



Co-funded by
the European Union



YES4eLearning

**Instrumente și strategii pentru sprijinirea adaptării la E-învățare în sectorul
învățământului superior**

Nr. proiect: 2023-1-LT01-KA220-HED-000166708

Ghid pentru cursurile față în față

**"Creșterea calității cursurilor online, prevenirea
abandonului școlar
și îmbunătățirea motivației studenților"**

**pentru cadrele didactice din instituțiile de
învățământ superior**



Autori:

Dr. Popovici Silvia
Dr. Macovei Irina Elena
Eloína Coll Aliaga
Maru Porres de la Haza
Ana Belén Anquela Julian
Ángel Esteban Martín Furones
Victoria Lerma Arce
Viviana Mazzaggio
Beatrice Del Nero
Prof.Dr. Işıl Kurnaz
Pınar Mutlu
Mustafa Ginesar
Dr. Akvilė Virbalienė
Aurelija Šiurienė
Dr. Neus Franco Pons
Carme Prades Mulet
Montserrat Carrera Masana

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană și nici Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.



Cuprins

Prezentare generală a cursului	4
Prezentare teoretică generală	6
Modulul 1. Participarea afectivă	15
Modulul 2. Coeziune comunitară	31
Modulul 3. Implicarea formatorului	43
Modulul 4. Intensitatea interacțiunii	60
Modulul 5. Cunoștințe și experiență în predarea online	79



Prezentare generală a cursului

Scop

Ghidul pentru cursurile față în față „Creșterea calității cursurilor online, prevenirea abandonului școlar și îmbunătățirea motivației studenților” pentru cadrele didactice din instituțiile de învățământ superior împreună cu programa de curs elaborată în cadrul aceluiași proiect sunt instrumente inovatoare pentru sectorul învățământului superior care vizează îmbunătățirea cunoștințelor, abilităților, atitudinilor și competențelor universitarilor, cadrelor didactice și personalului din învățământul superior legate de componentele prezenței sociale online și creșterea implicării acestora pentru a compensa lipsa prezenței fizice în spațiile online. Scopul final al cursului este creșterea calității cursurilor online, prevenirea abandonului universitar și creșterea motivației studenților.

Publicul vizat

Cursul și curriculum sunt concepute pentru cadre didactice și personal din învățământul superior care predau cursuri, seminarii și laboratoare online.

Procesul de dezvoltare

Pachetul de formare „Creșterea calității cursurilor online, prevenirea abandonului școlar și îmbunătățirea motivației studenților” a fost elaborat în cadrul proiectului de Parteneriat de cooperare Erasmus+ în domeniul Învățământului Superior „Instrumente și strategii pentru sprijinirea adaptării la E-learning în învățământul superior - YES4eLearning” implementat în perioada 1.10.2023 - 30.09.2025. Proiectul este coordonat de Klaipėdos Valstybinė Kolegija Klaipėda, Lituania împreună cu Gebze Teknik Üniversitesi Türkiye, Universitat Politècnica de Valencia, Spania, Institut Cal·Lípolis, Tarragona, Spania, Asociația Demetrius, Iași, România, Falco&Associati SRL, Milano, Italia.

Înainte de a ajunge la versiunea finală, pachetul de formare a fost pilotat cu 250 de cadre didactice din învățământul superior din cele 5 țări participante la proiect.

Proiectarea cursului

Cursul a fost conceput în secțiuni distincte care pot fi livrate ca ateliere independente. Există cinci secțiuni:

Modulul 1: Participarea afectivă prezintă exprimarea emoțiilor, manifestarea încrederii, umorul și dezvoltarea de sine.

Modulul 2: Coeziunea comunitară predă despre sentimentul de apartenență, schimbul de resurse online.

Modulul 3: Implicarea formatorului oferă informații despre oferirea de exemple, feedback imediat studenților în timpul cursurilor online.



Modulul 4: Intensitatea interacțiunii informează despre prezența mulțumirilor, încurajărilor, aprecierilor, aprobărilor, complimentelor în timpul predării online.

Modulul 5: Cunoștințe și experiență predă despre schimbul reciproc de experiență, cunoștințe și expertiză în timpul interacțiunii online.

Punerea în aplicare

Cursul este structurat în cinci secțiuni distincte, fiecare dintre acestea necesitând aproximativ 4 ore de predare. Cursul complet necesită aproximativ 21 de ore de formare. Acesta poate fi prezentat în trei zile întregi, mai multe jumătăți de zi sau secțiuni mai scurte desfășurate pe parcursul mai multor săptămâni.

Dimensiunea recomandată a grupului este de 20-25 de participanți. Formarea include multe activități în grupuri mici; spațiile de formare spațioase vor funcționa cel mai bine pentru acestea. Este nevoie de spațiu liber pe pereți pentru afișarea foilor de flipchart. Pentru configurarea sălii, se recomandă mese aranjate în stil banchet, clasă sau în formă de "U".

Facilitatorii trebuie să aibă experiență de lucru în învățământul superior și să fie foarte familiarizați cu cele cinci dimensiuni și concepte ale teoriei prezenței sociale (Whiteside, 2017). Sunt necesare abilități de predare și facilitare a grupurilor.

În cazul în care formarea este oferită pe parcursul unei zile întregi, se recomandă o echipă de doi facilitatori.

Echipamente/Furnituri

- Laptop/proiector/ difuzoare/ecran (sau cameră cu echipament AV încorporat)
- Acces la internet
- Flipchart, /markere/ pixuri
- Foi de flipchart/foarfece
- Fișe de lucru
- Ecusoane

Evaluare

Un test de evaluare pentru fiecare modul este recomandat și inclus în pachetul de formare la finalul fiecărui modul.



Schița cursului

	Modul	Număr de ore de predare
1	Participarea afectivă	4
2	Coeziune comunitară	4
3	Implicarea formatorului	4
4	Intensitatea interacțiunii	4
5	Cunoștințe și experiență în predarea online	4
	Evaluarea cursului	1
	Durata totală a cursului	21



Prezentare generală teoretică

În domeniul educației online, înțelegerea factorilor determinanți ai mediilor de învățare eficiente este esențială pentru optimizarea rezultatelor pedagogice. Un concept central în acest context este **prezența socială**, care se referă la gradul în care participanții la o comunitate de învățare online se percep reciproc ca fiind reali, angajați și conectați. Acesta este un construct multidimensional care influențează satisfacția cursantului, implicarea și rezultatele generale ale învățării. **Modelul de prezență socială al lui Whiteside (2017)** identifică cinci dimensiuni critice care contribuie la acest construct: *Participarea afectivă*, *Coeziunea comunității*, *Implicarea formatorului*, *Intensitatea interacțiunii* și *Schimbul de cunoștințe și experiență*. Fiecare dintre aceste dimensiuni joacă un rol esențial în promovarea unui mediu de învățare care să ofere sprijin emoțional, să fie conectat din punct de vedere social și să stimuleze intelectual.

1. Participarea afectivă

Participarea afectivă este un element principal al prezenței sociale, cuprinzând exprimarea emoțiilor, afișarea încrederii, utilizarea umorului și dezvăluirea de sine în cadrul mediului de învățare online. Această dimensiune este crucială pentru stabilirea unui sentiment de conexiune emoțională între cursanți, care este fundamental pentru sporirea implicării și promovarea unei comunități de învățare favorabile.

a. Exprimarea emoțiilor

Rolul emoțiilor în învățare este bine documentat în literatura de specialitate, în special în contextul teoriilor constructiviste sociale. Vygotsky (1978) a subliniat faptul că emoțiile fac parte integrantă din aspectele sociale ale învățării, deoarece acestea influențează motivația, cunoașterea și capacitatea de a stabili legături cu ceilalți. Exprimarea emoțiilor într-un mediu de învățare online contribuie la reducerea distanței psihologice care poate fi adesea o barieră în calea comunicării și colaborării eficiente.

Studiile au arătat că atunci când cursanții își exprimă emoțiile, cum ar fi entuziasmul, frustrarea sau empatia, acest lucru le sporește sentimentul de apartenență și reduce sentimentele de izolare (Gunawardena & Zittle, 1997). De exemplu, cercetarea efectuată de Rourke et al. (2001) a constatat că exprimarea emoțiilor în cadrul forumurilor de discuții online duce la o mai mare coeziune a grupului și la îmbunătățirea rezultatelor învățării. Această expresivitate emoțională favorizează o comunitate de învățare mai implicată și mai conectată, ceea ce este esențial pentru menținerea motivației și persistenței în cursurile online.

b. Încrederea în comunicare

Încrederea în comunicare este legată de conceptul de autoeficacitate al lui Bandura (1977), care se referă la încrederea unui individ în capacitatea sa de a reuși în anumite situații. În contextul e-learning, cursanții care comunică cu încredere sunt mai predispuși să participe activ, să pună întrebări și să se angajeze în discuții semnificative. Încrederea din partea profesorului joacă, de



asemenea, un rol important, deoarece stabilește un sentiment de autoritate și fiabilitate, care, la rândul său, sporește încrederea și implicarea cursanților.

Cercetările au demonstrat că studenții care dau dovadă de încredere în comunicarea lor sunt mai susceptibili de a atinge niveluri mai ridicate de performanță academică (Schunk & Pajares, 2009). Această încredere, fie că este manifestată de cursant sau de profesor, contribuie la crearea unui mediu de învățare mai dinamic și mai interactiv, în care participanții se simt confortabil să își împărtășească ideile și perspectivele.

c. Utilizarea umorului

Utilizarea strategică a umorului în învățarea online poate reduce anxietatea, spori implicarea cursanților și crea o atmosferă de învățare mai pozitivă. Potrivit lui Meyer (2000), umorul poate servi ca un instrument pedagogic care nu numai că face procesul de învățare mai plăcut, dar ajută și la reținerea informațiilor. Utilizarea umorului poate ajuta la umanizarea profesorului, făcându-l să pară mai accesibil și mai ușor de relaționat, ceea ce poate reduce distanța socială în mediile virtuale.

Cercetările efectuate de Berk (1996) au arătat că umorul, atunci când este utilizat în mod adecvat, poate îmbunătăți reamintirea și înțelegerea de către studenți a materialului de curs. În plus, studiile au arătat că umorul poate crește satisfacția cursantului și învățarea percepută (Ziv, 1988), contribuind la o experiență eLearning mai eficientă și mai plăcută.

d. Dezvăluirea de sine

Dezvăluirea de sine, sau împărtășirea experiențelor și a gândurilor personale, este o componentă cheie a construirii încrederii în cadrul unei comunități de învățare online. Teoria lui Wheeler și Grotz (1976) privind dezvăluirea de sine subliniază importanța acesteia în promovarea relațiilor interpersonale și aprofundarea conexiunilor sociale. În mediile de e-learning, dezvăluirea de sine atât de către profesori, cât și de către cursanți poate contribui la crearea unei atmosfere mai deschise și mai încrezătoare, în care participanții se simt confortabil să se angajeze în discuții sincere și semnificative.

Studiile au arătat că dezvăluirea de sine este corelată pozitiv cu creșterea încrederii, coeziunii și satisfacției în mediile de învățare online (Lauricella & Kay, 2013). Atunci când cursanții și profesorii împărtășesc povești sau experiențe personale, acest lucru contribuie la umanizarea experienței de învățare și stimulează sentimentul de comunitate, care este esențial pentru susținerea implicării în cursurile online.

Participarea afectivă este o dimensiune esențială a prezenței sociale, contribuind la bunăstarea emoțională și psihologică a cursanților într-un mediu online. Prin încurajarea exprimării emoțiilor, a încrederii, a umorului și a dezvăluirii de sine, profesorii sau formatorii pot crea o atmosferă de învățare mai atractivă și mai favorabilă.

2. Coeziune comunitară

Coeziunea comunității se referă la sentimentul de apartenență și conectare între cursanții unui curs online. Această dimensiune este vitală pentru crearea unui mediu de învățare favorabil și colaborativ, în care cursanții se simt parte a unei comunități care împărtășește obiective și valori comune.



a. Sentimentul de apartenență

Sentimentul de apartenență este strâns legat de teoria identității sociale (Tajfel & Turner, 1979), care presupune că indivizii derivă o parte din identitatea și stima de sine din apartenența lor la grupurile sociale. Într-un context de învățare online, un sentiment puternic de apartenență poate spori motivația, reduce ratele de abandon și promova persistența.

Rovai (2002) a constatat că cursanții care percep un puternic sentiment de comunitate sunt mai predispuși să participe activ și să finalizeze cursurile online. Acest sentiment de apartenență contribuie la atenuarea provocărilor legate de izolarea socială, care este adesea menționată ca o barieră semnificativă în calea învățării online de succes. O comunitate coerentă oferă sprijin emoțional, îmbunătățește colaborarea și promovează un sentiment de scop comun în rândul cursanților.

b. Partajarea resurselor

Schimbul de resurse este o componentă esențială a teoriilor învățării colaborative, cum ar fi cea propusă de Palincsar (1998), care sugerează că cunoștințele sunt co-construite prin interacțiuni sociale. Într-un mediu de e-learning, schimbul de resurse, precum materiale de studiu, linkuri și exemple practice, contribuie la experiența de învățare colectivă și consolidează interconectarea comunității de învățare.

Cercetările empirice susțin ideea că schimbul de resurse îmbunătățește rezultatele învățării individuale și de grup (Bielaczyc & Collins, 1999). Atunci când cursanții se implică în schimbul de resurse, ei nu numai că beneficiază de cunoștințele colective ale grupului, dar dezvoltă și un sentiment de responsabilitate și angajament față de comunitate. Această reciprocitate promovează o cultură a sprijinului reciproc și a cooperării, care este esențială pentru susținerea unui mediu de învățare online activ și implicat.

Coeziunea comunitară este o dimensiune fundamentală care consolidează aspectele sociale și emoționale ale învățării online. Prin crearea unui sentiment de apartenență și prin încurajarea schimbului de resurse, profesorii pot ajuta cursanții să se simtă conectați și implicați în curs.

3. Implicarea formatorului

Implicarea formatorului, sau prezența instructorului, este un factor esențial în succesul cursurilor online. Această dimensiune subliniază rolul activ al instructorului în îndrumarea, sprijinirea și furnizarea de feedback cursanților, ceea ce este esențial pentru menținerea implicării și asigurarea unor rezultate pozitive ale învățării.

a. Furnizarea de exemple

Furnizarea de exemple studentate de către profesori își are rădăcinile în teoria sarcinii cognitive (Sweller, 1988), care sugerează că studenții pot procesa și reține informațiile mai eficient atunci când sarcina cognitivă este redusă la minimum. Exemplele ajută la contextualizarea conceptelor teoretice, făcându-le mai accesibile și mai ușor de înțeles.

Cercetările efectuate de Clark și Mayer (2011) indică faptul că utilizarea exemplelor în materialele didactice poate îmbunătăți înțelegerea și retenția. Prin corelarea conținutului teoretic cu scenarii practice, din lumea reală, profesorii îi pot ajuta pe cursanți să facă legătura între conceptele



abstracte și aplicațiile lor. Această abordare nu numai că ajută la transferul de cunoștințe, dar promovează și o învățare mai profundă.

b. Oferirea de feedback imediat

Feedback-ul imediat este unul dintre cele mai puternice instrumente pentru îmbunătățirea învățării și a performanței. Potrivit lui Hattie și Timperley (2007), feedback-ul servește drept mecanism prin care cursanții înțeleg nivelul lor actual de performanță în raport cu obiectivele lor, permițându-le să facă ajustările necesare pentru a se îmbunătăți.

Studiile au arătat că feedback-ul imediat în cadrul cursurilor online conduce la niveluri mai ridicate de satisfacție a cursanților, la îmbunătățirea performanței academice și la creșterea motivației (Gikandi, Morrow și Davis, 2011). Caracterul oportun al feedback-ului asigură faptul că cursanții pot corecta rapid neînțelegerile și consolida cunoștințele corecte, ceea ce este esențial pentru menținerea progresului într-un mediu de învățare online.

c. Prezența și implicarea profesorului

Prezența profesorului, sau participarea vizibilă și activă a instructorului, profesorului sau formatorului în mediul de învățare online, este esențială pentru crearea unui sentiment de structură și sprijin. Cadrul Community of Inquiry (CoI), dezvoltat de Garrison, Anderson și Archer (2000), subliniază importanța prezenței profesorului în facilitarea prezenței cognitive și sociale. Prezența profesorului implică nu numai furnizarea de conținut și de feedback, ci și implicarea activă cu cursanții prin discuții, activități și sprijin personalizat.

Cercetările indică faptul că o prezență puternică a profesorului este corelată pozitiv cu implicarea și satisfacția cursanților (Richardson & Swan, 2003). Atunci când profesorii sunt implicați activ în curs, cursanții se simt mai susținuți și sunt mai predispuși să participe la discuții, să pună întrebări și să solicite ajutor atunci când este necesar. Această implicare este esențială pentru menținerea motivației și asigurarea unor rezultate de învățare de succes într-un mediu online.

Implicarea formatorului este esențială pentru a ghida cursanții prin conținutul cursului și pentru a se asigura că aceștia rămân implicați și pe drumul cel bun. Oferind exemple studentante și feedback imediat și menținând o prezență vizibilă a profesorului, profesorii pot îmbunătăți semnificativ experiența și rezultatele învățării.

4. Intensitatea interacțiunii

Intensitatea interacțiunii se referă la frecvența, calitatea și profunzimea comunicării dintre cursanți și profesori în cadrul unui curs online. Această dimensiune este esențială pentru promovarea unui mediu de învățare pozitiv în care cursanții se simt valorizați, sprijiniți și motivați să participe.

a. Rolul consolidării în interacțiune

Prezența mulțumirilor, încurajărilor și aprecierilor în interacțiunile online poate fi înțeleasă prin prisma teoriei consolidării (Skinner, 1953). Întărirea pozitivă, sub forma expresiilor verbale de mulțumire sau încurajare, consolidează comportamentele dorite prin furnizarea de feedback pozitiv. Într-un context de e-learning, aceste forme de consolidare pot crește participarea și implicarea cursanților.



Studiile au arătat că expresiile de mulțumire și încurajare din partea profesorilor și a colegilor pot spori semnificativ motivația și persistența cursanților (Deci et al., 1991). Aceste interacțiuni pozitive contribuie la un mediu de învățare favorabil și favorabil incluziunii, care este esențial pentru menținerea unor niveluri ridicate de implicare în cursurile online.

b. Aprecieri, aprobare și complimente

Aprecierea, aprobarea și complimentele pot fi analizate, de asemenea, prin intermediul teoriei comparației sociale (Festinger, 1954), care sugerează că indivizii își evaluează abilitățile și valoarea de sine prin compararea cu ceilalți. Feedback-ul pozitiv sub formă de aprobare și complimente poate stimula autoeficacitatea și motivația cursanților, ducând la creșterea efortului și a persistenței în studiu.

Cercetările indică faptul că feedback-ul pozitiv, cum ar fi complimentele sau expresiile de aprobare, poate spori sentimentul de realizare și satisfacție al cursanților (Bandura, 1986). Acest tip de feedback nu numai că validează eforturile cursanților, dar consolidează și angajamentul acestora față de procesul de învățare, ceea ce este esențial pentru menținerea motivației într-un mediu de învățare online.

c. Profunzimea interacțiunii și a gândirii critice

Profunzimea interacțiunii, caracterizată prin schimburi atente și semnificative între cursanți și profesori sau instructori, este esențială pentru promovarea gândirii critice și a învățării aprofundate. Metoda socratică, care presupune adresarea de întrebări aprofundate și încurajarea gândirii reflexive, este deosebit de eficientă în promovarea competențelor cognitive de ordin superior.

Studiile au arătat că discuțiile online care încurajează interacțiunea profundă și analiza critică conduc la îmbunătățirea rezultatelor cognitive și la o mai mare satisfacție (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Promovând o cultură a interacțiunii atente, profesorii îi pot ajuta pe cursanți să dezvolte abilități de gândire critică care sunt esențiale pentru succesul în contexte academice și profesionale.

Interacțiunea de mare intensitate, caracterizată prin exprimarea frecventă a mulțumirilor, încurajărilor, aprecierii și aprobării, este esențială pentru menținerea motivației și implicării cursanților în cursurile online. Promovând un mediu pozitiv și de susținere, instructorii îi pot ajuta pe cursanți să se simtă apreciați și încrezători în abilitățile lor.

5. Schimbul de cunoștințe și experiență

Schimbul de cunoștințe și experiență este o dimensiune care pune accentul pe schimbul reciproc de expertiză, cunoștințe și experiențe practice în cadrul comunității de învățare online. Această dimensiune este esențială pentru încurajarea învățării colaborative și pentru aprofundarea angajamentului intelectual al cursanților.

a. Învățarea localizată și schimbul de experiență

Schimbul reciproc de experiențe este în strânsă concordanță cu teoria învățării situate (Lave & Wenger, 1991), care presupune că învățarea are loc prin participarea activă la o comunitate de practică. Într-un mediu de învățare online, împărtășirea experiențelor personale și a cunoștințelor



practice permite cursanților să contextualizeze cunoștințele teoretice, făcându-le mai interesante și mai aplicabile în situații din lumea reală.

Cercetările susțin ideea că schimbul de experiență îmbunătățește procesul de învățare prin introducerea unor perspective diverse și a unor aplicații din lumea reală (Brown, Collins, & Duguid, 1989). Atunci când cursanții își împărtășesc experiențele, ei contribuie la un mediu de învățare mai bogat și mai divers, care favorizează o înțelegere mai profundă și gândirea critică.

b. Ucenicia cognitivă și schimbul de cunoștințe

Schimbul de cunoștințe și expertiză în cadrul unei comunități de învățare poate fi înțeles prin intermediul conceptului de ucenicie cognitivă, în care cursanții dobândesc competențe și cunoștințe prin practică ghidată și interacțiune socială (Collins, Brown, & Holum, 1991). Într-un context de e-learning, schimbul de cunoștințe poate lua forma discuțiilor, a proiectelor colaborative și a mentoratului de la egal la egal, toate acestea contribuind la experiența de învățare colectivă.

Studiile au arătat că schimbul de cunoștințe în cadrul cursurilor online îmbunătățește învățarea prin colaborare, gândirea critică și satisfacția generală a cursanților (Johnson & Johnson, 2009). Prin implicarea în expertiza colegilor lor, cursanții sunt expuși la o gamă mai largă de perspective, ceea ce contribuie la promovarea unei înțelegeri mai cuprinzătoare a materiei.

c. Crearea unui mediu de învățare colaborativă

Colaborarea este un element-cheie al teoriilor constructiviste sociale, care subliniază importanța interacțiunii sociale în procesul de învățare. Prin promovarea unui mediu de învățare colaborativ, profesorii pot încuraja cursanții să își împărtășească cunoștințele, să își conteste reciproc ideile și să lucreze împreună pentru a rezolva problemele. Această abordare colaborativă nu numai că îmbunătățește rezultatele individuale ale învățării, dar creează și un sentiment de comunitate și de scop comun în cadrul mediului de învățare online.

Cercetările efectuate de Garrison și Vaughan (2008) subliniază importanța creării unui mediu de învățare colaborativ în cadrul cursurilor online. Atunci când cursanții sunt încurajați să își împărtășească cunoștințele și experiențele, se favorizează sentimentul de proprietate și responsabilitate pentru procesul de învățare, ceea ce este esențial pentru menținerea angajamentului și promovarea învățării aprofundate.

Schimbul de cunoștințe și de experiență este esențial pentru crearea unui mediu de învățare bogat și colaborativ în cadrul cursurilor online. Prin încurajarea cursanților să își împărtășească cunoștințele și experiența, instructorii pot promova o înțelegere mai profundă a conținutului cursului și pot crea o comunitate online mai dinamică și mai interactivă.

Modelul prezenței sociale al lui Whiteside (2017) oferă un cadru cuprinzător pentru înțelegerea factorilor critici care contribuie la o experiență de eLearning de succes. Cele cinci dimensiuni - participarea afectivă, coeziunea comunității, implicarea formatorului, intensitatea interacțiunii și schimbul de cunoștințe și experiențe - joacă fiecare un rol esențial în crearea unui mediu de învățare care oferă sprijin emoțional, este conectat din punct de vedere social și este captivant din punct de vedere intelectual.

Prin integrarea acestor dimensiuni în proiectarea și facilitarea cursurilor online, profesorii și formatorii pot spori satisfacția, implicarea și succesul general al cursanților. Principiile prezenței



sociale, susținute de cadre teoretice solide și de dovezi empirice, sunt esențiale pentru optimizarea experiențelor de învățare online într-un peisaj educațional tot mai digital.

Referințe:

Bandura, A. (1977). Autoeficacitatea: Către o teorie unificatoare a schimbării comportamentale. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.

Berk, R. A. (1996). Evaluarea de către studenți a zece strategii de utilizare a umorului în predarea universitară. *Journal on Excellence in College Teaching*, 7(3), 71-92.

Bielaczyc, K., & Collins, A. (1999). Comunitățile de învățare în sălile de clasă: O reconceptualizare a practicii educaționale. *Instructional-Design Theories and Models*, 2, 269-292.

Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Cunoașterea localizată și cultura învățării. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). E-Learning și știința instruirii: Orientări dovedite pentru consumatorii și proiectanții de învățare multimedia. John Wiley & Sons.

Collins, A., Brown, J. S., & Holum, A. (1991). Ucenicie cognitivă: A face gândirea vizibilă. *American Educator*, 15(3), 6-11.

Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivația și educația: Perspectiva autodeterminării. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325-346.

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Anchetă critică într-un mediu bazat pe text: Conferința pe calculator în învățământul superior. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.

Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Învățarea mixtă în învățământul superior: Cadru, principii și orientări. John Wiley & Sons.

Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Evaluarea formativă online în învățământul superior: O revizuire a literaturii. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.

Gunawardena, C. N., & Zittle, F. J. (1997). Prezența socială ca predictor al satisfacției în cadrul unui mediu de conferință mediat de calculator. *American Journal of Distance Education*, 11(3), 8-26.

Festinger, L. (1954). O teorie a proceselor de comparare socială. *Human Relations*, 7(2), 117-140.



- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). Puterea feedback-ului. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). O poveste de succes în psihologia educației: Teoria interdependenței sociale și învățarea prin cooperare. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.
- Lauricella, S., & Kay, R. (2013). Explorarea utilizării mesajelor text și instant în sălile de clasă din învățământul superior. *Research in Learning Technology*, 21.
- Meyer, J. C. (2000). Umorele ca sabie cu două tăișuri: Patru funcții ale umorului în comunicare. *Communication Theory*, 10(3), 310-331.
- Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Examinarea prezenței sociale în cursurile online în raport cu învățarea percepută și satisfacția studenților. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.
- Rovai, A. P. (2002). Construirea sentimentului de comunitate la distanță. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Evaluarea prezenței sociale în conferințele asincrone pe calculator bazate pe text. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50-71.
- Schunk, D. H., & Pajares, F. (2009). Teoria autoeficacității. În K. R. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 35-53). Routledge.
- Skinner, B. F. (1953). Știința și comportamentul uman. Macmillan.
- Sweller, J. (1988). Sarcina cognitivă în timpul rezolvării problemelor: Efecte asupra învățării. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). O teorie integrativă a conflictului între grupuri. În W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mintea în societate: The Development of Higher Psychological Processes (Dezvoltarea proceselor psihologice superioare)*. Harvard University Press.
- Wheless, L. R., & Grotz, J. (1976). Conceptualizarea și măsurarea autodezvăluirii raportate. *Human Communication Research*, 2(4), 338-346.
- Whiteside, A. L. (2017). Modelul prezenței sociale: Prezența socială în învățarea online. *Online Learning Journal*, 21(1).



Modulul 1. Participarea afectivă

Obiectiv general: Îmbunătățirea dinamicii emoționale și interpersonale dintre profesori și studenți într-un mediu de învățare online, promovând o experiență educațională mai atractivă, mai solidară și mai eficientă.

Obiective:

1. Exprimarea emoțiilor: Ajutați profesorii să își comunice eficient emoțiile pentru a demonstra autenticitate și a crea un mediu de învățare empatic.
2. Manifestarea încrederii: Dezvoltarea siguranței de sine a profesorilor în abilitățile lor de predare online pentru a proiecta încredere și competență, încurajând astfel participarea și respectul studenților.
3. Umor: Utilizați umorul adecvat pentru a crea o atmosferă de învățare pozitivă și plăcută, reducând stresul și sporind implicarea studenților.

Metode: Acest modul se va baza pe metodologia mixtă ca învățare experiențială integrată, practică reflexivă și activități de colaborare. Modulul va utiliza o combinație de instrucțiuni directe și discuții interactive pentru a introduce aplicațiile teoretice și practice ale fiecărui obiectiv. Unele tehnici metodologice vor fi: jocuri de rol, reflecții de grup, predare reciprocă, sarcini de rezolvare a problemelor în grup.

Pe parcursul modulului, ar trebui să se pună accentul pe crearea unui mediu sigur și favorabil, în care profesorii să se simtă confortabil să experimenteze noi abordări și să primească feedback constructiv.

