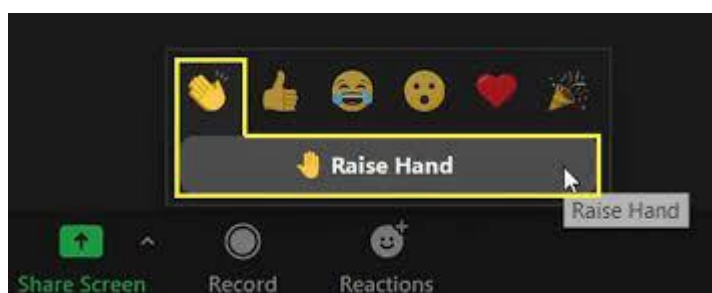
Atunci când navighează pe Internet, elevii trebuie să aplice gândirea critică în ceea ce privește conținutul disponibil, care poate fi greșit. Ei ar trebui să încerce întotdeauna să identifice sursa informațiilor, să verifice reputația lor și să găsească surse alternative sau complementare de informații. În această eră a dezinformării, este esențial ca elevii să dezvolte abilități care să le permită să distingă dovezi clare și fapte de opinii și concepții prost documentate.

CARE SUNT CELE MAI COMUNE MODALITĂȚI DE ÎNVĂȚARE DIGITALĂ?

Când vorbim despre învățarea digitală, există câteva modalități comune de care profesorii ar trebui să fie conștienți.

ÎN PRIMUL RÂND- STABILIȚI REGULILE PENTRU CURSURILE ONLINE

Elevii sunt mai predispuși să urmeze și să accepte regulile de la clasă dacă au o mână de ajutor în a le crea. Concentrați-vă pe acele reguli care vor contribui la un mediu de învățare ordonat și de succes. Profesorii pot primi, de asemenea, părerea elevului cu privire la consecințele încălcării regulilor. Elaborarea de reguli pentru învățarea digitală va contribui la stimularea angajamentului și a răspunderii. De exemplu, atragerea atenției profesorului într-o clasă sincronă este mai dificilă, așa că elevii trebuie să folosească butonul de ridicare a mâinii, așa cum se vede în imaginea de mai jos.



Butonul ridicați mâna în interfața ZOOM

ÎN AL DOILEA RÂND - ACTIVITĂȚI SINCRONE ȘI ASINCRONE

Activitățile sincrone necesită o întâlnire virtuală între profesor și elevi din locuri diferite. ZOOM este un instrument compatibil cu activități sincrone. În activitățile sincrone, profesorii sunt capabili să ofere sprijin în timp ce elevii îndeplinesc sarcini și activități. De asemenea, profesorii pot oferi elevilor elemente de învățare asincrone, cum ar fi audio și video online și forumuri de discuții, la momentul și locul pe care îl doresc. Se recomandă un amestec de instrumente asincrone și sincrone (vezi modulul 9). De exemplu, întâlnirile ZOOM pot fi completate cu fișiere care pot fi accesate prin platforme asincrone precum Moodle.

ÎN AL TREILEA RÂND - ABORDAREA RESURSELOR DESCHISE

Utilizarea resurselor educaționale deschise ajută la prevenirea problemelor de acces ale elevilor. Dacă oricare dintre resursele sugerate, care pot fi fișiere sau videoclipuri, nu este accesibilă, profesorii vor avea o căsuță de e-mail plină de mesaje ale elevilor și, în cele din urmă, veți pierde tot timpul cu repararea. Este mai bine să petreceți câteva minute în plus căutând cu atenție materiale cu acces complet pentru a evita durerea de cap mai târziu.



ÎN AL PATRULEA RÂND - ACTIVITĂȚI INTERACTIVE (QUIZ-URI ȘI REZUMATE)

ZOOM sau Moodle include o serie de funcții pentru a crea activități de învățare interactive distractive (dar serioase). Când profesorii creează chestionare, ei ar trebui să se asigure că se poate răspunde la toate întrebările, referindu-se la resursele de învățare date. Când profesorii le cer elevilor să scrie un rezumat al videoclipurilor prelegerilor, ei ar trebui să clarifice că acesta nu este un raport serios, care produce cele mai bune rezultate și răspunsuri din partea studenților. Un set de 10 întrebări test sau un rezumat de 200 de cuvinte este suficient pentru a implica elevii timp de 20/30 de minute.

ÎN AL CINCILEA RÂND - UTILIZAREA ADECVATĂ A CAMEREI WEB

În calitate de profesor, camera ar trebui să fie pornită, astfel încât elevii să poată vedea și citi limbajul corpului profesorului. Profesorii ar trebui să ia în considerare posibilitatea de a oferi studenților opțiunea de a-și activa sau dezactiva camera video. Unii studenți s-ar putea simți inconfortabil în fața camerei sau arătându-și casa. Dacă acesta este cazul, încurajați-i să profite de fundalurile digitale.

CUM SĂ DEZVOLȚI AUTONOMIA PENTRU ÎNVĂȚAREA DIGITALĂ?

Fără prezența fizică a unui profesor, elevii trebuie să învețe să fie autonomi în rutinele lor de studiu.

Spre deosebire de orele tradiționale față în față, în care există o distincție clară între mediile de studiu și cele de petrecere a timpului liber, învățarea la distanță are loc de obicei în același mediu. Elevii pot urmări cursuri video în dormitorul lor, după care vor viziona filme Netflix sau HBO în exact același mediu.



Deci, primul pas este de a stimula studenții să creeze un mediu specific doar pentru studiu. Poate fi suficient să stai corect la biroul din dormitor (nu în pat), bine luminat, fără distrageri, telefon în modul silentios și îmbrăcat ca și cum ar merge la un curs adevărat. Acest lucru va spune creierului că acum este timpul să studieze.

De asemenea, este important să stabiliți un program de studiu. Orele sincrone stabilesc o anumită rutină, dar elevii ar trebui să lucreze singuri în afara acestor ore, exersând, cercetând și aprofundând fiecare subiect. Acest lucru este mai eficient dacă studentul plănuiește din timp să rezerve intervale de timp zilnice pentru aceste sarcini. O tehnică faimoasă de management al timpului care îi poate ajuta pe elevi să rămână concentrați asupra sarcinii în cauză este **tehnica Pomodoro**, în care elevii folosesc un cronometru pentru a împărți munca în intervale de 25 m separate de intervale scurte.



Un cronometru de bucătărie Pomodoro, după care metoda poartă denumirea Sursa: wikipedia

Deoarece nu există un profesor în apropiere, elevii trebuie să fie capabili să-și depășească dificultățile căutând răspunsuri în cărțile lor, dar și în multitudinea de conținut disponibil pe Internet: blogurile, forumurile online și videoclipurile sunt doar un exemplu. De asemenea, este posibil ca profesorul să fi creat o cameră internă de chat (vezi modulul 9) doar pentru acea clasă – elevii ar trebui să profite de acest canal de comunicare. Ideea generală este de a ajuta elevii să nu rămână blocați într-un anumit exercițiu – dacă elevii nu pot rezolva problema folosind tehnicile menționate mai sus, ar trebui să contacteze profesorul folosind mijloacele definite anterior pentru a face acest lucru (e-mail, chat, etc.).

Unele platforme digitale de învățare oferă exerciții și chestionare care oferă feedback instantaneu și chiar indicii pentru a ajuta studenții să continue. Acestea sunt instrumente foarte importante pentru a practica în mod autonom și fără intervenția profesorului. Ele pot fi, de asemenea, destul de captivante, cu strategii asemănătoare jocurilor, cum ar fi strângerea de puncte pentru fiecare exercițiu rezolvat.

Când cercetează pe Internet, studenții trebuie să aplice gândire critică la conținutul disponibil care poate să nu fie exact. Ei ar trebui să încerce întotdeauna să identifice sursa de informații, să le investigheze reputația și să găsească surse alternative sau complementare de informații. În această eră a dezinformării, este esențial pentru studenți să dezvolte abilități care le permit să distingă dovezile și faptele clare de opiniile și preconcepțiile nedocumentate.

CUM SĂ MENȚINEM STUDENȚII MOTIVAȚI ÎN TIMPUL ORELOR DIGITALE?

Să rămâi motivat în timpul predării digitale poate fi dificil. Iată câteva sfaturi simple pentru a depăși aceste dificultăți.

ÎN PRIMUL RÂND - STABILIREA OBIECTIVELOR ÎN TIMPUL PREDĂRII DIGITALE

Elevii se plâng frecvent de dificultățile vieții academice. Pentru a asigura o perspectivă diferită, un cursant digital ar trebui să investească în dezvoltarea abilităților de gestionare a timpului. În acest sens, elevii trebuie să-și stabilească obiective, să-și organizeze programul pentru a studia nu mai puțin decât este necesar și, de asemenea, să se distreze între timp. Acest lucru este esențial, deoarece învățarea digitală, spre deosebire de metodologiile tradiționale de educație, se bazează pe conceptul de flexibilitate și autonomie. Stabilirea obiectivelor asigură că fiecare cursant poate face față provocărilor pe care le ridică învățarea digitală, menținându-și echilibrul rutinelor de odihnă și timp liber.

ÎN AL DOILEA RAND - POȚI DEVENI SOCIABIL ÎN TIMPUL ORELOR DIGITALE

Spre deosebire de metodologiile tradiționale de educație, instruirea digitală poate îngreuna socializarea între semeni. Folosind instrumentele corecte, cum ar fi Moodle, Discord, WhatsApp, Slack, printre altele (vezi modulul 9), elevii pot crea forumuri de discuții și pot discuta despre dificultățile și întrebările legate de formare, deoarece conversația este însoțită de profesor și colegii care îi pot da o mână de ajutor pentru a depăși dificultățile elevului. Schimbul de bune practici ar trebui încurajat de către toți studenții, creând un mediu bun, evitând în același timp utilizarea rețelelor sociale, care este o modalitate ușoară pentru studenți de a-și pierde concentrarea asupra subiectelor importante pe care le au la îndemână.

Elevii ar trebui să aibă interacțiune socială pentru a face orele sincrone și asincrone mai plăcute și mai plăcute, deoarece colegii vor fi mai aproape de a se sprijini reciproc în momentele de îndoială mai mare.

ÎN AL TREILEA RÂND - ÎNCURAJEAZĂ STUDENȚII SĂ SE RĂSPLĂTEASCĂ PENTRU REUȘITELE LOR

Învățarea digitală poate fi mai puțin plină de satisfacții personal pentru cursanți, deoarece, spre deosebire de învățarea tradițională, nu există contact fizic cu materialele, colegii și profesorul. Elevii ar trebui să se răsplătească pentru micile cuceriri, cum ar fi obținerea unei note țintite sau doar pentru respectarea programului de studiu săptămânal. Recompensele pot fi pur și simplu să obțineți mai mult timp pentru petrecere a timpului liber în programul de studiu, să mâncați ceva special la cină sau să cumpărați ceva online, ca o modalitate de a vă simți mai motivați și de a evita presiunea pe care o simt adesea studenții.

În concluzie, a rămâne motivat în timpul învățării digitale este cu adevărat important. Găsirea unor modalități de a-ți face studenții mai mândri de munca lor, prin socializare sau stabilirea de obiective, poate duce la rezultate mai bune și îi poate face pe elevi să se simtă mai încrezători în ei înșiși. Această încredere poate fi eventual transferată celorlalți studenți, stimulându-i pe toți să urmeze aceste practici.

Modelele pentru a ajuta profesorii și formatorii să aleagă mediile sau tehnologiile adecvate pentru predare nu sunt abundente în literatură (Bates, 2015). Prezenta secțiune a acestui modul va explora câteva dintre modelele disponibile și va explora în detaliu Modelul SECȚIUNI propus de Bates (Bates, 2015)

De ce este important să reflectăm asupra motivelor selecției resurselor media și tehnologiei pentru educația la distanță? Răspunsul este complex, deoarece depinde în mare parte de natura și specificul procesului de învățare, și anume de natura disciplinelor, de elevi, de motivația și cunoștințele acestora și, în cele din urmă, de cunoștințele și aptitudinile profesorului, nu numai despre subiectele instruirii, dar și familiaritatea sa generală cu media și tehnologiile, așa-numita alfabetizare media.

În conformitate cu Bates (2015) din cele mai recente modele disponibile în literatura de specialitate pe tema selecției media și tehnologiei de predare, modelul ACTIONS (Bates, 1995) -Acces, Costs, Teaching & Learning, Interactivity & Friendness, Organizational issues,- Acces, costuri, predare și învățare, interactivitate și prietenie, probleme organizaționale, Noutate, Viteză – este cea mai utilizată dintre studiile pe această temă disponibile.

Modelul CASCOIME – Cost, Accesibilitate, Adecvare social-politică, Adecvare culturală, Deschidere/Flexibilitate, Interactivitate, Valoare motivațională, Eficacitate, propus de Patsula (2002), îmbunătățește modelul ACTIONS/ ACȚIUNI prin includerea adecvării socio-politice, prietenie culturală și deschidere/ flexibilitate.

Urmând modelul CASCOIME, Zaied (2007) a dezvoltat un model alternativ bazat pe alegerile din partea specialiștilor IT și studenților, incluzând dimensiuni legate de satisfacția elevilor și dezvoltarea profesională.

O abordare diferită a fost urmată de Mayer (Mayer, 2009, Bates, 2015) , propunand o viziune mai holistică cu teoria cognitivă a învățării multimedia bazată pe douăsprezece principii ale designului multimedia. Aceste principii s-au bazat pe cercetări ample dezvoltate de autorul de la Universitatea din Columbia Britanică, care a încercat să găsească cea mai bună combinație între cuvinte și imagine, „și reguli de urmat, cum ar fi asigurarea coerenței și evitarea supraîncărcării cognitive” (Bates 2015).

Mai târziu, Koumi (2014, 2015) a propus roluri pedagogice pentru resursele video, luând în considerare tehnicile și funcțiile de predare pe care acesta este capabil să le producă/ofere. Acest model a fost proiectat în primul rând pentru a ajuta la alegerea celei mai bune combinații între conținut video și text atunci când proiectați MOOCS. (Massive Open Online Course- cursurile masive online deschise).

Datorită ritmului alert al schimbărilor tehnologice și media, devine din ce în ce mai dificil să fim în concordanță cu toate noile sisteme/ să ținem pasul cu noutăți și cuvinte de interes(cheie) din jurul ultimului super sistem sau aplicație pentru învățământ la distanță. Noi posibilități se întrevăd aproape în fiecare zi. Profesorii au nevoie de timp pentru a le testa, pentru a le implementa eventual în metodologiile lor de predare și pentru a le evalua în fața unor obiective specifice. În acest scenariu/ situație, uneori este ușor să adoptăm o tehnologie sau un sistem anume doar de dragul său, pentru noutatea în sine ,dar nu pentru valoarea reală a procesului.

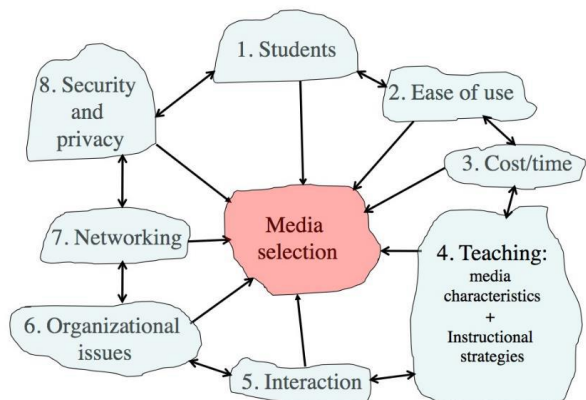
Modelele teoretice pot ajuta profesorii să-și orienteze alegerile atunci când dezvoltă un proces de învățământ la distanță. Bates (2015) afirmă că este necesar un model pentru selecția tehnologiei și a media, deoarece „fiecare profesor, instructor și , în special, elev, trebuie să ia decizii în acest domeniu (selecție media), adesea zilnic”.

În conformitate cu Bates (2015), acest model propus ar trebui să aibă următoarele caracteristici:

- să funcționeze într-o mare varietate de contexte de învățare;
- să permită luarea deciziilor atât la nivel strategic, la nivel instituțional, cât și la nivel tactic, instrucțional;
- să acorde o egală atenție problemelor educaționale și operaționale;
- să identifice diferențele critice între media și tehnologii, permițând astfel alegerea unui mix adecvat pentru contextul dat;
- ușor de inteles, pragmatic si rentabil;
- va găzdui noile dezvoltări în tehnologie.

Modelul SECTIONS propus de Bates este unul dintre cele mai răspândite modele utilizate pentru selecția media și tehnologie în zilele noastre. Acesta reprezintă:

- S (studenți)
- E (ușurință în utilizare)
- C (cost)
- T (elaborarea funcțiilor, inclusiv a posibilităților pedagogice ale mass-media)
- I (interacțiune)
- O (organizație)
- N (rețeaua)
- S (securitate și confidențialitate)



Modelul SECTIONS propus de Bates (2015)

Pentru acest modul, vom folosi o versiune prescurtată a modelului SECTIONS, propusă de Laura Pasquini (Pasquini, 2015).