Secțiunea I. Exprimarea emoțiilor: implicarea emoțională (1h 30')

Angajamentul emoțional este esențial în cursurile online pentru a menține interesul și motivația studenților. Cu toate acestea, nu este ușor de realizat, iar studenții se pot dezangaja dacă cursul nu reușește să se conecteze cu ei. Potrivit eLearning Industry, există cinci semne cheie ale deconectării emoționale:

1. Răspunsuri inexacte: Răspunsurile frecvente greșite sau superficiale sugerează că studenții nu asimilează pe deplin materialul, posibil din cauza lipsei de interes.
2. Dezinteres vizibil: Bâzâitul, distragerea atenției sau nerăbdarea în timpul sesiunilor live sunt indicatori ai dezinteresului.
3. Efort minim: Studenții care fac doar minimul arată o lipsă de implicare emoțională în conținut.
4. Nicio discuție despre curs: Atunci când studenții nu vorbesc despre curs în afara orelor de curs, înseamnă adesea că acesta nu a avut un impact de durată.
5. Participare redusă: Participarea limitată la sesiunile live sau implicarea redusă în activitățile asincrone indică o lipsă de interes.



Urmărind aceste semne, educatorii își pot ajusta abordarea pentru a promova legături emoționale mai puternice și pentru a îmbunătăți învățarea.

Pentru a corecta această tendință, unii autori recomandă încorporarea de conținut emoțional în lecțiile lor

Obiective:

1. Identificarea emoțiilor
2. Consolidarea implicării emoționale în lecție

Defalcarea timpului:

1. Icebreaker: puterea umorului în comunicare (10 minute)
2. Identificarea emoțiilor: recunoașterea emoțiilor în comunicare (20 de minute)
3. Storytelling și exercițiu de empatie: intrați în pielea lor (10 minute)
4. Scenarii de joc de rol: rezolvarea conflictelor emoționale (20 de minute)
5. Stimuli vizuali și emoționali: colorați-vă clasa (10 minute)
6. Reflecție și angajament (20 de minute)

1. Spărgător de gheață

Scop: Sublinierea modului în care umorul poate ușura momentele dificile de comunicare, făcând profesorii mai apropiați de studenți.

Scop: Utilizați umorul pentru a crea un mediu relaxat, pentru a sparge gheața și pentru a stabili un ton emoțional pozitiv pentru sesiune. Faceți publicul/studenții să observe diferența dintre a explica ceva cu umor și fără umor.

Metodologie: Împărtășiți o anecdotă personală scurtă și amuzantă despre un accident de comunicare care a fost rezolvat prin comunicare afectivă (de exemplu, neînțelegerea întrebării unui student din cauza tonului sau a limbajului corpului).

Exemplu: (ÎNGRIJORĂTOR) Într-o zi, în timpul unei lecții, explicam un concept pe care îl consideram foarte clar. În timp ce vorbeam, un student îmi tot arunca o privire în gol, iar altul se tot uita la telefon. Frustrarea mea creștea, gândindu-mă că nu erau atenți. În cele din urmă, am întreb-o pe studenta cu privirea în gol dacă totul este în regulă. Mi-a răspuns: "Încerc să urmăresc, dar pur și simplu nu înțeleg". Mi-am dat seama că mergeam prea repede. Am tras aer în piept, am zâmbit și am spus: "Am înțeles - haideți să analizăm împreună". Atmosfera s-a schimbat imediat; studentul părea ușurat, iar eu i-am văzut pe ceilalți înviorându-se. Făcând pur și simplu o pauză și recunoscând starea emoțională a clasei, m-am conectat mai bine cu ei. Uneori, simpla recunoaștere a faptului că lucrurile sunt în neregulă îi poate ajuta pe studenți să revină în centrul atenției.

Exemplu: (FUNNY) "Deci, făceam această lecție online, nu? Totul mergea ca pe roate - sau așa credeam eu. Eram în mijlocul explicării acestui concept foarte important, devenind foarte serioasă, când deodată observ că jumătate dintre studenți râd, iar cealaltă jumătate pare total



confuză. Mă gândesc: "Am spus eu ceva amuzant? Nu am niciun indiciu. Apoi, un student curajos scoate microfonul și spune: "Uh, cred că microfonul tău nu funcționează". Se pare că microfonul era defect, iar vocea mea suna ca un robot. Nu m-am putut abține să nu râd - ca un râs în toată regula, din burtă - pentru că am continuat timp de cinci minute, sunând ca un droid defect! După aceea, am râs cu toții și mi-am dat seama că umorul și astfel de momente ne pot aduce pe toți pe aceeași lungime de undă. Uneori, lecția pe care nu o planifici este cea care rămâne!"

Prompt de discuție Întrebați profesorii: "Ați avut vreodată un moment de comunicare amuzant sau ciudat cu studenții? Cum l-ați gestionat?"

2. Identificarea emoțiilor

Scop: Îmbunătățirea capacității profesorilor de a citi semnalele emoționale, permițându-le să își adapteze stilul de comunicare în consecință.

Scop: Formarea profesorilor pentru a identifica emoțiile celorlalți, ceea ce este esențial pentru utilizarea eficientă a comunicării afective.

Instrucțiuni: Pregătiți o serie de clipuri video scurte, mute, care prezintă diferite situații emoționale între profesori și studenți (de exemplu, un student încruntat, un profesor zâmbind, studenți care par frustrați etc.).

După fiecare clip, faceți o pauză și rugați studenții să noteze ce emoții observă.

Exemple de clipuri:

Clip 1: Un student cu brațele încrucișate, privind în altă parte în timp ce un profesor îi vorbește. (Emoție: frustrare, dezinteres)

Clip 2: Un profesor zâmbește călduros unui student care tocmai a răspuns corect la o întrebare, iar studentul se relaxează vizibil. (Emoție: ușurare, fericire)

Clipul 3: Un student stă leneș la catedră, evitând contactul vizual, în timp ce profesorul trece pe lângă el, părând îngrijorat. (Emoție: tristețe, dezangajare)

Clip 4: Un profesor bate din palme emoționat în timp ce un student prezintă un proiect, iar studentul zâmbește larg. (Emoție: entuziasm, mândrie)



Imagini clip

1. Frustrarea



2. Fericire



3. Dezangajarea



4. Mândrie



Încurajați-i să fie specifici (de exemplu, frustrare, entuziasm, confuzie). Împărțiți participanții în grupuri mici și rugați-i să își compare observațiile. Cât de ușor sau dificil a fost să identificați aceste emoții?

Facilitați o discuție despre modul în care recunoașterea acestor emoții în timp real poate îmbunătăți comunicarea afectivă în clasă. Ce indicii verbale și non-verbale sunt importante?

3. Exercițiu de povestire și empatie

Scop: Construirea empatiei prin ajutarea profesorilor să vadă comunicarea prin prisma emoțională a studenților și a profesorilor.

Scop: Această activitate face legătura între emoții și provocările din lumea reală a clasei și oferă profesorilor posibilitatea de a exersa gândirea empatică

Instrucțiuni: Împărtășiți o poveste din viața reală despre un profesor care folosește comunicarea afectivă pentru a sprijini un student cu probleme. Concentrați-vă pe emoțiile implicate (de exemplu, frustrare, teamă, ușurare).

Exemplu de poveste din viața reală: "La unul dintre cursurile mele, aveam o studentă care întârzia constant, părea adesea supărată și nu participa la discuții. Puteam vedea frustrarea în limbajul corpului ei, dar nu știam ce se întâmplă. În loc să o cert pentru că nu se implica, am luat-o deoparte după ore și am întrebat-o cu blândețe dacă totul este în regulă. Mi-a spus că se simte copleșită acasă și că acest lucru îi afectează munca de la școală. Am făcut mici schimbări în comunicarea mea - am vorbit cu ea săptămânal, am încurajat-o în timpul orelor și i-am acordat mai mult timp pentru a termina temele. Încet-încet, am văzut-o că începe să participe din nou. S-a simțit sprijinită pentru că i-am recunoscut nevoile emoționale, iar legătura a ajutat-o să se reorienteze în clasă."

După ce au spus povestea, rugați participanții să discute în perechi despre cum s-ar fi simțit ei în acea situație, atât ca profesor, cât și ca student. Ce strategii emoționale ar putea folosi pentru a îmbunătăți comunicarea într-un context similar?



4. Scenarii de joc de rol

Scop: Exersarea utilizării strategiilor de comunicare afectivă în situații cu încărcătură emoțională.

Scop: Simularea unor provocări reale la clasă în care comunicarea emoțională este esențială.

Instrucțiuni: Împărțiți participanții în grupuri de câte trei. Atribuiți fiecărui grup un scenariu de joc de rol care implică o situație emoțională la clasă (de exemplu, un student frustrat care se manifestă, un student care se simte exclus etc.).

Fiecare grup ar trebui să aibă un "profesor", un "student" și un "observator". Scopul profesorului este de a utiliza comunicarea afectivă pentru a rezolva conflictul, în timp ce studentul își exprimă emoțiile. Observatorul ia notițe cu privire la cât de bine au fost recunoscute și abordate emoțiile.

Exemple de scenarii de joc:

*Scenariul 1: *Un student întrerupe în mod constant clasa și sfidează autoritatea profesorului. Profesorul trebuie să utilizeze comunicarea afectivă pentru a răspunde frustrării studentului, păstrând în același timp controlul asupra clasei.**

Scopul profesorului: să calmeze studentul fără a escalada situația, să-i înțeleagă frustrarea și să-l readucă într-o conversație productivă.

*Scenariul 2: *Un student pare distras și nu se implică în activitățile de grup. Profesorul se apropie de student pentru a afla care este problema și pentru a-l readuce în discuția de grup.**

Scopul profesorului: Să recunoască starea emoțională a studentului, să creeze un spațiu sigur pentru ca acesta să se poată exprima și să îl ajute să se reangajeze.

Scenariul 3: Un student cedează după ce a primit o notă mică și îi spune profesorului că "nu poate face nimic bine".

Scopul profesorului: Utilizați comunicarea afectivă pentru a încuraja studentul, pentru a-l ajuta să-și recapete încrederea și pentru a-i oferi un plan de îmbunătățire a performanțelor sale.

Scenariul 4: Un student de obicei energic pare retras și necomunicativ, iar notele sale scad. Profesorul trebuie să abordeze problema emoțională subiacentă fără a-l stânjeni pe student în fața celorlalți.

Scopul profesorului: Abordați ușor studentul pentru a discuta despre ceea ce îl deranjează, arătați empatie și oferiți sprijin.

După jocurile de rol, rugați grupurile să își împărtășească experiențele și să reflecteze asupra emoțiilor pe care le-au trăit sau observat. Ce a funcționat în rezolvarea conflictului și ce ar putea fi îmbunătățit?

5. Stimuli vizuali și emoționali

Scop: Încurajarea profesorilor să ia în considerare impactul emoțional al spațiilor lor de predare atât asupra studenților, cât și asupra lor.

Scop: Să ajute cadrele didactice să înțeleagă modul în care mediul lor poate influența stările emoționale și comunicarea.

Instrucțiuni: Prezentați o serie de imagini care includ diferite medii de clasă (calm, haotic, luminos, plictisitor etc.). Rugați participanții să noteze emoțiile pe care le evocă fiecare imagine (de exemplu, calm, anxietate, concentrare).

Imaginea 1: O sală de clasă luminoasă, colorată, cu studenți angajați în lucrul în grup, zâmbind și vorbind. (Emoție: entuziasm, colaborare)

Imaginea 2: O clasă haotică în care studenții stau în picioare, unii vorbesc unii peste alții, iar profesorul pare frustrat. (Emoție: stres, frustrare)

Imaginea 3: O sală de clasă calmă, ordonată, cu lumină naturală și un profesor care explică calm ceva unui student. (Emoție: concentrare, calm)

Imaginea 4: O sală de clasă cu studenți care lucrează în tăcere, cu un profesor care se plimbă în jur și observă. (Emoție: concentrare, sârguință)

Imaginea 5: O sală de clasă întunecată, dezordonată, cu un singur student așezat în spate, care pare deconectat, în timp ce ceilalți participă activ. (Emoție: izolare, dezangajare)

Apoi, discutați despre modul în care culoarea, iluminatul și organizarea pot influența tonul emoțional al clasei și modul în care studenții comunică și răspund.

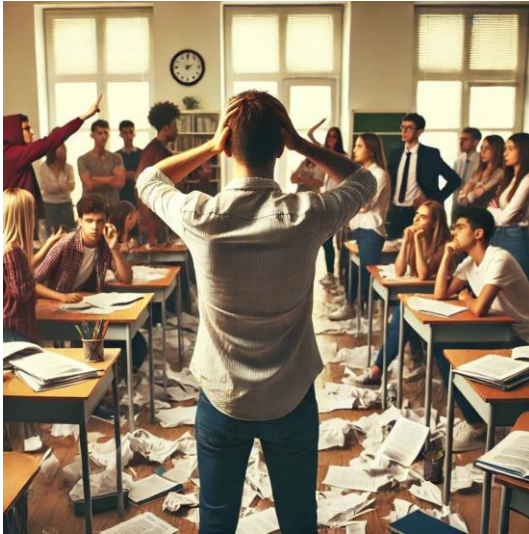
Imagini din sala de clasă

1. Emoție





2. Stres



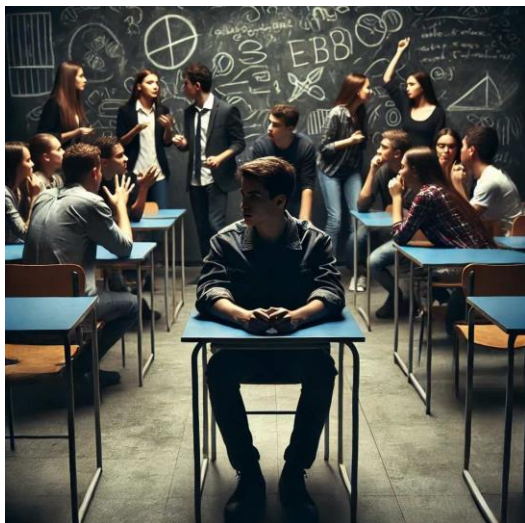
3. Atenție



4. Concentrare



6. Izolare



Secțiunea II: Manifestarea încrederii. Îmbunătățirea încrederii în predarea online (1h 30)

Obiective:

- Dezvoltarea încrederii profesorilor în abilitățile lor de predare online.
- Să proiecteze încredere și competență în fața studenților.
- Să încurajeze participarea și respectul studenților.

Calendarul de desfășurare:

1. Limbajul non-verbal și postura (30 minute)
2. Joc de rol (15 minute)
3. Predarea reciprocă (15 minute)
4. Vizualizarea (20 de minute)
5. Autoevaluare și reflecție finală (10 minute)

1. Limbaj non-verbal și postură

Obiective:

- Creșterea gradului de conștientizare a limbajului corpului și a posturii în timpul predării online.
- Dezvoltarea de tehnici pentru a proiecta încredere și competență prin intermediul limbajului non-verbal.
- Îmbunătățirea interacțiunii cu studenții prin intermediul unei comunicări non-verbale eficiente.

Metodologie

- Introducere (5 minute):
- Propunerea 1: Ce spun studenții despre modul în care percep dacă un profesor transmite încredere și siguranță în primele momente? (Ar trebui realizat un sondaj și comparat cu reflecția grupului).
- Propunerea 2: Scurtă explicație despre importanța limbajului non-verbal în comunicare, în special în mediul online. Se va pune accentul pe modul în care postura, expresiile faciale și gesturile pot influența percepția încrederii și a competenței.



Video: Puterea limbajului trupului

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G4Gp0hc0TMA>

- Demonstrație (5 minute):

Facilitatorul va prezenta exemple de practici bune și rele în limbajul non-verbal în timpul predării online. De exemplu, compararea posturii înclinată cu una verticală, a expresiilor faciale neutre cu cele zâmbitoare și utilizarea adecvată a gesturilor.

- Practică ghidată (10 minute):

Participanții vor forma perechi și vor exersa tehnici de limbaj non-verbal. Fiecare persoană va avea ocazia să acționeze ca "profesor" și "student" timp de 2,5 minute fiecare (inclusiv schimbul), concentrându-se pe menținerea unei posturi adecvate, folosind expresii faciale pozitive și făcând gesturi care să le întărească mesajul

- Feedback și reflecție (10 minute):

După practică, participanții vor discuta despre experiențele lor în grupuri de câte patru. Ei vor împărtăși feedback-ul primit și vor reflecta asupra modului în care s-au simțit în timpul practicării tehnicilor de limbaj non-verbal. Facilitatorul va modera o scurtă discuție finală pentru a evidenția punctele-cheie și bunele practici identificate.

Materiale necesare:

- Spațiu pentru mișcare și interacțiune.
- Instrumente de videoconferință pentru cei care desfășoară activitatea de la distanță.
- Lista celor mai bune practici pentru limbajul non-verbal (poate fi furnizată sub formă de document sau diapozitiv).

Rezultate ale învățării:

- Îmbunătățirea conștientizării și a controlului limbajului non-verbal.
- Abilitatea de a proiecta încredere și competență prin postură și gesturi.
- Dezvoltarea abilităților de a utiliza eficient limbajul non-verbal în predarea online.

Criterii de evaluare:

- Participarea activă la practica ghidată.
- Capacitatea de a identifica practicile bune și proaste de limbaj non-verbal.
- Feedback constructiv oferit și primit în timpul sesiunilor în perechi.
- Reflecție critică asupra propriilor abilități și identificarea îmbunătățirilor personale.

Această activitate nu numai că îi va ajuta pe profesori să devină mai conștienți de limbajul lor non-verbal, dar le va oferi și instrumente practice pentru a-și îmbunătăți prezența online și, în consecință, încrederea pe care o proiectează studenților lor.



2. **Joc de rol**

Scop: Exersați răspunsul la diverse situații de clasă online, cum ar fi întrebări dificile, probleme tehnice sau lipsa de participare.

Metodologie: Profesorii vor forma perechi și vor juca diferite scenarii de predare online. Unul va fi profesorul, iar celălalt studentul. Restul grupului observă și oferă feedback constructiv (de exemplu, menționând trei lucruri pozitive și un aspect de îmbunătățit).

Materiale: Scripturi cu scenarii, instrumente de videoconferință.

Rezultate ale învățării: Îmbunătățirea răspunsului la situații reale, dezvoltarea încrederii în gestionarea clasei online.

3. **Predarea între colegi**

Scop: Practicați predarea online într-un mediu sigur și primiți feedback constructiv.

Metodologie: Fiecare profesor va pregăti o scurtă prezentare pe o temă de predare online și o va prezenta unui grup restrâns de colegi. La fel ca opțiunea anterioară (feedback constructiv).

Materiale: Instrumente de prezentare, instrumente de videoconferință.

Rezultatele învățării: Îmbunătățirea abilităților de prezentare și a încrederii în utilizarea instrumentelor online.

4. **Vizualizarea**

Obiectiv: Director sportiv și antrenor principal al echipei de fotbal Varsity de la Universitatea Ryerson, Dr. Joseph este adesea întrebat ce abilități caută în calitate de recrutor: viteză? Forța? Agilitate? În discursul TEDx al Dr. Joseph, acesta explorează încrederea în sine și modul în care aceasta nu este doar cea mai importantă abilitate în atletism, ci și în viața noastră.

Metodologie: audiența va vizualiza Abilitatea încrederii în sine
<https://www.youtube.com/watch?v=w-HYZv6HzAs>

În grupuri mici, discutați și conveniți asupra unor schimbări de care să fiți atenți.

5. **Autoevaluare și reflecție finală**

Obiectiv: Încurajarea auto-reflecției și identificarea domeniilor de îmbunătățire.



Descriere: Profesorii vor completa o autoevaluare a competențelor lor de predare online și vor scrie o scurtă reflecție asupra a ceea ce au învățat în timpul atelierului.

Materiale: Formular de autoevaluare, creion și hârtie sau instrumente digitale de scriere.

Rezultatele învățării: Conștientizarea propriilor abilități și identificarea obiectivelor personale de îmbunătățire.

Secțiunea III. Umor (1h)

Folosirea umorului adecvat conduce la o atmosferă de învățare pozitivă și plăcută, reducând stresul și sporind implicarea studenților.

Deci, umorul poate

- Stabiliți instantaneu un raport cu studenții dumneavoastră.
- Creați un mediu de învățare online mai cald și mai relaxat.
- Combaterea sentimentelor de izolare și anxietate ale studenților.
- Înveselește atmosfera în perioadele stresante ale semestrului.

Dar atunci când este folosit la momentul nepotrivit, umorul poate provoca daune serioase. S-ar putea:

- Ofensați accidental prin încălcarea limitelor culturale sau personale.
- Stabiliți roluri nepotrivite student/profesor.
- Implică o lipsă de respect.
- Afectează credibilitatea dumneavoastră ca educator profesionist.

Obiective:

1. Crearea unui mediu relaxat între profesor și studenți
2. Consolidarea implicării studenților

Defalcarea calendarului

1. Prezentări amuzante (20 de minute)
2. Plan de lecție umoristică (20 de minute)
3. Artă de a folosi și de a echilibra umorul în predarea online (20 de minute)

1. Introduceri amuzante

Scop: Să demonstreze cum umorul poate sparge gheața și crea un mediu relaxat.

Metodologie

Cu profesori:

- Împărțiți profesorii în grupuri mici de 3-4 persoane.



- Fiecare membru al grupului împărtășește o poveste amuzantă sau un moment jenant din experiența sa didactică.
- După împărtășire, discutați în grup modul în care aceste povești ar putea fi folosite în mod adecvat pentru a-i face pe studenți să se simtă mai confortabil.
- **Debriefing:** Reflectați asupra modului în care împărtășirea umorului la începutul unui curs poate stabili un ton pozitiv și poate crea un raport.

Cu studenții:

Materiale necesare:

- O listă de exemple de fapte amuzante de împărtășit
- O tablă virtuală sau un document partajat pentru ca studenții să își scrie faptele amuzante sau poreclele

Instrucțiuni

1. **Pregătire:** Pregătiți o listă de fapte amuzante pe care le puteți împărtăși ca exemple. De exemplu:
 - "Odată am purtat din greșeală doi pantofi diferiți la școală."
 - "Gustarea mea preferată este murăturile înmuiate în ciocolată"
2. **Introducere:** Începeți sesiunea prin a împărtăși propriul dvs. fapt amuzant. Folosiți un ton vesel pentru a crea atmosfera.
3. **Participarea studenților:** Cereți fiecărui student să împărtășească un fapt amuzant despre el.
4. **Tablă virtuală:** Utilizați o tablă virtuală sau un document partajat pentru ca studenții să își noteze faptele amuzante. Acest lucru permite tuturor să vadă și să reacționeze la contribuțiile celorlalți.
5. **Discuție:** După ce toată lumea a vorbit, discutați puțin despre modul în care aceste prezentări amuzante i-au ajutat pe toți să se simtă mai relaxați și mai conectați.

Debriefing: Reflectați asupra importanței utilizării umorului pentru a sparge gheața și asupra modului în care acesta poate contribui la crearea unui mediu de clasă pozitiv și incluziv.

2- Plan de lecție plin de umor

Obiectiv: Să integreze umorul într-un plan de lecție pentru a spori implicarea studenților.

Instrucțiuni

- Profesorii selectează un subiect pe care îl predau și fac un brainstorming cu privire la modalitățile de încorporare a umorului în lecția lor.
- Exemplele includ imagini amuzante, analogii umoristice sau videoclipuri comice legate de subiect.
- Fiecare profesor prezintă grupului ideea sa umoristică de plan de lecție.
- **Debrief:** Împărtășiți gândurile despre modul în care umorul poate face subiectele dificile sau seci mai interesante și mai abordabile.

Exemple:

*ADN-ul este ca o carte de rețete pentru a te crea, fiecare genă fiind un ingredient diferit.
Fracțiile sunt ca feliile de pizza*



Atomii sunt ca niște mici cărămizi LEGO, care se pot combina în multe feluri pentru a construi diferite lucruri...

3- Arta de a folosi și de a echilibra umorul în predarea online

Scop: Studenții vor reflecta asupra tipului de umor care este adecvat pentru diferite contexte educaționale online și asupra modului de echilibrare a acestuia pentru a menține atenția și a îmbunătăți învățarea fără a distrage atenția de la obiectivul principal.

Instrucțiuni

1. Introducere: Ce este umorul adecvat?

- Începeți cu o scurtă explicație sau discuție despre diferitele tipuri de umor care pot fi utilizate într-un mediu educațional (de exemplu, sarcasmul, ironia, umorul vizual, jocurile de cuvinte etc.).
- Întrebați studenții: "Ce tip de umor credeți că ar fi potrivit într-un curs online și de ce?"
- Cereți-le să își împărtășească ideile în chat sau cu voce tare, dacă este vorba despre o sesiune sincronă.

2. Analiza studiului de caz

- Împărțiți studenții în grupuri mici (săli de ședință dacă este o sesiune online) și oferiți două exemple scurte de cursuri online care utilizează umorul:

1. Exemplul A: Un profesor folosește prea mult umorul, ceea ce distrage atenția studenților și îi împiedică să se concentreze asupra conținutului important.

2. Exemplul B: Un profesor utilizează umorul în mod moderat, reușind să capteze atenția, menținând în același timp concentrarea pe conținut.

Discuții în grup: În cadrul grupurilor, cereți-le să analizeze exemplele și să răspundă la următoarele întrebări:

1. Ce tip de umor este folosit în fiecare exemplu?
2. În care caz profesorul a echilibrat mai bine umorul?
3. Care sunt riscurile utilizării prea mult umor sau a umorului nepotrivit într-un curs online?

3. Prezentare și discuții de grup

- Aduceți grupurile înapoi la sesiunea principală și cereți fiecărui grup să își prezinte pe scurt concluziile (2-3 minute pentru fiecare grup).
- Adunați idei cu privire la modul de a echilibra umorul în mod eficient pentru a spori calitatea orei fără ca studenții să își piardă concentrarea din cauza glumelor excesive.

4. Reflecție individuală

- Cereți studenților să se gândească la o experiență personală în care un profesor a folosit umorul (fie eficient, fie ineficient) și să împărtășească modul în care acesta a influențat experiența lor de învățare.
- Fiecare student poate împărtăși o scurtă idee în chat sau poate face un scurt comentariu verbal.



Materiale necesare:

Instrument de videoconferință (de exemplu, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet):

- Pentru gestionarea clasei, crearea de săli de întâlnire și facilitarea discuțiilor în grup.

Exemple de studii de caz (scrise sau video):

- Pregătiți două exemple scurte de profesori care folosesc umorul în învățarea online. Acestea pot fi descrieri de text scrise de dvs. sau clipuri video care prezintă diferite stiluri de umor. De asemenea, puteți găsi pe YouTube clipuri video adecvate cu lecții online care utilizează umorul în mod diferit.

Funcționalitatea sălii de pauză (în instrumentul de videoconferință):

- Împărțirea studenților în grupuri mai mici pentru analiza studiului de caz.

Instrumente de colaborare online partajate (opțional, dar util):

- Utilizați instrumente precum Google Docs sau Padlet pentru a permite grupurilor să ia notițe sau să își înregistreze răspunsurile în timpul sesiunii de analiză a studiului de caz și de brainstorming.

Funcționalitate chat sau document pentru reflecție:

Pentru ca studenții să își împărtășească reflecțiile cu privire la experiențele personale în care a fost folosit umorul (funcția de chat din instrumentul de conferință sau un document online în care își pot scrie gândurile).

Evaluarea modului

- Participarea activă la toate activitățile.
- Abilitatea de a reflecta critic asupra propriilor competențe.
- Calitatea prezentărilor și a feedback-ului oferit colegilor.
- Îmbunătățirea percepută în ceea ce privește exprimarea emoțiilor, încrederea în sine și utilizarea corectă a umorului în timpul predării online.

Referințe:

- <https://www.mariasoto.com.ar/w/como-mostrar-seguridad-y-confianza-en-el-ambito-profesional-con-ayuda-de-la-psicologia-de-la-imagen/>
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516997>
- <https://www.dyndevice.com/en/news/the-emotional-side-of-learning-the-role-of-emotions-in-online-courses-ELN-1648/>
- [https://www.researchgate.net/publication/315038834 Emotions in Online Learning](https://www.researchgate.net/publication/315038834_Emotions_in_Online_Learning)
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23003773>
- <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8802995/>
- [https://www.researchgate.net/publication/324857350 I Know My Professor Teacher Self-Disclosure in Online Education and a Mediating Role of Social Presence](https://www.researchgate.net/publication/324857350_I_Know_My_Professor_Teacher_Self-Disclosure_in_Online_Education_and_a_Mediating_Role_of_Social_Presence)
- https://www.mdpi.com/I_Îmi_cunosc_profesorul:_Dezvăluirea_de_sine_a_profesorului_în_educația_online_și_rolul_de_mediator_al_prezenței_sociale_|_Cerere_PDF/2227-7102/13/8/821
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215300480>
- <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-021-00158-8>



<https://mindedge.com/online-learning/tips-on-using-humor-in-online-learning/>

<https://elearningindustry.com/does-humor-keep-students-engaged>

<https://www.cypherlearning.com/blog/k-20/boost-students-confidence-in-the-online-classroom>

<https://www.youtube.com/watch?v=H7oKXjiYoes>



Modulul 2. Coeziunea comunitară

Obiectiv general: Crearea unui mediu de învățare online favorabil și colaborativ care să promoveze un sentiment de conectare între cursanți. Prin construirea coeziunii comunității, cursanții pot experimenta un sentiment mai puternic de apartenență și sunt mai înclinați să participe activ, să partajeze resurse și să colaboreze, ceea ce contribuie la rezultate mai bune ale învățării și la reducerea ratelor de abandon.

Obiective:

- Cultivarea unui sentiment de apartenență care ajută cursanții să se simtă conectați, valorizați și implicați în cursul online.
- Să încurajeze schimbul de resurse ca mijloc de îmbunătățire a cunoștințelor colective și de promovare a sprijinului reciproc.
- Reducerea impactului izolării în învățarea online prin implicarea comunității.
- Stabilirea unei culturi a colaborării care îmbogățește experiența de învățare și promovează participarea susținută.

Metode:

- Exerciții interactive de grup care încurajează cursanții să se conecteze și să se implice unii cu alții: Exercițiile interactive de grup joacă un rol crucial în încurajarea cursanților să se conecteze și să se implice unii cu alții. Aceste activități sunt concepute pentru a promova colaborarea, a îmbunătăți abilitățile de comunicare și a crea un sentiment de comunitate în rândul participanților. Exemplele includ activități de spargere a gheții la începutul cursului pentru a ajuta cursanții să se simtă confortabil, sarcini de rezolvare a problemelor în grup pentru a încuraja munca în echipă și scenarii de joc de rol pentru a simula provocări din lumea reală. Astfel de exerciții nu numai că fac învățarea mai dinamică, dar îi ajută și pe participanți să formeze legături semnificative cu colegii lor.
- Spații virtuale, cum ar fi forumurile și camerele de chat, pentru a facilita discuțiile informale și schimbul de resurse: Spațiile virtuale dedicate, cum ar fi forumurile și camerele de chat, oferă cursanților oportunități pentru discuții informale și schimb de resurse în afara sesiunilor formale de curs. Forumurile permit implicarea asincronă, în cadrul căreia cursanții pot contribui la subiecte specifice, pot pune întrebări și pot împărtăși informații în propriul lor ritm. Camerele de chat, pe de altă parte, facilitează interacțiunea în timp real și creează un sentiment de imediatețe, ceea ce le face ideale pentru întrebări rapide, sesiuni de brainstorming sau interacțiuni sociale ocazionale. Aceste spații virtuale ajută la reducerea decalajului dintre învățarea structurată și implicarea informală de la egal la egal, contribuind la o experiență de învățare mai coerentă.
- Feedback și verificări regulate din partea instructorilor pentru a consolida un mediu de învățare favorabil: Feedback-ul consecvent și verificările regulate din partea instructorilor sunt esențiale pentru crearea unui mediu de învățare favorabil și receptiv. Instructorii pot oferi feedback personalizat cu privire la sarcini și activități, ajutându-i pe cursanți să



rămână pe drumul cel bun și să se simtă apreciați . Verificările programate, cum ar fi întâlnirile săptămânale sau revizuirile progreselor, oferă oportunități de a aborda provocările, de a sărbători realizările și de a consolida sentimentul de conexiune. Acest sprijin continuu stimulează încrederea și menține motivația cursanților pe tot parcursul cursului.

- Depozite și platforme partajate pentru ca cursanții să contribuie și să acceseze resursele în mod colectiv.

Durată: Acest modul ar trebui să fie finalizat într-o sesiune de aproximativ 4 ore, împărțită în diverse activități axate pe înțelegerea și practicarea principiilor coeziunii comunitare.

Resurse necesare:

- Software pentru întâlniri online cu posibilități de amenajare a sălii de ședințe.
- Forumuri online sau platforme de discuții pentru implicarea continuă.
- O platformă de partajare a documentelor (de exemplu, un drive comun sau un depozit de cursuri).
- Instrumente de autoevaluare și mecanisme de feedback.

Secțiunea 1: Introducere în coeziunea comunitară

Oferiți participanților o înțelegere profundă și nuanțată a coeziunii comunitare, subliniind rolul său esențial în crearea unor medii de învățare online dinamice și favorabile. Explicați că coeziunea comunității se referă la sentimentul de apartenență, respectul reciproc și spiritul de colaborare care îi unește pe cursanți, promovând o atmosferă de încredere și incluziune. Subliniați modul în care o comunitate de învățare coerentă nu numai că abordează provocările izolării și dezangajării cu care se confruntă în mod obișnuit în mediile virtuale, dar servește, de asemenea, ca un motor puternic al succesului academic și al dezvoltării personale.

Analizați modul în care promovarea coeziunii comunității transformă experiența de învățare online prin crearea unei rețele de sprijin în care cursanții se simt apreciați și motivați să participe activ. Discutați despre beneficiile sale tangibile, cum ar fi creșterea motivației - în cazul în care cursanții sunt inspirați de colegii lor și încurajați să contribuie pe deplin - și creșterea implicării, caracterizată prin niveluri mai ridicate de colaborare, interacțiune și partajare a resurselor.

În plus, subliniați impactul coeziunii comunității asupra ratei de finalizare a cursului. Cursanții care se simt conectați la colegii și instructorii lor sunt mai predispuși să persevereze în fața provocărilor, deoarece se percep ca membri integrați ai unei călătorii colective. Acest sentiment de responsabilitate și de scop comun reduce semnificativ ratele de abandon școlar și favorizează angajamentul de a atinge obiectivele comune de învățare.

Ilustrați aceste puncte cu exemple din lumea reală, rezultate ale cercetării sau reflecții ale participanților pentru a sublinia puterea transformatoare a coeziunii comunității în mediile de învățare online. Încheiați prin poziționarea strategiilor de consolidare a comunității ca instrumente esențiale pentru crearea nu doar a succesului educațional, ci și a unor legături semnificative și durabile între cursanți.



Durata: 1 oră și 30 de minute

Obiective

Să ofere participanților o înțelegere cuprinzătoare a coeziunii comunității și a importanței sale critice în mediile de învățare online. Să evidențieze modul în care promovarea coeziunii poate transforma experiența de învățare prin creșterea motivației, a implicării și a ratei de finalizare a cursului.

Defalcarea activității

1. Activitate de spargere a gheții: "Două adevăruri și o minciună"

Obiectiv:

Această activitate este concepută pentru a-i ajuta pe participanți să se simtă în largul lor, să stabilească legături inițiale și să creeze o atmosferă incluzivă și atractivă. Ea încurajează curiozitatea, favorizează dialogul și stabilește un ton pozitiv pentru colaborare.

Durata: 30 minute

Instrucțiuni:

1. Introducere:

- Explicați pe scurt regulile jocului grupului și dați un exemplu:

Exemplu:

- *"Am urcat odată pe Kilimanjaro."*
- *"Știu să cânt la trei instrumente muzicale."*
- *"Nu am mâncat niciodată pizza."*
- *(Minciuna este "Nu am mâncat niciodată pizza.")*

- Subliniați că afirmațiile trebuie să fie interesante, dar nu prea evidente, pentru a menține elementul surpriză.

2. Preparare (10 minute):

- Acordați-le participanților câteva momente pentru a se gândi la cele trei afirmații ale lor. Încurajați creativitatea și o combinație de anecdote personale și profesionale.

3. Împărtășire (10 minute):

- Fiecare participant împărtășește pe rând afirmațiile sale.
- După fiecare set de afirmații, grupul ghicește care este minciuna.
- Participantul dezvăluie apoi minciuna și detaliază afirmațiile adevărate, oferind scurte informații sau anecdote.

4. Angajamentul facilitatorului:

- Facilitatorul poate participa pentru a modela activitatea și a asigura un ton primitor.
- Folosiți întrebări de sondare pentru a încuraja participanții să dezvolte adevărurile lor, cum ar fi: *"Ce te-a inspirat să faci asta?"* sau *"Cum te-ai simțit în timpul acelei experiențe?"*

5. Discuții și conexiuni (10 minute):



- După ce toți participanții și-au împărtășit opiniile, acordați câteva momente pentru a discuta punctele comune sau trăsăturile surprinzătoare care au apărut.
- Evidențiați interesele comune, hobby-urile sau experiențele unice din cadrul grupului.

Rezultat:

- Participanții descoperă interese comune și trăsături unice, creând oportunități pentru crearea de legături și conversații mai profunde.
- Activitatea ajută la înlăturarea barierelor, la reducerea anxietății și la stabilirea unei baze pentru încredere și colaborare.
- Împărtășind anecdote personale, participanții încep să se vadă unii pe alții ca indivizi cu medii bogate și diverse, promovând incluziunea și respectul reciproc.

Sfaturi pentru facilitator:

- Încurajați participanții să își mențină declarațiile ușoare și atractive, evitând subiectele prea personale sau controversate.
- Fiți pregătit să interveniți și să ghidați ușor discuția dacă cineva ezită sau pare incomod.
- Folosiți umorul și entuziasmul pentru a menține atmosfera vie și distractivă.

2. Stabilirea obiectivelor de grup

Obiectiv:

Promovarea unui sens comun al scopului și al motivației colective în cadrul grupului de învățare prin definirea în colaborare a obiectivelor. Această activitate subliniază munca în echipă, responsabilitatea și sprijinul reciproc, punând bazele unui mediu de învățare coerent și productiv.

Durata: 30 minute 30 de minute

Instrucțiuni:

1. Introducere (10 minute)

- Începeți prin a explica scopul activității: *"Stabilirea obiectivelor de grup creează un sentiment de proprietate și responsabilitate comună, ajutându-ne să rămânem motivați și aliniați pe parcursul cursului."*
- Dați exemple de obiective eficiente, cum ar fi:
 - *"Finalizați toate modulele cursului cu participarea activă a fiecărui membru."*
 - *"Partajați o resursă sau un sfat de învățare pe săptămână în forumul grupului."*
 - *"Colaborați la un proiect final și obțineți rezultate de înaltă calitate."*
- Subliniați importanța ca obiectivele să fie specifice, măsurabile, realizabile, studentante și limitate în timp (SMART).

2. Diviziunea pe grupuri (5 minute)

- Împărțiți participanții în grupuri mici de 3-5 persoane, asigurând, pe cât posibil, diversitatea de experiență și perspective.
- Furnizați instrucțiuni clare cu privire la modul în care grupurile ar trebui să lucreze împreună în timpul activității.

3. Stabilirea obiectivelor (10 minute)



- Cereți fiecărui grup să discute și să convină asupra unuia sau a două obiective comune pe care doresc să le atingă în timpul cursului. Încurajați-i să ia în considerare:
 - Ce rezultate speră să obțină.
 - Modul în care obiectivul lor va fi benefic atât pentru indivizi, cât și pentru grup ca întreg.
 - Ce măsuri vor lua pentru a asigura progresul.
- Încurajați grupurile să discute despre măsurile de responsabilizare, cum ar fi verificările regulate sau atribuirea de roluri (de exemplu, un cronometror, un observator sau un motivator).
- Furnizați o foaie de lucru sau un model pentru a ghida discuția, cu secțiuni pentru obiectiv, pași cheie și plan de responsabilitate.

4. Prezențați și discutați (35 de minute)

- Fiecare grup își prezintă obiectivele în fața clasei.
- Facilitatorii și colegii pot pune întrebări sau sugera modalități de perfecționare a obiectivelor.
- Evidențiați temele comune sau ideile unice care apar, consolidând efortul colectiv al grupului.

Rezultat:

- Participanții dezvoltă un sentiment comun de responsabilitate, creând un angajament mai puternic față de obiectivele cursului.
- Activitatea stimulează colaborarea, sprijinul reciproc și responsabilitatea, consolidând coeziunea grupului.
- Obiectivele clar definite oferă direcție și motivație, ajutând participanții să își concentreze eforturile și să își măsoare progresul de-a lungul cursului.

Sfaturi pentru facilitator:

- Încurajați grupurile să se gândească la obiective practice și aspiraționale.
- Oferiți sprijin grupurilor care au dificultăți în a ajunge la un consens, sugerând sugestii sau exemple.
- Folosiți întăriri pozitive pentru a valida contribuțiile fiecărui grup și pentru a încuraja participarea activă.

Secțiunea 2: Construirea unui sentiment de apartenență

Crearea unui sentiment de apartenență este fundamentală pentru promovarea unui mediu de învățare online favorabil și colaborativ. Atunci când cursanții se simt conectați la colegii lor și la comunitatea de învățare mai largă, aceștia sunt mai implicați, mai motivați și mai susceptibili de a reuși. Această secțiune prezintă **teoria identității sociale** (Tajfel & Turner, 1979), care explică modul în care indivizii obțin stima de sine și un sentiment de identitate din grupurile din care fac parte. Prin înțelegerea și valorificarea acestui concept, putem crea un mediu în care cursanții se simt apreciați, respectați și parte a unei călătorii colective.

Printr-o combinație de discuții ghidate, activități interactive și feedback regulat, cursanții își vor explora propriile identități și modul în care acestea se aliniază cu obiectivele și dinamica grupului.



Ei se vor conecta cu colegii lor, vor crea încredere și vor co-crea o cultură a respectului reciproc și a colaborării. Această bază de apartenență nu numai că sporește încrederea individuală, dar întărește, de asemenea, comunitatea în ansamblu, deschizând calea pentru succesul comun pe parcursul experienței de învățare.

Durata: 1 oră 1 oră

Rezultate:

Introducerea **teoriei identității sociale** (Tajfel & Turner, 1979) pentru a-i ajuta pe cursanți să înțeleagă cum stima de sine și identitatea pot fi derivate din apartenența la un grup. Prin sesiuni și activități interactive, cursanții se vor conecta, vor împărtăși și vor începe să construiască o comunitate de învățare solidară.

Instrucțiuni:

- **Prezentarea spațiilor comunitare:** (20 de minute)
 - Furnizați o **demonstrație** detaliată a forumurilor online, inclusiv caracteristici precum crearea de subiecte, răspunsurile și etichetarea altor cursanți.
 - Sugerați întrebări specifice de spargere a gheții, cum ar fi:
 - Ce v-a motivat să urmați acest curs?
 - Care este abilitatea sau perspectiva unică pe care o aduceți grupului?
 - Care este un fapt amuzant despre tine?
 - Încurajați cursanții să răspundă la cel puțin alte două prezentări pentru a începe să creeze legături.
- **Verificări regulate și feedback:** (20 de minute)
 - Stabiliți un **calendar structurat** pentru verificări regulate, de exemplu, săptămânal sau bisăptămânal.
 - Instructorii pot utiliza sondaje scurte sau sondaje pentru a colecta feedback cu privire la modul în care cursanții se simt cu privire la progresul lor și la implicarea în comunitate.
 - Pentru grupurile mai mari, **folosiți săli separate** în timpul verificărilor pentru a permite o interacțiune mai personală în subgrupuri mai mici.
- **Încurajarea lucrului în grup:** (20 de minute)
 - Atribuiți **proiecte de grup** cu obiective, roluri și rezultate clare pentru a asigura responsabilitatea și cooperarea.
 - Exemplele includ hărți mentale colaborative, prezentări comune sau teste în echipă.
 - Utilizați instrumente precum **Miro, Jam board sau Padlet** pentru brainstorming și colaborare virtuală.

Materiale necesare

Pentru introducerea spațiilor comunitare:

- Forum online sau LMS (de exemplu, Moodle, Canvas, Slack).
- Tutoriale video sau instrumente de partajare a ecranului pentru demonstrații.
- Întrebări pre-scrise pentru spargerea gheții.
- Instrumente de urmărire a participării (de exemplu, foi de calcul sau analitice LMS).

Pentru verificări regulate și feedback:

- Instrumente de sondaj online (de exemplu, Google Forms, Typeform).
- funcții de sondaj în platformele de videoconferință (de exemplu, sondaje Zoom).
- Software pentru întâlniri virtuale în sala de ședințe (de exemplu, Zoom, Microsoft Teams).
- Pregătirea promptelor de discuție pentru grupurile mici.

Pentru lucrul în grup:

- Instrumente de colaborare online (de exemplu, Miro, Jamboard, Padlet).
- Platforme de documente partajate (de exemplu, Google Docs, OneDrive).
- Modele de proiecte cu descrieri clare ale rolurilor.
- Orientări privind sarcinile și formatele de predare.

Exemple de activități:

Activitatea 1: Cartografierea identității sociale

- Puneți la dispoziție o **foaie de lucru în** care cursanții își pot descrie identitatea (de exemplu, roluri, afilieri, valori) și pot reflecta asupra modului în care acestea sunt legate de comunitatea de învățare.
- În sălile de întâlnire, cursanții își împărtășesc hărțile și descoperă conexiuni comune sau contribuții unice pe care le pot aduce grupului.



Activitatea 2: Viziunea comunității

- Ghidați cursanții în co-crearea unui "**Acord comunitar**" prin brainstorming de principii care promovează incluziunea, respectul și colaborarea.
- Utilizați un document colaborativ în care cursanții își pot adăuga ideile în timp real.



Secțiunea 3: Schimbul de resurse și colaborarea

Teoriile învățării colaborative, precum cele propuse de **Palincsar (1998)**, subliniază puterea resurselor comune în construirea cunoașterii colective. Aceste teorii subliniază faptul că învățarea este cea mai eficientă atunci când are loc într-un mediu de cooperare în care participanții contribuie activ și beneficiază de materiale, cunoștințe și experiențe comune. Prin crearea unei culturi a responsabilității reciproce și a cooperării, cursanții nu numai că își aprofundează cunoștințele, dar își îmbunătățesc și abilitățile de lucru în echipă, comunicare și gândire critică.

Această secțiune îi introduce pe cursanți în principiile învățării colaborative și îi implică în activități practice care promovează schimbul de resurse. Prin crearea unui depozit comun și a unor sarcini interactive, participanții vor experimenta beneficiile tangibile ale punerii în comun a cunoștințelor și ale sprijinirii dezvoltării reciproce.

Durata: 1 oră 1 oră

Rezultate

Această secțiune valorifică **teoriile învățării colaborative** (Palincsar, 1998) pentru a sublinia importanța responsabilității comune în crearea de cunoștințe. Prin implicarea cursanților în activități axate pe partajarea resurselor, se creează o cultură a cooperării, a sprijinului și a responsabilității reciproce.

Instrucțiuni

1. Crearea unui depozit de resurse: (10 minute)

- Creați o **platformă online** centralizată (de exemplu, Google Drive, OneDrive sau un sistem de gestionare a învățării) care să servească drept centru pentru materialele comune.



- Organizați depozitul în categorii clare, cum ar fi **articole, instrumente, resurse video, șabloane** sau **note de curs**, pentru a facilita accesul.
- Încurajați cursanții să încarce **materiale de studiu, linkuri, studii de caz** sau **exemple practice** pe care le consideră utile.
- Includeți orientări pentru atribuirea corectă, asigurându-vă că autorii menționează sursele originale și mențin integritatea academică.

2. Recunoaștere și încurajare: (10 minute)

- Creați un sistem de **recunoaștere și celebrare a contribuțiilor** în timpul discuțiilor din clasă sau al verificărilor săptămânale. Exemplele includ:
 - Un **"Top Contributor" al săptămânii**.
 - Menționarea contribuțiilor notabile în timpul sesiunilor live.
 - Includerea resurselor trimise de cursanți în materialele de curs cu menționarea contribuitorului.
- Întăriți valoarea cunoștințelor comune prin corelarea contribuțiilor cu rezultatele cursului, de exemplu, modul în care un instrument sau o resursă comună a îmbunătățit performanța grupului sau a aprofundat înțelegerea unui subiect.

3. Sarcini de colaborare: (40 de minute)

- **Proiectați sarcini** care necesită în mod explicit colaborarea și partajarea resurselor, cum ar fi:
 - **Proiecte de cercetare în grup:** Echipele reunesc și partajează resurse pentru a aborda o problemă sau un subiect complex.
 - **Forumuri de schimb de cunoștințe:** Învățătorii postează resurse selectate sau informații despre un subiect, urmate de discuții între colegi.
 - **Crearea colaborativă de conținut:** Grupurile dezvoltă prezentări, infografice sau rapoarte pe baza cunoștințelor puse în comun.
- Utilizați roluri structurate (de exemplu, **cercetător, editor, prezentator**) pentru a vă asigura că toți membrii echipei contribuie în mod echitabil la sarcină.
- Oferiți feedback, subliniind valoarea procesului de colaborare la fel de mult ca și a produsului final.

Materiale de instruire/fișe de lucru:

Pentru depozitul de resurse:

- Platformă centralizată (de exemplu, Google Drive, OneDrive, LMS).
- Dosare organizate (de exemplu, Articole, Instrumente, Note).
- Orientări privind contribuția (reguli de atribuire, denumirea fișierelor).
- Permisuni de acces și urmărirea activității.

Pentru recunoaștere:

- Șabloane pentru insigne sau certificate (de exemplu, Top Contributor).
- Sliduri pentru recunoașteri în direct.
- Formulare de feedback pentru recunoașterea colegilor și a instructorilor.
- **Pentru sarcini colaborative:**

- Orientări privind sarcinile cu descrieri ale rolurilor.
- Șabloane pentru prezentări, jurnale de cercetare și infografice.
- Instrumente de colaborare (Miro, Padlet, Google Docs).
- Rubrici pentru evaluare.
- **Opțional:**
 - Tutoriale video privind utilizarea platformei.
 - Urmărirea progresului (Trello, foaie de calcul comună).

Sfaturi pentru facilitatori

- **Promovarea incluziunii:** Asigurați-vă că toți cursanții se simt bineveniți și apreciați în timpul discuțiilor și activităților.
- **Încurajați participarea:** Implicați activ cursanții mai tăcuți, invitându-i să își împărtășească opiniile în cadrul sesiunilor sau forumurilor.
- **Furnizați instrucțiuni clare:** Asigurați-vă că cursanții înțeleg cum să contribuie la depozitul comun și să colaboreze eficient.
- **Monitorizați progresul:** Verificați periodic depozitul și forumurile pentru a asigura implicarea activă și contribuțiile adecvate.
- **Sărbătoriți contribuțiile:** Utilizați strategii de recunoaștere, cum ar fi evidențierea "Top Contributor" pentru a motiva cursanții.
- **Oferiți feedback:** Concentrați-vă atât pe procesul de colaborare, cât și pe calitatea rezultatelor pentru a consolida valoarea muncii în echipă.

Exemple de activități

Activitatea 1: Vânătoare de cunoștințe

- Împărțiți cursanții în grupuri mici și repartizați-le subiecte de cercetare colectivă.
- Grupurile își prezintă rezultatele și încarcă resurse în depozitul comun, îmbogățind astfel materialele de curs.



Activitatea 2: Învățarea reciprocă

- Împerecheați cursanții și rugați-i să predea pe rând un concept sau să explice o resursă la care au contribuit.
- Facilitați o **bucă de feedback** în care colegii pot oferi comentarii constructive și reflecții cu privire la ceea ce au învățat.



Evaluarea modului:

1. Vă simțiți conectat la colegii dvs. în acest curs?

- Da
- Nu

2. Activitățile au promovat în mod eficient un sentiment de comunitate?

- Foarte eficient
- Oarecum eficient
- Neeficace

3. Vă simțiți confortabil să partajați resursele în cadrul grupului?

- Foarte confortabil
- Oarecum confortabil
- Nu este confortabil

4. Vă simțiți sprijinit de comunitate în acest curs online?

- Da
- Nu

5. Credeți că aveți un rol bine definit în cadrul comunității de învățare online?

- Da
- Nu

Mentținerea siguranței cursanților:



- Asigurați-vă că toți cursanții pot avea acces și pot participa la activități, indiferent de nevoile de accesibilitate.
- Verificați dacă spațiile virtuale sunt ușor de navigat și accesibile pentru toată lumea.
- Asigurați resurse suficiente pentru a veni în întâmpinarea tuturor cursanților în mod egal.

Referințe:

Bielaczyc, K., & Collins, A. (1999). Comunitățile de învățare în sălile de clasă: o reconceptualizare a practicii educaționale. În C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: a new paradigm of instructional theory*, Vol. II. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Palincsar, A. S., & Herrenkohl, L. R. (2002). Designing Collaborative Learning Contexts. *Theory Into Practice*, 41(1), 26-32. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4101_5

Rovai, A. (2002). Construirea sentimentului de comunitate la distanță. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, [S.l.], v. 3, n. 1, apr. 2002.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). O teorie integrativă a conflictului inter-grup. În W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of inter-group relations* (pp. 33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.



Modulul 3. Implicarea formatorului

Implicarea formatorului, sau prezența instructorului, este un factor esențial în succesul cursurilor online. Această dimensiune evidențiază rolul activ al instructorului în îndrumarea, sprijinirea și furnizarea de feedback cursanților, ceea ce este esențial pentru menținerea implicării și asigurarea unor rezultate pozitive ale învățării. Oferind exemple de studente și feedback imediat și menținând o prezență vizibilă a profesorului, profesorii pot îmbunătăți semnificativ experiența și rezultatele învățării. În acest modul, aceste aspecte-cheie ale implicării formatorului vor fi tratate separat:

- ***Furnizarea de exemple***

Exemplele ajută la contextualizarea conceptelor teoretice, făcându-le mai accesibile și mai ușor de înțeles. Prin corelarea conținutului teoretic cu scenarii practice, din lumea reală, profesorii îi pot ajuta pe cursanți să reducă distanța dintre conceptele abstracte și aplicațiile lor. Această abordare nu numai că ajută la transferul de cunoștințe, dar promovează și o învățare mai profundă.

- ***Oferirea de imediat***

Feedback-ul imediat este unul dintre cele mai puternice instrumente pentru îmbunătățirea învățării și a performanței. Acesta servește ca un mecanism prin care cursanții pot înțelege nivelul lor actual de performanță în raport cu obiectivele lor, permițându-le să facă ajustările necesare pentru a se îmbunătăți [Hattie și Timperley (2007)]. Caracterul oportun al feedback-ului asigură faptul că cursanții pot corecta rapid neînțelegerile și consolida cunoștințele corecte, ceea ce este esențial pentru menținerea progresului într-un mediu de învățare online.

- ***Prezența și implicarea profesorului***

Prezența profesorului, sau participarea vizibilă și activă a instructorului, profesorului sau formatorului în mediul de învățare online, este esențială pentru crearea unui sentiment de structură și sprijin. Prezența profesorului implică nu numai furnizarea de conținut și de feedback, ci și implicarea activă alături de cursanți prin discuții, activități și sprijin personalizat.

Pe de altă parte, atunci când profesorii sunt implicați activ în curs, cursanții se simt mai susținuți și sunt mai predispuși să participe la discuții, să pună întrebări și să solicite ajutor atunci când este necesar. Această implicare este esențială pentru menținerea motivației și asigurarea unor rezultate de învățare de succes într-un mediu online.



Prin urmare, implicarea formatorului este esențială pentru a ghida cursanții prin conținutul cursului și pentru a se asigura că aceștia rămân implicați și pe drumul cel bun.

Obiectiv general: Consolidarea rolului activ al instructorului în îndrumarea, sprijinirea și oferirea de feedback cursanților pentru a le îmbunătăți experiențele și rezultatele învățării.

Obiective:

1. **Să înțeleagă rstudentanța utilizării exemplelor în învățarea online** pentru a reduce decalajul dintre conceptele abstracte și aplicațiile lor.
2. **Identificarea posibilelor exemple asociate diferitelor discipline** pentru a prezenta exemple ca strategii care facilitează învățarea bazată pe exemple în diferite discipline. prezența activă și implicarea profesorului în timpul cursurilor online sincrone.
3. **Să sublinieze necesitatea de a oferi feedback adecvat** pentru a îmbunătăți motivația, învățarea și performanța studenților.
4. **Să învețe caracteristicile unui feedback eficient.**
5. **Să ofere activități pentru îmbunătățirea feedback-ului eficient**
6. **Să înțeleagă rstudentanța prezenței active a profesorului:** Conștientizarea rolului fundamental al implicării și angajamentului profesorului în promovarea unui mediu virtual interactiv, motivant și eficient.
7. **Identificarea instrumentelor și practicilor eficiente:** Prezentarea instrumentelor digitale și a strategiilor pedagogice care facilitează prezența activă și implicarea profesorilor în timpul cursurilor online sincrone.
8. **Să dezvolte abilități de comunicare și conectare cu cursanții:** Promovarea tehnicilor care permit o interacțiune semnificativă, promovând participarea activă și sentimentul de comunitate în clasa virtuală.

Metode: În acest modul, se va face o scurtă prezentare teoretică în care vor fi explicate cele mai importante aspecte de-a lungul a trei secțiuni (furnizarea de exemple, oferirea de feedback imediat și prezența și implicarea profesorului) pentru a menține angajamentul și a asigura rezultate pozitive ale învățării. În plus, vor fi planificate activități pentru a promova calitățile unui profesor online implicat activ

Durată: Acest modul ar trebui să fie finalizat într-o sesiune de aproximativ 4 ore, împărțită în diverse activități axate pe înțelegerea și promovarea implicării online a formatorului

Secțiunea I: Furnizarea de exemple (1h 15')

1. Introducere

Încorporarea exemplelor abordează în mod eficient limitările memoriei de lucru și facilitează formarea schemelor, făcând cunoștințele abstracte mai tangibile și mai ușor de internalizat.