STUDENȚI

Primul element din model se referă la elevi/ studenți. Pentru aceasta, ar trebui să luăm în considerare demografia elevului, accesul și diferențele de învățare.

Potrivit lui Pasquini, această dimensiune ar trebui să ajute profesorii să:

- ✓ Examineze politicile de accesibilitate ale instituției, departamentului sau programului.
- ✓ Determine demografia studenților și adecvarea tehnologiei.
- ✓ Ia în considerare accesul studenților la tehnologii, atât în afara campusului, cât și în campus.
- ✓ Determine abilitățile digitale și pregătirea digitală a elevilor pentru învățare, așteptările de la rezultatele învățării și de la design-ul general al cursului.
- ✓ Justifice achiziționarea de către elevi a unei noi componente tehnologice (dacă este necesar) pentru învățare.
- ✓ Evalueze abordările anterioare ale învățării și modul în care tehnologia poate sprijini diferențele interindividuale în învățare.



Modelul propus include, de asemenea, cateva întrebări cheie și data la care profesorii ar trebui să aibă acces înainte de a începe să proiecteze o experiență de învățare la distanță. Întrebările sunt următoarele:

1. Care este mandatul sau politica instituției, departamentului sau programului dumneavoastră cu privire la acces? Cum vor fi sprijiniți studenții care nu au acces la o tehnologie aleasă?
2. Care sunt caracteristicile demografice ale studenților cărora le predați? Cat de potrivită este tehnologia pe care vă gândiți să o folosiți?
3. Dacă studenților li se predă în afara clasei, la ce tehnologii au aceștia acces convenabil și regulat - la domiciliu sau la serviciu?
4. Dacă studenților li se predă parțial în clasă, care este sau care ar trebui să fie politica dumneavoastră sau a departamentului dumneavoastră cu privire la accesul studenților la dispozitive în clasă?
5. Ce abilități digitale vă așteptați să aibă studenții înainte de a începe programul?
6. Dacă așteptarea este ca studenții să aibă acces la propria tehnologie, veți putea oferi experiențe de predare unice care să justifice achiziționarea sau utilizarea unei astfel de tehnologii?
7. Ce abordări anterioare cu privire la învățare au o probabilitate mai mare să aducă studenții la programul dumneavoastră? Cât de potrivite sunt astfel de abordări anterioare pentru modul în care trebuie să predați cursul? Cum ar putea fi folosită tehnologia pentru a răspunde diferențelor de învățare ale elevilor?

UȘURINȚA ÎN UTILIZARE

Rolul tehnologiei în învățământul la distanță variază în funcție de tipul de conținut care este predat. Ar putea avea un rol central sau doar unul marginal. În ambele cazuri, este important ca profesorii și elevii să nu petreacă mult timp învățând să folosească acea tehnologie. Dacă utilizarea tehnologiei este ușoară, ar putea îmbunătăți experiența de învățare.

Deci, ușurința în învățare ar trebui să includă:

- ✓ Selectarea tehnologiei care este cel mai ușor de folosit de către profesor și studenți.
- ✓ Identificarea tehnologiei care este potrivită pentru învățare.
- ✓ Verificați dacă instalarea, întreținerea și actualizarea tehnologiei sunt simple.
- ✓ Confirmați că furnizorul/compania de tehnologie este stabilă și poate suporta utilizarea de hardware și software.

- ✓ Schițați strategii pentru a păstra orice materiale didactice digitale pe care le creează organizația care furnizează software-ul sau serviciul, în cazul în care aceasta va înceta să existe.
- ✓ Localizați suportul tehnic și profesional, atât în ceea ce privește tehnologia, cât și în ceea ce privește proiectarea materialelor.
- ✓ Determinați tehnologiile care sprijină cel mai bine editările și actualizările materialelor de învățare.
- ✓ Descrieți modul în care noua tehnologie vă va schimba modul de a predă și vă va îmbunătăți rezultatele.
- ✓ Evaluați riscurile și provocările potențiale pentru utilizarea acestei tehnologii pentru predare și învățare

Întrebări/aspecte care ar trebui abordate înainte:

- ✓ Din punct de vedere intuitiv, cât de ușor de utilizat este tehnologia pe care o luați în considerare, atât de către studenți, cât și de dvs. ?
- ✓ Cât de sigură este tehnologia?
- ✓ Cât de ușor este de întreținut și de actualizat tehnologia?
- ✓ Compania care furnizează hardware-ul sau software-ul critic pe care îl utilizați: este o companie stabilă, care nu are șanse să iasă de pe piața muncii în următorul an sau doi, sau este o filială nouă? Ce strategii există pentru a securiza materialele didactice digitale pe care le creați în cazul în care organizația furnizează software-ul sau serviciul încetează să mai existe ?
- ✓ Aveți un suport tehnic și profesional adecvat, atât în ceea ce privește tehnologia, cât și în ceea ce privește proiectarea materialelor?
- ✓ Cât de rapid se dezvoltă acest domeniu? Cât de importantă este schimbarea regulată a materialelor didactice? Care tehnologie va sprijini cel mai bine acest lucru?
- ✓ În ce măsură modificările pot fi înmânate/predate altcuiva pentru a le face și/sau cât de esențial este pentru tine să le faci singur??
- ✓ Ce recompense pot primi dacă folosesc tehnologii noi în predarea mea? Utilizarea noii tehnologii va fi singura inovație sau îmi pot schimba și modul de a predă cu această tehnologie pentru a obține rezultate mai bune?
- ✓ Care sunt riscurile utilizării acestei tehnologii?

COSTURI

Disponibilitatea tot mai mare a tehnologiei pentru educație și scăderea costurilor asociate cu producția de materiale multimedia au avut ca rezultat posibilități immense pentru profesori de a produce conținut de calitate.

- ✓ Luați în considerare selecția media în funcție de durata și ușurința de utilizare în timpul dezvoltării cursului.
- ✓ Luați în considerare timpul necesar pregătirii conținutului orei, cum ar fi prelegerile, și stabiliți dacă dezvoltarea materialelor digitale de învățare va economisi timp și va încuraja interacțiunea cu studenții (online și/sau față în față).
- ✓ Investigați dacă există fonduri suplimentare pentru predare inovatoare sau aplicații tehnologice; dacă da, determinați cum să utilizați cel mai bine această finanțare pentru tehnologiile de învățare.
- ✓ Evaluați sprijinul local din partea designerilor de instruire din instituția dvs. și a profesioniștilor media pentru proiectarea și dezvoltarea media.
- ✓ Identificați resursele educaționale deschise pentru curs, de exemplu un manual disponibil publicului larg, videoclipuri online, o pagină de articole din bibliotecă sau alte potențiale resurse educaționale deschise.

		Costuri (pentru profesori)					
			Dezvoltare	Livrare	Scalabilitate	Experiență	Dezvoltare personală
Mediu de învățare	Față în față	Prelegeri	medie	medie	parțială	scăzută	scăzută
		Seminare	scăzută	ridicată	nu	medie	scăzută
	Pe hârtie	Cărți	ridicată	ridicată	da	ridicată	ridicată
	Audio	Podcast-uri	scăzută	scăzută	da	scăzută	scăzută
	Video	Capete vorbitoare	medie	scăzută	da	scăzută	medie
		Accesibilitate	ridicată	scăzută	da	ridicată	ridicată
	Computere	OCL	scăzută	ridicată	nu	medie	scăzută
		CBL	ridicată	scăzută	da	medie	medie
		Simulări	ridicată	scăzută	da	ridicată	ridicată
		Lumi virtuale	ridicată	scăzută	?	ridicată	ridicată

PREDAREA ȘI FACTORII EDUCAȚIONALI

Deciziile privind resursele care vor fi folosite și modul în care acestea vor fi utilizate pentru predare reprezintă o parte centrală a acestui proces.

- ✓ Determină rezultatele pe care vrei să le obții la curs.
- ✓ Concepe strategiile de instruire pentru a facilita rezultatele învățării.

- ✓ Subliniază caracteristicile pedagogice specifice și nevoile adecvate pentru curs și cursanți în legătură cu prezentarea conținutului și dezvoltarea abilităților în ceea ce privește:
 - manuale, lecturi sau materiale text online;
 - audio, cum ar fi podcasturi, streaming audio din știri, etc;
 - video, cum ar fi prezentări de diapozitive, prelegeri, tutoriale și screencast-uri, și
 - rețelele sociale, cum ar fi bloguri, wiki-uri, microbloguri, partajare de fotografii, organizare, etc.
- ✓ Planificați aspectele de învățare care trebuie discutate față în față (în persoană sau sincron, online)

Vă rugăm să luați în considerare următoarele întrebări atunci când decideți în această privință:

- ✓ Cine sunt elevii mei?
- ✓ Ce conținut trebuie acoperit?
- ✓ Care sunt rezultatele învățării dorite din predare în ceea ce privește dezvoltarea metodei de predare?
- ✓ Ce strategii de instruire sau abordări ale învățării intenționez să folosesc?
- ✓ Care sunt caracteristicile pedagogice unice ale diferitelor modalități de socializare din mediul online? Cum ar putea ajuta diferitele modalități în prezentarea conținutului și dezvoltarea abilităților studenților în acest curs?
- ✓ Care este cea mai bună modalitate de a prezenta conținutul care urmează să fie acoperit în acest curs? Cum mă pot ajuta modalitățile de socializare din mediul online la prezentarea conținutului? Ce modalitate pentru ce conținut?
- ✓ Ce abilități încerc să dezvolt la acest curs? Cum pot modalitățile de socializare din mediul online să-i ajute pe studenți să-și dezvolte abilitățile necesare pentru acest curs? Ce modalitate pentru ce abilități?
- ✓ Ce principii trebuie să folosesc atunci când proiectez materialele multimedia pentru utilizarea lor cea mai eficientă?

INTERACȚIUNEA

Interacțiunea este una dintre cele mai importante dimensiuni ale oricărui proces de învățare. Cum va îmbunătăți mass-media sau cum va permite interacțiunea cu elevii? Interacțiunea va îmbunătăți rezultatele învățării? Dacă da, cum ar trebui să fie concepută interacțiunea? Cercetările sugerează că elevii învață cel mai bine atunci când sunt activi în învățarea lor (Bates, 2015).



Subiecte care ar trebui abordate:

✓ Identificați ce competențe vreți să dezvoltați și ce interacțiune, pentru a determina cel mai bun tip de mass-media sau tehnologie care poate facilita această învățare.

✓ Determinați tipurile de interacțiune care produc un bun echilibru între înțelegerea elevilor și dezvoltarea abilităților acestora.

✓ Estimați perioada de timp în care instructorul va interacționa personal sau online cu

studentii și tipul de mediu pentru această interacțiune.

		Caracteristicile de interacțiune		
		Inerentă	Concepută	Generată de elev/student
Tipuri de interacțiune a elevilor	<i>Elev-materiale</i>	-învățare adaptativă -xMOOC -simulări -teme pe computer	-manuale -LMS (sisteme de management al învățării) -podcast-uri	-emisiuni TV -povestiri -podcast-uri -videoclipuri YouTube
	<i>Elev-profesor</i>	-seminare față în față	-forumuri de discuții online (OCL) -prelegeri față în față -portofolii virtuale	-e-mail -portofolii virtuale
	<i>Elev-elev</i>	-cMOOC -lumi virtuale	-lucru în echipă	-social media -wiki-uri

Interacțiunea dintre mass-media și studenți (Bates, 2015)

Întrebări de luat în considerare atunci când ne concentrăm pe interacțiune:

- ✓ În ceea ce privește abilitățile pe care încerc să le dezvolt, ce tipuri de interacțiune vor fi cele mai utile? Ce mass-media sau tehnologie aş putea folosi pentru a facilita acest tip de interacțiune?
- ✓ În ceea ce privește utilizarea eficientă a timpului meu, ce fel de interacțiune va produce un bun echilibru între înțelegere, dezvoltarea abilităților și timpul pe care îl voi petrece interacționând personal sau online cu studenții?

PROBLEME LEGATE DE ORGANIZAȚIE

Aspectele organizaționale sunt importante pentru succesul predării. Profesorii și elevii ar trebui să fie împreună sub un acoperiș care pune în centru excelența în predare. Introducerea tehnologiei și a conținutului nou ar trebui să provină atât din strategii de sus în jos (top-down), cât și de jos în sus (bottom-up). Aceasta este o modalitate bună de a evita cumpărarea sau adoptarea tehnologiei doar de dragul existenței sale.

Întrebări care ar trebui luate în considerare:

- ✓ Cât de mult și ce fel de ajutor pot obține de la instituție în alegerea și utilizarea mass-media pentru predare? Ajutorul este ușor accesibil? Cât de bun este ajutorul? Oamenii de sprijin au profesionalismul mediatic de care voi avea nevoie? Sunt ele actualizate în utilizarea noilor tehnologii pentru predare?
- ✓ Există fonduri posibile disponibile pentru a finanța un asistent de predare, astfel încât să mă pot concentra pe proiectarea unui curs nou sau pe revizuirea unui curs existent? Există finanțare pentru producția media?
- ✓ În ce măsură va trebui să urmez tehnologii, practici și proceduri "standard", cum ar fi utilizarea unui sistem de management al învățării sau a unui sistem de captare a prelegerilor, sau voi fi încurajat și sprijinit să încerc ceva nou?
- ✓ Există deja resurse media adecvate disponibile în mod liber pe care le pot folosi în predarea mea, mai degrabă decât să creez totul de la zero? Pot obține ajutor de la bibliotecă, de exemplu, în identificarea acestor resurse și tratarea oricăror probleme legate de drepturile de autor?

NETWORKING/ REȚEAUA

Rețeaua nu a fost luată în considerare în prima versiune a modelului SECTIONS. În modelul anterior, „N” însemna noutate. În prezentul model, rețeaua reprezintă extinderea sferei de aplicare a procesului de învățare dincolo de sala de clasă, fie ea fizică sau virtuală. Bates (2015) a spus: *„Cât de important este să le permiti cursanților să facă rețea dincolo de un curs, cu alții, cum ar fi specialiști în materie, profesioniști în domeniu și oameni relevanți*

din comunitate? Cursul sau învățarea studenților poate beneficia de pe urma unor astfel de conexiuni externe?”.

Aceasta este de fapt una dintre cele mai importante întrebări pe care le punem astăzi. Eforturile pe care Comisia Europeană le-a făcut pentru a îmbunătăți legătura dintre universități și companii este un indicator puternic că lucrurile ar trebui făcute într-o colaborare între predare și practică, cu profesioniștii sau specialiștii care activează în domeniu.

Întrebări care ar trebui luate în considerare:

- ✓ Cât de important este să le permitem cursanților să facă rețea dincolo de un curs, cu alții, cum ar fi specialiști în materie, profesioniști în domeniu și oameni relevanți din comunitate?
- ✓ Dacă acest lucru este important, care este cel mai bun mod de a-l face? Folosim exclusiv rețelele sociale? Să-l integrăm cu alte tehnologii standard de curs? Delegăm responsabilitatea pentru proiectare și/sau administrare studenților sau cursanților?

SECURITATE ȘI CONFIDENȚIALITATE

S-ul din versiunea anterioară a modelului SECTIONS reprezenta viteza. În noua versiune, S înseamnă securitate și confidențialitate. Aceasta este din nou una dintre marile preocupări astăzi și are dimensiuni multiple și atinge diferite aspecte ale vieții profesorilor și elevilor. Unde sunt stocate astăzi datele despre elevi, profesori și instituții? Utilizarea tot mai mare a soluțiilor cloud ar putea afecta confidențialitatea și securitatea datelor. Ce date despre elev ar trebui păstrate? Ar trebui ca notele să fie disponibile public pentru a le vedea tuturor? Există materii pe care un profesor ar trebui să le predea cu grijă? Există linii directe pentru subiectele de predat? Sunt profesorii liberi să propună și să discute schimbări? Subiecte noi?

Întrebări care ar trebui luate în considerare:

- ✓ Ce informații despre studenți sunt obligat să păstrez private și în siguranță? Care sunt politicile instituției mele în acest sens?