Învățarea bazată pe exemple (EBL) este o abordare pedagogică în care învățarea are loc prin expunerea la și analiza unor exemple sau cazuri specifice. Ea se bazează pe teoriile învățării



cognitive și constructiviste, subliniind importanța aplicațiilor din lumea reală pentru conceptele abstracte (Renkl, 2014).

Concret, furnizarea de exemple rstudentante de către profesori își are rădăcinile în teoria sarcinii cognitive (Sweller, 1988), care sugerează că studenții pot procesa și reține informațiile mai eficient atunci când sarcina cognitivă este redusă la minimum. Exemplele ajută la contextualizarea conceptelor teoretice, făcându-le mai accesibile și mai ușor de înțeles.

2. Cadrul teoretic

Cercetările efectuate de Clark și Mayer (2011) indică faptul că utilizarea exemplelor în materialele didactice poate îmbunătăți înțelegerea și retenția. Prin corelarea conținutului teoretic cu scenarii practice, din lumea reală, profesorii îi pot ajuta pe cursanți să facă legătura între conceptele abstracte și aplicațiile lor. Această abordare nu numai că ajută la transferul de cunoștințe, dar promovează și o învățare mai profundă.

Potrivit lui Sweller, J. (2010), exemplele sprijină învățarea prin contextualizare (exemplele leagă conceptele teoretice de situații familiare, din lumea reală, permițând cursanților să vadă aplicații practice), simplificare (ele descompun ideile complexe în componente mai mici, mai ușor de digerat, ajutând la retenție (asocierea conceptelor cu exemple concrete îmbunătățește memoria prin legarea informațiilor abstracte de modele recunoscutibile) și prin încurajarea cursanților să aplice principiile în contexte diferite.

3. Obiectivele secțiunii

1. **Să înțeleagă rstudentanța utilizării exemplorilor în învățarea online** pentru a reduce decalajul dintre conceptele abstracte și aplicațiile lor
2. **Pentru a identifica posibile exemple asociate diferitelor discipline** pentru a prezenta exemple ca strategii care facilitează învățarea bazată pe exemple în diferite discipline. prezența activă și implicarea profesorului în timpul cursurilor online sincrone.

4. Activități

În continuare, vor fi descrise două activități care servesc drept instrument pentru ca profesorii să dezvolte și să implementeze învățarea bazată pe exemple în practicile lor.

Activitatea 1: Exemple de învățare bazată pe exemple pentru diferite materii

Obiectiv: Oferirea de exemple cu privire la modul în care pot fi elaborate exemple pentru diferite discipline și cum să le introducem în predarea on-line.

Instrucțiuni de punere în aplicare

- **Denumirea activității:** "Introduceți un exemplu în clasa dvs. de e-learning".
- **Durata:** 20-30 de minute.
- **Platformă:** Videoconferință (Zoom, Microsoft Teams sau similar), cu posibilitatea de a folosi săli de întâlnire pentru grupuri mici.

Etape de predare

Etape 1: Stabilirea conceptului abstract de definit (5 minute)

Selectați din materia pe care o predăți conceptul abstract pe care doriți să îl dezvoltați pentru studenți care, pe cât posibil, are legătură cu situații din viața reală și care îi poate ajuta să înțeleagă mai bine



Pasul 2: Utilizați un exemplu pentru a-l explica (15-20 de minute)

Creați un exemplu practic aliniat la conceptul care urmează să fie învățat. Unele exemple care pot fi utilizate sunt următoarele, în funcție de subiect:

Fizică

- Concept abstract: Legile de mișcare ale lui Newton.
Exemplu practic: Demonstrarea celei de-a treia legi a lui Newton ("Pentru orice acțiune, există o reacție egală și opusă") arătând cum se lansează o rachetă prin expulzarea combustibilului în jos.
- Concept abstract: Stările materiei.
Exemplu: Partajarea unui videoclip cu apă care fierbe și îngheață, încurajând studenții să analizeze schimbările de stare prin experimente virtuale de laborator.

Economie

- Concept abstract: Inflație.
Exemplu: Discutarea creșterii prețurilor pentru produse comune (de exemplu, cafea, benzină) în timpul unei discuții virtuale, completată de un grafic sau o diagramă partajată prin partajarea ecranului.
- Concept abstract: Costul de oportunitate.
Exemplu practic: Explicarea deciziei de a merge la facultate față de a lucra cu normă întreagă, subliniind ce se câștigă (educație și potențial de câștig pe termen lung) și ce se pierde (venit imediat).

Biologie

- Concept abstract: Funcția enzimatică.
Exemplu practic: Compararea enzimelor cu un mecanism de tip "cheie și lacăt", în care o cheie specifică (substrat) se potrivește într-un lacăt (enzimă) pentru a debloca o reacție.

Geografie

- Concept abstract: Zone climatice.
Exemplu practic: Corelarea zonei climatice tropicale cu exemple din lumea reală, cum ar fi pădurea tropicală amazoniană și biodiversitatea sa ridicată.

Matematică

- Concept abstract: Probabilitate.
Exemplu practic: Explicarea probabilității de a arunca o monedă sau prezicerea tiparelor meteorologice pe baza datelor din trecut.
- Concept abstract: Ecuații liniare.
Exemplu: Utilizarea unei simulări online pentru a calcula costul unui abonament lunar la o sală de sport, unde ecuația $y = mx + by = mx + by = mx + b$ reprezintă taxa lunară plus un cost unic de înregistrare.

Psihologie

- Concept abstract: Condiționarea clasică a lui Pavlov.



Exemplu practic: Legarea conceptului de scenarii din lumea reală, cum ar fi modul în care un câine învață să asocieze sunetul unui clopoțel cu hrănirea.

Istoric

- Concept abstract: Impactul revoluției industriale asupra societății.
Exemplu practic: Discutarea modului în care producția de masă din timpul Revoluției Industriale a condus la apariția orașelor fabrică și la schimbări în practicile de muncă.
- Concept abstract: Conceptul de revoluții.
Exemplu: Găzduirea unei activități virtuale de joc de rol în care studenții își asumă rolurile unor figuri cheie dintr-o revoluție și discută obiectivele acestora prin intermediul unor săli de discuții.

Informatică

- Concept abstract: Structuri de date.
Exemplu practic: Utilizarea analogiei unui dulap de arhivare pentru a explica sistemele de fișiere ierarhice sau structurile de date arborescente.
- Concept abstract: Depanarea codului.
Exemplu: Oferirea studenților a unui mediu de codare partajat, cum ar fi Replit sau Google Colab, în care aceștia rezolvă în mod colaborativ o eroare într-un program simplu.

Învățarea limbilor străine

- Concept abstract: Vocabularul în context.
Exemplu: Utilizarea articolelor de știri online sau a videoclipurilor pentru a evidenția utilizarea cuvintelor noi din vocabular, urmată de teste interactive.

Artă

- Concept abstract: Teoria culorilor.
Exemplu: Utilizarea unui instrument de desen digital (de exemplu, Canva sau Photoshop) pentru a demonstra cum culorile complementare creează un echilibru vizual, încurajând studenții să își creeze propriile desene.

Studii de afaceri

- Concept abstract: Strategii de marketing.
Exemplu: Îndemnarea studenților să analizeze și să prezinte strategiile de publicitate online ale unui brand popular, utilizând instrumente multimedia precum Prezi sau Canva.

Sănătate și educație fizică

- Concept abstract: Beneficiile exercițiilor fizice regulate.
Exemplu: Împărtășirea de clipuri video cu rutine de antrenament la domiciliu și solicitarea studenților de a-și urmări progresul pe parcursul unei săptămâni folosind o aplicație sau o foaie de calcul.

Știința mediului



- Concept abstract: Amprenta de carbon.
Exemplu: Utilizarea unui calculator online pentru a-și estima propria amprentă de carbon și realizarea de brainstorming privind pașii de acțiune pentru reducerea acesteia în timpul unei sesiuni de colaborare.

Rezultate așteptate: Studenții obțin o mai bună înțelegere a conceptelor abstracte și pot interioriza învățarea revenind la acel exemplu de referință atunci când se confruntă din nou cu conceptul respectiv.

Activitatea 2: Activitate de grup: Proiectarea de exemple eficiente pentru E-Learning

Obiectiv: Participanții vor crea în colaborare exemple care sporesc implicarea și înțelegerea cursanților într-un context de e-learning. De asemenea, vor evalua eficacitatea exemplelor pe baza încărcăturii cognitive, rstudentanței și alinierii la rezultatele învățării.

Instrucțiuni de punere în aplicare

- **Denumirea activității:** "Proiectarea de exemple eficiente pentru e-learning".
- **Durata:** 60 de minute.
- **Platformă:** Videoconferință (Zoom, Microsoft Teams sau similar), cu posibilitatea de a folosi săli de întâlnire pentru grupuri mici.
- **Instrumente digitale opționale:**
 - **Padlet sau Jamboard:** Pentru brainstorming în timp real și schimb de exemple.
 - **Mentimeter sau Poll Everywhere:** Pentru feedback rapid cu privire la exemplele reprojectate.
 - **H5P sau Canva:** Pentru a crea exemple interactive sau atractive din punct de vedere vizual.
 - Exemple pregătite în funcție de subiect:

Pași de predare

Pasul 1: Pregătire (10 minute)

1. **Împărțiți în grupuri:**
 - Organizați participanții în grupuri mici (4-6 membri).
 - Atribuiți fiecărui grup un domeniu specific (de exemplu, matematică, științe, învățarea limbilor străine sau formare profesională).
2. **Introducere în exemplele eficiente:**
 - Discutați pe scurt rolul exemplelor în învățare, făcând referire la principiile **teoriei sarcinii cognitive** (reducerea sarcinii prin împărțirea conceptelor în exemple digerabile) și **constructiviste**

Etapa 2: Brainstorming (20 de minute)

1. **Analizați exemplele negative:**
 - Fiecare grup primește un exemplu prost conceput referitor la subiectul lor (de exemplu, prea complex, irstudentant sau prea abstract).
 - Sarcină: Identificați ceea ce face ca exemplul să fie inefficient.
2. **Proiectați noi exemple:**
 - Grupurile reprojectează exemplele pentru:



- Simplificarea conceptelor complexe (alinierea la principiile sarcinii cognitive).
- Conectarea la contexte din viața reală sau la experiențele cursanților.
- Alinierea cu obiectivele specifice de învățare.

Pasul 3: Împărtășire și discuții (15 minute)

1. Prezentare:

- Fiecare grup își prezintă exemplul re-proiectat și își explică alegerile.
- Încurajați utilizarea instrumentelor vizuale sau multimedia (de exemplu, infografice, Sliduri).

2. Feedback:

- Alte grupuri oferă feedback constructiv privind claritatea, implicarea și rstudentanța.
- Utilizați o rubrică pentru evaluare (de exemplu, alinierea la obiective, simplitatea cognitivă, interactivitatea).

Etapa 4: Reflecție și aplicare (15 minute)

1. Discuție în grup:

- Discutați modul în care aceste exemple pot fi puse în aplicare în platformele de e-learning din lumea reală (de exemplu, utilizând sisteme de gestionare a învățării sau simulări interactive).
- Evidențiați instrumente precum sondajele, testele sau videoclipurile pentru integrarea eficientă a exemplelor

2. Principalele concluzii:

- Rezumați cele mai bune practici pentru utilizarea exemplelor, cum ar fi păstrarea acestora specifice contextului și încurajarea interacțiunii cursantului.

Rezultate preconizate: Această activitate pune accentul pe colaborare, gândire critică și aplicare practică, reflectând provocările din lumea reală ale proiectării instrucționale în contexte de e-learning. Rezultatul acestei activități este obținerea de exemple clare și bogate autoexplicate care pot simplifica concepte complexe și se pot conecta la experiențele reale ale studenților.

Secțiunea II: DAREA DE FEEDBACK IMEDIAT (1h 15')

1. Introducere

2. Cadrul teoretic

Feedback-ul imediat este unul dintre cele mai puternice instrumente pentru îmbunătățirea învățării și a performanței. Potrivit lui Hattie și Timperley (2007), feedback-ul servește drept mecanism prin care cursanții înțeleg nivelul lor actual de performanță în raport cu obiectivele lor, permițându-le să facă ajustările necesare pentru a se îmbunătăți.

Studiile au arătat că feedback-ul imediat în cadrul cursurilor online conduce la niveluri mai ridicate de satisfacție a cursanților, la îmbunătățirea performanței academice și la creșterea motivației (Gikandi, Morrow și Davis, 2011). Caracterul oportun al feedback-ului asigură faptul că cursanții pot corecta rapid neînțelegerile și consolida cunoștințele corecte, ceea ce este esențial pentru menținerea progresului într-un mediu de învățare online.



a. Caracteristici de feedback

Acest **feedback** are următoarele **caracteristici**:

- a) trebuie să pornească de la obiectivele stabilite în cadrul activității
- b) trebuie să indice nivelul de realizare a obiectivelor menționate
- c) trebuie să se dovedească a fi un ajutor care permite îmbunătățirea și oferă un stimul pentru a continua atingerea obiectivelor.

Prin feedback, se stabilește un dialog (înțeles în ambele sensuri) între cel care desfășoară activitatea (studentul) și cel care oferă feedback (profesorul sau un alt coleg). Acest dialog constă în mai multe faze:

1. Oferiți și primiți feedback
2. Înțelegeți comentariile primite și planificați acțiuni de îmbunătățire.
3. Punerea în aplicare a acțiunilor concepute.

Conform modelului Hattie și Timperley (2007), acest lucru este rezumat în trei întrebări:

- *Care este obiectivul?*
- *Care sunt progresele înregistrate?*
- *Care este pasul următor?*

Grupul de cercetare Feed2Learn evidențiază aspectele care trebuie luate în considerare în legătură cu feedback-ul și educația online:

- Feedback-ul care facilitează învățarea ar trebui să fie alcătuit **dintr-o combinație de întrebări plus sugestii** care să vă facă să reflectați asupra aspectelor care trebuie îmbunătățite și/sau să revizuiți activitatea și cum să le îmbunătățiți.
- Tipul de canal utilizat pentru a oferi feedback (audio, video sau scris) nu are un impact semnificativ asupra rezultatelor învățării (note) sau asupra satisfacției studenților. Dar, pe de altă parte, studenții consideră că feedback-ul prin video generează o mai mare apropiere între profesor și studenți și permite dialogul.
- Pentru a genera un cadru de feedback dialogic, este esențial să oferiți studenților posibilitatea de a retrimite lucrarea după feedback-ul primit (**retrimiteri**) sau de a promova feedback-ul între colegi.
- Studenții trebuie să fie conștienți de asumarea unui rol activ în ceea ce privește feedback-ul pe care îl primesc și să fie învățați ce să facă și cum să facă acest lucru cu feedback-ul primit (**alfabetizarea în materie de feedback**).

b. Considerații cheie pentru un feedback eficient

Un alt lucru de reținut este că, atunci când nu sunt utilizate tehnici adecvate, studenții pot interpreta negativ feedback-ul și se pot simți frustrați la sfârșitul orei. Pentru a crea un dialog pozitiv care să îmbunătățească performanța studenților, există instrumente practice care ajută profesorul să integreze procesul de feedback în rutina sa pedagogică.



Unele considerații cheie pentru un feedback eficient sunt:

- **Subliniați aspectele pozitive:** Este esențial ca feedback-ul să se concentreze pe ceea ce studentul face bine, pentru a consolida această atitudine. Erorile ar trebui evidențiate ușor și treptat, astfel încât studentul să creadă în capacitatea sa de a se îmbunătăți.
- **Rstudentanța feedback-ului:** Feedback-ul trebuie furnizat la momentul potrivit, de exemplu după o evaluare, astfel încât studentul să poată corela corecțiile cu performanța și rezultatele obținute.
- **Luați în considerare nevoile individuale:** Fiecare student este diferit, astfel încât feedback-ul trebuie adaptat la caracteristicile și personalitatea fiecăruia, pentru a fi eficient.
- **Utilizarea întrebărilor orientative:** Studenții doresc adesea să știe cum decurge progresul lor. Întrebările-cheie pot ajuta la concentrarea feedback-ului, luând în considerare modul în care studentul se descurcă în comparație cu colegii săi și modul în care se poate îmbunătăți.
- **Tutorat:** Interviuurile de 10 minute cu fiecare student oferă o oportunitate excelentă de a oferi o atenție personalizată. Acest lucru permite studenților să își monitorizeze progresul și să mențină un interes activ pentru performanțele lor.
- **Concentrați-vă pe competențe specifice:** Sesiunile de feedback ar trebui să se concentreze pe domenii specifice care trebuie îmbunătățite, evitând comentariile generale care nu oferă claritate.
- **Programarea întâlnirilor:** Este util să planificați întâlnirile de feedback în avans, astfel încât studenții să poată pregăti întrebările și să utilizeze mai bine timpul.
- **Caiet de progres:** Un caiet în care sunt consemnate progresele studenților, cu comentarii săptămânale privind performanțele, îndoielile, punctele forte și domeniile de îmbunătățire, este un instrument eficient de monitorizare a progreselor.
- **Luați notițe:** Studenții ar trebui să noteze punctele cheie ale feedback-ului, ceea ce le permite să își urmărească progresul și să aprofundeze aspectele pe care trebuie să le revizuiască.



- **Limbajul corpului:** Este esențial ca profesorul să își controleze gesturile și expresiile faciale, deoarece limbajul corporal negativ poate genera confuzie și frustrare în rândul studentului.
- **Recunoașteți micile realizări:** Este important să apreciați micile eforturi și progrese ale studenților, cum ar fi punctualitatea sau îmbunătățirea anumitor aspecte.
- **Recunoaștere autentică:** Lauda trebuie să fie autentică și bazată pe performanța reală a studentului, pentru a evita ca subiectul să fie interpretat greșit ca fiind ușor sau ca eforturile să fie minimalizate.
- **Feedback între colegi:** Învățarea studenților să ofere feedback reciproc poate fi foarte benefică. Ei ar trebui să se concentreze pe feedback constructiv și să evite judecățile personale.
- **A doua opinie:** Consultarea cu alți adulți, cum ar fi alți profesori sau directori, poate oferi obiectivitate și noi perspective asupra performanței studentului.
- **Feedback-ul studenților:** Este important ca studenții să participe activ la procesul lor de învățare, oferindu-le posibilitatea de a-și exprima opiniile cu privire la progresul lor și la modul în care profesorul îi poate ajuta să se îmbunătățească.

Această abordare cuprinzătoare urmărește să creeze un mediu de învățare în care feedback-ul este un instrument pozitiv și constructiv pentru dezvoltarea studenților.

3. Obiectivele secțiunii

1. Să sublinieze necesitatea de a oferi **feedback adecvat pentru a îmbunătăți motivația, învățarea și performanța studenților.**
2. Să învețe **caracteristicile unui feedback eficient.**
3. Să ofere **activități pentru îmbunătățirea feedback-ului eficient**

4. Activități

Nume: Proiectarea constructiv

Obiectiv: Oferirea studenților a oportunității de a primi feedback constructiv cu privire la analiza hărților lor bazate pe GIS și de a-și dezvolta abilitățile de evaluare critică.

Durata: 45'

Platformă: Videoconferință (Zoom, Microsoft Teams sau similar), cu posibilitatea de a folosi săli de întâlnire pentru grupuri mici.

- **Instrumente digitale opționale:**



- **Padlet sau Jamboard:** Pentru brainstorming în timp real
- **Kahoot:** Pentru feedback rapid.

Materiale necesare:

- Formular de feedback (poate fi afișat pe ecran).
- Instrumente pentru furnizarea și partajarea răspunsurilor într-un mod vizual (de exemplu, Padlet sau un document colaborativ sau jucat prin Kahoot).

Pași de predare:

Etapa 1. Prezentarea proiectului de lucrare

- Fiecare student creează o analiză cartografică bazată pe GIS pe o temă specifică (de exemplu, "Schimbări în utilizarea terenurilor într-o regiune selectată" sau "Distribuția optimă a culturilor utilizând date de teledetecție").
- Studenții prezintă proiectele lor de hărți și un scurt raport explicativ în care își prezintă metodologia, sursele de date și principalele constatări.

Pasul 2. Sarcina de evaluare inter pares

- Studenții sunt împerecheați aleatoriu sau grupați în echipe de câte trei.
- Fiecare student analizează munca unui coleg utilizând un formular de feedback structurat furnizat de instructor.

Pasul 3. Formular de feedback structurat

Formularul include următoarele solicitări:

- Puncte forte: Identificați unul sau două puncte forte în hartă și analiză.
Exemplu: "Harta este clară din punct de vedere vizual, iar utilizarea codurilor de culori distinge în mod eficient categoriile de utilizare a terenurilor."
- Domenii de îmbunătățire: Sugerați o modificare specifică pentru a îmbunătăți analiza.
Exemplu: "Luați în considerare adăugarea unei legende pentru hartă pentru a ajuta la interpretarea mai ușoară a datelor."
- Întrebări: Puneți o întrebare pentru a încuraja o gândire mai profundă.
Exemplu: "Ce criterii ați utilizat pentru a determina pragurile de adecvare a terenurilor?"

Etapa 4. Feedback Reflecție și revizuire

După ce primesc feedback, studenții scriu o scurtă reflecție asupra informațiilor primite, concentrându-se pe:

- Modul în care feedback-ul le-a influențat înțelegerea muncii lor.
- modificările specifice pe care le vor face în lucrarea finală.

Etapa 5. Prezentarea lucrării finale

Studenții își prezintă hărțile și rapoartele revizuite, încorporând feedback-ul, după caz.

Pasul 6. Urmărirea instructorului



Instructorul analizează atât feedback-ul colegilor, cât și lucrările finale, oferind comentarii suplimentare și acordând note în funcție de îmbunătățiri și de respectarea feedback-ului.

Secțiunea III: PREZENȚA ȘI IMPLICAREA PROFESORULUI (1h 15m)

1. Introducere

Predarea online prezintă provocări unice pentru profesori, în special în ceea ce privește dezvoltarea unei prezențe active care să promoveze învățarea semnificativă și legătura cu studenții. Acest cadru teoretic abordează importanța acestei prezențe, barierele care apar, strategiile de depășire a acestora și impactul implicării profesorului asupra experienței educaționale.

2. Cadrul teoretic

Educația online a transformat dinamica predării și învățării, cerând profesorilor să joace un rol mai activ și mai implicat în mediile virtuale. Cercetările indică faptul că o prezență puternică a profesorului este corelată pozitiv cu implicarea și satisfacția cursanților (Richardson & Swan, 2003). *Prezența activă* a profesorului nu numai că încurajează interacțiunea, dar facilitează și motivația, învățarea semnificativă și sentimentul de comunitate în rândul participanților

2.1. Rstudentanța prezenței active a profesorului

Prezența activă este înțeleasă ca fiind capacitatea profesorului de a concepe, facilita și conduce experiențe educaționale în medii virtuale. În conformitate cu modelul *Community of Inquiry* (Garrison, Anderson și Archer, 2000), prezența didactică este unul dintre cele trei elemente fundamentale pentru o învățare eficientă, alături de prezența cognitivă și socială:

- **Prezență didactică:** Implică planificarea și facilitarea învățării, asigurându-se că studenții primesc îndrumare și sprijin.
- **Prezență socială:** Aceasta se referă la capacitatea participanților de a se prezenta ca persoane reale, creând un mediu de încredere și conexiune.
- **Prezență cognitivă:** Aceasta este capacitatea cursanților de a construi și valida cunoștințe prin dialog și reflecție critică.
- Prezența profesorului îmbunătățește celelalte două dimensiuni, creând un ecosistem în care studenții se simt susținuți și motivați. Richardson și Swan (2003) confirmă faptul că studenții care percep o mai mare prezență a profesorului se declară mai mulțumiți de curs și învață mai eficient.

2.2. Bariere comune în calea prezenței active și strategii pentru depășirea acestora

În educația online, prezența activă se confruntă cu provocări care, dacă nu sunt abordate, îi pot compromite eficiența. Printre cele mai frecvente bariere se numără:

- **Deconectarea emoțională**

Lipsa interacțiunilor fizice poate face ca studenții să se simtă izolați. Pentru a contracara acest lucru, sunt recomandate următoarele:

- **Strategii:** Încorporați activități de spargere a gheții, încurajați interacțiunile informale în forumuri și chat-uri și folosiți un limbaj empatic în comunicare.
- **Tehnologii:** Instrumente precum forumuri de discuții, videoconferințe interactive și activități asincrone pentru consolidarea comunității.

- **Provocări tehnice**

Problemele de conectivitate și competențele digitale limitate pot împiedica participarea.

- **Strategii:** Furnizați ghiduri clare, efectuați teste tehnice înainte de sesiune și înregistrați prelegerile pentru acces ulterior.
- **Tehnologii:** Platforme fiabile precum Zoom sau Microsoft Teams, combinate cu resurse descărcabile pentru a asigura accesibilitatea.

- **Supraîncărcare cognitivă**

Prea mult conținut sau prea multe activități pot copleși atât studenții, cât și profesorii.

- **Strategii:** Simplificați structura cursului, prioritizați obiectivele cheie și împărțiți conținutul în blocuri ușor de gestionat.
- **Tehnologii:** Utilizarea LMS (cum ar fi Moodle sau Blackboard) pentru organizarea materialelor și activităților.

2.3. Promovarea echilibrului între interacțiune și conținut

Echilibrul dintre interacțiune și conținut este esențial pentru a realiza clase dinamice și a îndeplini obiectivele educaționale. Unele strategii includ:

- **Planificare structurată:** Alternarea prelegerilor teoretice cu activități interactive, cum ar fi discuțiile, sondajele live sau lucrul în grup.
- **Gestionarea timpului:** Cheltuirea a aproximativ 60% din timp pe activități interactive și 40% pe furnizarea de conținut, asigurând o experiență variată.
- **Utilizarea instrumentelor:**
 - **Pentru interacțiune:** Mentimeter, Padlet sau Kahoot! pentru a încuraja participarea în timp real.
 - **Pentru conținut:** Videoclipuri explicative, grafică interactivă și simulări pentru a completa predarea.

Acest echilibru nu numai că sporește atenția, dar consolidează și legătura emoțională și cognitivă a studenților cu cursul.

2.4. Evaluarea impactului prezenței profesorului asupra experienței studenților

Implicarea profesorilor în mediile online are un impact direct asupra percepției cursului și asupra rezultatelor academice. Potrivit lui Shea, Pickett și Pelz (2005), o prezență puternică a profesorilor crește retenția studenților și îmbunătățește performanța acestora. Unii indicatori cheie pentru evaluarea acestui impact includ:

- **Percepția calității cursului.**

Aplicați sondaje de satisfacție pentru a măsura percepția studenților cu privire la interacțiunea cu profesorii. Analizați participarea la activități precum forumuri, sondaje și întrebări în direct.

- **Performanță academică**

Monitorizați notele și ratele de absolvire a cursurilor.



Evaluarea modului în care intervențiile didactice influențează rezultatele învățării.

- **Sentimentul de comunitate**

Analizați activitatea din forumuri și chat-uri de grup pentru a identifica nivelurile de participare.

Observați frecvența și calitatea interacțiunilor student-profesor.

2.5. Beneficiile prezenței active

- **Păstrarea studenților**

Prezența activă reduce rata abandonului școlar prin promovarea unui mediu favorabil. Rovai (2007) a concluzionat că studenții care percep o mai mare interacțiune cu profesorul sunt mai puțin susceptibili de a abandona cursurile.

- **Dezvoltarea abilităților de autoreglare**

Îndrumarea profesorului îi ajută pe studenți să-și dezvolte abilitățile de gestionare a timpului, de stabilire a obiectivelor și de monitorizare a progreselor (Zimmerman, 2002).

- **Promovarea gândirii critice**

Anderson et al. (2001) subliniază faptul că prezența activă a profesorului favorizează învățarea profundă prin conducerea discuțiilor și a activităților care promovează reflecția.

3. Obiectivele secțiunii

1. **Să înțeleagă rstudentanța prezenței active a profesorului:** Conștientizarea rolului fundamental al implicării și angajamentului profesorului în promovarea unui mediu virtual interactiv, motivant și eficient
2. **Identificarea instrumentelor și practicilor eficiente:** Prezentarea instrumentelor digitale și a strategiilor pedagogice care facilitează prezența activă și implicarea profesorilor în timpul cursurilor online sincrone.
3. **Să dezvolte abilități de comunicare și conectare cu cursanții:** Promovarea tehnicilor care permit o interacțiune semnificativă, promovând participarea activă și sentimentul de comunitate în clasa virtuală.

4. Activitate menită să evite deconectarea emoțională

Nume: Conexiuni semnificative în sala de clasă virtuală

Obiectiv: Promovarea conexiunii emoționale și a sentimentului de comunitate între studenți și profesor prin interacțiune personalizată și activități de colaborare, evitând sentimentul de izolare tipic în mediile online.

Instrucțiuni de punere în aplicare

- **Denumirea activității:** "Virtual Connection Wheel".
- **Durata:** 20-30 de minute.
- **Platformă:** Videoconferință (Zoom, Microsoft Teams sau similar), cu posibilitatea de a folosi săli de întâlnire pentru grupuri mici.