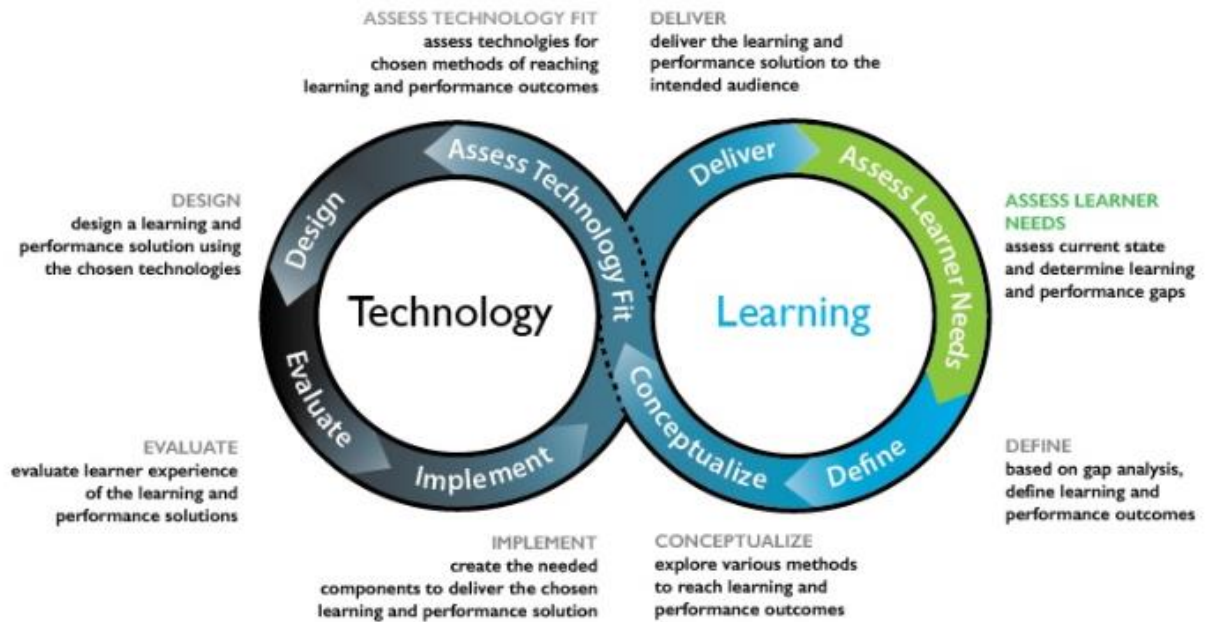
- ✓ Care este riscul ca, prin utilizarea unei anumite tehnologii, politicile instituției mele privind confidențialitatea să poată fi încălcate cu ușurință? Cine din instituția mea ar putea să mă sfătuiască în acest sens?
- ✓ Ce domenii de predare și învățare, dacă există, trebuie să fie divulgate numai studenților înscriși la cursul meu? Ce tehnologii îmi vor permite cel mai bine să fac asta?

CONCLUZII

Proiectarea predării este un proces complex. Ar trebui să ia în considerare mai mulți factori care interacționează între ei. Pe parcursul acestui modul au fost descrise mai multe modele de tehnologie și selecție media pentru predare. Ne-am concentrat pe modelul SECTIONS propus de Bates (2015) datorită flexibilității sale și a gamei de criterii incluse. Proiectarea cursului ar putea fi facilitată dacă instructorii folosesc acest cadru de la bun început. Luați în considerare că modelul este doar atât - un model. Deciziile dumneavoastră nu vor fi întotdeauna cele corecte. Se vor întâmpla unele greșeli. Vor avea loc și câteva surprize. Lucruri bune și rele vor apărea în timpul cursului. Modelul SECTIONS ar trebui privit ca un ghid care v-ar putea ajuta pe drumul de a preda și învăța mai bine.

Întrebări la care ar trebui să se răspundă:

- ✓ cine sunt elevii?
- ✓ care sunt rezultatele învățării?
- ✓ ce strategii de instruire vor fi folosite pentru a facilita rezultatele învățării?
- ✓ care sunt caracteristicile educaționale unice ale fiecărui mediu/tehnologie și cât de bine se potrivesc acestea cu cerințele de învățare și predare?
- ✓ ce resurse sunt disponibile?



Modelul de învățare și dezvoltare a tehnologiei propus de Hibbitts și Travin

REFERINȚE

Bates, A. "Teaching, open learning and distance education." (1995).

Bates, Anthony W. *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. (2015).

Koumi, Jack. "Learning outcomes afforded by self-assessed, segmented video–print combinations." *Cogent Education* 2, no. 1 (2015): 1045218.

Koumi, Jack. "Potent pedagogic roles for video." *Media and learning association* (2014).

Pasquini, L. A. (2015, April 3). Checklist: Selecting technology for learning. TechKnow Tools. [Web log]. Retrieved from <https://techknowtools.wordpress.com/2015/04/03/checklist-technology-learning/>

Patsula, Peter J. "Practical guidelines for selecting media: An international perspective." *The Usableword Monitor* (2002).

Zaied, Abdel Nasser. "A framework for evaluating and selecting learning technologies." *Learning* 1, no. 2 (2005): 6.

CAPITOLUL 3.2 – INSTRUMENTE TEHNOLOGICE UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚAREA LA DISTANȚĂ

În această secțiune veți găsi instrumente utile care pot fi folosite pentru a crea cel mai bun mediu de învățare la distanță. În funcție de nevoile dvs., ar trebui să selectați instrumentul potrivit cu care să lucrați, deoarece fiecare dintre cele prezentate are funcționalități diferite aplicabile fiecărui caz.

Aici găsiți, distribuite pe diferite categorii, câteva informații corespunzătoare fiecăruia dintre platformele prezentate, și anume, sigla și denumirea serviciului, o scurtă descriere, câteva dintre caracteristici, platformele care sunt compatibile cu softul, prețul acestuia și link-ul către site-ul respectiv.

Utilizarea corectă a următoarelor instrumente va avea ca rezultat o interacțiune mai bună cu studenții dvs. în predarea online. Simțiți-vă liber să explorați orice caracteristici suplimentare pe care le considerați relevante în plus față de cele prezentate.


Fiți creativi!


INSTRUMENTE PENTRU FACILITAREA INTERACȚIUNII CU STUDENȚII


Crearea unei prezentări interactive și adoptarea de abordări multiple ale interacțiunilor cu studenții este crucială pentru a vă asigura că aveți un mediu care încurajează predarea și învățarea în mod eficient. Utilizați instrumentele de mai jos pentru a oferi exemple, așa cum ați face dacă ați fi într-un mediu de predare față în față.



** Vă rugăm să rețineți că valorile menționate în secțiunea de prețuri pot fi modificate în funcție de necesitățile serviciului.*


Unele servicii oferă planuri gratuite, comerciale sau ambele variante.

Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	Google Classroom	Google Classroom este locul unde predarea și învățarea se unesc. Acest instrument ușor de utilizat și sigur îi ajută pe educatori să gestioneze, să măsoare și să îmbogățească experiențele de învățare.	<p>Profesori</p> <ul style="list-style-type: none"> → Începeți o întâlnire video. → Creați și gestionați cursuri, teme și note online fără hârtie. → Adăugați materiale la sarcinile dvs., cum ar fi videoclipuri YouTube, un sondaj Google Forms și alte articole din Google Drive. → Oferiți feedback direct, în timp real. → Utilizați fluxul de clasă pentru a posta anunțuri și a implica elevii în discuții bazate pe întrebări. → Invitați părinții și tutorii să se înscrie pentru rezumate prin e-mail cu munca viitoare sau lipsă a unui student. <p>Studenți</p> <ul style="list-style-type: none"> → Urmăriți lucrările la clasă și trimiteți teme. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Gratuit	Vizitează

			<ul style="list-style-type: none"> → Verificați originalitatea, feedback-ul și notele. → Partajați resurse și interacționați în fluxul clasei sau prin e-mail. 			
	Edmodo	Edmodo este o rețea educațională globală care ajută la conectarea tuturor cursanților cu oamenii și resursele necesare pentru a-și atinge întregul potențial.	<ul style="list-style-type: none"> → Forum de discuții → Managementul materialelor de învățare → Partajarea asincronă a documentelor → Biblioteca de conținut permite profesorilor să stocheze conținut nelimitat pentru partajare și reutilizare ușoară → Platforme securizate care asigură securitatea și confidențialitatea utilizatorilor → Nu sunt necesare informații private de la studenți → Elevii se înscriu la cursuri numai prin invitație de la profesor/instructor (adică printr-un cod de grup) → Profesorul/instructorul are control deplin al managementului → Profesorul/instructorul poate urmări progresul elevilor → Învățare mobilă - oricând și oriunde → Aplicații mobile pentru platformele iOS și Android → Accesibil prin browserul mobil (m.edmodo.com) → Actualizări și notificări din mers → Abilitatea de a crea sondaje, chestionare, teme, note, bloguri și insigne de premiere online 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Gratuit	Vizitează


	Mentimeter	<p>Creați prezentări interactive cu editorul online ușor de utilizat. Adăugați întrebări, sondaje, chestionare, diapozitive, imagini, gif-uri și multe altele la prezentarea dvs. pentru a crea prezentări distractive și captivante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Creați prezentări interactive frumoase în generatorul de prezentări. → Colectați sondaje, date și opinii de la participanți folosind dispozitive inteligente. → Obțineți informații despre participanți cu tendințe și export de date. → 13 tipuri de întrebări interactive, inclusiv nori de cuvinte și chestionare. → Creați prezentări întregi rapid și ușor cu Prezentări de conținut. → Selectați dintre diferite teme de prezentare sau creați-vă propria. → Integrat cu biblioteci de imagini gratuite și GIF. → Mod prezentator ușor de utilizat. → Publicul interacționează anonim cu un dispozitiv inteligent. → Utilizați Mentimote pentru a modera și controla prezentările. → Activați filtrele de blasfemie în mai multe limbi. → Exportați datele într-un fișier PDF sau Excel. → Comparați datele în timp cu Trends. → Segmentează răspunsul pentru a obține informații mai profunde. → Colectați feedback prin sondaje. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit</p> <p>9,99\$ / lună</p> <p>24,99\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>
---	------------	---	--	--	---	----------------------------------


	<p>Padlet</p>	<p>Padlet oferă un software ca serviciu bazat pe cloud, care găzduiește o platformă web colaborativă în timp real în care utilizatorii pot încărca, organiza și partaja conținut în panouri virtuale numite „padlets”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Adăugați postări cu un singur clic, copiați-lipiți sau glisați și plasați. → Funcționează așa cum funcționează mintea ta. → Modificările sunt salvate automat. → Partajare simplă a linkurilor. → Disponibil în 29 de limbi. → Lucrând pentru o mai mare accesibilitate. → Contribuția altora - nu este necesară înregistrarea. → Lucrați cu colaboratori nelimitați. → Oferiți acces numai pentru citire, scriere, moderator sau administrator; revocați în orice moment. → Actualizările apar instantaneu pe dispozitive. → Folosește-ți munca ca șablon. → Încărcați fișiere de pe computer, faceți o fotografie sau un videoclip de pe telefon sau conectați. → Postați imagini, documente, videoclipuri, muzică și fișiere din Photoshop, Illustrator și multe altele. → Încorporați conținut de oriunde pe web. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit</p> <p><u>Pro</u> (Persoane)</p> <p>De la 5€ / lună</p> <p><u>Briefcase</u> (Business)</p> <p>12\$ per utilizator/lună</p> <p><u>Backpack</u> (Schools)</p> <p>Starting at 700€</p>	<p>Vizitează</p>
	<p>Edpuzzle</p>	<p>EDpuzzle este o aplicație de eLearning bazată pe web, care permite utilizatorilor să selecteze un videoclip și să-l personalizeze prin editarea, decuparea, înregistrarea propriului audio și adăugând întrebări de tip test direct în fluxul video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Lecții de înaltă calitate - Alegeți din biblioteca noastră de conținut creat de profesor și Edpuzzle Originals sau înregistrați-vă propriul videoclip pe ecran! → Învățare interactivă - Încorporați întrebări în videoclipurile dvs. și vizionați-le ca o clasă în modul Live sau lăsați-le elevilor să vizioneze în ritmul lor. → Responsabilitatea elevilor - Permiteți elevilor să răspundă cu text sau audio, oferiți-le feedback instantaneu și împiedicați-i să sară peste conținutul cheie. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p>	<p>Gratuit</p> <p><u>Pro Profesor</u></p> <p>12,50\$ / lună</p> <p><u>Scoli & sectoare</u></p>	<p>Vizitează</p>


			<p>→ Analize ușor de citit - Urmăriți cine vă înțelege lecția și cine are nevoie de mai mult ajutor, pentru a vă diferenția elevii.</p>	<p>iOS Android</p>	<p>Preț personalizat</p>	
	<p>Wooclap</p>	<p>Wooclap este o platformă electronică interactivă folosită pentru a crea sondaje și chestionare. Utilizatorii răspund la întrebări în mod anonim prin intermediul dispozitivelor tehnologice, cum ar fi telefoane inteligente sau laptopuri.</p>	<p>→ 20 de moduri de a interacționa - Colaborați cu cursanții dvs. prin întrebări cu variante multiple, nori de cuvinte, competiții și multe alte funcții.</p> <p>→ Participarea prin Web sau SMS - Participarea nu a fost niciodată atât de ușoară și rapidă. Wooclap nu necesită descărcări și funcționează pe smartphone-uri, tablete sau computere.</p> <p>→ Învățare sincronă sau asincronă - Oferiți elevilor acces la chestionare și fișiere pe care să le lucreze înainte sau după oră.</p> <p>→ Participare cu identificare sau anonim - Permiteți participanților să răspundă anonim sau cereți-le să se identifice. E alegerea ta.</p> <p>→ Învățare live sau la distanță - Mențineți cursurile online interactive pentru a oferi studenților o experiență de învățare extraordinară și eficientă.</p> <p>→ Împărtășește-ți întrebările cu colegii tăi - Schimbă-ți conținutul cu colegii tăi cu un singur clic.</p>	<p>Toate (cu acces la internet) Bazat pe web Windows Macintosh Linux iOS Android</p>	<p>Gratuit și cu plată De la 6,99€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>



EVALUARE


Într-un mediu de predare online, evaluarea poate și ar trebui făcută în cel mai interactiv, interesant și stimulant mod posibil. Utilizați instrumentele prezentate pentru a crea chestionare, exerciții, puzzle-uri, jocuri, carduri, printre altele. Îmbunătățiți modul în care vă evaluați elevii, fără a pierde dinamismul pe care l-ați avea într-un mediu față în față.

Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	Kahoot	Kahoot! este o platformă de învățare bazată pe jocuri, folosită ca tehnologie educațională în școli și alte instituții de învățământ. Jocurile sale de învățare, „kahoots”, sunt chestionare cu variante multiple, generate de utilizatori, care pot fi accesate printr-un browser web sau prin aplicația Kahoot. Kahoot! poate fi folosit pentru a revizui cunoștințele elevilor, pentru evaluarea formativă sau ca o pauză de la activitățile tradiționale din clasă.	<ul style="list-style-type: none"> → Creați un test în câteva minute → Adăugați diapozitive cu un aspect clasic → Alegeți unul dintre șabloanele noastre pre-proiectate ca bază → Duplicați și editați kahoots existente → Importați întrebări dintr-o foaie de calcul → Căutați din milioane de întrebări din banca noastră de întrebări → Combinați mai multe kahoots → Adăugați desene în aplicația noastră iOS → Inserați videoclipuri YouTube în întrebări → Găzduiți kahoots live în clasă sau prin videoconferință → Afișați întrebări și răspunsuri pe dispozitivele elevilor în kahoots live → Atribuiți provocări pe ritmul elevilor pentru revizuire sau teme → Faceți elevii să joace individual sau în echipe → Adăugați întrebări tip test cu variante multiple 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 10\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

			<p>→ Atrageți atenția cu întrebări adevărat/fals</p> <p>→ Dați mai mult context și predați cu diapositive</p> <p>→ Ajustați opțiunile temporizatorului în funcție de complexitatea întrebării</p>			
	Quizizz	<p>Quizizz este o companie indiană de software pentru creativitate, cu sediul în Bengaluru, India, care creează și vinde o platformă gamificată de implicare a studenților. Software-ul este utilizat în clasă, pentru teme de grup, revizuire pre-test, evaluări formative și teste rapide.</p>	<p>→ Lecții/Chestionare ritmate de instructor: Profesorii controlează ritmul; toată clasa parcurge fiecare întrebare împreună.</p> <p>→ Lecții/Chestionare la ritmul elevilor: studenții progresează în propriul ritm și vedeți un clasament și rezultate live pentru fiecare întrebare sau lecție.</p> <p>→ Aduceți-vă propriul dispozitiv (BYOD): studenții văd întotdeauna conținutul pe propriul dispozitiv, fie că este vorba de computere, laptopuri, tablete și smartphone-uri.</p> <p>→ Acces la milioane de chestionare: importați orice test public așa cum este, editați-l și personalizați-l.</p> <p>→ Editor (Quiz + Lecție): Alegeți dintre 5 tipuri diferite de întrebări pentru a adăuga imagini, videoclipuri și audio la întrebările de teleportare din alte chestionare și lecții.</p> <p>→ Rapoarte: obțineți informații detaliate la nivel de clasă și la nivel de student pentru fiecare test. Distribuți părinților/tutorilor pentru a monitoriza progresul elevilor.</p> <p>→ Opțiuni de personalizare: Opțiuni de personalizare a sesiunilor de chestionare pentru a comuta între nivelul de competiție și viteza.</p> <p>→ Partajare și colaborare: Împărtășește-ți testul cu alți instructori și/sau cere-le să fie colaboratori.</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 19\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