- **Materiale necesare:**

- Întrebări pregătite (pot fi afișate pe ecran sau trimise prin chat).
- Instrumente pentru partajarea răspunsurilor într-un mod vizual (de exemplu, Padlet sau un document de colaborare).

Pași de predare:

Etapa 1: Introducere (5 minute)

- **Începeți cu empatie:** Profesorul salută și explică pe scurt activitatea, subliniind că scopul acesteia este de a consolida sentimentul de comunitate.
- **Stabiliți un spațiu sigur:** Reamintiți participanților că răspunsurile lor sunt apreciate și că nu există un "răspuns corect".

Etapa 2: Activitatea principală (15-20 de minute)

1. Dinamica inițială a grupului:

Profesorul adresează o întrebare deschisă întregului grup, cum ar fi:

- ❖ *"Ce vă motivează cel mai mult să participați la acest curs?"*
- ❖ *"Ce sperați să învățați în această sesiune?"*

Studentii răspund în chat sau verbal, încurajând participarea generală.

2. Lucru în grupuri mici (săli de ședințe):

Împărțiți studenții în grupuri de 3-4 persoane.

Furnizați întrebări simple pentru a genera discuții, cum ar fi:

- ❖ *"Împărtășiți ceva pozitiv care vi s-a întâmplat săptămâna aceasta."*
- ❖ *"Ce strategii folosiți pentru a vă menține motivați?"*

Încurajați fiecare grup să aleagă un purtător de cuvânt care să împărtășească pe scurt concluziile lor la final.

3. Înapoi la grupul principal:

Purtătorii de cuvânt din fiecare grup împărtășesc una sau două reflecții importante. Profesorul recunoaște contribuțiile și subliniază punctele comune, arătând cum experiențele individuale îmbogățesc grupul.

Etapa 3: Încheiere (5 minute)

- **Reflecție ghidată:**

Cereți studenților să scrie un cuvânt care să rezume ceea ce simt după activitate (pot folosi chat-ul sau un instrument vizual precum Mentimeter sau Padlet). Profesorul comentează cuvintele împărtășite, consolidând un climat de apropiere.

- **Angajament personal:**

Rugați studenții să scrie în chat un mic angajament pentru această săptămână, cum ar fi să participe mai activ, să ajute un partener etc.



Rezultate preconizate:

- Interacțiune crescută între studenți și cu profesorul.
- Consolidarea sentimentului de apartenență la grup.
- Reducerea sentimentului de izolare în mediul virtual.

Feedback:

Solicitați feedback imediat la finalul activității prin intermediul unui sondaj rapid (Google Forms sau similar) cu întrebări precum:

- *Această activitate v-a ajutat să vă simțiți mai conectat la grup?*
- *Ce ați dori să schimbați sau să îmbunătățiți?*

Evaluarea modului:

1. Credeți că activitățile descrise în acest modul vă pot ajuta să vă îmbunătățiți gradul de implicare în timpul predării online?
 - Da
 - Nu
2. Credeți că exemplele oferite sau exemplele construite în timpul activităților vă pot ajuta să îmbunătățiți eficiența învățării unor concepte pentru studenții dumneavoastră?
 - Da, foarte eficient
 - Depinde, ele ar putea fi sunt într-un fel eficiente
 - Nu, ele nu sunt eficiente
3. Vă simțiți confortabil să oferiți feedback imediat studenților online?
 - Foarte confortabil
 - Oarecum confortabil
 - Nu este confortabil
4. Credeți că acest modul v-a ajutat să vă îmbunătățiți abilitățile de a oferi feedback?
 - Da
 - Nu
5. Credeți că activitatea "Virtual Connection Wheel" poate încuraja prezența și implicarea profesorului prin crearea unui sentiment de comunitate între profesorul online și studenți?
 - Da
 - Nu

Referințe:

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Evaluarea prezenței de predare într-un context de conferință pe calculator. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2), 1-17.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning și știința instruirii: Orientări dovedite pentru consumatorii și proiectanții de învățare multimedia*. San Fransisco, CA: Pfeiffer.
<http://dx.doi.org/10.1002/9781118255971>



Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Anchetă critică într-un mediu bazat pe text: Conferința pe calculator în învățământul superior. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.

Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Evaluarea formativă online în învățământul superior: O revizuire a literaturii. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351

Guasch, T., Espasa, A., Mayordomo, R.M., & Martinez-Melo, M. (2022). *Cheile pentru feedback online* [infografic]. Feed2Learn. Universitat Oberta de Catalunya (FUOC). <http://hdl.handle.net/10609/143066>

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). Puterea feedback-ului. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112

Mayordomo, R.M. Espasa, A., Guasch, T. & Martinez-Melo, M. (2022). Percepția feedback-ului online și impactul său asupra angajamentului cognitiv și emoțional cu feedback-ul. *Education and Information Technologies*, null(null), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10948-2> Disponibil la: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10639-022-10948-2.pdf>

Renkl, A (2014). Către o teorie orientată spre instruire a învățării bazate pe exemple. *Cognitive Science*. Vol 38, numărul 1. <https://doi.org/10.1111/cogs.12086>

Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Examinarea prezenței sociale în cursurile online în raport cu învățarea percepută și satisfacția studenților. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2007). Facilitarea eficientă a discuțiilor online. *The Internet and Higher Education*, 10(1), 77-88.

Shea, P., Pickett, A., & Pelz, W. (2005). O investigație de urmărire a "prezenței de predare" în rețeaua de învățare SUNY. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 9(2), 59-82.

Sweller, J. (1988). Sarcina cognitivă în timpul rezolvării problemelor: Efecte asupra învățării. *Cognitive Science*. Vol 12, numărul 2. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Sweller, J. (2010). Teoria sarcinii cognitive și EBL - accentuarea exemplor lucrute ca piatră de temelie pentru reducerea sarcinii străine în rezolvarea problemelor.

Zimmerman, B. J. (2002). Devenirea unui cursant autoreglementat: O prezentare generală. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.



Modulul 4. Intensitatea interacțiunii

Introducere

Interacțiunea este un concept crucial într-un mediu de învățare și face ca mediul să fie interactiv. Cuvântul interactivitate este utilizat într-o varietate de moduri. Sensul - interacțiune între două sau mai multe persoane - nu este singurul. Ar fi util ca cuvântul "interactivitate" să fie rezervat situațiilor educaționale în care răspunsurile umane - vocale sau scrise - se referă la răspunsurile umane anterioare. Valoarea educațională a oricărei sesiuni interactive specifice ar putea fi văzută atunci în funcție de gradul în care fiecare declarație se bazează pe cele anterioare (Daniel, 1996, citat de Klink, 2006).

Teoria cognitivă sugerează că mai multă interacțiune în mediile de învățare duce la îmbunătățirea rezultatelor învățării și la creșterea satisfacției studenților, doi indicatori de succes utili pentru administratorii de programe. Nivelurile crescute de interacțiune, măsurate prin timpul petrecut, scad de fapt ratele de finalizare a cursurilor. Acest rezultat contravine teoriei predominante privind proiectarea programelor de studii și sugerează că interacțiunea crescută poate diminua de fapt reputația și creșterea programului dorit. Grandzol & Grandzol, 2010).

Chickering și Gamson (1987) au ilustrat importanța interacțiunii în învățare. Cinci dintre cele șapte principii ale acestora se referă direct la interacțiunea dintre participanții la procesul de învățare și dintre participanți și subiect:

- contacte între studenți și facultate
- reciprocitate și cooperare între studenți
- feedback prompt
- accent pe timpul alocat sarcinii
- comunicarea unor așteptări ridicate.

Interacțiunea student-instructor se referă la interacțiunea în care studentul și instructorul au schimburi de opinii în care instructorul încearcă să stimuleze interesul, să clarifice întrebările, să ghideze, să motiveze și să aibă un dialog cu studentul.

Datorită conceptului de interacțiune al învățării online, pot fi identificate următoarele aspecte ale proiectării pedagogice a cursului:

Obiectiv general

Scopul acestui modul este de a explora diferitele instrumente și strategii care sporesc intensitatea interacțiunii în mediile de e-learning din sectorul învățământului superior (HE). Acesta urmărește să ofere cursanților o înțelegere cuprinzătoare a modului de promovare a comunicării, colaborării și implicării eficiente în mediile de învățare online. Acest modul se va concentra pe examinarea celor mai bune practici, a soluțiilor tehnologice, a strategiilor pedagogice și a abordărilor adaptive pentru a sprijini cadrele didactice și studenții în depășirea provocărilor asociate cu adaptarea



învățării online, îmbunătățind astfel calitatea generală a educației și rezultatele învățării în sectorul HE.

Obiective

1. **Înțelegeți rolul comunicării pozitive** : Analizați modul în care expresiile de mulțumire, încurajare și apreciere sporesc implicarea studenților și promovează un mediu de învățare online favorabil în învățământul superior.
2. **Implementați strategii pentru încurajare și motivare**: Dezvoltați tehnici pentru a încorpora încurajări și complimente regulate în interacțiunile de e-learning, sporind încrederea și participarea studenților.
3. **Promovarea unei culturi a aprecierii**: Concepeți metode de încorporare a aprecierii și aprobării în structurile cursurilor online, contribuind la crearea unui sentiment de comunitate și de apartenență a studenților în clasa virtuală.
4. **Evaluati impactul aprobării asupra rezultatelor învățării** : Evaluarea efectelor aprobării și întăririi pozitive asupra performanțelor și retenției studenților în contexte de e-learning.
5. **Creați un cadru de feedback pozitiv**: Creați un cadru pentru furnizarea de feedback constructiv și pozitiv, echilibrând complimentele și aprobarea cu domeniile care necesită îmbunătățiri, pentru a menține un nivel ridicat de motivație în rândul studenților.

Metode

- Activități de construire a comunității: Facilitați activități de spargere a gheții și discuții de grup care promovează aprecierea reciprocă între studenți pentru a crea un sentiment de apartenență în clasa virtuală.
- Forumuri de discuții: Implementați forumuri de discuții structurate în care studenții și instructorii își exprimă în mod regulat mulțumirile și aprecierea pentru contribuțiile reciproce.
- Analiza studiilor de caz: Utilizați studii de caz ale cursurilor de e-learning de succes pentru a evidenția modul în care comunicarea pozitivă influențează implicarea și satisfacția studenților.
- Mesaje personalizate: Instruiți instructorii cum să trimită încurajări și complimente personalizate prin e-mail sau forumuri de discuții pentru a motiva studenții în mod individual.
- Jocul de rol: simulează scenarii reale de e-learning în care participanții exersează utilizarea tehnicilor de comunicare pozitivă, cum ar fi mulțumirile, încurajarea și aprobarea, pentru a spori implicarea studenților.

Secțiunea I: FUNDAMENTELE COMUNICĂRII POSITIVE ÎN E-LEARNING (1h 15m)

1. Introducere

E-learning-ul a devenit un instrument vital în educația contemporană, oferind indivizilor posibilitatea de a învăța de oriunde și oricând. Cu toate acestea, e-learning-ul eficient necesită mai mult decât o infrastructură tehnologică; este nevoie de practici de comunicare pozitive pentru a asigura implicarea și succesul. Comunicarea pozitivă în e-learning favorizează un mediu favorabil incluziunii și susținerii, sporește motivația și promovează colaborarea între cursanți și educatori. Studiile indică faptul că o comunicare clară, empatică și constructivă este esențială pentru



satisfacția studenților și rezultatele învățării (Sun & Chen, 2016). În plus, feedback-ul joacă un rol esențial în modelarea experiențelor cursanților, cercetările subliniind importanța feedback-ului oportun și constructiv în mediile de învățare digitale (Hattie & Timperley, 2007).

Platformele digitale au transformat metodele tradiționale de comunicare, solicitând adaptabilitate și competență în utilizarea instrumentelor virtuale. Teoria prezenței sociale sugerează că percepția faptului că este conectat social în mediile online influențează semnificativ implicarea emoțională și cognitivă a cursanților (Richardson et al., 2017). În plus, indiciile non-verbale, cum ar fi tonul, emoji-urile și interacțiunile video pot spori sentimentul de conexiune în mediile de e-learning (Walther, 1996). Consolidarea pozitivă, recunoașterea realizărilor și încurajarea dialogului contribuie și mai mult la construirea încrederii și la consolidarea relațiilor dintre participanți (Garrison et al., 2000).

Sensibilitatea culturală este o altă piatră de temelie a comunicării pozitive în spațiile globale de e-learning. Comunicatorii eficienți trebuie să ia în considerare diferențele lingvistice, normele culturale și așteptările diferite pentru a asigura incluziunea și echitatea (Gunawardena et al., 2001). Punerea în aplicare a acestor principii contribuie la o atmosferă de învățare productivă și pozitivă, permițând cursanților diverși să se dezvolte în peisajul educațional digital. Prin accentuarea pozitivității, adaptabilității și empatiei, educatorii pot cultiva interacțiuni semnificative și pot optimiza experiența de e-learning.

2. Cadrul teoretic

Cadrul teoretic pentru comunicarea pozitivă în e-learning integrează mai multe teorii pentru a explica modul în care interacțiunea și implicarea sunt încurajate în mediile digitale de învățare. Teoria prezenței sociale subliniază importanța creării unui sentiment de conexiune și proximitate emoțională, care reduce izolarea cursantului și sporește interacțiunea (Richardson et al., 2017). Această teorie subliniază rolul empatiei, al încurajării și al recunoașterii în construirea unei comunități de învățare online solidară. În mod similar, teoria constructivistă a învățării subliniază faptul că cunoștințele sunt co-construite prin interacțiuni semnificative între cursanți și instructori (Vygotsky, 1978). Practicile de comunicare pozitive, precum dialogul deschis și sarcinile de colaborare, se aliniază principiilor constructiviste prin promovarea învățării active și a înțelegerii comune.

Teoria feedback-ului și a învățării autoreglementate oferă perspective suplimentare asupra practicilor de comunicare. Feedback-ul care este oportun, constructiv și clar permite cursanților să reflecteze asupra progresului lor, sporindu-le motivația și autoreglarea (Hattie & Timperley, 2007). Acest lucru este deosebit de important în e-learning, unde lipsa interacțiunii fizice necesită un feedback precis și empatic. Teoria bogăției media contribuie în continuare la cadrul de referință prin evaluarea eficienței mijloacelor de comunicare în transmiterea mesajelor. Mediile bogate, cum ar fi videoconferințele sau instrumentele interactive, pot îmbunătăți claritatea mesajelor și pot crea încredere atunci când sunt combinate cu strategii de comunicare pozitive (Walther, 1996).

Sensibilitatea culturală joacă, de asemenea, un rol esențial în comunicarea pozitivă în cadrul spațiilor globale de e-learning. Comunicarea eficientă necesită recunoașterea diversității lingvistice și culturale, încurajarea incluziunii și crearea unui mediu echitabil pentru toți cursanții (Gunawardena et al., 2001). În plus, teoriile angajamentului emoțional și cognitiv subliniază rolul comunicării pozitive în promovarea unui sentiment de apartenență și creșterea motivației



cursanților. Sun și Chen (2016) susțin că interacțiunile de susținere emoțională contribuie la rezultate cognitive mai bune, ajutându-i pe cursanți să se simtă valorizați și înțeleși.

Prin integrarea acestor perspective teoretice, educatorii pot dezvolta strategii de comunicare care abordează nevoile cognitive, emoționale și sociale ale cursanților. Această abordare garantează că mediile de e-learning sunt atractive, favorabile incluziunii și sprijinului, ceea ce duce la îmbunătățirea rezultatelor învățării și a satisfacției generale.

3. Obiectivele secțiunii

- Înțelegerea rolului comunicării pozitive
- Evaluarea impactului aprobării asupra rezultatelor învățării
 - Psihologia comunicării pozitive în educație.
 - Beneficiile exprimării recunoștinței, încurajării și aprecierii.
 - Perspective bazate pe dovezi privind legătura dintre aprobare și rezultatele învățării.
 - Exemple din lumea reală de comunicare eficientă care favorizează implicarea studenților.
- **Activități:**
 - Discuții de grup privind modul în care stilurile de comunicare influențează motivația.
 - Studii de caz care evidențiază comunicarea pozitivă în e-learning.

Activitatea 1: Discuții de grup privind modul în care stilurile de comunicare influențează motivația

Obiectiv:

Să exploreze și să înțeleagă modul în care diferitele stiluri de comunicare pot influența motivația cursanților în diverse contexte.

Instrucțiuni de punere în aplicare

1. Denumirea activității: *Înțelegerea rolului stilurilor de comunicare în motivație.*
2. Durata: 30-40 de minute.
3. Platformă: Platformă de videoconferință (Zoom, Microsoft Teams sau similar) cu săli de întâlnire pentru discuții în grupuri mici.

Dezvoltare

Faza 1: Prezentarea conceptului cu exemple (10 minute)

- Facilitatorul introduce conceptul de *stiluri de comunicare* (de exemplu, asertiv, pasiv, agresiv, empatic) și efectele lor potențiale asupra motivației.
- Sunt oferite scenarii reale pentru a demonstra fiecare stil, cum ar fi modul în care comunicarea empatică favorizează colaborarea sau modul în care comunicarea agresivă poate demotiva o echipă.

Exemplu:



- Comunicarea empatică: Un profesor care laudă efortul unui student și oferă feedback constructiv.
- Comunicarea agresivă: Un manager care critică eșecul unei echipe fără a oferi soluții.

Faza 2: Utilizați un exemplu pentru a-l explica - Studii de asistență socială

Concept abstract: Impactul stilurilor de comunicare asupra împuternicirii clientului

Exemplu practic:

- **Activitate:** Exercițiu de joc de rol pentru a explora modul în care diferitele stiluri de comunicare (de exemplu, empatic, directiv, pasiv) influențează împuternicirea și implicarea clientului.
- **Detalii:**
 1. Prezentați un scenariu în care un asistent social se întâlnește cu un client care se confruntă cu instabilitatea locativă.
 - Comunicarea empatică: Asistentul social ascultă activ, validează sentimentele clientului și colaborează la elaborarea unui plan.
 - Comunicarea directivă: Asistentul social schițează un plan structurat, dar limitează contribuția clientului.
 - Comunicarea pasivă: Asistentul social evită să ia decizii, lăsând clientul nesigur cu privire la pașii următori.
 2. Repartizați studenții în grupuri mici. Fiecare grup joacă scenariul folosind unul dintre stilurile de comunicare. Un student joacă rolul asistentului social, altul pe cel al clientului, iar ceilalți sunt observatori.
- **Sarcina studentului:**
 - După jocul de rol, grupul discută:
 - Modul în care stilul de comunicare a influențat sentimentul de responsabilizare și dorința de implicare a clientului.
 - Avantajele și dezavantajele fiecărei abordări.
 - Observatorii oferă feedback cu privire la eficiența comunicării și sugerează modalități de îmbunătățire.
- **Instrumente:**
 - Utilizați o platformă de videoconferință cu funcționalitate de sală de ședințe (de exemplu, Zoom sau Microsoft Teams).
 - Furnizați o foaie de lucru cu întrebări orientative pentru a structura discuția.

Rezultate preconizate

Studenții vor dezvolta o înțelegere a modului în care stilurile de comunicare influențează în mod direct împuternicirea clientului în practica asistenței sociale. Ei vor dobândi abilități practice în identificarea și aplicarea strategiilor de comunicare care promovează încrederea, colaborarea și autodeterminarea, care sunt cruciale în asistența socială.

Activitatea 2: Studii de caz care ilustrează comunicarea pozitivă în e-learning.

Obiectiv:



Să analizeze studii de caz din lumea reală care ilustrează impactul strategiilor de comunicare pozitivă în e-learning, promovând o mai bună înțelegere a modului de creare a unor medii digitale de învățare favorabile și atractive.

Instrucțiuni de punere în aplicare

1. Denumirea activității: ***Analiza studiilor de caz privind comunicarea pozitivă în E-Learning.***
2. Durata: **30-40 de minute.**
3. Platformă: Platformă de videoconferință (Zoom, Microsoft Teams sau similar) cu funcționalitate de sală de ședințe pentru discuții în grupuri mici.

Dezvoltare

Faza 1: Prezentarea conceptului cu exemple (10 minute)

- Facilitatorul explică pe scurt rolul comunicării pozitive în creșterea implicării și motivației în e-learning.
- Sunt prezentate exemple de strategii de comunicare pozitive:
 - Oferirea de feedback oportun și constructiv.
 - Utilizarea unui limbaj empatic și ascultarea activă.
 - Încurajarea participării și colaborării prin consolidare pozitivă.

Faza 2: Analiza studiilor de caz în sălile de discuții (15-20 de minute)

Etapa 1: Distribuirea studiilor de caz: Fiecărei săli de discuții i se atribuie un studiu de caz specific de analizat. Exemple:

1. **Studiu de caz 1:** Un profesor folosește feedback personalizat și încurajări pentru a îmbunătăți implicarea studenților într-un curs online.
 - Scenariu: Profesorul abordează punctele forte și domeniile de îmbunătățire ale fiecărui student pe un ton de susținere, ceea ce conduce la o participare mai mare la forumurile de discuții.
2. **Studiu de caz 2:** Un profesor virtual utilizează gamificarea și recunoașterea pentru a încuraja colaborarea.
 - Scenariu: Profesorul introduce un sistem de puncte pentru munca în echipă, în care grupurile câștigă insigne pentru îndeplinirea sarcinilor, sporind motivația și interacțiunea grupului.
3. **Studiu de caz 3:** Un formator corporativ adaptează stilurile de comunicare pentru a sprijini cursanți diverși.
 - Scenariu: Formatorul asigură incluziunea prin utilizarea unui limbaj sensibil din punct de vedere cultural și prin furnizarea de materiale de învățare alternative pentru diferite preferințe de învățare.

Etapa 2: Discuții de grup și analiză

- Grupurile analizează studiul de caz atribuit prin discuții:
 - Ce strategii de comunicare au fost utilizate?
 - Cum au contribuit aceste strategii la motivarea, implicarea și satisfacția cursanților?
 - Ce îmbunătățiri sau abordări alternative ar putea fi luate în considerare?

Faza 3: Prezentări și reflecții (10 minute)

- Fiecare grup prezintă grupului principal un rezumat al analizei studiului său de caz.



- Facilitatorul conduce o sesiune de reflecție, conectând observațiile la principiile mai largi ale comunicării pozitive și încurajând participanții să își împărtășească propriile experiențe.

Rezultate preconizate

Studentii vor dobândi o înțelegere mai profundă a modului în care comunicarea pozitivă îmbunătățește rezultatele e-learning. Ei își vor dezvolta capacitatea de a identifica strategii eficiente și de a aplica aceste principii în contexte educaționale sau profesionale din lumea reală.

Secțiunea II: STRATEGII DE ÎNCURAJARE ȘI MOTIVARE ÎNVĂȚĂMÂNT (1h 15m)

1. Introducere

În educația modernă, e-learning-ul a devenit o componentă esențială a predării și învățării. Cu toate acestea, tehnologia singură nu poate garanta rezultate educaționale de succes. Strategiile eficiente de încurajare și motivare sunt esențiale pentru a asigura implicarea, participarea și rezultatele generale ale studenților. Potrivit lui Deci și Ryan (2000), motivația intrinsecă, care rezultă din sentimentul de autonomie și competență al studenților, este un factor semnificativ în succesul învățării. Educatorii trebuie să creeze un mediu favorabil și pozitiv, în care studenții să se simtă apreciați și împuterniciți să își atingă obiectivele. Încurajarea, în special, joacă un rol esențial în construirea încrederii și încurajarea participării active în mediile de învățare online (Ryan & Deci, 2020).

S-a demonstrat că strategiile motivaționale, cum ar fi feedback-ul personalizat, recunoașterea efortului și încurajarea constantă, îmbunătățesc retenția și satisfacția studenților în e-learning (Alawamleh et al., 2020). O buclă de feedback pozitiv, în care studenții primesc îndrumare constructivă alături de recunoașterea punctelor lor forte, îi ajută să își mențină concentrarea și le stimulează stima de sine (Hattie & Timperley, 2007). În plus, promovarea unui sentiment de comunitate și de conexiune între studenți poate spori semnificativ motivația. Prin punerea în aplicare a metodelor care prioritizează colaborarea, sprijinul reciproc și implicarea interactivă, educatorii pot aborda provocările comune ale izolării și dezangajării în clasele virtuale (Kuo et al., 2014).

În plus, comunicarea clară a așteptărilor și confirmarea periodică a progreselor sunt vitale în mediile de învățare online. Studiile arată că studenții care primesc încurajări constante sunt mai predispuși să își asume învățarea și să depună eforturi pentru a atinge niveluri mai ridicate de realizare (Sun & Rueda, 2012). Elementele de gamificare, cum ar fi insignele sau recompensele pentru participare, pot acționa, de asemenea, ca motivații puternice, transformând experiența de învățare într-o călătorie mai atractivă și mai plină de satisfacții (Dichev & Dicheva, 2017).

Această prelegere va explora strategii practice pentru integrarea încurajării și motivării în e-learning. Prin utilizarea studiilor de caz, a exercițiilor de joc de rol și a exemplelor din lumea reală, participanții vor obține informații despre cum să își îmbunătățească practicile de predare și să creeze un mediu virtual de învățare mai incluziv și mai motivant. Concentrându-se pe nevoile emoționale și psihologice ale studenților, educatorii pot încuraja implicarea pe termen lung și succesul academic în lumea în continuă evoluție a e-learning-ului.



2. Cadrul teoretic

Bazele teoretice pentru încurajarea și motivarea studenților în mediile de e-learning sunt înrădăcinate în mai multe cadre educaționale și psihologice cheie. Teoria autodeterminării (SDT) a lui Deci și Ryan (2000) subliniază importanța satisfacerii nevoilor psihologice de bază ale studenților de autonomie, competență și relaționare pentru a stimula motivația intrinsecă. În e-learning, strategiile care permit studenților să facă alegeri și să se simtă stăpâni pe procesul lor de învățare pot spori semnificativ implicarea și motivația. În mod similar, teoria socio-cognitivă propusă de Bandura (1986) subliniază rolul autoeficacității în motivarea cursanților. Atunci când studenții cred în capacitatea lor de a reuși, este mai probabil să depună efort și să persiste în studiile lor.

Cercetările au arătat că încurajarea și consolidarea pozitivă sunt esențiale în stimularea autoeficacității și a motivației. Hattie și Timperley (2007) susțin că feedback-ul eficient, care echilibrează critica constructivă cu recunoașterea pozitivă a realizărilor studenților, este una dintre cele mai eficiente strategii în îmbunătățirea rezultatelor învățării. În contextul e-learning-ului, feedback-ul oportun și personalizat este deosebit de important, deoarece ajută la reducerea distanței dintre instructori și studenți (Shute, 2008). În plus, motivația în e-learning poate fi îmbunătățită semnificativ prin crearea unui sentiment de comunitate. Potrivit lui Rovai (2002), încurajarea prezenței sociale și a interacțiunii între colegi în clasele virtuale reduce sentimentul de izolare și promovează învățarea prin colaborare.

Gamificarea a apărut ca un instrument popular pentru încurajarea și motivarea studenților în mediile online. Prin încorporarea unor elemente precum insigne, punctele și clasamentele, educatorii pot face învățarea mai atractivă și mai plăcută (Dichev & Dicheva, 2017). Cu toate acestea, gamificarea trebuie implementată cu atenție pentru a se asigura că se aliniază cu obiectivele pedagogice și nu eclipsează motivația intrinsecă. În plus, teoria sarcinii cognitive a lui Sweller (1988) sugerează că reducerea solicitărilor cognitive inutile asupra studenților poate îmbunătăți motivația acestora de a se implica în materialele de învățare. Simplificarea furnizării conținutului și oferirea de îndrumări clare sunt esențiale în acest sens.

Un alt aspect important al motivației pentru e-learning este rolul sprijinului emoțional. Studiile realizate de Pekrun et al. (2002) subliniază impactul emoțiilor pozitive, cum ar fi plăcerea și mândria, asupra implicării și realizării studenților. Încurajarea și recunoașterea din partea instructorilor pot stimula aceste emoții, creând un mediu de învățare favorabil. În plus, recunoașterea regulată a efortului și a progresului ajută studenții să își formeze o mentalitate de creștere, astfel cum este descrisă de Dweck (2006), în care ei văd provocările mai degrabă ca oportunități de dezvoltare decât ca amenințări.

În cele din urmă, strategiile de motivare eficiente trebuie să ia în considerare diversitatea cursanților. Modelul de motivație ARCS al lui Keller (1987) - Atenție, Rstudentanță, Încredere și Satisfacție - oferă un cadru cuprinzător pentru conceperea strategiilor motivaționale care răspund nevoilor variate de învățare. Captând atenția studenților, făcând conținutul rstudentant pentru obiectivele lor, consolidându-le încrederea și asigurându-le satisfacția prin feedback semnificativ, educatorii pot susține motivația pe termen lung în e-learning.



3. Obiectivele secțiunii

1. **Implementați strategii pentru încurajare și motivare:** Dezvoltați tehnici pentru a încorpora încurajări și complimente regulate în interacțiunile de e-learning, sporind încrederea și participarea studenților.
2. **Creați un cadru de feedback pozitiv:** Creați un cadru pentru furnizarea de feedback constructiv și pozitiv, echilibrând complimentele și aprobarea cu domeniile care necesită îmbunătățiri, pentru a menține un nivel ridicat de motivație în rândul studenților.

Activitatea 1: Scenarii de feedback prin joc de rol pentru diferite profiluri de studenți

Obiectiv:

Dezvoltarea abilităților de a oferi feedback personalizat, constructiv și motivațional, adaptat diverselor nevoi ale studenților de e-learning.

Instrucțiuni de punere în aplicare:

1. Denumirea activității: "Practica feedback-ului personalizat pentru studenții de la E-learning"
2. Durata: 25-30 de minute.
3. Platformă: Instrumente de videoconferință (de exemplu, Zoom, Microsoft Teams) cu săli de întâlnire pentru discuții în grupuri mici.

Dezvoltare:

Faza 1: Introducere în principiile feedback-ului (5 minute)

Instructorul explică principiile unui feedback eficient, subliniind importanța combinării criticii constructive cu încurajarea. Sunt evidențiate concepte precum specificitatea, oportunitatea și pozitivitatea (Hattie & Timperley, 2007).

Faza 2: Simularea scenariilor de feedback (20-25 minute)

Participanții sunt împărțiți în grupuri mici, fiecărui grup fiindu-i atribuit un profil de student și un scenariu specific:

- *Studentul A:* Un student performant cu anxietate față de greșeli.
- *Studentul B:* Un student dezangajat care se străduiește să respecte termenele limită.
- *Studentul C:* Un student foarte motivat, dornic de provocări avansate.

Fiecare grup joacă rolul unei interacțiuni instructor-student, cu un participant în rolul instructorului și un altul în rolul studentului. "Instructorul" oferă feedback adaptat profilului atribuit, încorporând complimente și tehnici motivaționale.

Rezultate preconizate:

Participanții se vor antrena în oferirea de feedback care creează încredere și motivează studenții, recunoscând importanța adaptării abordării lor la nevoile individuale.



Activitatea 2: Exerciții practice privind elaborarea de mesaje motivaționale și feedback

Obiectiv:

Îmbunătățirea competențelor în crearea de mesaje motivaționale și feedback care inspiră încredere și încurajează participarea activă în mediile de e-learning

Instrucțiuni de punere în aplicare:

1. Denumirea activității: "Crearea unui feedback pozitiv și motivațional".
2. Durata: 20-25 de minute.
3. Platformă: Instrumente de colaborare precum Google Docs sau Padlet, cu discuții în direct prin videoconferință.

Dezvoltare

Faza 1: Explicații și exemple (5 minute)

Instructorul oferă o scurtă prezentare generală a tehnicilor de mesaje motivaționale, prezentând exemple precum:

1. "Progresele tale la această temă sunt impresionante. Continuați să lucrați bine și nu ezitați să întrebați dacă aveți nevoie de clarificări suplimentare."
2. "Văd că depuneți eforturi mari, în special în [domeniu specific]. Cu un pic mai multă concentrare pe [un alt domeniu], munca ta va fi remarcabilă!"

Faza 2: Elaborarea mesajelor de feedback (15-20 minute)

Participanților le sunt prezentate trei scenarii în care studenții au nevoie de încurajare:

1. Un student care se luptă cu încrederea scăzută în sine.
2. Un student care excelează, dar are nevoie de un impuls pentru a-și depăși zona de confort.
3. Un student care are nevoie de motivație pentru a participa activ la discuțiile de grup.

În grupuri mici, participanții elaborează mesaje motivaționale și feedback pentru fiecare scenariu. Fiecare grup își prezintă mesajele, iar instructorul oferă sugestii constructive pentru îmbunătățire.

Exemple de mesaje motivaționale:

1. *"Bună [numele studentului], văd că depui mult efort în munca ta, iar acesta este un lucru de care trebuie să fii foarte mândru! Este absolut normal să te confrunți cu provocări atunci când înveți un material nou, dar faptul că îl abordezi cu cap arată dedicarea ta. Nu ezitați să puneți întrebări - nu uitați, fiecare întrebare este un pas spre înțelegere. Continuă să crezi în tine și, cu timpul, încrederea ta va crește. Sunt aici să te susțin la fiecare pas, așa că continuă!"*
2. *"Bună [Numele studentului], Sunt foarte impresionat de calitatea lucrărilor pe care le-ai realizat! În mod clar ai o înțelegere solidă a materialului. Cu toate acestea, cred că ai potențialul de a-ți împinge munca și mai departe prin explorarea unor concepte mai avansate sau prin abordarea unor sarcini mai provocatoare. Să te întinzi dincolo de zona ta de confort poate părea descurajant, dar este, de asemenea, locul în care se produce o creștere semnificativă. Sunt încântat să te văd făcând următorul pas - continuă munca uimitoare și anunță-mă dacă ai nevoie de îndrumare pe parcurs!"*
3. *"Bună [numele studentului], am observat că ai ascultat cu atenție în timpul discuțiilor noastre de grup, ceea ce este o abilitate valoroasă. Mi-ar plăcea să aud mai multe dintre*



gândurile și ideile tale, deoarece perspectiva ta este foarte importantă pentru conversație. Împărtășirea opiniilor tale nu numai că îți va ajuta pe colegii tăi, dar îți va oferi și ție șansa de a-ți aprofunda înțelegerea. Nu uitați, nu există un răspuns corect sau greșit - contribuția dvs. este întotdeauna valoroasă. Sunt convins că contribuțiile dvs. îi vor inspira și pe alții. Vă încurajez să faceți pasul următor și să participați mai activ!"

Rezultate preconizate:

Participanții își vor perfecționa abilitatea de a compune feedback care echilibrează încurajarea și sugestiile constructive, promovând un mediu de e-learning favorabil.

SECȚIUNEA III: CONSTRUIREA UNEI CULTURI A APRECIERII ÎN CLASA VIRTUALĂ (1H 15M)

1. Introducere

Crearea unei culturi a aprecierii în clasele virtuale este esențială pentru promovarea unui mediu de învățare pozitiv și captivant. Aprecierea, definită ca recunoașterea valorii și a efortului, sporește motivația studenților, colaborarea și satisfacția generală în învățarea online (Sun & Chen, 2016). În mediile virtuale, unde nu există indicii fizice, eforturile intenționate de exprimare a recunoștinței și a mulțumirii joacă un rol crucial în menținerea conexiunilor interpersonale. Cercetările evidențiază faptul că studenții care se simt apreciați sunt mai predispuși să participe activ și să obțină rezultate academice mai bune (Hattie & Timperley, 2007). În mod similar, aprecierea promovează un sentiment de apartenență, reducând izolarea adesea asociată cu învățarea online (Richardson et al., 2017).

Strategiile de comunicare pozitivă, cum ar fi feedback-ul personalizat, recunoașterea publică a realizărilor și interacțiunile empaticе, sunt eficiente în crearea unei culturi a aprecierii (Walther, 1996). De exemplu, recunoașterea eforturilor unui student în cadrul forumurilor de discuții sau al temelor poate încuraja angajamentul continuu. În plus, aprecierea se extinde dincolo de interacțiunile profesor-student; aceasta implică, de asemenea, încurajarea recunoașterii de la egal la egal, ceea ce consolidează colaborarea și munca în echipă (Garrison et al., 2000). Utilizarea instrumentelor digitale, cum ar fi insignele virtuale sau mesajele de celebrare, consolidează și mai mult aprecierea în moduri semnificative și accesibile (Sun & Chen, 2016).

Sensibilitatea culturală este un alt aspect critic în exprimarea aprecierii în clase virtuale diverse. Educatorii trebuie să se asigure că metodele lor rezonază cu studenții din diferite medii culturale pentru a evita interpretarea greșită sau excluderea (Gunawardena et al., 2001). Prin promovarea unei culturi a aprecierii, educatorii nu numai că îmbunătățesc rezultatele studenților, dar contribuie și la un mediu de învățare online favorabil și incluziv. Această abordare se aliniază cu obiectivele mai largi ale educației online: crearea de spații în care cursanții se simt respectați, motivați și împuterniciți să reușească.



2. Cadrul teoretic

Crearea unei culturi a aprecierii în clasele virtuale este esențială pentru promovarea unui mediu de învățare pozitiv. Un sentiment de apreciere poate spori implicarea studenților, poate stimula motivația și poate îmbunătăți ratele de retenție. Conform teoriei autodeterminării a lui Deci și Ryan (2000), satisfacerea nevoilor studenților de autonomie, competență și relaționare este esențială pentru motivația intrinsecă. În contextul învățării virtuale, aprecierea poate servi ca o formă de recunoaștere care satisface nevoia de relaționare, crescând astfel participarea și satisfacția studenților. În plus, teoria prezenței sociale (Rovai, 2002) sugerează că percepția de a fi apreciat în cadrul comunității de învățare consolidează legătura emoțională a studenților cu clasa, ceea ce este esențial într-un cadru online în care studenții se pot simți izolați.

O cultură a aprecierii nu numai că promovează implicarea individuală a studenților, dar încurajează și sentimentul de apartenență. Ierarhia nevoilor lui Maslow (Maslow, 1943) subliniază importanța apartenenței și a stimei ca fiind esențiale pentru promovarea autoactualizării și creșterii. În clasa online, unde nu există indicii fizice, aprecierea exprimată prin feedback în timp util, recunoașterea contribuțiilor și celebrarea realizărilor poate contribui la satisfacerea acestor nevoi psihologice. Pekrun et al. (2002) subliniază faptul că emoțiile pozitive, inclusiv cele declanșate de apreciere, contribuie la îmbunătățirea performanțelor academice și a rezilienței.

Feedback-ul, un instrument esențial pentru construirea aprecierii, este susținut de cercetările lui Hattie și Timperley (2007) privind puterea feedback-ului în învățarea studenților. Aceștia susțin că feedback-ul care recunoaște efortul și progresul, subliniind în același timp și domeniile care necesită îmbunătățiri, poate spori semnificativ motivația și performanța studenților. În clasele virtuale, unde feedback-ul poate fi lipsit de imediatitatea interacțiunilor față în față, transformarea aprecierii într-o parte centrală a feedback-ului poate reduce sentimentele de distanță și deconectare. În plus, modelul de motivație ARCS al lui Keller (1987) subliniază importanța creării unui sentiment de satisfacție prin apreciere, care, la rândul său, consolidează motivația studenților de a se implica și de a performa.

Rolul aprecierii colegilor este la fel de important. Teoria socio-cognitivă a lui Bandura (1986) subliniază rolul consolidării sociale în motivarea comportamentului. În mediile online, promovarea aprecierii de la egal la egal prin activități de grup, discuții și proiecte de colaborare poate consolida o rețea de susținere în rândul studenților, ceea ce duce la creșterea implicării și îmbunătățirea rezultatelor învățării. Acest lucru se aliniază cercetărilor efectuate de Tinto (1997), care a observat că un sentiment puternic de comunitate și de sprijin între colegi influențează pozitiv retenția studenților, în special în contextele de învățare online.

Pentru a crea o cultură autentică a aprecierii, instructorii trebuie să fie ei înșiși un model de apreciere. După cum sugerează lucrarea lui Dweck (2006) privind mentalitatea, recunoașterea efortului, mai degrabă decât doar a rezultatelor, contribuie la cultivarea unei mentalități de creștere, în care studenții se simt apreciați pentru procesul lor de învățare. Această abordare nu numai că consolidează motivația, dar încurajează și studenții să își asume riscuri și să accepte provocările. În acest fel, crearea unei culturi a aprecierii în clasele virtuale nu înseamnă doar laudarea studenților, ci promovarea unui mediu în care efortul este recunoscut, iar studenții sunt împuterniciți să își asume învățarea.



3. Obiectivele secțiunii

1. **Promovarea unei culturi a aprecierii:** Concepeți metode de încorporare a aprecierii și aprobării în structurile cursurilor online, contribuind la crearea unui sentiment de comunitate și de apartenență a studenților în clasa virtuală.
2. **Evaluarea impactului aprobării asupra rezultatelor învățării:** Evaluați efectele aprobării și ale consolidării pozitive asupra performanțelor și retenției studenților în cadrul e-learning.

Activitatea 1: Brainstorming colaborativ privind modalitățile de promovare a aprecierii

Obiectiv:

Să exploreze și să conceapă în colaborare strategii aplicabile pentru a promova aprecierea în clasele virtuale, cu accent pe crearea unui mediu de învățare favorabil, atractiv și incluziv, care să promoveze motivația și colaborarea.

Instrucțiuni de punere în aplicare:

Denumirea activității: "Proiectarea și prezentarea inițiativelor de apreciere a clasei virtuale"

Durata:

- 30-40 minute

Platformă:

- Videoconferință (de exemplu, Zoom, Microsoft Teams) cu instrumente de prezentare comune (de exemplu, Google Slides sau Canva).

Activitate:

Promovarea aprecierii în clasele virtuale: Brainstorming colaborativ.

Durata:

40 de minute (10 minute introducere, 20 de minute brainstorming în grup, 10 minute prezentări).

Platformă:

Platformă de videoconferință (de exemplu, Zoom, Microsoft Teams sau Google Meet) cu funcționalitate de sală de ședințe și instrumente de colaborare (de exemplu, Google Docs, Jamboard sau Padlet).

Dezvoltare:

Faza 1: Introducere în concept (10 minute)

Introducere de către facilitator

- Definirea aprecierii în contextul claselor virtuale, subliniind rolul acestuia în stimularea implicării studenților, a motivației și a sentimentului de apartenență (Richardson et al., 2017).
- Discutați barierele comune din mediile virtuale de învățare care împiedică aprecierea, cum ar fi lipsa interacțiunilor față în față, feedback-ul limitat și neînțelegerile culturale (Walther, 1996; Gunawardena et al., 2001).



Oferiți exemple din viața reală

- *Apreciere de la profesor la student*: Recunoașterea eforturilor studenților în timpul proiectelor sau discuțiilor de grup, de exemplu: "Răspunsul dvs. atent a adăugat o valoare deosebită conversației noastre."
- *Apreciere de la student la student*: Recunoașterea colegilor prin intermediul forumurilor de discuții sau în timpul prezentărilor, de exemplu: "Exemplul dvs. m-a ajutat foarte mult în înțelegerea conceptului."
- *Instrumente tehnologice pentru apreciere*: Utilizarea platformelor precum Kahoot pentru recunoașterea publică sau a insinelor în sistemele de gestionare a învățării pentru a sărbători realizările.

Explicarea obiectivului activității

- "Sarcina voastră este să găsiți modalități practice și inovatoare de a integra aprecierea în clasele virtuale. Gândiți-vă la strategii de apreciere profesor-student, de la egal la egal și facilitate de tehnologie."

Faza 2: Brainstorming colaborativ în sălile de discuții (20 de minute)

1. Sarcini de grup

- Împărțiți participanții în grupuri mici (4-6 membri). Fiecare grup lucrează la un anumit domeniu:
 - *Grupul A*: Strategii de apreciere de la profesor la student.
 - *Grupul B*: Strategii de apreciere de la egal la egal.
 - *Grupul C*: Instrumente și metode de apreciere bazate pe tehnologie.

2. Discuții structurate în grupuri

- Grupurile folosesc întrebări orientative pentru a-și direcționa brainstorming-ul:
 - *"Care sunt modalitățile creative prin care profesorii își pot arăta aprecierea în mediile virtuale?"*
 - *"Cum pot fi încurajați studenții să își aprecieze colegii în mod eficient?"*
 - *"Ce instrumente sau caracteristici digitale pot spori expresiile de apreciere?"*

3. Documentarea ideilor

- Fiecare grup utilizează un document comun sau o tablă virtuală pentru a-și nota ideile, asigurând claritatea și organizarea.
- Grupurile își prioritizează primele trei idei și oferă exemple concrete.
 - Exemplul 1 (de la profesor la student): Mesaje video personalizate care sărbătoresc etape importante, cum ar fi finalizarea unui proiect dificil.
 - Exemplul 2 (de la egal la egal): Strigăte anonime prin Padlet pentru a evidenția contribuțiile în timpul activităților de grup.
 - Exemplul 3 (determinat de tehnologie): Insigne virtuale pentru realizările în colaborare sau pentru etapele de participare.

Faza 3: Prezentări și reflecție (10 minute)

Prezentări de grup

Fiecare grup își prezintă ideile în cadrul sesiunii principale, subliniind principalele trei strategii cu exemple.

Reflecție condusă de facilitator



Facilitatorul rezumă temele recurente, ideile inovatoare și concluziile practice.

Sugestii de reflecție:

"Care dintre aceste strategii ar avea cel mai mare impact asupra promovării aprecierii în clasa dumneavoastră?"

"Ce provocări ar putea apărea la punerea în aplicare a acestor strategii și cum ar putea fi acestea abordate?"

Rezultate preconizate:

Participanții vor genera strategii aplicabile pentru a promova aprecierea în clasele virtuale, abordând diferite niveluri de interacțiune (profesor-student, student-student și tehnologie îmbunătățită).

Activitatea va îmbunătăți înțelegerea de către participanți a modului în care aprecierea poate influența pozitiv implicarea, motivația și sentimentul de apartenență în cadrul e-learning.

Participanții vor pleca cu un set de instrumente practice de metode de apreciere adaptate la mediile virtuale.

Activitatea 2: Planificarea și prezentarea inițiativelor de apreciere a clasei virtuale

Obiectiv:

Concepeți, planificați și prezentați inițiative inovatoare de apreciere care favorizează sentimentul de comunitate și de apartenență în clasa virtuală. Evaluați impactul potențial al acestor inițiative asupra implicării, performanței și fidelizării studenților.

Instrucțiuni de punere în aplicare:

1. Denumirea activității: "Proiectarea și prezentarea inițiativelor de apreciere a clasei virtuale"
2. Durata: 30-40 de minute
3. Platformă: Videoconferință (de exemplu, Zoom, Microsoft Teams) cu instrumente de prezentare comune (de exemplu, Google Slides sau Canva).

Dezvoltare

Faza 1: Conceptualizarea inițiativelor de apreciere (10 minute)

Instructorul prezintă exemple de inițiative de apreciere a clasei virtuale, cum ar fi:

- Recunoașterea "**Studentului săptămânii**" pentru participare constantă și îmbunătățire.
- **Sesiuni de apreciere între colegi**, în cadrul cărora studenții pot împărtăși ceea ce apreciază în legătură cu contribuțiile celorlalți.
- **Certificate de sfârșit de curs sau insigne virtuale** care recunosc progresul sau realizările în anumite domenii.

Participanții sunt apoi însărcinați să facă un brainstorming cu propriile inițiative, luând în considerare factori precum frecvența recunoașterii, metodele de apreciere și asigurarea incluziunii pentru toți studenții.

Faza 2: Prezentări de grup (20-25 de minute)

Participanții vor fi împărțiți în grupuri mici și li se va acorda timp pentru a concepe o inițiativă de apreciere detaliată. Fiecare grup va crea o scurtă prezentare a inițiativei lor, explicând:



- Scopul inițiativei.
- Rezultatele dorite (de exemplu, creșterea implicării, îmbunătățirea performanței).
- Modul în care inițiativa va fi pusă în aplicare în clasa virtuală.

Fiecare grup își va prezenta inițiativa în fața grupului pentru a primi feedback.

Exemplu: Programul Engagement Stars

Programul Engagement Stars este conceput pentru a recunoaște și a aprecia studenții pentru participarea lor activă, încurajând sentimentul de apartenență în clasa virtuală. Această inițiativă își propune să recompenseze studenții care dau dovadă de implicare prin participarea la discuții, completarea temelor și colaborarea cu colegii. Programul este structurat pentru a acorda "Engagement Stars" studenților care contribuie pozitiv la curs, creând un mediu incluziv și motivant.

Programul va recunoaște săptămânal unul sau mai mulți studenți ca "Stele ale implicării" pe baza implicării lor, cu o sărbătoare lunară în care vor fi recunoscuți studenții care au obținut cele mai multe stele. În timpul festivității lunare, studenții vor primi certificate digitale sau insigne ca recunoaștere a eforturilor lor. Programul va fi facilitat prin intermediul unor platforme precum Google Classroom, Padlet sau Moodle, unde stelele sunt postate, iar pe site-ul web al cursului va fi afișat un clasament cu stelele acumulate de studenți.

Criteriile de recunoaștere pentru câștigarea stelelor includ participarea activă la sesiunile în direct, angajamentul față de colegi prin feedback în cadrul discuțiilor de grup, prezentarea la timp a temelor și demonstrarea unei atitudini pozitive prin ajutorarea celorlalți și menținerea unui mediu favorabil. De exemplu, un student care pune întrebări pertinente în timpul orei și oferă răspunsuri colegilor poate primi două stele, în timp ce un student care prezintă o lucrare excelentă și oferă feedback celorlalți ar putea primi trei stele. Un student care contribuie în mod constant la munca în grup poate primi patru stele.

Rezultatele așteptate ale programului includ o implicare sporită a studenților, un sentiment mai puternic de apartenență și îmbunătățirea performanțelor academice. Studenții care se simt apreciați sunt mai susceptibili de a participa în mod regulat, ceea ce duce la o retenție mai mare și la rezultate mai bune ale învățării. Pentru a evalua eficacitatea programului, se vor efectua sondaje pentru a evalua impactul acestuia asupra implicării și motivației, în timp ce metrica implicării și performanța academică vor fi, de asemenea, monitorizate înainte și după punerea în aplicare a programului.

Programul va fi introdus în prima săptămână a cursului, unde studenții vor fi informați cu privire la modul de a câștiga stele. În fiecare săptămână, instructorul va anunța "Steaua (stelele) de angajament" pentru săptămâna respectivă, iar la sfârșitul fiecărei luni va avea loc o sesiune virtuală pentru a sărbători studenții cu cele mai multe stele, oferindu-le certificate ca recunoaștere a realizărilor lor.

Programul Engagement Stars este o modalitate simplă, dar puternică de a crea un mediu virtual de învățare mai atractiv și mai favorabil, promovând motivația, participarea și sentimentul de comunitate în cadrul clasei.



Rezultate preconizate:

Participanții vor dezvolta strategii practice de apreciere și vor evalua modul în care aceste inițiative pot promova un mediu de învățare pozitiv. În plus, ei vor reflecta asupra modului în care aprobarea și consolidarea pozitivă pot influența performanța, motivația și retenția studenților.

Evaluarea modului: Întrebări de autoevaluare

Pentru a evalua eficacitatea modului de formare și pentru a încuraja reflecția asupra experienței de învățare, formatorul va propune următoarele cinci întrebări de autoevaluare cu răspuns închis. Aceste întrebări vor permite participanților să își evalueze înțelegerea și încrederea în aplicarea conceptelor și strategiilor discutate în cadrul cursului.

Participanții vor răspunde pe o scară de la 1 la 5, unde:

- 1 = total dezacord
- 2 = Dezacord
- 3 = Neutru
- 4 = de acord
- 5 = total de acord

Întrebări de autoevaluare

1. Am utilizat eficient tehnici de feedback personalizat în timpul interacțiunilor.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

2. Am încorporat strategii de consolidare pozitivă în comunicarea mea cu cursanții.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

3. Am promovat cu succes o cultură a aprecierii în rândul colegilor și studenților mei în timpul modului.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

4. Mă simt încrezător în capacitatea mea de a oferi feedback constructiv conform Cadrului de feedback pozitiv.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

5. Am reflectat asupra experiențelor mele de învățare și am identificat domenii de îmbunătățire în practicile mele de feedback.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

Referințe:

Alawamleh, M., Al-Twait, L. M., & Al-Saht, G. R. (2020). Efectul învățării online asupra comunicării între instructori și studenți în timpul pandemiei COVID-19. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380-400.

Bandura, A. (1986). *Fundamentele sociale ale gândirii și acțiunii: O teorie cognitivă socială*. Prentice Hall.



Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "Ce" și "de ce" de urmărire a obiectivelor: Nevoile umane și autodeterminarea comportamentului. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamificarea educației: Ce se știe, ce se crede și ce rămâne incert. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36.

Dweck, C. S. (2006). *Mindset: Noua psihologie a succesului*. Random House.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). Puterea feedback-ului. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Anchetă critică într-un mediu bazat pe text: Conferința pe calculator în învățământul superior. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6).

Gunawardena, C. N., Wilson, P. L., & Nolla, A. C. (2001). Cultura și educația online. În M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (pp. 753-775). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). Puterea feedback-ului. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Keller, J. M. (1987). Dezvoltarea și utilizarea modelului ARCS de proiectare a instruirii. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. E. (2014). Un studiu predictiv al satisfacției studenților în programele de educație online. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1), 161-181.

Maslow, A. H. (1943). O teorie a motivației umane. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Emoțiile academice în învățarea autoreglementată și realizarea studenților: Un program de cercetare calitativă și cantitativă. *Psiholog educațional*, 37(2), 91-105.

Richardson, J. C., Swan, K., & Lowenthal, P. R. (2017). Prezența socială în învățarea online: Trecut, prezent și viitor. În M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (4th ed., pp. 479-491). New York: Routledge.

Rovai, A. P. (2002). Construirea sentimentului de comunitate la distanță. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3(1), 1-16.



- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Motivația intrinsecă și extrinsecă din perspectiva teoriei autodeterminării: Definiții, teorie, practici și direcții viitoare. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Shute, V. J. (2008). Focus pe feedback-ul formativ. *Review of Educational Research*, 78(1), 153-189.
- Sun, P. C., & Chen, H. H. J. (2016). Educația online și practica sa eficientă: O revizuire a cercetării. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 65-87.
- Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2012). Interesul situațional, autoeficiența computerizată și autoreglarea: Impactul lor asupra implicării studenților în învățământul la distanță. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191-204.
- Sweller, J. (1988). Sarcina cognitivă în timpul rezolvării problemelor: Efecte asupra învățării. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Tinto, V. (1997). Clasele ca comunități: Explorarea caracterului educațional al persistenței studenților. *Journal of Higher Education*, 68(6), 599-623.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mintea în societate: Dezvoltarea proceselor psihologice superioare*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Walther, J. B. (1996). Comunicarea mediată de calculator: Interacțiune impersonală, interpersonală și hiperpersonală. *Communication Research*, 23(1), 3-43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>.



Modulul 5. Cunoștințe și experiență în predarea online

Obiectiv general:

Promovarea unui mediu de învățare online colaborativ și îmbogățitor prin dotarea lectorilor participanți cu seturi de competențe bazate pe scenarii din viața reală, prin schimbul reciproc de expertiză și perspective din experiența lor de predare online. Această abordare îmbunătățește înțelegerea colectivă și aplicarea practică a conținutului cursurilor, îmbunătățind în cele din urmă calitatea cursurilor online și sporind motivația studenților.

Obiective:

1. **Schimbul reciproc de experiențe:** Prezentarea către participanți a unor instrumente comune de partajare a cunoștințelor de predare online, promovând un mediu în care profesorii și studenții își pot schimba experiențele personale și profesionale, îmbunătățind astfel comunitatea de învățare online.
2. **Schimbul de cunoștințe:** Facilitarea schimbului de expertiză între participanți prin inițierea schimbului de experiență și creșterea gradului de conștientizare atât a oportunităților, cât și a provocărilor prezentate de mediile de predare/învățare online (atât pentru cursurile teoretice, cât și pentru cele practice, atunci când este necesar), îmbunătățind astfel experiența colectivă de învățare.
3. **Aplicarea scenariilor din viața reală:** Dotarea participanților cu capacitatea de a-și aplica cunoștințele și competențele în scenarii din viața reală, utilizând cunoștințele dobândite din experiențele comune și instrumentele de predare online pentru a aborda eficient provocările practice.
4. **Rezolvarea colaborativă a problemelor:** Promovarea rezolvării colaborative a problemelor prin îmbunătățirea feedback-ului constructiv și a interacțiunii între participanți, prin crearea de oportunități pentru aceștia de a lucra împreună la probleme comune, valorificând diversele lor experiențe și perspective.
5. **Construirea unei comunități favorabile:** Creșterea motivației pentru schimbul reciproc și crearea de idei, cunoștințe și experiențe prin dezvoltarea unei comunități online de sprijin în care participanții se simt confortabil să își împărtășească ideile, feedback-ul și resursele, contribuind la un mediu de învățare mai îmbogățit și mai incluziv.

Metode:

- **Predare față în față:** Prezența participanților principiile de bază, provocările și oportunitățile schimbului de cunoștințe și experiență și dați exemple de diverse instrumente sau platforme online



- **Discuții interactive:** Promovați un sentiment de comunitate și comunicare deschisă între participanți încă de la început. Implicați participanții în împărtășirea propriilor experiențe și cunoașterea reciprocă ca activitate de spargere a gheții
- **Joc de rol:** Facilitați jocul de rol al participanților pentru scenarii date din diferite discipline științifice. Prezentați participanților studii de caz sau scenarii din viața reală rstudentante pentru predarea online. Facilitați discuțiile de grup și sesiunile de rezolvare a problemelor pe baza acestor scenarii.
- **Experiențe practice:** Implementați exerciții practice, cum ar fi formarea unei platforme de social media, a unui grup WhatsApp, a unui link de drive etc., în care participanții își pot împărtăși direct propriile cunoștințe și experiențe cu privire la întrebări sau subiecte date.
- **Forumuri de discuții online:** Creați forumuri online dedicate sau forumuri de discuții unde participanții își pot împărtăși experiențele, pot pune întrebări și pot oferi feedback pentru a crea o comunitate de susținere între părțile implicate în predarea/învățarea online. Această metodă poate fi utilizată pentru evaluarea sesiunilor de formare.