	<p>Socrative</p>	<p>Feedback-ul imediat este o parte vitală a procesului de învățare. Socrative vă oferă exact asta pentru clasă sau birou - o modalitate eficientă de a monitoriza și evalua învățarea, care economisește timp pentru educatori, oferind în același timp interacțiuni distractive și captivante pentru cursanți.</p>	<p>→ Monitorizarea computerului de la distanță: așa cum sa raportat în 38 de recenzii Socrative. Monitorizați activitatea computerului elevilor de la distanță de la un terminal de administrator.</p> <p>→ Teste interactive: Creați și partajați evaluări și chestionare pe care elevii le pot accesa de la distanță de pe computerele lor. Această caracteristică a fost menționată în 59 de recenzii Socrative.</p> <p>→ Distribuția temelor elevilor: pe baza a 41 de recenzii socrative. Atribuiți și distribuiți temele pentru acasă sau la clasă elevilor prin intermediul software-ului.</p> <p>→ Colecția de teme pentru elevi: Colectați și notați temele elevilor și temele de clasă prin intermediul software-ului. Această caracteristică a fost menționată în 46 de recenzii Socrative.</p> <p>→ Raportarea progresului: Primiți rapoarte detaliate despre succesul și progresul elevilor, care pot fi partajate cu părinții sau administratorii. Această caracteristică a fost menționată în 47 de recenzii Socrative.</p> <p>→ Biblioteci de conținut partajate: Partajați fișiere precum note de clasă, chestionare și prezentări cu elevii sau părinții prin biblioteci de conținut accesibile prin intermediul software-ului. 27 de recenzii ai Socrative au oferit feedback cu privire la această funcție.</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p> <p>Kindle</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 89,99\$ / an</p>	<p>Vizitează</p>
---	------------------	--	---	--	--	----------------------------------


	<p>Quizlet</p>	<p>Quizlet creează instrumente simple de învățare care vă permit să studiați orice. Începeți să învățați azi cu carduri, jocuri și instrumente de învățare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Flashcards - Cursanții pot revizui cuvintele dintr-o lecție folosind carduri digitale realizate de profesor. Flashcard-urile pot fi cuvinte + semnificații sau cuvinte + imagini. De asemenea, puteți face carduri cu întrebări și răspunsuri. Elevii pot, de asemenea, să-și facă propriile carduri, dacă doresc. → Învățați - Citiți semnificația/uitați-vă la imagine și introduceți cuvântul corect → Ortografia - Introduceți cuvântul țintă pe care îl auziți → Test - O combinație generată automat de întrebări scrise, cu răspunsuri multiple și întrebări adevărate și false bazate pe setul de vocabular → Match/Gravity - câteva jocuri folosind setul de vocabular. Match funcționează bine pe o tablă interactivă → Live - jucați un joc live cu mai mulți participanți 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 31,99€ / an</p>	<p>Vizitează</p>
	<p>Poll Everywhere</p>	<p>Produsul Poll Everywhere permite audiențelor și sălilor de clasă din peste 100 de țări să folosească telefoanele mobile, „planând astfel învechirea” dispozitivelor de răspuns hardware brevetate, altfel cunoscute sub numele de clickere.</p>	<p>Feedback asincron</p> <ul style="list-style-type: none"> → Activități fixate: păstrați un canal deschis pentru întrebări în orice moment. → Rezultatele activității: afișați rezultatele unei întrebări cu răspunsuri multiple atunci când răspundeți. → Asistență dedicată: colaborați cu echipa Poll Everywhere când aveți o întrebare. <p>Înainte de a prezenta</p> <ul style="list-style-type: none"> → Colaborare în echipă: creați, prezentați și colaborați simultan, de oriunde. → Cuvinte cheie personalizate: creați un cod de 	<p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 42\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>


			<p>răspuns text unic care vă îmbunătățește povestea.</p> <p>→ Nume de utilizator personalizate: Transformă prezentările obișnuite în experiențe unice.</p> <p>În timpul prezentării</p> <p>→ Participanți înregistrați: urmăriți în mod fiabil participarea cu participarea înregistrată.</p> <p>→ Branding personalizat: personalizați-vă prezentarea pentru a se potrivi cu marca dvs.</p> <p>→ Moderare: filtrează și aprobă răspunsurile pe măsură ce apar.</p> <p>După prezentare</p> <p>→ Raportare: o scufundare profundă în perspectivele publicului dvs</p> <p>→ Notare: Evaluați și urmăriți înțelegerea elevilor</p> <p>→ Sistem de management al învățării: integrați contul dvs. la nivel de universitate sau departament cu sistemul de management al învățării (LMS)</p>			
	Quizalize	<p>Cea mai bună platformă de chestionare pentru sălile de clasă la distanță sau față în față. Implicați elevii cu teste distractive, cu etichete standard. Obțineți date instantaneu despre competențele studenților. Alocați automat activități diferențiate de monitorizare.</p>	<p>→ Quizalize este un asistent virtual de predare: software-ul acționează ca un AT, trăind în sala de clasă, observând toți elevii și sprijinind profesorul cu perspective și recomandări despre cum să ajute la progresul fiecărui elev.</p> <p>→ Quizalize este distractiv și captivant: software-ul nostru face evaluările formative distractive pentru studenți.</p> <p>→ Curriculum etichetat: Când un profesor creează un test, acesta poate eticheta programele studiate în funcție de conținutul lor.</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p>		<p>Vizitează</p>



			<p>→ Personalizare automată: Cu Quizalize este ușor să configurați activități de urmărire personalizate pentru studenți. De exemplu, profesorii pot atribui căi personalizate pe baza scorurilor la teste.</p> <p>→ Libertate: profesorii pot folosi oricare dintre cele 1 milion de conținuturi deja existente în Quizalize sau pot crea propriile lor. PDF-urile, videoclipurile Youtube, clipurile audio, gif-urile și imaginile pot fi folosite pe platforma Quizalize.</p>	Android		
--	--	--	---	---------	--	--


APLICAȚII DE PARTAJARE A DOCUMENTELOR

Partajarea documentelor poate fi necesară. Mai jos este o listă de servicii pe care le puteți folosi pentru a partaja fișiere gratuit, rapid și eficient, facilitându-vă interacțiunile cu studenții. Aceștia vor putea accesa link-urile de descărcare fără a fi nevoie să-și creeze un cont pentru serviciul respectiv.

Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	Google Drive	<p>Google Drive este un serviciu de stocare și sincronizare a fișierelor dezvoltat de Google. Permite utilizatorilor să stocheze fișiere în cloud, să sincronizeze fișiere pe dispozitive și să partajeze fișiere. Google Drive include Google Docs, Google Sheets și Google Slides, care fac parte din suita de birou Google Docs Editors care permite editarea în colaborare a documentelor, foilor de calcul, prezentărilor, desenelor, formularelor și multe altele. Fișierele create și editate</p>	<p>→ Stocarea fișierelor: în mod implicit, Google vă oferă 15 GB spațiu de stocare gratuit în Gmail, Google Drive și Google Foto. Dacă ați atins vreodată această limită, puteți oricând să plătiți pentru mai mult spațiu făcând upgrade la un cont Google One.</p> <p>→ Partajarea fișierelor: fișierele sunt private până când le partajați. Dar oricând, puteți invita alte persoane să vadă, să editeze sau să descarce fișiere și documente.</p> <p>→ Accesarea fișierelor de oriunde: Fișierele pot fi accesate de pe orice smartphone, tabletă sau computer. Accesul offline este, de asemenea,</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 1,99\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>


		prin suita Google Docs sunt salvate în Google Drive.	<p>disponibil.</p> <p>→ Căutare completă: Drive poate recunoaște imaginile și chiar textul din documentele scanate, făcând căutarea fișierelor și mai ușoară.</p> <p>→ Stocare securizată: fișierele Drive sunt protejate de o criptare AES256 sau AES128, același protocol de securitate folosit în alte servicii Google.</p>			
	Dropbox	Dropbox este un serviciu de găzduire de fișiere operat de compania americană Dropbox, Inc., cu sediul în San Francisco, California, SUA, care oferă stocare în cloud, sincronizare fișiere, cloud personal și software client.	<p>→ Stocați și accesați fișierele de oriunde: stocați fișierele într-un singur loc sigur, accesibil de pe computer, telefon sau tabletă. Faceți copii de rezervă ale dosarelor importante, cum ar fi „Desktop” – orice modificări se vor sincroniza în contul dvs.</p> <p>→ Tot conținutul în același loc: creați-vă și editați-vă munca, inclusiv conținutul cloud și fișierele Microsoft Office, direct în Dropbox, astfel încât să petreceți mai puțin timp comutând între aplicații sau căutând fișiere.</p> <p>→ Lucrați mai inteligent de pe desktop: experiența noastră de desktop cu sugestii inteligente de conținut vă permite să lucrați cu echipa, conținutul și instrumentele dvs. — totul din confortul unui singur loc organizat.</p> <p>→ Fiți mereu informat: primiți notificări cu privire la actualizările de progres și la sarcinile de făcut adăugate la descrieri și fiți la curent cu o vizualizare recentă a activității care se află alături de munca dvs.</p> <p>→ Conectați-vă instrumentele la Dropbox: nu mai căutați și comutați între aplicații atunci când vă conectați conținutul la instrumentele pe care le utilizați, Slack, Zoom, HelloSign și alte integrări Dropbox.</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 9,99\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>


			<p>→ Dropbox Paper îi pune pe toți pe aceeași pagină: cu Paper, un document de colaborare pentru echipa ta, poți să crezi conținut cu ușurință și să-ți organizezi proiectele folosind calendare, sarcini de făcut și tabele.</p>			
	OneDrive	<p>Microsoft OneDrive este un serviciu de găzduire de fișiere pe care îl operează Microsoft. Permite utilizatorilor înregistrați să partajeze și să-și sincronizeze fișierele. OneDrive funcționează și ca back-end de stocare al versiunii web a Microsoft Office. OneDrive oferă 5 GB spațiu de stocare gratuit, cu opțiuni de stocare de 100 GB, 1 TB și 6 TB disponibile fie separat, fie cu abonamente Office 365.</p>	<p>→ Acces nelimitat la fișiere, oricând</p> <p>→ Redă fișierele disponibile de oriunde pentru colaborare</p> <p>→ Platformă organizatorică pentru dosare</p> <p>→ Eliberați stocarea dispozitivului</p> <p>→ Conținut care poate fi partajat între echipe, mari sau mici</p> <p>→ Experiență de sincronizare personalizabilă (pentru administrator)</p> <p>→ Stocați în siguranță fișiere și informații</p> <p>→ Suporta multimedia</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 1,99\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>
	WeTransfer	<p>WeTransfer este cel mai simplu mod de a vă trimite fișierele în întreaga lume. Partajați fișiere și fotografii mari. Transfer până la 2 GB gratuit. Partajarea fișierelor este acum ușoară!</p>	<p>→ Control de acces/Permiuni.</p> <p>→ Managementul conținutului.</p> <p>→ Sincronizarea datelor.</p> <p>→ Managementul documentelor.</p> <p>→ Depozitarea documentelor.</p> <p>→ Gestionarea fișierelor.</p> <p>→ Partajarea fișierelor.</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 12€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>


	Mega	<p>MEGA oferă stocare în cloud criptată controlată de utilizator, care poate fi accesată prin browsere standard și aplicații mobile. Spre deosebire de alți furnizori de stocare în cloud, datele dvs. sunt codificate și decriptate numai de dispozitivele dvs., niciodată de noi.</p>	<p>→ MEGA oferă spațiu masiv de stocare în cloud</p> <p>→ Descărcați fișiere folosind link-uri fără a fi nevoie să vă înscrieți</p> <p>→ Centrul de transfer de fișiere vă gestionează cu ușurință transferurile</p> <p>→ Gestionarea completă a fișierelor și a transferurilor, chiar și pe dispozitive mobile</p> <p>→ Instalați aplicația MEGA Desktop și bucurați-vă de sincronizarea rapidă între computer și MEGA Cloud</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 4,99€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>
---	------	---	---	--	--	----------------------------------



INSTRUMENTE PENTRU PREGĂTIREA PREZENTĂRILOR

Modul în care este arătat conținutul elevilor poate determina nivelul lor de implicare în clasă, iar acest fapt devine și mai relevant atunci când adoptăm un sistem de predare online, din cauza lipsei de contact cu elevii. Utilizați instrumentele prezentate mai jos pentru a crea prezentări mai dinamice și interactive, îmbunătățind semnificativ calitatea cursurilor dvs..

Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	Prezi	<p>Instrument bazat pe web pentru crearea de prezentări (numit prezis pe scurt). Este similar cu alte programe de prezentare precum Microsoft PowerPoint, dar oferă câteva caracteristici unice care îl fac o alternativă bună. Dacă doriți să creați o prezentare puțin mai atrăgătoare și mai captivantă, Prezi</p>	<p>→ Vizualizare prezentator: afișaj separat în aplicația desktop, care arată unde vă aflați în prezentare și ce urmează.</p> <p>→ Note ale prezentatorului: Uneori, toți avem nevoie de un avertisment. Nu înghețați pe scenă, folosiți notele prezentatorului pentru a vă înregistra ideile și mementourile și apoi revizuiți-le în timpul prezentării.</p> <p>→ Export PDF: Lăsați publicului dvs. mai mult</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 12\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>


		poate fi pentru dvs..	<p>decât o impresie de durată, partajând o versiune PDF a prezentării dvs.</p> <p>→ Descărcarea unei prezentări: utilizați aplicația desktop pentru a descărca prezentarea într-un fișier independent care poate fi vizualizat chiar și fără o conexiune la internet.</p> <p>→ Live Prezi: Cu Live Prezi poți prezenta oricui, de oriunde, din lume. Creați un spațiu de prezentare personalizat și invitați până la 100 de membri ai publicului să se alăture de la distanță și în timp real, trimițând propriul link unic.</p> <p>→ Prezentare online: navigați prin prezentarea pe telefon sau tabletă cu aplicația Prezi Viewer, astfel încât să vă puteți concentra pe prezentarea conversațională, având în același timp libertatea de a vă deplasa pe scenă și de a implica publicul.</p>	iOS Android		
	Powtoon	Powtoon este o platformă de comunicare vizuală concepută pentru a ajuta companiile să creeze videoclipuri și prezentări animate pentru marketing, HR, IT, training și multe altele. Cu o mare varietate de șabloane predefinite și un editor de glisare și plasare, Powtoon permite companiilor și echipelor să creeze prezentări complet personalizate.	<p>→ Fundaluri video de 115K și implementare completă a fișierelor video, animație, GIF și imagine.</p> <p>→ Sute de șabloane, mii de scene, fundaluri, personaje și elemente din care să alegeți.</p> <p>→ Acces la 5 aspecte vizuale: margine modernă/plată, infografică, tablă albă, animație, video live și socializare</p> <p>→ Utilizați editorul de glisare și plasare pentru a crea cu ușurință prezentări personalizate.</p> <p>→ Exportați prezentările create pe YouTube, Facebook, LinkedIn, Twitter, Wistia, Hubspot, Ads Manager, Slideshare și Vimeo sau publicați ca PPT sau PDF.</p>	Bazat pe web Windows Macintosh	Gratuit și cu plată De la 17€ / lună	Vizitează



	<p>Canva</p>	<p>Canva este folosit pentru a crea grafice, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Aplicația include șabloane pe care utilizatorii le pot utiliza. Platforma este gratuită și oferă abonamente plătite, cum ar fi Canva Pro și Canva for Enterprise, pentru funcționalități suplimentare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Captați fiecare mișcare cu un video recorder online → Prindeți momentul perfect cu instrumentul Trim and Split → Redimensionați videoclipurile în câteva clicuri, ca prin magie → Editare video ușoară cu videoclipuri stoc gratuite → Profitați și mai mult de Prezentările Canva → Editați și convertiți fișierele PDF în modele online → Lasați cuvintele să curgă cu Animații Text → Transmiteți mesajul altfel, folosind Text curbat → Proiectați mai bine împreună → Aplicați textura pentru modele acasă, locuite → Decupați imaginile pentru a decupa, compoziții precise → Spuneți cu voce tare cu un balon de vorbire - trageți și plasați → Adăugați text la orice fotografie pentru o subtitrare rapidă sau un comentariu convingător → Adăugați efecte foto stelare pentru a vă face fotografiile magnifice → Îndreptați-vă fotografiile pentru ca instantaneele să arate clar → Creați modele moi, de vis, cu imagini transparente 		<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 11,99 € / lună</p>	<p>Vizitează</p>
---	--------------	--	---	--	--	----------------------------------



	Visme	<p>Creați prezentări profesionale, infografice interactive, design frumos și videoclipuri captivante, toate într-un singur loc. Visme oferă și alte funcții, inclusiv o gamă largă de fonturi, imagini gratuite și pictograme pentru a personaliza conținutul.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Prezentări pentru menținerea publicului implicat. → Documente Formalizează-ți brandingul. → Videoclipuri Adăugați mișcare mărcii dvs. → Infografice Partajați informații vizual. → Printables Creați conținut pentru imprimare. → Diagrame și grafice Dă viață datelor tale. → Grafică social media → Creați conținut care oprește scrolarea 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 15,00 \$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>
	Genially	<p>utilizați Genially, cel mai puternic instrument online pentru crearea de conținut interactiv și animat. Uimiți-i pe ceilalți cu creațiile dvs..</p>	<p>Crearea șabloanelor</p> <ul style="list-style-type: none"> → Încărcarea imaginilor: încărcați direct imagini pentru a le utiliza pentru graficul dvs. pe platformă. → Biblioteca de imagini de stoc: alegeți dintre imaginile preîncărcate pe care să le utilizați pentru bannerul dvs. → Editare prin glisare și plasare: Posibilitatea de a edita fără cunoștințe de codare sau proiectare. → Varietate de tipuri de bannere: creați un banner static, animat sau interactiv. <p>Proiectare & editare</p> <ul style="list-style-type: none"> → Formă și Clip Art: inserați o varietate de forme și clipart-uri în designul dvs. → Selecția fontului: alegeți dintr-o varietate de fonturi pentru a pune un strat peste graficul dvs. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 7,49 \$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

			<p>→ Scalare: scalați imaginea la o varietate de dimensiuni.</p> <p>Gestionarea reclamelor</p> <p>→ Seturi de anunțuri: Posibilitatea de a duplica și salva designul dvs. ca set de anunțuri.</p> <p>→ Export ca diferite tipuri de fișiere: Posibilitatea de a salva imaginea ca o varietate de tipuri de fișiere.</p> <p>→ Programare: programați bannere pentru a fi publicate din timp.</p> <p>Analize</p> <p>→ Raportare: asigurați-vă că anunțurile dvs. ajung la populația țintă.</p> <p>→ Hartă termică: capacitatea de a vedea cum interacționează publicul cu anunțurile.</p> <p>→ Buget: abilitatea de a ajusta bugetul campaniei.</p> <p>Planificare</p> <p>→ Calendare editoriale colaborative / Programare conținut: creați calendare editoriale care pot fi accesate de mai mulți utilizatori. Programați conținutul în avans pentru a fi postat la o dată ulterioară.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

La orele față în față este mai ușor să arătăm (prin desene, diagrame și figuri) ceea ce intenționăm să predăm, ușurând procesul de explicare a unui anumit subiect. Știați că într-un mediu online puteți folosi și tabele digitale pentru a desena, exemplificând elevilor cum ar trebui să îndeplinească o anumită sarcină, prin exemple? Vedeți lista de mai jos cu unele dintre instrumentele pe care le puteți utiliza.

Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	Google Jamboard	Jamboard este o tablă digitală interactivă dezvoltată de Google pentru a lucra cu Google Workspace, cunoscut anterior ca G Suite. Are un ecran tactil 4K de 55" și poate fi folosit pentru colaborarea online folosind Google Workspace. Ecranul poate fi, de asemenea, montat pe un perete sau configurat într-un suport.	<p>Simplu ca o tablă, dar mai deștept</p> <p>→ Jamboard are un afișaj inteligent. Extrageți rapid imagini dintr-o căutare Google, salvați automat lucrările în cloud, utilizați instrumentul ușor de citit de scriere de mână și de recunoaștere a formei și desenați cu un stylus, dar ștergeți cu degetul - exact ca o tablă albă.</p> <p>Împărtășiți idei prin brainstorming sau prin prelegeri</p> <p>→ Jamboard face ca învățarea să fie vizibilă și accesibilă pentru toți colaboratorii din sesiunea jam. În plus, este ușor să prezentați jam-urile în timp real prin Meet, permițând partajarea ușoară sau realizarea de conexiuni în lumea reală.</p> <p>Studentii pot utiliza jam-ul de oriunde</p> <p>→ Educatorii pot implica toți elevii în procesul de învățare, fie că lucrează împreună într-o clasă tradițională, într-un cadru de seminar de grup sau prin învățământ la distanță. Aplicația Jamboard pentru Android și iOS le permite studenților și profesorilor să se alăture creativității de pe telefon, tabletă sau Chromebook.</p>	Windows Macintosh Linux iOS Android (Necesită un dispozitiv Jamboard)	De la 4999\$ + 600\$ / an	Vizitează


	<p>Microsoft Whiteboard</p>	<p>Microsoft Whiteboard este o pânză infinită, colaborativă, pentru întâlniri eficiente și învățare captivantă. Puteți folosi Whiteboard pentru a colabora cu alte persoane și pentru a realiza multe activități, de la brainstorming și planificare la învățare și ateliere.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Organizarea de întâlniri eficiente. → Brainstorming. → Învățare și coaching. → Planificarea sprintului. → Management de proiect. → Rezolvarea problemelor. → Îmbunătățirea continuă. → Managementul incidentelor. 	<p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p>	<p>Gratuit</p>	<p>Vizitează</p>
	<p>Miro</p>	<p>Miro este platforma online de tablă colaborativă care permite echipelor distribuite să lucreze eficient împreună, de la brainstorming cu note lipicioase digitale până la planificarea și gestionarea fluxurilor de lucru agile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Creați, colaborați și centralizați comunicarea pentru toată munca în echipa. → Șabloane și cadre: utilizați șabloane pre-construite sau creați-vă propriile șabloane și cadre inteligente. → Pânză infinită: eliberează-ți creativitatea și lucrează așa cum vrei cu o pânză infinită. → Widget: utilizați note lipicioase, creion cu formă liberă, forme, săgeți, desen inteligent și multe altele. → Colaborare cu mouse-ul: vedeți cursoarele colaboratorilor pentru a urmări modul în care membrii echipei interacționează cu forumurile dvs. → Partajare simplă a ecranului și prezentări: Partajați-vă munca direct de pe platforma Miro. → Videoclip, chat și comentarii încorporați: obțineți feedback, recenzii și aprobări cu mai multe opțiuni de comunicare. 	<p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 8\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>



	<p>Explain Everything</p>	<p>Aplicația online de tablă interactivă în care oamenii împărtășesc și învață fără limite. Alăturați-vă de pe orice dispozitiv și colaborați în timp real, atât vizual, cât și auditiv. Faceți-vă ideile înțelese cu Explain Everything.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Explain Everything este o platformă interactivă de tablă în care oamenii colaborează, împărtășesc și învață fără limite. Fiecare proiect începe cu o pânză infinită în care puteți adăuga media noi și existente (inclusiv videoclipuri, imagini, PDF-uri și browsere web), adnotări și text pentru a crea povești vizuale cu adevărat unice. → Profesorii creează videoclipuri explicative pe care să le vadă elevii (fie din Explain Drive, fie dintr-un LMS). → Profesorii oferă instrucțiuni live cu aplicația. Elevii pot lucra la teme singuri sau în grupuri mici împreună. → Atât profesorii, cât și elevii creează videoclipuri explicative. → Atât profesorii, cât și studenții colaborează activ în cadrul aplicației la un proiect cloud. Elevii pot lucra pe cont propriu și pot descărca orice număr de proiecte. → Elevii nu își creează propriile proiecte și lucrează doar în direct la proiecte oferite de profesori. Elevii nu pot lucra la proiecte în lipsa profesorului. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 29,99\$ / per utilizator / an</p>	<p>Vizitează</p>
	<p>Stormboard</p>	<p>Folositi spațiul comun de lucru al Stormboard pentru a genera mai multe idei, apoi prioritizați, organizați și rafinați acele idei pentru a vă face întâlnirile, brainstorming-ul și proiectele mai productive și mai eficiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Pânză digitală infinită – Generați idei și colaborați cu alții pe o tablă digitală creată la infinit. → Adăugați imagini, text, fișiere și videoclipuri – Faceți-vă ideile să prindă viață cu materiale de referință inspiraționale. → Conectați-vă și colaborați între dispozitive – Instrumentul este disponibil pe toate dispozitivele, ceea ce face ușoară conectarea. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 8,33\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>



			<p>→ Alegeți dintr-o selecție largă de șabloane pentru a crea ușor și rapid un spațiu de lucru potrivit nevoilor dumneavoastră specifice.</p> <p>→ Șabloane: alegeți dintre sute de șabloane, inclusiv calendare, management de proiect, Agile și Design Thinking.</p> <p>→ Noțiuni introductive: Acest curs intensiv vă va oferi instrumentele și resursele necesare pentru a începe.</p> <p>→ Tutoriale video: învățați vizual prin aceste videoclipuri tutoriale utile.</p> <p>→ Programe de instruire: alegeți dintre mai multe programe de instruire care vă pot ajuta pe dvs. și echipa dvs. să obțineți ajutor personalizat cu instrumentul software.</p>	iOS		
--	--	--	--	-----	--	--

ACTIVITĂȚI ȘI APLICAȚII WEB PENTRU PARTEA INTRODUCȚIVĂ


Adoptarea instrumentelor interactive este o modalitate excelentă de a vă asigura că studenții rămân motivați în timpul orelor, mai ales atunci când sunt desfășurate online, deoarece acestora le lipsește nu doar relația cu profesorul, ci și interacțiunile cu colegii de clasă. Descoperiți instrumentele de mai jos și duceți-vă cursurile online la nivelul următor.



Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	PosterMyWall	<p>Prezentare vizuală</p> <p>PosterMyWall este o soluție de design grafic bazată pe cloud, care ajută companiile să creeze conținut personalizat, anteturi și postere pentru diverse platforme de social media și campanii de marketing. Permite utilizatorilor să importe fonturi personalizate în sistem și să descarce șabloane de imagini și video din biblioteca încorporată.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Mii de șabloane de proiectare → Milioane de imagini grafice gratuite → Creator de meniuri rapid și ușor → Promovați evenimente cu programul → Personalizați cu instrumente simple → Redimensionați cu un singur clic → Eliminați fundalul → Descărcați gratuit modele de rețele sociale → Programați sau publicați direct postări pe rețelele sociale → Trimiteți campanii de e-mail publicului dvs → Publicați design-uri direct pe semnalizare digitală → Creați postări animate → Dă viață textului tău → Adăugați muzică la design-urile dvs → Redați conținut captivant pe ecranele dvs. de semnalizare 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 9,95\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>


			→ Autocolante			
	Powtoon	<p>Afișați videoclipul</p> <p>Powtoon este o platformă de comunicare vizuală concepută pentru a ajuta companiile să creeze videoclipuri și prezentări animate pentru marketing, HR, IT, training și multe altele. Cu o mare varietate de șabloane pre-construite și un editor de tragere și plasare, Powtoon permite companiilor și echipelor să creeze prezentări complet personalizate.</p>	<p>→ Fundaluri video de 115K și implementare completă a fișierelor video, animație, GIF și imagine.</p> <p>→ Sute de șabloane, mii de scene, fundaluri, personaje și elemente din care să alegeți.</p> <p>→ Acces la 5 aspecte vizuale: margine modernă/plată, infografică, tablă albă, animație, video live și socializare</p> <p>→ Utilizați editorul de glisare și plasare pentru a crea cu ușurință prezentări personalizate.</p> <p>→ Exportați prezentările create pe YouTube, Facebook, LinkedIn, Twitter, Wistia, Hubspot, Ads Manager, Slideshare și Vimeo sau publicați ca PPT sau PDF.</p>	<p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 17€ / lună</p>	Vizitează
	PhET	<p>Utilizarea simulării</p> <p>Phet oferă simulări interactive pentru știință și matematică. Profesorii au acces la sfaturi specifice simulării și la instrucțiuni video, la resurse pentru predarea cu simulări și la activitățile partajate de comunitate.</p>	<p>→ Simulări în diferite domenii precum Fizică, Chimie, Matematică, Pământ și Biologie.</p> <p>→ Simulări în HTML5, Java și Flash</p> <p>→ Sfaturi și resurse pentru profesori</p> <p>→ Îndrumări pentru utilizarea anumitor simulări</p> <p>→ Acces la o comunitate</p> <p>→ Aplicații Google și Apple</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit</p>	Vizitează



	Voki	<p>Voki este un instrument educațional pentru profesori și studenți, care poate fi folosit pentru a îmbunătăți instruirea, implicarea și înțelegerea lecției. Voki poate fi folosit în clasă (pentru munca studenților), ca instrument de prezentare animată, pentru temele studenților și ca forum de discuții virtuale supravegheate (Voki Hangouts).</p>	<ul style="list-style-type: none"> → 250+ caractere. Personaje istorice, desene animate, animale și multe altele. → Oferă-ți personajului o voce înregistrându-ți vocea. → Voki Creator, Prezentator, Hangouts, Classroom → Asistență nelimitată 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 4.99€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>
	Cram	<p>Flashcards este o platformă bazată pe sistemul Leitner, care îi ajută pe elevi să memoreze aproape orice tip de informații. Tabelele de înmulțire, listele de vocabular, o nouă limbă sau doar definiții vechi simple, cardurile vor ajuta la organizarea informațiilor într-un mod care îi ajută pe elevi să învețe mai eficient.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Creați carduri flash → Partajați carduri cu prietenii → Carduri digitale gata de utilizare → Memorați fapte sau stăpâniți concepte complexe 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit</p>	<p>Vizitează</p>



Pregătirea pentru cursurile online poate fi o provocare. În acest sens sunt enumerate mai jos câteva instrumente care vă vor permite să structurați conținutul în funcție de nevoile dvs., de subiectele și domeniile care trebuie abordate. Utilizarea serviciilor de mai jos poate fi combinată și vă va permite să oferiți explicații mai bune elevilor dvs., garantând înțelegerea corectă a conținuturilor, chiar și de la distanță.


Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
	Prezi	<p>Pregătirea prezentării</p> <p>Instrument bazat pe web pentru crearea de prezentări (numit <i>prezis</i> pe scurt). Este similar cu alte programe de prezentare precum Microsoft PowerPoint, dar oferă câteva caracteristici unice care îl fac o alternativă bună. Dacă doriți să creați o prezentare care să fie puțin mai atrăgătoare și mai captivantă, Prezi poate fi pentru dvs.</p>	<p>→ Vizualizare prezentator: afișaj separat în aplicația desktop, care arată unde vă aflați în prezentare și ce urmează.</p> <p>→ Note ale prezentatorului: Uneori, toți avem nevoie de un avertisment. Nu înghețați pe scenă, folosiți notele prezentatorului pentru a vă înregistra ideile și mementourile și apoi revizuiți-le în timpul prezentării.</p> <p>→ Export PDF: Lăsați publicului dvs. mai mult decât o impresie de durată, partajând o versiune PDF a prezentării dvs.</p> <p>→ Descărcarea unei prezentări: utilizați aplicația desktop pentru a descărca prezentarea într-un fișier independent care poate fi vizualizat chiar și fără o conexiune la internet.</p> <p>→ Live Prezi: Cu Live Prezi poți prezenta oricui, de oriunde, din lume. Creați un spațiu de prezentare personalizat și invitați până la 100 de membri ai publicului să se alăture de la distanță și în timp real, trimițând propriul link unic.</p> <p>→ Prezentare online: navigați pe telefon sau tabletă cu aplicația Prezi Viewer, astfel încât să vă puteți concentra pe prezentarea conversațională, având în același timp libertatea de a vă deplasa</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 12€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

			pe scenă și de a implica publicul.			
	Google Classroom	<p>Interacțiunea în sala de clasă virtuală</p> <p>Google Classroom este locul dvs. central unde predarea și învățarea se unesc. Acest instrument ușor de utilizat și sigur îi ajută pe educatori să gestioneze, să măsoare și să îmbogățească experiențele de învățare.</p>	<p>Profesori</p> <ul style="list-style-type: none"> → Începeți o întâlnire video. → Creați și gestionați cursuri, teme și note online fără hârtie. → Adăugați materiale la sarcinile dvs., cum ar fi videoclipuri YouTube, un sondaj Google Forms și alte articole din Google Drive. → Oferiți feedback direct, în timp real. → Utilizați fluxul de clasă pentru a posta anunțuri și a implica elevii în discuții bazate pe întrebări. → Invitați părinții și tutorii să se înscrie pentru e-mail-uri referitoare la munca viitoare sau lipsă a unui student. <p>Studenți</p> <ul style="list-style-type: none"> → Urmăriți lucrările la clasă și trimiteți teme. → Verificați originalitatea, feedback-ul și notele. → Partajați resurse și interacționați în fluxul clasei sau prin e-mail. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Gratuit	Vizitează
	Moovly	<p>Afișare video/animație</p> <p>Moovly este o soluție de realizare video concepută pentru a ajuta companiile de toate dimensiunile și instituțiile de învățământ să creeze</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Creare video bazată pe browser, drag-and-drop → Încărcați propriile imagini, sunete și videoclipuri → Folosiți peste 1,3 milioane de obiecte media gratuite 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 24.92\$ / lună</p>	Vizitează

		<p>tutoriale sau videoclipuri promoționale folosind o combinație de imagini, videoclipuri, text și voce încărcate, șabloane personalizabile, precum și o bibliotecă de imagini stoc, elemente vizuale și audio folosind o interfață drag-and-drop. Sistemul permite editorilor video să descarce și să publice videoclipurile organizate pe diverse platforme, inclusiv YouTube, Vimeo și Moovly's Gallery.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Creați videoclipuri în orice stil sau formă → Adăugați animații și tranziții → Adăugați muzică, sunete și voce → Înregistrați camera web sau ecranul dvs → Eliminați o culoare din imagini sau videoclipuri → Adăugați subtitrări la videoclipuri – sau generați-le automat → Importați fișiere PowerPoint → Publicați direct pe site-urile de găzduire video → Partajați proiectele dvs. video cu alți utilizatori → Colaborați la proiecte video 	<p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>		
	Piktochart	<p>Utilizarea infografică</p> <p>Piktochart este un instrument de design grafic bazat pe web și un creator de infografice, care permite utilizatorilor fără experiență intensivă ca designeri grafici să creeze cu ușurință elemente vizuale, inclusiv infografice, rapoarte, prezentări, postere, fluturași și grafice pentru rețelele sociale, folosind șabloane personalizabile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Foarte ușor de utilizat. → Unul dintre cele mai bune instrumente pentru crearea de infografice. → Ghidurile stricte de design fac creații atractive din punct de vedere vizual. → Colaborarea de la distanță este excelentă pentru echipele corporative. → Biblioteca media foarte generoasă. → Colecție extinsă de șabloane. → Prețuri rezonabile pentru abonament. → Capacități complete de publicare desktop. → Reduceri disponibile pentru educatori. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web (funcționează cel mai bine pe Chrome și Firefox)</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 14.00€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

	Zoom	<p>Videoconferință</p> <p>Este remarcat pentru interfața sa simplă și utilizarea, indiferent de expertiza tehnologică. Caracteristicile includ întâlniri unu-la-unu, conferințe video de grup, partajarea ecranului, pluginuri, extensii de browser și posibilitatea de a înregistra întâlniri și de a le transcrie automat. Pe unele computere și sisteme de operare, utilizatorii pot selecta un fundal virtual, care poate fi descărcat de pe diferite site-uri, pentru a fi folosit ca fundal în spatele lor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Fundal virtual. Fundalul virtual al Zoom este una dintre caracteristicile sale evidențiate dintre toate și cea mai folosită. → Comenzi rapide de la tastatură. → Integrați aplicații terțe. → Retușează-ți aspectul. → Transcriere audio. → Camere de lucru. → Dezactivați audio/video când vă alăturați. → Criptare de la capăt la capăt → Programare zoom → Săli de așteptare → Înregistrări ale întâlnirilor → Memento-uri de întâlnire pe mobil 	<p>Toate</p> <p>Android, iOS, Mac, iPad și platforme web</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 13.99 € / lună</p>	<p>Vizitează</p>
	Mindmeister	<p>Utilizarea hărților mentale</p> <p>MindMeister este o aplicație online de cartografiere a minții care permite utilizatorilor săi să vizualizeze, să partajeze și să-și prezinte gândurile prin intermediul cloud-ului. Oferă o modalitate de a vizualiza informațiile în hărțile mentale utilizând modelarea utilizatorului, oferind în același timp instrumente pentru a facilita colaborarea în timp real, a</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Șabloane de hărți mentale → Editor de hărți mentale → Atasamente → Management de proiect → Imagini, videoclipuri și multe altele → Publicare și încorporare → Import și exporturi → Modul istoric → Prezentări cu hărți mentale 	<p>Windows</p> <p>Mac</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>4.99€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>



		coordona gestionarea sarcinilor și a crea prezentări.				
	Discord	<p>Discord este o aplicație gratuită de chat vocal, video și text, care este folosită de zeci de milioane de persoane cu vârsta peste 13 ani pentru a vorbi și a petrece timp cu comunitățile și prietenii lor.</p> <p>Oamenii folosesc Discord zilnic pentru a vorbi despre multe lucruri, de la proiecte de artă și excursii în familie până la teme și sprijin pentru sănătatea mintală. Este o casă pentru comunități de orice dimensiune, dar este cel mai utilizat de grupuri mici și active de oameni care vorbesc în mod regulat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Fundaluri video → Găsește-ți prietenii → [Mobil] Partajare ecran → Comenzi Slash → Navigare cu tastatură → Actualizări video și partajări de ecran - Multistream și multe altele! → Apeluri video → Setare de mișcare redusă → Intră în direct și Partajare ecran → Comutare rapidă → Modul Streamer → Jocuri Overlay → Dosare server 	Toate	Gratuit și cu plată	Vizitează
	Slack	<p>Slack este o aplicație de mesagerie pentru afaceri care conectează oamenii la informațiile de care au nevoie. Adunând oamenii împreună pentru a lucra ca o singură echipă unificată, Slack transformă modul în care organizațiile comunică.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Structură prietenoasă cu proiectele → Integrați celelalte instrumente → Mementouri ușoare, automate → Gestionarea listei de sarcini → Luare simplă de note → Colaborați cu postări → Capacități puternice de căutare → Comenzi rapide personalizate și comenzi 	Toate	Gratuit și cu plată	Vizitează


			oblice → Apeluri audio și video → Boți utili			
	Howspace	Howspace este o platformă de colaborare digitală bazată pe inteligență artificială care aduce învățarea socială în prim-planul proceselor și inițiativelor de dezvoltare ale organizațiilor.	→ Spațiu fără zgomot → Simplu de utilizat → Flexibil și scalabil și sigur → Co-Creați și Colaborați → Facilitați procesul → Oferiți transparență → Tema Clustering → Rezumat și analiza sentimentelor → Word Cloud și Widgeturi	Toate Android, iOS, Mac, iPad și platforme web	Cu plată De la 180€ / lună	Vizitează


ACTIVITĂȚI ȘI APLICAȚII WEB PENTRU EVALUAREA REZULTATELOR



Evaluarea este parte integrantă a procesului de predare, fiind unul dintre instrumentele folosite pentru a înțelege nivelul de învățare al elevilor noștri. Mai jos puteți vedea enumerate câteva servicii care vă vor ajuta în îndeplinirea acestei sarcini importante. Utilizați aceste instrumente în momentele de evaluare.


Logo	Serviciu	Descriere	Caracteristici	Platforme	Preț	Website
------	----------	-----------	----------------	-----------	------	---------

	Tricider	<p>Discutarea unei probleme</p> <p>Tricider este un site web care oferă o platformă gratuită de brainstorming și vot pentru a ajuta oamenii să ia decizii. Prezentat ca un „instrument de vot social”, site-ul este orientat către echipe de afaceri, cursuri sau oricine dorește să evalueze răspunsul unui grup la o idee.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Colectați idei → Votarea → Invitați participanți → Protecție împotriva spamului → Termenele limită → Discutați → Multimedia → Grup de participanți → Postați pe Facebook, Twitter etc... → Concursuri → Optimizat pentru smartphone-uri → Încorporat în Bloguri → Drepturi de administrator 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Gratuit	Vizitează
	LiveWorksheets	<p>Fișe de lucru interactive</p> <p>Liveworksheets este un instrument care le permite profesorilor să creeze foi de lucru interactive pentru elevii lor. Profesorii încarcă foi de lucru tipărite tradiționale în PDF sau ca documente Word și apoi le pot transforma în exerciții interactive folosind diferite formate, cum ar fi opțiunea multiplă, trageți și plasați sau alăturați săgeților, care pot include audio sau videoclipuri, dacă este</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Exerciții online interactive cu autocorecție (fișe de lucru interactive). → Includeți sunete, videoclipuri, exerciții de glisare și plasare, unire cu săgeți, alegere multiplă, exerciții de vorbire, printre altele. → Încorporarea site-ului web și blogului. → Fișele de lucru sunt disponibile și pentru descărcare ca fișier pdf. → Elevii își pot trimite răspunsurile profesorului prin e-mail. → Aveți o colecție mare de fișe de lucru deja făcute. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	Gratuit	Vizitează

		necesar. De asemenea, este posibil să se creeze exerciții de vorbire în care elevii trebuie să se înregistreze folosind microfonul instrumentului. De asemenea, pot fi accesate o varietate de foi de lucru deja create de alți utilizatori.				
	Mentimeter	<p>Întrebări și răspunsuri</p> <p>Creați prezentări interactive cu editorul online ușor de utilizat. Adăugați întrebări, sondaje, chestionare, diapozitive, imagini, gif-uri și multe altele la prezentarea dvs. pentru a crea prezentări distractive și captivante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Creați prezentări interactive frumoase în generatorul de prezentări. → Colectați sondaje, date și opinii de la participanți folosind dispozitive inteligente. → Obțineți informații despre participanți cu tendințe și export de date. → 13 tipuri de întrebări interactive, inclusiv nori de cuvinte și chestionare. → Creați prezentări întregi rapid și ușor cu Prezentări de conținut. → Selectați dintre diferite teme de prezentare sau creați-vă propria. → Integrat cu biblioteci de imagini gratuite și GIF. → Mod prezentator ușor de utilizat. → Publicul interacționează anonim cu un dispozitiv inteligent. → Utilizați Mentimote pentru a modera și controla prezentările. → Activați filtrele de blasfemie în mai multe limbi. → Exportați datele într-un fișier PDF sau Excel. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>9,99\$ / lună</p> <p>24,99\$ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

			<ul style="list-style-type: none"> → Comparați datele în timp cu Trends. → Segmentează răspunsul pentru a obține informații mai profunde. → Colectați feedback prin sondaje. 			
	Padlet	<p>Colaborări</p> <p>Padlet oferă un software ca serviciu bazat pe cloud, care găzduiește o platformă web colaborativă în timp real în care utilizatorii pot încărca, organiza și partaja conținut în panouri virtuale numite „padlets”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Adăugați postări cu un singur clic, copiați-lipiți sau glisați și plasați. → Funcționează așa cum funcționează mintea noastră. → Modificările sunt salvate automat. → Partajare simplă a linkurilor. → Disponibil în 29 de limbi. → Lucrând pentru o mai mare accesibilitate. → Contribuția altora - nu este necesară înregistrarea. → Lucrați cu colaboratori nelimitați. → Oferiți acces numai pentru citire, scriere, moderator sau administrator; revocați în orice moment. → Actualizările apar instantaneu pe dispozitive. → Folosiți munca drept șablon. → Încărcați fișiere de pe computer, faceți o fotografie sau un videoclip de pe telefon sau conectați. → Postați imagini, documente, videoclipuri, muzică și fișiere din Photoshop, Illustrator și multe altele. → Încorporați conținut de oriunde pe web. 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit</p> <p><u>Pro</u> (persoane fizice)</p> <p>De la 5€ / lună</p> <p><u>Briefcase</u> (Business)</p> <p>12\$ per utilizator /lună</p> <p><u>Backpack</u> (Școli)</p> <p>De la 700€</p>	<p>Vizitează</p>

	<p>SurveyMonkey</p>	<p>Efectuarea sondajelor</p> <p>SurveyMonkey este un software pentru sondaje online care vă ajută să creați și să rulați sondaje online profesionale. Este o aplicație online bine cunoscută și foarte puternică.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Analiza textului → Șabloane de sondaj → Integrare SPSS → Rezultate în timp real → Scor Net Promoter → Filtru și încrucișare → Exportați rezultatele în Excel și PDF → Caracteristici de nivel enterprise → Linkuri de sondaj personalizabile → Teme de design personalizabile → Raportare personalizată → Branding personalizat → Gestionarea contului consolidat → Validarea răspunsului 	<p>Toate</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 30€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>
	<p>Socrative</p>	<p>Crearea testelor online</p> <p>Feedback-ul imediat este o parte vitală a procesului de învățare. Socrative vă oferă exact asta pentru clasă sau birou - o modalitate eficientă de a monitoriza și evalua învățarea, care economisește timp pentru educatori, oferind în același timp interacțiuni distractive și captivante pentru cursanți.</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Monitorizarea computerului de la distanță: așa cum sa raportat în 38 de recenzii Socrative. Monitorizați activitatea computerului elevilor de la distanță de la un terminal de administrator. → Teste interactive: Creați și partajați evaluări și chestionare pe care elevii le pot accesa de la distanță de pe computerele lor. Această caracteristică a fost menționată în 59 de recenzii Socrative. → Distribuția temelor elevilor: pe baza a 41 de recenzii socrative. Atribuiți și distribuiți temele pentru acasă sau la clasă elevilor prin intermediul software-ului. → Colecția de teme pentru elevi: Colectați și 	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 89,99\$ / an</p>	<p>Vizitează</p>

			<p>notați temele elevilor și temele de clasă prin intermediul software-ului. Această caracteristică a fost menționată în 46 de recenzii Socrative.</p> <p>→ Raportarea progresului: Primiți rapoarte detaliate despre succesul și progresul elevilor, care pot fi partajate cu părinții sau administratorii. Această caracteristică a fost menționată în 47 de recenzii Socrative.</p> <p>→ Biblioteci de conținut partajate: Partajați fișiere precum note de clasă, chestionare și prezentări cu elevii sau părinții prin biblioteci de conținut accesibile prin intermediul software-ului. 27 de recenzori ai Socrative au oferit feedback cu privire la această funcție.</p>	Kindle		
	Wordwall	<p>Gamificare</p> <p>Un perete de cuvinte este un instrument de alfabetizare compus dintr-o colecție organizată (de obicei în ordine alfabetică) de cuvinte care sunt afișate cu litere mari vizibile pe un perete, avizier sau altă suprafață de afișare într-o clasă. Peretele de cuvinte este conceput pentru a fi un instrument interactiv utilizat de către studenți sau alții și conține o serie de cuvinte care pot fi folosite în timpul scrierii și/sau citirii.</p>	<p>→ Interactive și imprimabile.</p> <p>→ Creați folosind șabloane.</p> <p>→ Schimbarea șablonului.</p> <p>→ Editați orice activitate.</p> <p>→ Teme și opțiuni.</p> <p>→ Împărtășirea cu profesorii.</p> <p>→ Incorporarea pe un site web.</p> <p>→ Temele studenților.</p>	<p>Toate (cu acces la internet)</p> <p>Bazat pe web</p> <p>Windows</p> <p>Macintosh</p> <p>Linux</p> <p>iOS</p> <p>Android</p>	<p>Gratuit și cu plată</p> <p>De la 5€ / lună</p>	<p>Vizitează</p>

Autorul Capitolului 3



Lusophone Universitatea Lusófona de Științe Umaniste și Tehnologie

Paulo Ferreira este interesat domeniile de cercetare care includ e-marketing, publicitate web, eye-tracking pentru utilizarea web, utilizări sociale ale tehnologiei și cercetarea publicului țintă. Din 2004, Paulo Ferreira a publicat mai multe articole și a susținut prezentări la conferințe internaționale. El este coordonatorul IT pentru implementarea și inovarea sistemelor de e-learning la Universitatea Lusófona; este implicat în mai multe proiecte de dezvoltare a aplicațiilor mobile pentru învățământul la distanță; este responsabil de programele interne de formare a cadrelor didactice în utilizarea noilor tehnologii.

CAPITOLUL 4 - UTILIZAREA LECȚIILOR SINCRON ȘI A SCENARIILOR

În acest modul veți găsi idei despre cum să utilizați un serviciu de întâlnire precum Zoom, în diferite scenarii de predare. Rețineți că aceleași principii se aplică și altor programe de videoconferință. Interfața exactă cu utilizatorul nu este relevantă deoarece este ușor să te obișnuiești cu oricare dintre ele.

Cu alte cuvinte:

- 1. Pregătiți mediul digital**
- 2. Pregătiți participanții**
- 3. Pregătiți-vă lecția și planificați-o (inclusiv tehnic)**
- 4. Începeți-vă lecția**
- 5. Încheiați-vă lecția**

Progresele tehnologice pot îmbunătăți experiențele de învățare pentru studenți. Lecțiile online oferă educatorilor capacitatea de a crea cursuri captivante și dinamice, care pot crește implicarea studenților. Aceste instrumente permit elevilor să colaboreze cu alți cursanți în moduri care le îmbunătățesc înțelegerea ideilor complexe.

În vremea distanțării sociale, Zoom a devenit, fără îndoială, cel mai bun instrument de educație la distanță de pe piață. Zoom permite profesorilor să comunice cu clase de până la 1000 de elevi. Profesorii și studenții pot comunica în mod privat în sălile de clasă online sau într-un cadru de grup mare. Pe Zoom, profesorii pot oferi chestionare și chestionare instantaneu orelor lor, obținând date și analizându-le folosind grafice și grafice. Un alt beneficiu al utilizării zoom-ului este că le permite profesorilor să-și împartă elevii în săli de lucru, astfel încât să poată lucra împreună la probleme, așa cum ar face-o dacă s-ar afla cu toții fizic în aceeași cameră împreună.

Dacă doriți să utilizați instrumentele disponibile în Zoom pentru a vă sprijini predarea online, cum ar fi întrebări și răspunsuri, sondaje, săli de lucru și partajarea conținutului video, trebuie să planificați modul în care veți folosi aceste instrumente și orice alte materiale pe care doriți să le împărtășiți înainte de începerea cursului.

Acest modul se bazează pe pedagogia Cadrului Conversațional a prof. Diana Laurillard. Prof. Diana Laurillard de la Institutul de Educație, Universitatea din Londra, a dezvoltat pedagogia Cadrului Conversațional bazată pe studiile metodelor de predare în învățământul superior și învățarea la locul de muncă. Cadrul descrie șase tipuri de învățare care s-au dovedit a fi o modalitate extrem de reușită de a ajuta profesorii să descrie și să discute procesul de învățare al elevilor. Cele șase tipuri de învățare s-au dovedit a fi o modalitate extrem de bună de a ajuta profesorii să descrie și să discute procesul de învățare al elevilor.