Durata: 4 ore

Resurse necesare:

- Resurse umane: Facilitatori și formatori experimentați care să conducă sesiunile și să ofere îndrumare
- Echipament tehnic: Laptop/proiector/ difuzoare/ecran (sau sală cu echipament AV încorporat)
- Acces la internet
- Instrumente interactive: Zoom, Teams, Kahoot, Instrumente de Gamificare
- Instrumente de evaluare: Chestionare de evaluare, formulare de feedback

Ordinea activităților:

Activitatea 0- Introducere

(30 de minute)

- Prezentare generală a cursului și obiective
- Activitate de spargere a gheții pentru a se familiariza unii cu alții și cu instrumentele care urmează să fie utilizate; în timpul căreia participanții își împărtășesc propriile experiențe legate de predarea online. Facilitarea discuțiilor interactive pentru a-i ajuta să se familiarizeze și să învețe din experiențele celorlalți

Activitatea 1- Introducere în diverse formate și schimb de cunoștințe și experiență

(50 de minute)

- O sesiune generală în care participanților li se prezintă instrumentele de bază, formatele, principiile, principalele provocări și oportunități ale schimbului de cunoștințe și experiență. Utilizați Sliduri de prezentare și exemple de diverse instrumente sau platforme online. Rugați participanții să creeze și să utilizeze platforme de social media, grupuri WhatsApp



sau linkuri de drive pentru a-și împărtăși cunoștințele și experiențele cu privire la întrebări sau subiecte date. Atribuiți sarcini de colaborare care solicită participanților să lucreze împreună folosind aceste instrumente.

- Schimbul de cunoștințe și experiență între lectori (care pot fi apoi aplicate la propriile cursuri pentru schimbul de cunoștințe între studenți și între lectori și studenți)
- Diverse instrumente online, grupuri sau platforme de social media, instrumente online de colaborare în grup, forumuri de discuții sau webinare, mentorat online, bloguri etc. (cum ar fi Zoom, WhatsApp, Facebook, Instagram, Kahoot sau ClassDojo pentru schimbul interactiv de experiențe)
- Sisteme de gestionare a documentelor (DMS) pentru schimbul de cunoștințe și colaborarea în cadrul mediilor de învățare comunitare pentru co-crearea, stocarea și editarea materialelor educaționale sau de cercetare (cum ar fi GoogleDrive, Microsoft SharePoint, Dropbox etc.)
- Platforme de simulare virtuală, AR/VR, Metaverse, aplicații de simulare de laborator și alte instrumente pentru demonstrarea lucrărilor practice sau de laborator în științele naturii și ale vieții pentru schimbul de cunoștințe (cum ar fi Virtual Education System for Dentistry for Real-Time Dental Training and Evaluation System, LabXchange, ReactorLab, LineRider, Zooniverse etc; <https://www.techlearning.com/news/best-free-virtual-labs>)
- Exercițiu: Cerc de conexiune

Activitatea 2- Informații teoretice de bază privind unele instrumente de gamificare (50 de minute)

- Introducere în Kahoot, Open edX, Classdojo,, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, talentLMS sau eThinkLMS instrumente de gamificare open source (de exemplu <https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#>)
- Descărcarea/deschiderea acestor instrumente online pe calculatoare individuale
- Formarea echipelor și distribuirea scenariilor. Furnizați scenarii și roluri specifice pe care participanții să le joace, urmate de discuții în grup cu privire la experiențele și cunoștințele dobândite.
- Aplicarea instrumentelor de gamificare de către diferite echipe pentru scenariile lor. Punerea în aplicare a exercițiilor de joc de rol în care participanții joacă scenarii din diferite discipline științifice.

Activitatea 3 - Informații teoretice de bază privind unele instrumente de realizare video online și utilizarea acestora (50 de minute)

- Introducere în bibliotecile video deschise (OVR) selectate
- Introducere în Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO sau instrumente similare de dezvoltare video open source (de exemplu <https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning>)
- Descărcarea/deschiderea acestor instrumente online pe calculatoare individuale



- Formarea echipelor și distribuirea scenariilor. Furnizați scenarii și roluri specifice pe care participanții să le joace, urmate de discuții în grup cu privire la experiențele și cunoștințele dobândite.
- Aplicarea de instrumente de realizare video de către diferite echipe pentru scenariile lor. punerea în aplicare a exercițiilor de joc de rol în care participanții interpretează scenarii din diferite discipline științifice

Activitatea 4 - Informații teoretice de bază privind unele instrumente de evaluare electronică și acestora

(30 de minute)

- Introducere în Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath și alte instrumente interactive de evaluare care permit utilizatorului să pregătească teste online, săli de discuții sau chat și alte evaluări (de exemplu <https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers>).
- Descărcarea/deschiderea acestor instrumente online pe calculatoare individuale.
- Formarea echipelor și distribuirea scenariilor. Furnizați scenarii și roluri specifice pe care participanții să le joace, urmate de discuții de grup cu privire la experiențele și cunoștințele dobândite.
- Aplicarea instrumentelor de evaluare de către diferite echipe la scenariile lor. Punerea în aplicare a exercițiilor de joc de rol în care participanții interpretează scenarii din diferite discipline științifice.

Activitatea 5- Forum de discuții online pentru feedback și evaluare

(30 de minute)

- Creați forumuri online dedicate sau forumuri de discuții unde participanții își pot împărtăși experiențele, pune întrebări și oferi feedback. Încurajați participarea regulată și monitorizați forumurile pentru a asigura interacțiuni constructive.

Materiale de instruire/fișe de lucru:

- Sliduri pregătite în prealabil și documente pentru fiecare secțiune.
- Fișe de lucru pentru exerciții: Modele de scenarii pentru schimbul de diferite experiențe legate de predarea online sau evaluarea acestor schimburi de cunoștințe
- Formulare de feedback: Formulare de observație sau liste de verificare pentru ca profesorii să ofere feedback în timpul observațiilor colegiale.
- Resurse de sprijin: O listă de instrumente online recomandate pentru predarea interactivă

Activitatea 0 Documente - Introducere (30 minute)

Obiectivul acestui modul este de a dota participanții cu seturi de abilități bazate pe scenarii din viața reală, prin schimbul reciproc de expertiză și înțelegere din experiența lor de predare online.



Instrumentele digitale interactive care vor fi utilizate sunt în esență similare modulelor anterioare, însă scopul implementării acestor instrumente este diferit. Aici, profesorii participanți instruiți în cadrul acestui modul, precum și formatorii înșiși nu numai că își vor îmbunătăți abilitățile de împărtășire a experienței obținute în timpul pandemiei COVID-19 pentru o mai bună pregătire în viitor, dar vor învăța, de asemenea, despre împărtășirea cunoștințelor și a experienței legate de disciplinele lor, cum ar fi în cazul cursurilor care necesită practică, cum ar fi laboratorul de chimie sau practica stomatologică, și, în plus, vor învăța cum să își încurajeze studenții să împărtășească experiențele cu colegii lor sau cu alți studenți. Ținând cont de faptul că învățarea digitală a devenit o parte din viața noastră, fie în formatul cursurilor complet online, fie sub forma activităților didactice hibride, această formare se va concentra pe instrumentele și strategiile digitale pentru un format de participare mixtă.

Prin urmare, obiectivele principale ale acestui modul sunt:

1. **Schimbul reciproc de experiențe:** Prezentarea către participanți a unor instrumente comune de partajare a cunoștințelor de predare online, promovând un mediu în care profesorii și studenții își pot schimba experiențele personale și profesionale, îmbunătățind astfel comunitatea de învățare online.
2. **Schimbul de cunoștințe:** Facilitarea schimbului de expertiză între participanți prin inițierea schimbului de experiențe și sensibilizarea cu privire la oportunitățile și provocările prezentate de mediile de predare/învățare online, îmbunătățind astfel experiența colectivă de învățare.
3. **Aplicarea scenariilor din viața reală:** Dotarea participanților cu capacitatea de a-și aplica cunoștințele și competențele în scenarii din viața reală, utilizând cunoștințele dobândite din experiențele comune și instrumentele de predare online pentru a aborda eficient provocările practice.
4. **Rezolvarea colaborativă a problemelor:** Promovarea rezolvării colaborative a problemelor prin îmbunătățirea feedback-ului constructiv și a interacțiunii între participanți, prin crearea de oportunități pentru aceștia de a lucra împreună la probleme comune, valorificând diversele lor experiențe și perspective.
5. **Construirea unei comunități favorabile:** Creșterea motivației pentru schimbul reciproc și crearea de idei, cunoștințe și experiențe prin dezvoltarea unei comunități online de sprijin în care participanții se simt confortabil să își împărtășească ideile, feedback-ul și resursele, contribuind la un mediu de învățare mai îmbogățit și mai incluziv.

Se știe că participarea activă a studenților este esențială pentru o învățare eficientă, însă acest lucru a fost mult mai dificil în timpul pandemiei COVID-19 din cauza încrederii scăzute în sine, a lipsei infrastructurilor (cum ar fi camerele de luat vederi), a lipsei unei conexiuni rapide la internet sau a unui mediu neadecvat (cum ar fi o cameră de familie foarte aglomerată sau zgomotoasă). Acest lucru a dus în mod inevitabil la profesori frustrați, studenți nemotivați sau "pierduți" și, în final, la un mediu de învățare ineficient. Diferiți profesori au încercat să găsească diferite modalități de motivare a studenților, diverse companii precum Zoom sau Moodle au îmbunătățit platformele online existente sau au conceput noi platforme digitale.



- Creați carduri Bingo:

Utilizați un instrument de colaborare precum Google Sheets sau o platformă interactivă precum Bingo Baker (<https://bingobaker.com/>) pentru a crea carduri Bingo. Completați cartonașul cu afirmații legate de experiențele de predare online. Exemplele includ:

"Am predat la o clasă mai mare de 50 de studenți."

"M-am confruntat cu probleme tehnice în timpul unei sesiuni live."

"Am folosit o tablă virtuală."

"Am efectuat un experiment de laborator virtual."

"Am înregistrat o prelegere."

"Am primit feedback de la mai mult de 20 de studenți într-o singură sesiune."

"Am găzduit un vorbitor invitat într-un curs online."

"Am folosit sălile de întâlnire pentru discuții de grup."

- Distribuiți cardurile Bingo:

Furnați participanților un link pentru a accesa cardurile digitale Bingo. Asigurați-vă că toți participanții au acces la instrumentele și platformele necesare.

Instrucțiuni pentru participanți:

Accesați cardurile Bingo: Deschideți linkul furnizat către cardurile Bingo digital utilizând Google Sheets sau Bingo Baker. Familiarizați-vă cu afirmațiile de pe cartonaș.

Marcați afirmațiile: Citiți afirmațiile și marcați-le pe cele care se aplică experiențelor dvs. de predare online. Utilizați instrumentele digitale disponibile pentru a marca afirmațiile direct pe cartonașele Bingo.

Regulile jocului Bingo: Scopul este de a obține un "Bingo" prin marcarea a cinci afirmații la rând pe orizontală, verticală sau diagonală. Odată ce obțineți un "Bingo", fiți pregătiți să vă împărtășiți experiențele legate de afirmațiile marcate.

Împărtășiți-vă experiențele: În timpul sesiunii de videoconferință, participanții care obțin un Bingo își vor împărtăși pe rând experiențele. Utilizați o platformă precum Zoom, Microsoft Teams sau Google Meet pentru videoconferință. Când vă vine rândul, explicați modul în care afirmațiile marcate se aplică experiențelor dvs. de predare. Implicați-vă cu ceilalți participanți punând întrebări și împărtășind informații.

Exemple de carduri Bingo digitale:

Formatorii pot utiliza următorul șablon pentru a-și crea cartonașe Bingo:

Am predat la o clasă mai mare de 50 de studenți	M-am confruntat cu probleme tehnice în timpul unei sesiuni live	Ați folosit o tablă virtuală	Am realizat un laborator virtual	Am înregistrat un experiment de prelegere
Am primit feedback de la mai mult de 20 de studenți într-o singură sesiune	Am găzduit un vorbitor invitat într-un curs online	Am folosit săli de conferință pentru discuții de grup	Am participat la o sesiune de dezvoltare profesională online	Am facilitat o sesiune live de întrebări și răspunsuri
Am pus în aplicare o clasă de tip flipped	Am folosit partajarea ecranului în timpul unei lecții online	Am încărcat o prelegere preînregistrată	Am creat un chestionar online	Am realizat o excursie virtuală
Am oferit sesiuni de meditații online unu la unu	Am organizat ore de birou virtuale	Am primit feedback pozitiv din partea studenților	Am partajat materiale de curs p prin stocare în cloud	Participarea la o întâlnire virtuală a profesorilor
Am folosit Zoom pentru predarea online	Stiu cum să creez un test Kahoot	Am efectuat un experiment de laborator virtual	Colaborez utilizând GoogleDrive	Folosesc grupurile WhatsApp pentru predare
Folosesc instrumente de realitate virtuală	Particip la forumurile cadrelor didactice	Am predat studenților cu nevoi speciale	Am folosit Facebook pentru educație	Am îndrumat alte cadre didactice

Activitatea de spargere a gheții Exemplul 2: Să ne cunoaștem mai bine

Această activitate de spargere a gheții urmărește să creeze o modalitate distractivă și atractivă prin care participanții să se cunoască, să își împărtășească experiențele de predare online și să încurajeze relațiile, familiarizându-se în același timp cu instrumentele digitale.

- **Runda de introducere (10 minute):** Prezențați-vă: Fiecare participant va vorbi la rândul său:
 - Numele lor
 - Experiența lor didactică (disciplinele pe care le predau, anii de experiență etc.)



- O idee cheie sau o lecție pe care au învățat-o din experiența lor cu predarea online

Încurajați implicarea: Rugați participanții să asculte activ și să ia notă de orice interese comune sau experiențe unice împărtășite de ceilalți. Acest lucru poate ajuta la crearea de conexiuni și poate da tonul pentru colaborare.

- **Activitate: Conexiuni virtuale (15 minute):** Creați grila de conexiuni virtuale: Utilizați o tablă comună Kahoot sau ClassDojo pentru a crea o grilă cu afirmații legate de experiențele de predare online.

Exemple de declarații:

- *"Am folosit Zoom pentru predarea online"*
- *"Am efectuat un experiment de laborator virtual"*
- *"Am facilitat lucrul în grup folosind Google Docs"*
- *"Am creat un chestionar online"*
- *"Am găzduit un vorbitor invitat online"*
- *"Am folosit sălile pentru discuții"*
- *"Am înregistrat o prelegere"*
- *"M-am confruntat cu dificultăți tehnice în timpul unui curs"*

Împărtășiți grila: Furnizați participanților un link pentru a accesa grila digitală.

- Accesați grila virtuală: Participanții deschid link-ul furnizat către panoul Kahoot sau ClassDojo și se familiarizează cu afirmațiile din grilă.
- Găsiți conexiuni: Participanții interacționează cu colegii lor pentru a-i găsi pe cei care corespund criteriilor de pe grilă. Atunci când găsesc un coleg care se potrivește unei afirmații, ei pot marca pătratul respectiv și pot cere colegului să împărtășească pe scurt experiența sa. Scopul este de a completa cât mai multe pătrate în timpul alocat.
- Împărtășiți-vă conexiunile: După activitate, participanții pot împărtăși unele dintre experiențele interesante pe care le-au descoperit, încurajând discuțiile și conexiunile ulterioare.

- **Reflecție (5 minute)**

- Discuții de grup: Facilitați o discuție de grup în care participanții pot discuta despre provocările și experiențele comune cu instrumentele de predare online.
- Împărtășiți observațiile: Încurajați participanții să împărtășească orice informații sau sfaturi interesante pe care le-au obținut în urma activității.
- Rezumați punctele cheie: Rezumați punctele cheie discutate și evidențiați orice concluzii valoroase care pot fi aplicate practicilor lor de predare online.



Activitatea 1- Introducere în diverse formate și instrumente de schimb de cunoștințe și experiență (50 minute)

Această sesiune generală este concepută pentru a prezenta participanților instrumentele fundamentale, formatele, principiile, principalele provocări și oportunități asociate cu schimbul de cunoștințe și experiență. Utilizând Sliduri de prezentare și exemple de diverse instrumente și platforme online, această sesiune va oferi o prezentare cuprinzătoare a diferitelor metode disponibile pentru o partajare eficientă.

Participanții se vor angaja activ în crearea și utilizarea platformelor de social media, a grupurilor WhatsApp sau a linkurilor de drive pentru a-și împărtăși cunoștințele și experiențele cu privire la întrebările sau subiectele atribuite. Sarcinile de colaborare vor fi atribuite pentru a solicita participanților să lucreze împreună folosind aceste instrumente, promovând un sentiment de comunitate și îmbunătățind procesul de partajare.

Obiectivul principal al acestei sesiuni este de a facilita schimbul de cunoștințe și experiențe între profesori, studenți și între profesori și studenți. Prin explorarea și utilizarea diverselor instrumente digitale, participanții vor învăța să comunice și să colaboreze eficient, îmbogățind astfel experiența educațională pentru toți cei implicați.

Formate pentru schimbul de cunoștințe:

Între profesori: Webinarii, forumuri profesionale, proiecte de colaborare.

Între studenți: Proiecte de grup, activități de evaluare inter pares, forumuri de discuții.

Între profesori și studenți: Sesiuni interactive, instrumente de feedback, platforme de mentorat.

ACTIVITATEA 1 Fișe de lucru- formate și instrumente pentru schimbul de cunoștințe și experiență (50 minute)

- **Introducere și prezentare a instrumentelor digitale disponibile (30 de minute):**
- Prezențați diverse instrumente online, grupuri sau platforme social media, instrumente online de colaborare în grup, forumuri de discuții sau webinare, mentorat online, bloguri.
 - **Zoom/Teams/Google Meet:** utilizate pentru găzduirea sesiunii și a sălilor de discuții. Principalele caracteristici sunt sălile de clasă digitale, reuniunile online, partajarea ecranului, înregistrarea sesiunilor online, sondajele, sălile de discuții, chat-ul pentru implicare.
 - **Kahoot:** Utilizat pentru gamificarea unui joc de bingo interactiv, chestionare rapide, evaluare instantanee și/sau competiție de învățare între studenți. Caracteristicile principale sunt chestionare, clasamente, feedback în timp real.
 - **ClassDojo:** Utilizat pentru crearea de grile colaborative sau competitive. Principalele caracteristici sunt grilele personalizabile, urmărirea comportamentului, partajarea momentelor de învățare distractive.



- **Canvas:** Un sistem cuprinzător de gestionare a învățării (LMS) pentru gestionarea cursurilor, integrarea cu resursele de învățare și furnizarea de cursuri cuprinzătoare.
- **Blackboard:** Un LMS plin de funcții cu instrumente avansate de predare a cursurilor și de evaluare integrată.
- **Google Classroom:** Se integrează perfect cu Google Workspace, oferind feedback în timp real și o gestionare ușoară a cursului.
- **Edmodo:** O platformă pentru comunicare, colaborare și organizare, concepută special pentru învățământul superior.
- **Moodle:** Un LMS personalizabil cu plugin-uri și integrări pentru o experiență de învățare personalizată.
- **Turnitin:** Un instrument pentru verificarea și notarea plagiatului, asigurând integritatea academică.
- **Slack:** Un instrument de comunicare în echipă cu camere de chat, mesagerie directă și partajare de fișiere.
- **Trello:** Un instrument de organizare a proiectelor care utilizează gestionarea sarcinilor pe bază de carduri și panouri personalizabile.
- **Coursera:** Oferă cursuri de la universități și instituții de top, oferind programe de certificate și oportunități de învățare online.
- **Quizlet:** Un instrument de studiu cu flashcards, jocuri de învățare, și seturi de studiu pentru diferite subiecte.
- **Padlet:** Un avizier digital pentru colaborarea în timp real și schimbul de idei.
- **Socrative:** Un instrument pentru feedback și evaluare în timp real prin teste live și evaluare instantanee.
- **Nearpod:** Un instrument interactiv de predare a lecțiilor cu Sliduri interactive, VR și răspunsuri în timp real.
- **Evernote:** Un instrument de luare de notițe și organizare pentru luarea de notițe, organizare și partajarea fișierelor.
- **Grammarly:** Un instrument de îmbunătățire a scrierii pentru verificarea gramaticii, sugestii de stil și detectarea plagiatului.
- **Blooket:** Un instrument de joc interactiv de învățare cu jocuri personalizabile și feedback în timp real.
- **Prodigy:** Un joc de învățare a matematicii care ajută studenții să-și îmbunătățească abilitățile matematice prin intermediul unui gameplay captivant.
- **WhatsApp:** Caracteristici: Mesagerie instantanee, chat-uri de grup, apeluri vocale și video, partajarea media. Utilizare: Comunicare rapidă între studenți și profesori, formarea de grupuri de studiu și partajarea actualizărilor și resurselor clasei.
- **Facebook:** Caracteristici: Crearea de grupuri, organizarea de evenimente, partajarea de fișiere, streaming live. Utilizare: Crearea de grupuri de clasă pentru discuții, organizarea de evenimente online și partajarea de conținut și resurse educaționale.
- **Instagram:** Caracteristici: Partajare foto și video, povești, live streaming, mesagerie. Utilizare: Partajarea conținutului de învățare vizual, transmiterea în

direct a sesiunilor educaționale și implicarea studenților prin postări și povești interactive.

- Prezența sistemelor de gestionare a documentelor (DMS) pentru schimbul de cunoștințe și colaborarea în cadrul mediilor de învățare comunitare pentru co-crearea, stocarea și editarea materialelor educaționale sau de cercetare.
 - **Google Drive:** Caracteristici: Stocare în cloud, partajare de fișiere, colaborare în timp real, integrare cu Google Workspace (Docs, Sheets, Slides), control al versiunilor și integrare extinsă cu aplicații terțe. Utilizare: Ideal pentru proiecte colaborative, documente partajate și gestionarea fișierelor în cloud.
 - **Microsoft SharePoint:** Caracteristici: Stocarea și gestionarea documentelor, crearea de site-uri intranet și de echipă, capacități robuste de căutare, controlul versiunilor, automatizarea fluxului de lucru și integrarea cu Microsoft Office 365. Utilizare: Excelent pentru colaborarea organizațională, fluxurile de lucru ale documentelor și comunicarea internă.
 - **Dropbox:** Caracteristici: Stocare în cloud, partajare de fișiere, instrumente de colaborare, acces offline, Smart Sync, istoricul versiunilor și integrări cu terțe părți. Utilizare: Potrivit pentru stocarea fișierelor, colaborarea în echipă și partajarea fișierelor mari.
 - **Box:** Caracteristici: Partajare securizată a fișierelor, instrumente de colaborare, funcții avansate de securitate, integrare cu aplicații de întreprindere, fluxuri de lucru automate și control al versiunilor. Utilizare: Cea mai bună pentru partajarea securizată a documentelor, colaborarea în echipă și gestionarea documentelor la nivel de întreprindere.
 - **OneDrive pentru afaceri:** Caracteristici: Stocare în cloud, colaborare în timp real pentru documente, integrare cu Microsoft Office, partajare de fișiere, control al versiunilor și acces offline. Utilizare: Excelent pentru stocarea personală și în echipă, partajarea documentelor și colaborarea în cadrul ecosistemului Microsoft.
 - **M-Files:** Caracteristici: Gestionarea documentelor bazată pe metadate, fluxuri de lucru automate, controlul versiunilor, suport pentru conformitate, acces mobil și integrare cu diverse sisteme de afaceri. Utilizare: Potrivit pentru organizațiile care au nevoie de un control robust al documentelor și de automatizarea fluxurilor de lucru.
 - **Evernote Business:** Caracteristici: Luare de notițe, stocare de documente, colaborare în timp real, gestionarea sarcinilor, integrare cu alte aplicații și capacități puternice de căutare. Utilizare: Ideal pentru organizarea notițelor, a materialelor de cercetare și a proiectelor colaborative.
 - **Zoho Docs:** Caracteristici: Stocare în cloud, editare online de documente, partajare de fișiere, instrumente de colaborare, control al versiunilor și integrare cu suita de aplicații Zoho. Utilizare: Excelent pentru stocarea documentelor, colaborarea în echipă și gestionarea proiectelor.

- **Confluence:** Caracteristici: Colaborarea documentelor, spații de lucru în echipă, crearea de baze de cunoștințe, integrarea cu Jira, versionarea paginilor și organizarea conținutului. Utilizare: Perfectă pentru colaborarea în cadrul proiectelor, partajarea cunoștințelor și crearea unui depozit centralizat de informații.
- **Nextcloud:** Caracteristici: Stocare în cloud cu găzduire proprie, partajare de fișiere, colaborare în timp real, criptare end-to-end, control al versiunilor și integrare cu diverse aplicații. Utilizare: Ideal pentru organizațiile care doresc control asupra datelor lor cu capabilități de auto-găzduire.
- **Egnyte:** Caracteristici: Partajare sigură a fișierelor, colaborare, caracteristici avansate de securitate, integrare cu aplicații de afaceri populare și guvernanta a datelor. Utilizare: Potrivit pentru partajarea securizată a documentelor, colaborarea în echipă și organizațiile axate pe conformitate
- Prezentarea platformelor de simulare virtuală, AR/VR, Metaverse, a aplicațiilor de simulare de laborator și a altor instrumente pentru demonstrarea lucrărilor practice sau de laborator în domeniul științelor naturale și ale vieții pentru schimbul de cunoștințe.
 - **Sistem de educație virtuală pentru stomatologie pentru formare și evaluare stomatologică în timp real:** Caracteristici: Instruire dentară în timp real, simulări virtuale ale procedurilor dentare, feedback interactiv. Utilizare: Educație și formare dentară, practică și evaluare în timp real a procedurilor dentare.
 - **LabXchange:** Caracteristici: Simulări virtuale de laborator, experimente interactive, cursuri de învățare personalizate, partajarea resurselor. Utilizare: Educație științifică, practică de laborator, învățare colaborativă și cercetare.
 - **ReactorLab:** Caracteristici: Simulări interactive ale reactoarelor chimice, controlul și analiza operațiunilor reactoarelor, vizualizarea datelor în timp real. Utilizare: Educație în domeniul ingineriei chimice, formare în domeniul proiectării și operării reactoarelor.
 - **LineRider:** Caracteristici: Simulare bazată pe fizică, proiectarea și vizualizarea pistelor, învățare interactivă. Utilizare: Educație fizică, înțelegerea conceptuală a mișcării și forțelor, rezolvarea creativă a problemelor.
 - **Zooniverse:** Caracteristici: Proiecte științifice cetățenești, analiza datelor din lumea reală, oportunități de cercetare colaborativă. Utilizare: Biologie, astronomie, educație în domeniul științelor climatice, proiecte de cercetare orientate către comunitate.
 - **PraxiLabs:** Caracteristici: Laboratoare virtuale de științe, simulări interactive, experimente bogate în multimedia, instruire privind siguranța. Utilizare: Biologie, chimie, educație fizică, experiențe de laborator la distanță.
 - **LearnBrite:** Caracteristici: medii virtuale 3D, simulări interactive, experiențe de învățare gamificate, colaborare în timp real. Utilizare: Clase virtuale, instruire corporativă, experiențe de învățare imersive.



- **Science Interactive:** Caracteristici: Laboratoare științifice online, experimente interactive, conținut multimedia, disecții virtuale. Utilizare: Educație științifică, experiențe de laborator la distanță, învățare îmbunătățită prin interactivitate.
 - **ClassVR:** Caracteristici: Învățare bazată pe realitate virtuală, conținut educațional imersiv, modele 3D interactive, planuri de lecții VR. Utilizare: K-12 și învățământ superior, științe imersive și educație geografică, excursii virtuale.
 - **Configurație de laborator HiDs AR/VR (HiDs AR/VR Lab Setup):** Caracteristici: Echipament de laborator pentru realitate augmentată (AR) și realitate virtuală (VR), simulări interactive, vizualizare 3D. Utilizare: Educație științifică, configurații virtuale de laborator, învățare interactivă în medii AR/VR.
 - **Platforme de învățare Metaverse:** Caracteristici: Lumi virtuale, simulări 3D interactive, medii colaborative, feedback în timp real. Utilizare: Experiențe cuprinzătoare de învățare, colaborare la distanță, educație imersivă în diverse discipline
- **Discuție deschisă între participanți (20 de minute):** dacă au folosit vreunul dintre instrumentele de mai sus și dacă există alte platforme de educație online, de simulare virtuală și/sau sisteme de gestionare a documentelor (DMS) cu care sunt deja familiarizați. Conduceți discuțiile cu întrebări declanșatoare privind schimbul de experiență al participanților.
 - **Notă importantă!** În momentul depunerii cererii, este mai bine să verificați instrumentele digitale actuale/emergente nou apărute pe piață pentru a face sesiunea valabilă și actualizată.