CELE 6 TIPURI DE ÎNVĂȚARE PROPUSE DE DIANA LAURILLIARD

1. Achiziție
2. Investigare
3. Practică
4. Producție
5. Colaborare
6. Discuție



1. ACHIZIȚIA

Când cursanții citesc din cărți sau site-uri web, urmăresc demonstrații sau videoclipuri sau ascultă înregistrări ale prelegerilor, ei învață prin achiziție. Profesorul stabilește narațiunea pentru învățare.

Cursanții vor:

- ✓ Citi
- ✓ Observa
- ✓ Numi
- ✓ Spune
- ✓ Aminti
- ✓ Defini
- ✓ Repeta
- ✓ Descrie
- ✓ Aranja
- ✓ Memora
- ✓ Recunoaște
- ✓ Afirma

2. INVESTIGAREA

Scopul unei investigații este de a permite cursanților să-și orienteze învățarea și dezvoltarea abilităților. O investigație poate ajuta cursanții să își extindă cunoștințele, înțelegerea conceptelor și ideilor predate în materialele didactice, încurajându-i totodată să exerseze cunoștințele și abilitățile în situații din viața reală. Cursanții investighează, compară și analizează conceptele, ideile și abilitățile conținute sau predate în materialele de instruire.

Exemple și idei pentru învățarea bazată pe investigații:

- ✓ Navigarea, căutarea și colectarea de informații
- ✓ Rezolvarea problemelor sau răspunsul la întrebări complexe
- ✓ Investigații bazate pe anchetarea situațiilor autentice
- ✓ Studiu de caz
- ✓ Evaluarea și utilizarea îndrumării online
- ✓ Analiza ideilor și informațiilor
- ✓ Compararea și analiza gamei de surse digitale
- ✓ Găsirea și evaluarea informațiilor și ideilor

3. PRACTICA

Învățarea prin practică este mai mult decât o componentă importantă a procesului de învățare. Acesta permite cursantului să-și adapteze activitățile la obiectivul sarcinii și să utilizeze feedback-ul pentru a-și îmbunătăți următoarea acțiune. Feedback-ul poate veni de la auto-reflecție, colegi, profesor sau activitatea în sine, dacă aceasta îi arată cursantului cum să-și îmbunătățească rezultatul acțiunilor.

4. PRODUCȚIA

Instructorul îi inspiră pe cursanți să consolideze ceea ce au învățat aplicând cunoștințele în practică.

Exemple și idei pentru activități de învățare prin producție:

- ✓ Construirea, proiectarea și realizarea de obiecte desenate, machete, reprezentări grafice.
- ✓ Realizarea sau prezentarea în fața unui public
- ✓ Reflectarea asupra activităților (discuție, scriere, producție)
- ✓ Evaluarea cursanților (învățarea prin oferirea/primirea de feedback constructiv)
- ✓ Crearea de artefacte și modele digitale (e-portofoliu, blog, site web, videoclipuri, animații, fotografii, diapozitive)

5. COLABORAREA

Cursanții dobândesc cunoștințe prin colaborarea la un proiect sau o misiune. Ei creează ceva pentru a încerca să descopere sensul, să rezolve o problemă sau să expună ceea ce au învățat. Colaborarea are loc prin conversație, practică și producția online sau offline și se bazează pe cercetare și achiziție. Atunci când construți activitatea de colaborare, luați în considerare dimensiunea grupului și dacă lucrul va fi sincron sau asincron.

Exemple și idei pentru sarcini de colaborare:

- ✓ Proiecte în grupuri mici
- ✓ Construiți ceva împreună
- ✓ Discutarea proiectelor celorlalți și oferirea de feedback

6. DISCUȚII

Învățarea prin conversație necesită ca elevul să își articuleze propriile idei și întrebări, precum și să provoace și să răspundă la ideile și întrebările instructorului și/sau ale colegilor lor. Utilitatea criticii reciproce a ideilor și modul în care aceasta contribuie la dezvoltarea unei înțelegeri conceptuale mai profunde se numește focalizare pedagogică.

Exemple și idei pentru discuții:

- ✓ Grupuri de discuții și forumuri
- ✓ Instrumente de conferințe web și chat (sincrone și asincrone)
- ✓ Seminarii
- ✓ Împărtășirea experiențelor
- ✓ Aplicarea conceptelor la experiențe sau exemple
- ✓ Interacțiunea cu ceilalți

CUM PUTEM FOLOSII ACESTE FORME DE ÎNVĂȚARE PRIN INTERMEDIUL ZOOM?

În calitate de profesor online, s-ar putea să vă întrebați cum pot cursurile online să imite experiența față în față. Cum îi facem pe elevi să participe la curs? Cum ne asigurăm că învață ceea ce trebuie să știe? Răspunsurile la aceste întrebări și la altele depind de tipul de activități de învățare pe care alegeți să le implementați în cursurile dvs. online.

Multe dintre activitățile pe care le facem cu elevii atât în clasă, cât și în afara acesteia s-ar încadra într-una dintre aceste categorii. Recomandările de mai jos vă pot ajuta să construiți câteva activități pe care le puteți implementa într-un context online.



FOLOSIREA ZOOM PENTRU ACHIZIȚIA DE CUNOȘȚINȚE

Zoom permite gazdelor sesiunii și participanților să-și partajeze ecranele pe computere, tablete și dispozitive mobile. Profesorii pot partaja cu studenții întregul desktop al computerului sau doar un program specific, cum ar fi un browser web, PowerPoint sau altă aplicație software. Profesorii pot, de asemenea, să partajeze o tablă albă, să le solicite elevilor să le partajeze cu toată lumea și să le permită elevilor să adnoteze ecranul și/sau tabla albă partajată.

Distribuirea fișierelor

Faceți clic pe butonul Partajare ecran din bara de instrumente din partea de jos a ferestrei întâlnirii.

Dacă partajați ecranul, veți vedea o fereastră mică care arată ceea ce partajați. Poate dura câteva secunde pentru ca acest lucru să apară.

Puteți partaja un PDF, un document sau orice alt fișier pe computerul dvs. local făcând clic pe fila FIȘIERE. De asemenea, puteți partaja fișiere din conturile dvs. Microsoft OneDrive sau Google Drive făcând clic pe pictogramele respective de deasupra filei FIȘIERE.

Dacă trebuie să opriți partajarea și să returnați controlul moderatorului întâlnirii, faceți clic pe Opriți partajarea în partea din stânga sus a ecranului (acest lucru nu se va închide în document).

Fila AVANSAT este locul unde se întâmplă magia.

În timp ce toate funcțiile de bază pot fi accesate din celelalte file (de exemplu, partajarea ecranului, cameră web, tablă albă), există unele funcții speciale care merită propriul spațiu special.

De exemplu, dacă doriți să partajați doar o parte a ecranului dvs. (fără a vă partaja întregul desktop), atunci va trebui să utilizați fila AVANSATE. De asemenea, va trebui să utilizați această filă pentru a partaja o cameră pentru documente sau orice alt dispozitiv care a fost conectat la computer prin cablu USB. În cele din urmă, puteți folosi această filă pentru partajarea ambientală: de exemplu, dacă doriți să redați muzică în timp ce studenții lucrează independent (dar nu le arătați ecranul).

Studenților le va plăcea să folosească adnotările Zoom și instrumentele de partajare a ecranului, dar este important să știți cum să evitați adnotările elevilor în partea de sus a ecranului.

Este distractiv pentru studenți (și pentru dvs.!) să poată desena pe ecranul profesorului lor, dar poate doriți să evitați acest lucru dacă desenează în timp ce încercați să predați o lecție live.

Dacă contul dvs. Zoom este configurat astfel încât să permită acest lucru, participanții pot folosi funcția de „adnotare” a Zoom. Găsiți setarea Adnotare în setările Contului dvs. Zoom în întâlnire.

Numai instructorul (gază) poate face adnotări în partea de sus a ecranului său partajat dacă ANNOTATION este setată la OFF (sau tablă partajată). Dacă le permiteți studenților să partajeze ecrane, li se va permite să adnoteze numai pe propria tablă partajată, nu pe tablele partajate ale altora.

DACĂ ANOTAREA ESTE ACTIVATĂ, atunci toți participanții vor putea utiliza instrumentele de adnotare pe orice element de pe ecran partajat (desktop, aplicație sau tablă albă). Pentru a vă aminti cum să opriți adnotările participanților pentru a evita ca studenții să adnoteze în partea de

sus a ecranului dvs. partajat în timpul cursurilor, consultați Sfatul profesorului: EVITAȚI ANOTAȚIILE SURPRIZĂ PE ECRAN

Vă străduiți să păstrați atenția elevilor? Este greu pentru studenți să se implice în ceea ce predați? Atunci este timpul pentru o schimbare. În loc să partajați întregul desktop, luați în considerare partajarea unei singure aplicații.

Puteți partaja doar fereastra browserului web Chrome în care ați deschis o prezentare cu hyperlink. În acest fel, studenții vă vor auzi vocea și vor vedea conținutul interesant fără a fi distrași de alte ferestre sau file.

Poate că împărtășiți doar documentul dvs. Word deschis în care scrieți ciorne brute ale unui eseu persuasiv. În acest fel, elevii dvs. pot vedea părți de vorbire pe măsură ce sunt adăugate și pot vedea, de asemenea, formatarea corectă pe măsură ce o adăugați.

Puteți partaja doar camera pentru documente conectată sau camera iPhone, în timp ce arătați cum să efectuați o problemă de matematică sau să scrieți o ecuație pe o tablă albă sau o foaie de hârtie. În acest fel, elevii văd doar cât să învețe, dar nu atât de mult încât să fie distrași.

Poate că partajați doar software-ul dvs. Mindmap deschis în timp ce construiți o hartă a ideilor sau o hartă conceptuală cu diferite note lipicioase digitale, linii de conectare și pictograme. În acest fel, elevii pot urmări harta crește organic din cuvintele pe care le furnizează și propriile lor constatări ale cercetării, precum și din contribuțiile colegilor lor la aceasta.

FOLOSIREA ZOOM PENTRU INVESTIGARE

Investigația cere studenților să-și găsească și să-și evalueze propriile surse, mai degrabă decât să ingereze materialele pe care le oferiți. Puteți oferi un anumit subiect sau problemă studenților și le puteți cere să-și găsească propria sursă, care ar putea fi articole de jurnal, știri, videoclipuri sau o bucată de date, printre altele. Apoi, puteți invita studenții să adauge acest lucru la o bancă de resurse comună, cum ar fi Padlet sau o discuție Canvas. Elevii profită nu doar de descoperirea propriilor resurse, ci și de pe urma băncii comune de resurse.

UTILIZAREA ZOOM PENTRU PRACTICĂ

Exemple și idei de activități:

✓ CUM INTERACȚIONEZI CU LUMEA SIMULATĂ SAU CU SCENARIILE DE BRANCHING/RAMIFICARE

Simulările sunt o modalitate prin care educatorii le arată elevilor cum funcționează un proces sau un sistem. Zoom poate fi folosit cu ușurință ca instrument care le permite educatorilor să folosească simulări interactive și scenarii de ramificare pentru lecțiile lor. Utilizările specifice ale simulărilor în educație includ arătarea elevilor cum funcționează un proces sau un sistem, precum și promovarea conversațiilor despre probleme dificile.

✓ ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOC

Predarea online este din ce în ce mai des folosită, iar învățarea bazată pe joc este una dintre cele mai populare metode. Utilizarea învățării bazate pe joc în predarea online a avut succes în implicarea cursanților și aplicarea cunoștințelor acestora în situații din viața reală.

✓ EXERCIȚII PENTRU PRACTICĂ

Un cursant îndeplinește o sarcină practică pentru a exersa abilitatea sau cunoștințele și pentru a utiliza feedback-ul ca să-și îmbunătățească următoarea acțiune. Acest proces se numește „învățare prin practică” și este utilizat pe scară largă în educație.

Într-un exemplu tipic de învățare prin practică, unui elev i se poate cere să răspundă la probleme de matematică. Elevul va da mai întâi un răspuns și apoi va primi feedback. Apoi va încerca din nou, făcând modificări până când va găsi răspunsul corect. Cursanții pot repeta acest proces de câte ori au nevoie până când își însușesc abilitățile sau cunoștințele.

✓ ACTIVITĂȚI DE TIP JOC DE ROL

Jocurile de rol pot fi folosite într-o varietate de moduri. Ele pot fi incluse într-un plan de predare cu roluri prestabilite și pregătirea avansată a elevilor sau pot fi folosite spontan pentru a aborda un anumit punct sau pot fi folosite ca formă de evaluare. Jocurile de rol sunt adesea folosite ca instrument de evaluare prin care elevii să demonstreze înțelegerea subiectului. Ele sunt, de asemenea, folosite în sala de clasă pentru a ajuta elevii să-și exerseze abilitățile în diferite scenarii și să lucreze la modul de reacție și de a răspunde la situații care ar putea să nu apară în viața reală.

Jocurile de rol sunt, de obicei, făcute cu roluri prestabilite de către profesor. Cu Zoom, jocul de rol poate fi utilizat în următoarele moduri.

Unii cursanți fac un joc de rol, iar restul clasei observă

Puteți pune elevii în jocul de rol „pe scenă” folosind funcția video Spotlight Video de la Zoom. Spotlight Video vă permite să alegeți până la 9 participanți ca vorbitori principali, astfel încât fluxurile lor video să fie vizibile pentru toți participanții. Această funcție este adesea folosită pentru a pune în evidență un vorbitor principal sau un prezentator.

Cursanții fac jocul de rol în camere de lucru (Breakout Rooms) și apoi, toată clasa discută

În această abordare, perechi sau grupuri de studenți desfășoară jocul de rol în Breakout Rooms. Puteți împărți studenții în grupuri manual sau aleatoriu (alias „automat” în Zoom). Asigurați-vă că oferiți studenților instrucțiuni clare și intervale de timp înainte de a-i pune în Breakout Rooms.

Debriefing: Discutarea jocului de rol

Puteți discuta jocul de rol utilizând mesaje de discuție precum „Cât de realistă a fost interacțiunea?”, „Ce a fost surprinzător?”, „De ce ați spus/ai făcut ____?”, „Ce ați fi făcut diferit?”, „Ce face ca acest tip de interacțiune să fie grea?”

Dacă predați unei clase mari, puteți utiliza, de asemenea, funcțiile de chat și de sondaj Zoom pentru a solicita informații pe scară largă și rapidă.

UTILIZAREA ZOOM PENTRU PRODUCȚIE

Aceasta poate fi o evaluare formativă sau sumativă care solicită elevilor să-și demonstreze cunoștințele obținute pe parcurs. Din nou, instrumentul de partajare a ecranului cu Zoom, cu care mulți vor fi familiarizați, le va permite să trimită lucrări pentru a li se oferi feedback. Permiteți elevilor să aleagă modul în care vor răspunde la o sarcină. Elevii pot trimite o prezentare video, audio sau înregistrată în loc de un simplu răspuns scris.

UTILIZAREA ZOOM PENTRU COLABORARE

Colaborarea, ca și activitățile de discuție, se poate face atât sincron, cât și asincron. Prezența elevilor o sarcină comună, cum ar fi o prezentare, o definiție a unei fraze, o diagramă sau finalizarea unei activități (sau a unui set de sarcini) într-un document colaborativ. Acest lucru poate fi realizat simultan prin utilizarea sălilor de lucru Zoom, care permit elevilor să-și partajeze afișajele între ei.

UTILIZAREA ZOOM PENTRU DISCUȚII

Discuțiile online pot avea loc atât sincron, cât și asincron. La exercițiile sincron, ați putea folosi sălile de lucru ale Zoom pentru a împărți clasa în grupuri mai mici, cum ar fi 3-4 grupuri sau perechi pentru o activitate de tipul „gândiți, vorbiți și partajați”. Apoi, puteți vizita fiecare camera de lucru pentru a verifica progresul elevilor și pentru a stimula mai multe întrebări și conversații după ce le-ați oferit o serie de întrebări sau recomandări și o limită de timp. După ce se termină timpul, studenții se pot reuni din nou în clasa comună și pot oferi feedback fie oral, fie furnizând un scurt rezumat în Zoom Chat.

STRATEGII ZOOM DE A-I IMPLICA PE CURSANȚI

Acum că am fost cu toții împinși în lumea învățării online, trebuie să găsim modalități, ca educatori, de a-i implica pe studenții noștri atunci când sunt online. Unele dintre primele lucruri pe care școlile le-au făcut atunci când au trecut la învățarea la distanță au fost să țină întâlniri video regulate cu elevii lor. Acestea pot varia în funcție de vârstele elevilor și de frecvența cu care un profesor interacționează cu elevii, dar majoritatea profesorilor și-au dat seama rapid că nu pot folosi aceleași strategii comportamentale (cum ar fi proximitatea) pe care le folosesc într-o clasă fizică. Acest lucru poate duce la o lipsă de implicare din partea elevilor, indiferent de vârstă.

Există câteva strategii simple pe care profesorii le pot folosi pentru a crește implicarea elevilor atunci când folosesc Zoom sau alte platforme de videoconferință pentru învățământul la distanță.

1. PARTAJAȚI ECRANUL



Acesta este un instrument excelent pentru predarea online. Permite profesorului să partajeze ecranul cu un grup mic de studenți și, de asemenea, să mărească anumite părți ale ecranului. Este o modalitate bună de a implica studenții și de a vă asigura că înțeleg ceea ce este predat. Acest instrument poate fi folosit și în prezentări, unde permite vorbitorului să-și arate diapositivele în timp real și, de asemenea, le oferă posibilitatea de a mări anumite părți ale prezentării lor.

2. FOLOSIȚI TABLA ALBĂ



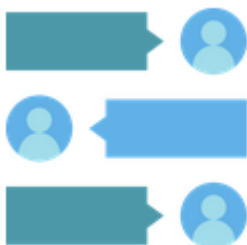
Poate să treacă un timp până când vă obișnuți cu această funcție, mai ales dacă utilizați un mouse sau un trackpad. Pentru a o folosi, pur și simplu accesați ecranul și alegeți „tabla albă” (whiteboard). Pe măsură ce vă simțiți mai confortabil cu Zoom și cu așteptările elevilor, permiteți-le elevilor să folosească și ei tabla.

3. ACTIVAȚI CARACTERISTICA ADNOTĂRILOR



O altă caracteristică pe care o puteți utiliza atunci când partajați diapositive, fotografii sau site-uri web sunt instrumentele de adnotare. Verificați setările contului pentru a vă asigura că aceste funcții sunt activate în mod implicit. Având aceste instrumente active, veți putea scrie peste orice imagine, veți evidenția anumite caracteristici ale unui site web și veți face experiența de vizionare pentru studenții dvs. mult mai interactivă.

4. CREAȚI CAMERE DE LUCRU PENTRU COLABORARE



Spre deosebire de caracteristicile de tablă albă și de adnotare, capacitatea de a crea săli de lucru nu este activată în mod implicit. Accesați setările contului pentru a activa această funcție. Odată activată, puteți forma camere automat sau manual. Chiar dacă studenții sunt atribuiți automat, îi puteți schimba studenții în funcție de dinamica grupului (notă: este util ca elevii să-și pună numele pe autentificarea Zoom). Puteți chiar redenumi sălile în funcție de numele grupurilor sau de subiecte înainte de a atribui anumiți studenți

fiecărei săli. Aceste camere creează un cadru mai colaborativ decât experiența de zoom pentru grupul mare. În calitate de moderator, puteți să vă plimbați și să vă alăturați sălilor pentru a verifica discuția, a posta un anunț în toate sălile sau chiar a le stabili o limită de timp. Odată ce le cereți elevilor să se alăture întregului grup și să încheie sesiunile, aceștia vor avea la dispoziție 60 de secunde pentru a-și încheia discuția din camera de lucru și a se alătura întregii clase.

5. FUNDALURILE VIRTUALE



Există utilizări foarte productive ale acestor fundaluri virtuale. Câteva exemple de utilizare ar putea fi repunerea în valoare a momentelor din istorie cu fundalul adecvat, selectarea unui reper geografic pe care l-ar putea studia sau „vizita” virtual sau doar încurajarea elevilor să aleagă un fundal verde sau roșu, pentru a arăta rapid dacă sunt de acord sau nu cu un subiect anume.

6. FOLOSEȘTE SONDAJELE



În clasă, folosim clasicul „ridicați mâna” pentru a aduna feedback de la elevi. În Zoom este la fel, deoarece există un buton „Ridică mâna” disponibil pentru studenți. Unii profesori pricepuți și-au dat seama, de asemenea, că chat-ul poate acționa ca un sondaj improvizat, atâta timp cât implică răspunsuri scurte.

7. CHAT-UL ZOOM



Una dintre cele mai utile caracteristici ale Zoom este funcția de „chat”. Ea vă permite să trimiteți mesaje altor participanți la întâlnire fie în timp real, fie în orice moment în timpul întâlnirii. Există multe motive pentru care funcția de chat poate fi utilă:

Vă permite să aveți o conversație cu cineva în timp ce acesta își partajează ecranul pe Zoom. Le puteți pune întrebări în caseta de chat și le vor vedea în timp ce prezintă. Dacă cineva are o întrebare, dar nu dorește să întrerupă, poate folosi caseta de chat în loc să ridice mâna (sau să activeze sunetul), astfel încât toți ceilalți din întâlnire să știe cine dorește să spună ceva.

8. THINK-PAIR-SHARE



Gândește-formează perechi-împărtășește este o tehnică care este folosită în predarea online. Elevii se gândesc la o idee și apoi își împărtășesc ideile cu ceilalți membri ai grupului.

Think-Pair-Share se poate face folosind Google Docs, care le permite elevilor să-și împărtășească gândurile pe un singur document și apoi să le discute în grup. În acest fel, poate ajuta oamenii să învețe unul din ideile celuilalt, ceea ce duce la soluții mai creative și gândire inovatoare.

9. PROBA DE CUNOAȘTERE



Tehnica probei de cunoaștere este utilizată pentru a atrage interesul și atenția cursantului. Este folosită pentru a încuraja cursantul să gândească critic la ceea ce i se predă.

Poate fi realizată în multe moduri, dar de obicei debutează cu o întrebare care se referă la lecție. Întrebările ar trebui să fie deschise și să nu aibă un răspuns specific. Profesorul ar trebui apoi să aștepte răspunsul elevului înainte de a oferi feedback sau informații suplimentare despre subiect. De exemplu: Care este scopul utilizării e-mailului în școală? - E-mailul este folosit pentru a informa pe toți din școală despre ceea ce se întâmplă. Profesorul oferă feedback pentru a-i informa pe elevi dacă răspunsul lor este corect.

10. FĂ O PAUZĂ ȘI CLARIFICĂ



Tehnica Pauză și Clarificare, sau tehnica „pauză și reflectă”, este o abordare pedagogică care poate fi folosită atât în predare, cât și în alte contexte. Poate fi aplicată în orice domeniu de cunoaștere. Persoana care predă va face o pauză de câteva secunde și apoi îl va întreba pe cursant dacă are întrebări despre ceea ce tocmai s-a spus. Dacă nu există întrebări, persoana care predă va clarifica orice ar fi putut fi înțeles greșit sau orice puncte care nu au fost suficient de clare.

Funcționează mai bine cu subiectele care necesită înțelegere, nu memorare. Scopul este ca fiecare cursant să-și clarifice propriile cunoștințe prin contrastarea propriului punct de vedere cu cel al altora.

11. GÂNDIREA RAPIDĂ



Exercițiile de gândire rapidă sunt o modalitate excelentă pentru elevi de a ieși din zona lor de confort și de a-și reîmprospăta cunoștințele despre ceva.

Câteva beneficii ale exercițiilor de gândire rapidă:

- ✓ Ajută cursanții să reflecteze la ceea ce au învățat
- ✓ Ajută cursanții să înțeleagă conceptele mai detaliat

- ✓ Creează o oportunitate pentru cursanți de a încerca noi abilități și de a identifica obstacolele

Includeți un exercițiu de „gândire rapidă” la fiecare 10-15 minute. Exemplele includ: alegerea celui mai bun răspuns, corectarea unei erori, terminarea unui început de propoziție, compararea sau contrastarea, susținerea unui punct, reordonarea proceselor, ajungerea la o concluzie și parafrizarea conceptului.

12. EXEMPLE SAU CAZURI



Pentru a pregăti învățarea, alegeți o situație practică care încorporează principii care vor fi prezentate pe parcursul lecției. Exemplele sau cazurile scurte au mai mult succes atunci când sunt folosite la începutul sesiunii și cursanții primesc cazul în avans.

13. SCRITORI LA MINUT



Minute Writes sunt un instrument de predare pe care instructorii îl pot folosi pentru evaluarea studenților. Minute Writes sunt de obicei chestionare scrise, care pot include întrebări cu răspunsuri multiple și răspunsuri scurte. Testele acestea sunt cronometrate și durează între unul și două minute. Minute Writes oferă instructorilor o modalitate de a-și evalua și nota elevii fără a-și ocupa prea mult timp.

- ✓ Pune o întrebare despre un concept de curs; cereți cursanților să scrie un răspuns în 1-2 minute.
- ✓ Colectați răspunsuri și fără a dezvălui nume, partajați exemple de răspunsuri și oferiți feedback (puteți folosi un document Google).

14. ACTIVITĂȚI DE TIP PUZZLE



Învățarea prin puzzle-uri solicită cursanții să devină ”experți” într-o componentă a lecției și apoi să predea acel subiect colegilor care au devenit experți în alte subiecte legate de aceeași lecție.

- ✓ Lucrări înainte de clasă: Alocați cursanții în grupuri mici (4-6 studenți) și atribuiți fiecărui grup un domeniu de învățare.
- ✓ În clasă: rearanjați grupurile de grup, astfel încât să existe 1 expert în fiecare grup. Experții își învață reciproc colegii.
- ✓ Utilizați rapoartele pentru a verifica înțelegerea. (Zoom vă permite, de asemenea, să „intrați în” discuții pentru a verifica înțelegerea).

15. ÎNTREBĂRILE SOCRATICE



Prin întrebări, ajutați un cursant să explice cum a gândit, ce ipoteze are, ce dovezi îi sprijină ipotezele și ce soluții alternative există. În acest mod, el va descoperi răspunsuri.



16. RECENZIILE COLEGALE

A cere elevilor să-și revizuiască munca reciproc este o modalitate excelentă de a vă asigura că fiecare elev beneficiază de feedback și atenție individuală, chiar și într-un grup mare. Pentru a facilita o evaluare între colegi, va trebui să asociați în mod anonim studenții pentru a revizui munca celuilalt. Oferiți elevilor instrumentele de care au nevoie pentru a efectua o recenzie de succes: eșantion de recenzii, rubrici de evaluare și îndrumări privind oferirea de feedback constructiv.

17. STAȚIILE DE ÎNVĂȚARE



Când elevii nu se pot deplasa într-o clasă pentru a vizita diferite stații de învățare, ei pot participa la diverse activități de învățare asincronă, într-o ordine aleasă de ei. Furnizați conținut online care include mai multe activități, dar permite elevilor să selecteze ordinea activităților.

18. ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE ANCHETĂ

Odată cu creșterea frecvenței cursurilor online a crescut și capacitatea de a accesa orice subiect cu ajutorul internetului, iar conceptul de învățare bazată pe anchetă a devenit mai accesibil. Cu toate acestea, este important să ne amintim că facilitarea învățării bazate pe anchetă este un proces care necesită mai mult timp și efort decât pur și simplu oferirea de prelegeri și informații.



Modelul „clasa inversată” oferă un mijloc de furnizare a unui anumit grad de investigație. Oferiți studenților subiecte pe care să le investigheze online înainte de ora sincron. De exemplu, presupunând că studenții trebuie să participe la o prelegere sincronă o dată pe săptămână, puneți-i să cerceteze o întrebare sau un subiect legat de conținutul prelegerii în fiecare săptămână. Cercetarea trebuie finalizată până la începutul următoarei prelegeri și ar trebui să rezulte într-o lucrare de poziție bine motivată de 2-3 pagini (aproximativ 500 de cuvinte) sau un videoclip educațional de 2-3 minute. Lucrarea sau videoclipul din fiecare săptămână poate fi evaluat ca un „mini proiect”, astfel încât munca studenților să fie finalizată treptat pe parcursul semestrului, mai degrabă decât toată odată la sfârșit.

19. PREZENTĂRI REALIZATE DE CURSANȚI



Prezentările scurte oferă elevilor o oportunitate de a se implica în instruirea colegilor. Acest tip de activitate invită elevii să sintetizeze și să-și comunice cunoștințele.

Idei pentru prezentări scurte:

✓ Găsiți o listă de subiecte pe care știți bine să le predați, apoi oferiți restului clasei ocazia de a vota subiectul lor preferat. Subiectul câștigător va fi prezentat timp de 5 minute.

✓ Împărțiți-vă în grupuri, faceți un plan pentru prezentarea dvs. și apoi prezentați restului clasei.

✓ Creați un test cu variante multiple pe un anumit subiect. Apoi, oferiți restului clasei oportunitatea să voteze ceea ce consideră că este corect. De asemenea, puteți configura prezentarea astfel încât să predați în timp ce ei susțin testul sau ei să răspundă la test înainte de a preda, ceea ce îi va face să se gândească la ceea ce știu sau nu despre un subiect.

În funcție de curs, instructorul poate dori ca toți studenții să prezinte sau să împartă clasa în grupuri mici și să invite un reprezentant din fiecare grup să prezinte. Instructorul poate alege să ofere îndrumări cu privire la forma prezentării (de exemplu, diapozitive PowerPoint) sau să o lase deschisă, astfel încât elevii să poată experimenta cu diferite formate (de exemplu, Prezi). Prezentările au loc la începutul orei. Elevii pot lucra în grupuri de câte 2 sau 3. Depinde de dvs., dar elevii ar trebui să fie conștienți care sunt așteptările înainte de a începe să lucreze. Prezentările nu trebuie să depășească 10 minute.

Câteva sugestii pentru organizarea unei prezentări de grup:

✓ Atribuiți fiecărui membru al grupului o anumită secțiune a subiectului, pe care să o acopere în prezentare.

✓ Decideți dacă întregul grup va vorbi sau dacă o persoană va fi desemnată ca „prezentator”.

✓ Poate doriți să cereți fiecărui membru al grupului să furnizeze un rezumat din două propoziții pe care prezentatorul îl poate folosi pentru a prezenta fiecare secțiune.

✓ Faceți un plan de rezervă în cazul în care un membru nu apare la timp sau lipsește de la oră.

REFERINȚE

Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge.

25 strategies to engage students on your next Zoom meeting. (2020, October 28). Hooked On Innovation. <https://hookedoninnovation.com/2020/05/13/25-strategies-to-engage-zoom/>

7 online collaborative learning strategies to keep students engaged while at home · Eduflow blog. (2020, September 28). Eduflow · Learning experiences made easy, social and interactive. <https://www.edufLOW.com/blog/online-collaborative-learning-strategies-to-keep-students-engaged-while-at-home>

Active learning in Zoom. (2020, August 20). Beyond another Paper. <https://beyondanotherpaper.com/2020/08/20/active-learning-in-zoom/>

Admin. (2021, April 13). *Diana Laurillard's six learning types - the summary and examples*. eLearning Ninja. <https://gerta.eu/elearning-tips/diana-laurilliards-six-learning-types-the-summary-and-examples/2021/05/>

Facilitating discussions in Zoom: Communicating & facilitating activities: Strategies: Keep teaching: Indiana University. (n.d.). Keep Teaching. <https://keepteaching.iu.edu/strategies/communicating-facilitating-activities/facilitating-discussion-zoom.html>

Online methods for 6 types of learning. (2020, July 10). Technology Enhanced Learning. <https://blogs.sussex.ac.uk/tel/2020/07/14/online-methods-for-6-types-of-learning/>

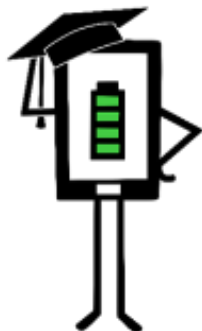
Strategies for engaging students in 'Meaningful' online learning experiences (Opinion). (2020, December 8). Education Week. <https://www.edweek.org/teaching-learning/opinion-strategies-for-engaging-students-in-meaningful-online-learning-experiences/2020/08>

Autorul Capitolului 4

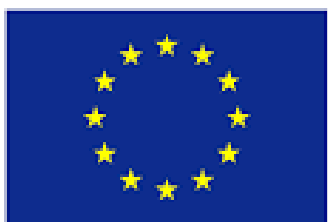


Inanc Ayar s-a născut în 1971 la Istanbul. După ce a absolvit Universitatea Boğaziçi, Departamentul de Predare a Matematicii, și-a făcut masterul în Filosofie la Universitatea Galatasaray. A obținut diploma postuniversitară în „Artele dramatice în educație” de la Universitatea Birmingham City și, în prezent, își scrie doctoratul în filosofie la Universitatea Galatasaray. A participat la Boğaziçi University Players ca actor. După facultate, a lucrat ca antrenor de teatru la Liceul Galatasaray și, mai târziu, ca regizor de teatru la Universitatea Galatasaray. În 1999, a scris și regizat scurtmetrajul „Thirty Four”, care a primit numeroase premii la festivaluri naționale și a fost proiectat la festivaluri internaționale. A lucrat timp de zece ani ca designer educațional și consultant la TUBITAK-Turkey Industry Management Institute, la care a intrat în 2002. În timp ce își continuă studiile doctorale, Inanç Ayar, care predă cu jumătate de normă la Facultatea de Educație a Universității Boğaziçi din 2006, realizează inițiativele HerGünÖğren și Fikri Tesisat.

Speranța noastră este ca această publicație să fie de ajutor profesorilor în predarea la distanță, în practica lor educațională și în dezvoltarea proprie.



Contemporary Teaching
and Learning Techniques
for Distance Education



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

Proiectul a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în ea.