Sugestie de exercițiu: Cerc de conectare

- Scenariu real: Prof. Ayesha predă online chimie pentru începători. Ea folosește Zoom pentru prelegeri și Google Drive pentru partajarea resurselor. Studenții colaborează la proiecte utilizând Google Docs, însă unii studenți se confruntă cu probleme legate de implicare și accesibilitate. Pentru a rezolva această problemă și pentru a consolida legăturile dintre studenți, Prof. Ayesha decide să implementeze un exercițiu de "cerc de conexiune".
- Obiectiv: Îmbunătățirea abilităților de comunicare și colaborare în rândul studenților, abordarea problemelor de accesibilitate și promovarea unui sentiment de comunitate.
- Durata: 30 de minute (poate fi schimbată în funcție de timpul disponibil)
- Materiale necesare:
 - Zoom sau alt instrument de videoconferință cu funcționalitate de sală de ședințe
 - Google Drive și Google Docs
 - Tablă virtuală sau document partajat pentru brainstorming (de exemplu, Google Jamboard)

- Introducere: Facilitatorul prezintă scopul exercițiului Cerc de conexiune. Explică pe scurt activitățile și obiectivele sesiunii.
- Identificați instrumentele: Scrieți un instrument sau o platformă pe care ați folosit-o pentru predarea online. Completați tabelul de mai jos cu detaliile sale.

Numele instrumentului/platformei	Scop (de exemplu, comunicare, colaborare, implicare)	Puncte forte/slăbiciuni ale instrumentului

- Cartografierea conexiunilor: Desenați o hartă a conexiunilor care să arate modul în care instrumentul dvs. interacționează cu altele. Utilizați săgeți pentru a descrie relațiile (de exemplu, "Zoom partajează notițe prin Google Drive").
- Discuții în sală: Împărțiți studenții în grupuri mici folosind Zoom Breakout Rooms. Fiecare grup primește un subiect specific sau o provocare legată de accesibilitatea în învățarea online.
- Colaborarea în grup: Grupurile colaborează folosind Google Docs și o tablă virtuală pentru a găsi soluții la provocările date, cum ar fi proiectarea unei reacții chimice. Fiecare grup desemnează un purtător de cuvânt pentru a-și împărtăși ideile cu întreaga clasă.
- Discuție în clasă: Purtătorii de cuvânt ai fiecărui grup își prezintă constatările și soluțiile propuse. Deschideți sala pentru o scurtă discuție, încurajând studenții să ofere feedback și sugestii suplimentare. Puneți întrebări de genul: Ce alte instrumente ați putea adăuga pentru a face învățarea mai accesibilă? Cum ați aborda problemele sau provocările tehnice în utilizarea acestor instrumente?
- Instrucțiuni pentru facilitator:
 - Configurați sălile de întâlnire: În Zoom, configurați sălile de întâlnire și repartizați studenții pe grupuri. Asigurați-vă că fiecare grup are acces la un Google Doc comun și la o tablă virtuală (de exemplu, Google Jamboard).
 - Pregătiți subiectele de discuție: Creați o listă a provocărilor legate de accesibilitate și a subiectelor de discuție pentru fiecare grup (de exemplu, dificultăți în utilizarea Google Docs, lipsa accesului la internet, provocări legate de laboratoarele virtuale).
 - Prezentați: Salutați studenții și explicați scopul exercițiului Cerc de conectare. Discutați despre importanța abordării provocărilor legate de accesibilitate și a promovării unei comunități online favorabile.
 - Încurajați discuțiile în sălile de întâlnire: Repartizați studenții în sălile lor de discuții. Instruiți fiecare grup să aleagă un purtător de cuvânt. Furnizați instrucțiuni clare privind subiectele de discutat și instrumentele pe care ar trebui să le utilizeze pentru colaborare.



- Declanșați colaborarea în grup: Monitorizați sălile de discuții pentru a vă asigura că grupurile sunt pe drumul cel bun și își abordează subiectele. Oferiți asistență și îndrumare, după caz.
- Promovați discuțiile în clasă: Aduceți toți studenții înapoi în sala principală Zoom după sesiunile de grup. Invitați purtătorii de cuvânt din fiecare grup să își împărtășească constatările și soluțiile propuse. Facilitați o discuție deschisă, încurajând feedback-ul și sugestiile suplimentare din partea tuturor studenților.
- Concluzionați: Rezumați punctele-cheie discutate și soluțiile propuse. Mulțumiți studenților pentru participare și subliniați importanța colaborării și comunicării continue.

Activitatea 2- Informații teoretice de bază privind unele instrumente de gamificare și aplicarea lor (50 minute)

Această sesiune prezintă participanților conceptele fundamentale ale gamificării și aplicarea acestora în contexte educaționale. Participanții vor învăța despre diferite instrumente de gamificare, caracteristicile acestora și modul în care pot fi utilizate pentru a spori implicarea studenților și rezultatele învățării. Vor fi utilizate slide-uri de prezentare și demonstrații interactive ale unor instrumente precum Kahoot, Open edX, ClassDojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, TalentLMS și eThinkLMS. De asemenea, participanții vor descărca/deschide aceste instrumente pe dispozitivele lor, vor forma echipe și vor aplica instrumentele la scenarii educaționale specifice prin exerciții de joc de rol.

FIȘELE DE LUCRU ACTIVITĂȚATEA 2 - informații privind unele instrumente de gamificare și aplicarea lor

- **Introducere în instrumentele de gamificare (10 minute):** Familiarizați participanții cu conceptele de bază ale gamificării și prezentați diverse instrumente. Sliduri de prezentare care prezintă principiile gamificării în educație. Prezentare generală a instrumentelor specifice (multe dintre acestea au fost deja prezentate în cadrul Activității 1 de mai sus). Discuție deschisă între participanți dacă au utilizat vreunul dintre instrumentele de mai sus și dacă există alte instrumente de gamificare cu care sunt deja familiarizați.
 - **Kahoot:** Caracteristici: Chestionare, clasamente, feedback în timp real. Utilizare: Angajarea studenților cu teste interactive și urmărirea progresului lor prin evaluări distractive, gamificate.
 - **Open edX:** Caracteristici: Cursuri online, module interactive de învățare. Utilizare: Furnizarea de cursuri online complete cu conținut interactiv pentru a îmbunătăți experiențele de învățare ale studenților.
 - **ClassDojo:** Caracteristici: Grile colaborative, urmărirea comportamentului. Utilizare: Facilitarea gestionării clasei și implicarea studenților prin activități colaborative și urmărirea comportamentului.

- **MOOC** (Massive Open Online Courses): Caracteristici: Învățare de mare anvergură, flexibilă. Utilizare: Oferirea de oportunități de învățare accesibile și flexibile prin cursuri online disponibile pentru un public larg.
 - **DL2BrightSpace**: Caracteristici: Caracteristici LMS cuprinzătoare, căi de învățare personalizate. Utilizare: Furnizarea unui sistem complet de management al învățării cu căi de învățare personalizate pentru studenți.
 - **Google Classroom**: Caracteristici: Gestionarea temelor, feedback în timp real. Utilizare: Organizarea și gestionarea temelor, furnizarea de feedback în timp real pentru a îmbunătăți învățarea studenților.
 - **TalentLMS**: Caracteristici: Cursuri personalizabile, elemente de gamificare. Utilizare: Crearea de experiențe de învățare atractive și personalizate prin cursuri personalizabile și elemente de gamificare.
 - **eThinkLMS**: Caracteristici: LMS robust, integrări extinse. Utilizare: Furnizarea unui sistem robust de gestionare a învățării cu integrări extinse pentru a îmbunătăți experiența de învățare.
- **Descărcarea/deschiderea instrumentelor Gamification (5 minute)**: Asigurați-vă că toți participanții au acces la instrumentele necesare. Ghidați participanții prin procesul de descărcare sau deschidere a fiecărui instrument pe dispozitivele lor. Oferiți asistență tehnică, după caz, pentru a rezolva orice probleme de acces.
 - **Formarea echipelor și distribuirea scenariilor (5 minute)**: Organizați participanții în echipe și repartizați scenariile educaționale pentru exercițiile de joc de rol. Împărțiți participanții în echipe mici. Distribuiți scenarii și roluri specifice fiecărei echipe (de exemplu, aplicarea gamificării într-un curs de științe, crearea de lecții interactive de istorie). Explicați obiectivele și rezultatele așteptate ale exercițiilor de joc de rol
 - **Aplicarea instrumentelor de gamificare de către echipe (20 de minute)**: Implementați instrumentele de gamificare în scenariile atribuite și explorați aplicarea lor practică. Fiecare echipă colaborează pentru a aplica instrumentul (instrumentele) atribuit(e) scenariului său. Încurajați creativitatea și experimentarea cu diferite caracteristici ale instrumentelor. Echipele își documentează procesul și se pregătesc să își împărtășească observațiile.
 - **Discuții de grup și feedback (10 minute)**: Împărtășiți experiențele, discutați provocările și oferiți feedback cu privire la utilizarea instrumentelor de gamificare. Echipele își prezintă constatările, subliniind succesele și provocările întâmpinate în timpul procesului de aplicare. Facilitați o discuție deschisă, încurajând participanții să împărtășească idei și să pună întrebări. Rezumați punctele cheie și oferiți resurse suplimentare pentru învățare suplimentară

Sugestie de exercițiu: Provocarea unui plan de lecție gamificat

- Scenariu real: Lectorul universitar *John*, un cadru didactic cu experiență în cadrul departamentului de istorie, trece la predarea online. El dorește să își facă lecțiile mai atractive pentru studenții săi. *John* a fost familiarizat cu diverse instrumente de gamificare, precum Kahoot, Open edX și ClassDojo, în timpul unei sesiuni de dezvoltare profesională. El intenționează să utilizeze aceste instrumente pentru a crea un plan de lecție interactiv și captivant pentru viitoarea sa prelegere despre cel de-al Doilea Război Mondial.
- Obiectiv: Încurajarea participanților să aplice instrumentele de gamificare pentru a concepe un plan de lecție interactiv care să sporească implicarea și învățarea studenților.
- Durata: 30 de minute (poate fi adaptată în funcție de timpul disponibil)
- Materiale necesare:
 - Calculatoare sau tablete cu acces la internet
 - Acces la instrumente de gamificare (Kahoot, Open edX, ClassDojo)
 - Sliduri de prezentare sau broșuri cu informații privind instrumentele de gamificare
 - Tablă virtuală sau document partajat pentru brainstorming (de exemplu, Google Jamboard)
- Introducere: Scurtă prezentare generală a exercițiului și a obiectivelor acestuia. Prezentarea scenariului real al lectorului *John* și a obiectivului său de a crea un plan de lecție atractiv folosind instrumente de gamificare.
- Formarea grupului și atribuirea instrumentelor: Împărțiți participanții în grupuri mici. Alocați fiecărui grup unul dintre instrumentele de gamificare (de exemplu, Kahoot, Open edX, ClassDojo). Oferiți o scurtă prezentare generală a instrumentului atribuit fiecărui grup.
- Sesiune de brainstorming: Grupurile fac un brainstorming de idei cu privire la modul de utilizare a instrumentului de gamificare atribuit pentru a crea un plan de lecție interactiv pentru unitatea privind Al Doilea Război Mondial. Utilizați tabloul virtual sau documentul comun pentru a nota ideile și a planifica structura lecției
- Elaborarea planului de lecție: Grupurile elaborează un plan de lecție detaliat folosind instrumentul de gamificare care le-a fost atribuit. Încorporează elemente interactive precum teste, clasamente, activități de colaborare și feedback în timp real. Documentați planul de lecție într-un document comun, asigurându-vă că acesta include obiective, activități și metode de evaluare clare
- Prezentare și feedback: Fiecare grup își prezintă planul de lecție gamificat întregii clase. Facilitatorul și participanții oferă feedback, subliniind punctele forte și sugerând îmbunătățiri. Discutați impactul potențial al planului de lecție gamificat asupra implicării studenților și a rezultatelor învățării.
- Instrucțiuni pentru facilitator:
 - Pregătiți instrumentele: Asigurați-vă că participanții au acces la instrumentele de gamificare necesare (Kahoot, Open edX, ClassDojo). Pregătiți Sliduri de prezentare sau broșuri cu informații privind caracteristicile și aplicațiile fiecărui instrument
 - Creați săli de întâlnire: Configurați săli de întâlnire pentru lucrul în grup (dacă utilizați Zoom sau o platformă similară). Repartizați participanții pe grupuri și



- asigurați-vă că fiecare grup are acces la o tablă virtuală sau la un document comun pentru brainstorming.
- Prezențați: Salutați participanții și explicați scopul provocării de elaborare a unui plan de lecție prin jocuri. Prezențați scenariul real al profesorului asistent John și obiectivul său de a crea un plan de lecție atractiv privind cel de-al Doilea Război Mondial.
 - Formarea grupurilor și atribuirea instrumentelor: Împărțiți participanții în grupuri mici și atribuiți fiecărui grup un instrument de gamificare (Kahoot, Open edX, ClassDojo). Furnizați o scurtă prezentare generală a caracteristicilor și aplicațiilor fiecărui instrument.
 - Brainstorming: Cereți grupurilor să facă un brainstorming de idei privind utilizarea instrumentului care le-a fost atribuit pentru a crea un plan de lecție interactiv. Încurajați creativitatea și colaborarea în timpul procesului de brainstorming.
 - Elaborarea planurilor de lecție: Monitorizați grupurile în timp ce își elaborează planurile de lecție, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Asigurați-vă că grupurile își documentează clar planurile de lecție și includ elemente interactive.
 - Prezentarea și feedback-ul: Invitați fiecare grup să își prezinte pe scurt planul de lecție gamificat. Fiți atenți la sincronizare și la corectitudinea față de toate grupurile. Facilitați o discuție, oferind feedback constructiv și încurajând participanții să împărtășească idei și sugestii.
 - Concluzionați: Rezumați punctele-cheie discutate și ideile inovatoare prezentate. Mulțumiți participanților pentru implicarea lor și subliniați importanța utilizării gamificării pentru a îmbunătăți experiențele de învățare ale studenților.
- **Notă!** Exerciții similare pot fi aplicate pentru subiecte diferite. De exemplu: Proiectați o activitate gamificată pentru a îmbunătăți implicarea studenților în timpul unei prelegeri online de istorie pentru studenții din anul al doilea. Creați un sistem de recompensare pentru un curs de istorie pentru studenții din anul al doilea folosind un instrument de urmărire a comportamentului. Elaborați un test interactiv pentru evaluarea rezultatelor învățării studenților.

Activitatea 3 - Informații teoretice de bază privind unele instrumente de realizare video online și aplicarea acestora (50 de minute)

În cadrul acestei sesiuni, participanții vor pătrunde în lumea instrumentelor de realizare video online, dobândind atât cunoștințe teoretice, cât și experiență practică. Sesiunea va începe cu o introducere în anumite depozite video deschise (OVR) și o serie de instrumente de dezvoltare video open-source, precum Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab și WebMO. Aceste instrumente sunt esențiale în crearea de videoclipuri educaționale atractive și interactive, care pot îmbunătăți semnificativ experiența de învățare.



Participanții vor descărca și vor deschide aceste instrumente pe calculatoarele lor individuale, permițând explorarea practică. Ei vor forma apoi echipe și li se vor da scenarii specifice la care să lucreze. Fiecare echipă va aplica instrumentele de realizare video pentru a crea conținut educațional bazat pe scenariile date. Această abordare colaborativă asigură faptul că participanții nu doar învață despre aceste instrumente, ci și înțeleg aplicațiile lor practice în mediile de predare din viața reală.

ACTIVITATEA 3 FIȘE DE LUCRU - informații despre unele instrumente online de realizare video (50 minute)

- Introducere în depozitele video deschise (OVR) selectate: Explorați depozitele care oferă o gamă largă de videoclipuri educaționale. Discutați despre modul în care aceste depozite pot fi utilizate pentru a completa materialele didactice.
- Materiale necesare:
 - Calculatoare sau tablete cu acces la internet
 - Acces la instrumente de realizare video online (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
 - Sliduri de prezentare sau broșuri cu informații despre instrumentele de realizare video
 - Tablă virtuală sau document partajat pentru brainstorming (de exemplu, Google Jamboard)
- **Introducere în cele mai comune instrumente de dezvoltare video cu sursă deschisă (10 minute):** Utilizați Sliduri de prezentare pentru a prezenta OVR-uri selectate (YouTube Edu, TED-Ed, Khan Academy, Coursera, OER Commons). Oferiți o prezentare generală a instrumentelor de realizare video (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO). Evidențiați caracteristicile și utilizarea fiecărui instrument și a depozitului. Discutați despre modul în care aceste instrumente pot fi utilizate pentru a îmbunătăți conținutul educațional. Discuție deschisă între participanți dacă au folosit vreunul dintre instrumentele de mai sus și dacă există alte OVR-uri cu care sunt deja familiarizați.
 - **Edpuzzle:** Caracteristici: Crearea de prelegeri video interactive (de exemplu, pentru cursurile de laborator de fizică) prin încorporarea de întrebări și note în videoclipuri. Utilizare: Îmbunătățirea implicării și înțelegerii studenților prin conținut interactiv. Transformați vizionarea video pasivă într-o experiență de învățare activă.
 - **VoiceThread:** Caracteristici: Crearea de prezentări multimedia și implicarea în discuții asincrone. Utilizare: Facilitarea învățării colaborative și a discuțiilor într-un mediu online. Utilizați pentru discuții de grup sau sesiuni de feedback.
 - **CourseLab:** Caracteristici: Instrument de autor pentru e-learning pentru crearea de conținut multimedia bogat fără cunoștințe de programare. Utilizare: Dezvoltarea de

- cursuri online interactive și atractive și materiale de formare. Proiectați conținut de curs cuprinzător.
- **WebMO:** Caracteristici: Instrument de modelare și vizualizare moleculară, util în educația științifică. Utilizare: Îmbunătățirea educației științifice prin simulări și vizualizări moleculare interactive. Demonstrați concepte complexe în STEM.
 - **YouTube Edu:** Caracteristici: O platformă dedicată conținutului educațional, cu videoclipuri de la educatori și instituții din întreaga lume. Utilizare: Accesarea unei biblioteci vaste de videoclipuri educaționale pentru diverse subiecte și niveluri școlare.
 - **TED-Ed:** Caracteristici: Videoclipuri educaționale cu animații și lecții captivante. Utilizare: Îmbunătățirea predării cu conținut educațional de înaltă calitate, care provoacă la reflecție.
 - **Academia Khan:** Caracteristici: Bibliotecă cuprinzătoare de videoclipuri de instruire care acoperă o gamă largă de subiecte. Utilizare: Furnizarea de resurse educaționale gratuite și accesibile pentru studenți și profesori.
 - **Coursera:** Caracteristici: Oferă cursuri video de la universități și instituții de top. Utilizare: Accesarea de conținut educațional de înaltă calitate pentru cursuri online și dezvoltare profesională.
 - **Resurse educaționale deschise (OER) Commons:** Caracteristici: O bibliotecă digitală publică de resurse educaționale deschise, inclusiv videoclipuri. Utilizare: Găsirea și partajarea de materiale educaționale gratuite, cu licență deschisă.
- **Descărcarea/deschiderea acestor instrumente online pe calculatoare individuale (5 minute):** Ghid privind descărcarea și configurarea instrumentelor. Asigurați-vă că toți participanții au acces și sunt pregătiți să utilizeze instrumentele. Oferiți asistență tehnică, după caz, pentru rezolvarea oricăror probleme de acces
 - **Formarea echipelor și distribuirea scenariilor (5 minute):** Organizați participanții în echipe mici. Furnizați scenarii educaționale specifice pe care fiecare echipă să le abordeze folosind instrumentele de realizare video. Distribuți scenarii și roluri specifice fiecărei echipe (de exemplu, crearea unei lecții video despre fotosinteză, demonstrarea unui experiment de chimie).
 - **Aplicarea instrumentelor de realizare video de către diferite echipe în scenariile lor (20 de minute):** Activitate practică în cadrul căreia echipele creează videoclipuri educaționale folosind instrumentele care le-au fost atribuite. Fiecare echipă colaborează pentru a crea un videoclip folosind instrumentele care i-au fost atribuite. Încurajați creativitatea și colaborarea pentru a produce conținut educațional atractiv și eficient. Monitorizați echipele, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Asigurați-vă că echipele își documentează procesul și se pregătesc să își împărtășească ideile.
 - **Prezentări de grup și feedback (10 minute):** Fiecare echipă își prezintă videoclipul întregii clase. Facilitați o discuție, încurajând participanții să ofere feedback constructiv și



să împărtășească idei. Evidențiați punctele forte și zonele de îmbunătățire din fiecare videoclip. Rezumați punctele cheie și oferiți resurse suplimentare pentru învățare suplimentară.

Sugestie de exercițiu: Crearea unui videoclip educațional cu instrumente Open Source

- Scenariu real: Prof. Dr. Sara, profesor de biologie moleculară la o universitate, dorește să creeze o lecție video captivantă despre moleculele implicate în fotosinteză pentru studenții săi. În timpul unei sesiuni de formare, i s-au prezentat diverse instrumente de dezvoltare video open-source, precum Edpuzzle, VoiceThread și CourseLab. Prof. Dr. Sara intenționează să utilizeze aceste instrumente pentru a crea un videoclip interactiv care să îi ajute pe studenții săi să înțeleagă eficient procesul fotosintezei.
- Obiectiv: Încurajarea participanților să aplice instrumente de dezvoltare video open source pentru a concepe o lecție video interactivă și educativă.
- Durata: 20 de minute (poate fi adaptată în funcție de timpul disponibil)
- Materiale necesare:
 - Calculatoare sau tablete cu acces la internet
 - Acces la instrumente de dezvoltare video open source (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
 - Slifuri de prezentare sau broșuri cu informații despre instrumentele de realizare video
 - Tablă virtuală sau document partajat pentru brainstorming (de exemplu, Google Jamboard)
- Aplicarea de către echipe a instrumentelor de realizare video: Fiecare echipă colaborează pentru a crea un videoclip folosind instrumentele care i-au fost atribuite. Încurajați creativitatea și utilizarea caracteristicilor interactive (de exemplu, încorporarea de întrebări în Edpuzzle, crearea de prezentări multimedia în VoiceThread). Monitorizați echipele, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Asigurați-vă că echipele își documentează procesul și se pregătesc să își împărtășească observațiile.
- Prezentare și feedback: Fiecare echipă își prezintă videoclipul întregii clase. Facilitați o discuție, încurajând participanții să ofere feedback constructiv și să împărtășească idei. Evidențiați punctele forte și zonele de îmbunătățire din fiecare videoclip. Rezumați punctele cheie și oferiți resurse suplimentare pentru învățare suplimentară.
- Instrucțiuni pentru facilitator:
 - Configurați instrumentele: Asigurați-vă că participanții au acces la instrumentele video necesare (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO). Pregătiți slide-uri de prezentare sau broșuri cu informații despre caracteristicile și aplicațiile fiecărui instrument.
 - Creați săli de întâlnire: Configurați săli de întâlnire pentru lucrul în grup (dacă utilizați Zoom sau o platformă similară). Repartizați participanții pe grupuri și



- asigurați-vă că fiecare grup are acces la o tablă virtuală sau la un document comun pentru brainstorming.
- Prezentări: Salutați participanții și explicați scopul sesiunii. Prezentări OVR-urile și instrumentele de realizare video selectate, subliniind caracteristicile și utilizarea acestora.
 - Descărcarea/deschiderea instrumentelor: Ghidarea participanților în procesul de descărcare sau deschidere a instrumentelor. Oferiți asistență tehnică, după caz, pentru a rezolva orice probleme de acces.
 - Formarea grupului și atribuirea instrumentelor: Împărțiți participanții în echipe mici și atribuiți fiecărei echipe un scenariu educațional specific. Asigurați-vă că fiecare echipă își înțelege obiectivele și instrumentele pe care le va utiliza
 - Aplicarea instrumentelor: Monitorizați echipele în timp ce lucrează la crearea videoclipurilor lor, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Încurajați creativitatea și utilizarea caracteristicilor interactive ale instrumentelor.
 - Prezentarea și feedback-ul: Invitați fiecare echipă să își prezinte videoclipul în fața clasei. Facilitați o discuție, oferind feedback constructiv și încurajând participanții să împărtășească idei și sugestii.
 - Concluzionați: Rezumați punctele-cheie discutate și ideile inovatoare prezentate. Mulțumiți participanților pentru implicarea lor și subliniați importanța utilizării instrumentelor de realizare video pentru a îmbunătăți conținutul educațional.
- **Notă!** Exerciții similare pot fi aplicate pentru diferite scenarii. De exemplu: Creați un videoclip interactiv pentru a explica sistemul solar studenților fără specializare în fizică. Concepeți o discuție video pentru a implica studenții de la inginerie în abilități de comunicare și prezentare eficiente. Elaborați o lecție multimedia pentru a preda elementele de bază ale codării studenților de la specializarea chimie.

Activitatea 4 - Informații teoretice de bază privind unele instrumente de evaluare electronică și aplicarea acestora (30 de minute)

Această sesiune prezintă participanților o varietate de instrumente de evaluare electronică care pot fi utilizate pentru a crea evaluări atractive și interactive pentru studenți. Participanții vor învăța despre instrumente precum Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ și BuzzMath. Aceste instrumente sunt concepute pentru a facilita testele online, sălile de discuții sau de chat și alte forme de evaluare, îmbunătățind atât evaluările formative, cât și cele sumative în contexte educaționale.

Participanții vor descărca și vor deschide aceste instrumente pe calculatoarele lor individuale pentru a explora caracteristicile și funcționalitățile acestora. Echipele vor fi formate și li se vor oferi scenarii specifice pentru aplicarea acestor instrumente de evaluare, permițând experiența practică și învățarea colaborativă. Scopul acestei sesiuni este de a dota participanții cu cunoștințele și competențele necesare pentru a utiliza în mod eficient instrumentele de evaluare electronică în practicile lor didactice, îmbunătățind implicarea studenților și rezultatele învățării.



ACTIVITATEA 4 FIȘE DE LUCRU - informații privind unele instrumente de evaluare electronică

- Durata: 30 minute 30 de minute
- Materiale necesare:
 - Calculatoare sau tablete cu acces la internet
 - Acces la instrumente de evaluare electronică (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid)
 - Sliduri de prezentare sau broșuri cu informații privind instrumentele de evaluare electronică
 - Tablă virtuală sau document partajat pentru brainstorming (de exemplu, Google Jamboard)
- **Introducere în instrumentele de evaluare electronică (6 minute):** Introducere în principalele instrumente interactive de evaluare disponibile online care permit utilizatorului să pregătească teste online, săli de discuții sau chat și alte evaluări. Utilizați Sliduri de prezentare pentru a prezenta instrumentele: Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid. Evidențiați caracteristicile și utilizarea fiecărui instrument. Discutați despre modul în care aceste instrumente pot fi utilizate pentru a crea evaluări interactive și eficiente. Discuție deschisă între participanți dacă au folosit vreunul dintre instrumentele de mai sus și dacă există alte instrumente de evaluare interactivă cu care sunt deja familiarizați.
 - **Quizziz:** Caracteristici: Instrument de evaluare gamificată pentru crearea de teste interactive cu feedback în timp real și clasamente. Utilizare: Angajarea studenților cu teste distractive și urmărirea progresului lor. Implicați studenții cu teste care includ elemente vizuale și audio.
 - **Menti:** Caracteristici: Instrument interactiv de prezentare pentru sondaje live, chestionare și sesiuni de întrebări și răspunsuri. Utilizare: Îmbunătățirea implicării studenților și colectarea de feedback instant în timpul lecțiilor. Utilizați pentru verificarea rapidă a cunoștințelor sau pentru stimularea discuțiilor.
 - **PearDeck:** Caracteristici: Se integrează cu software-ul de prezentare pentru a crea slide-uri interactive și evaluări. Utilizare: Faceți lecțiile mai interactive și evaluați înțelegerea studenților în timp real. Evaluați înțelegerea în timpul lecțiilor cu activități în linie.
 - **WebCT:** Caracteristici: Platformă de învățare și evaluare online care oferă instrumente pentru chestionare, discuții și gestionarea notelor. Utilizare: Evaluare cuprinzătoare și gestionare a învățării pentru educatori. Utilizați pentru evaluări formale ale cursului sau discuții asincrone.
 - **Biologie moleculară MCQ:** Caracteristici: Instrument specializat pentru crearea și administrarea de întrebări cu variante multiple de răspuns în biologie moleculară.

- Utilizare: Evaluarea cunoștințelor studenților în biologie moleculară cu întrebări direcționate. Utilizați pentru testarea bazată pe știință și autoevaluare.
- **BuzzMath:** Caracteristici: Platformă interactivă de matematică care oferă feedback imediat și urmărirea progresului. Utilizare: Ajutați studenții să practice abilitățile matematice și profesorii să monitorizeze progresul. Utilizați pentru practicarea abilităților matematice și urmărirea progresului.
 - **Google Forms:** Caracteristici: Instrument ușor de utilizat pentru crearea de formulare, teste și sondaje. Utilizare: Efectuarea de evaluări rapide și colectarea feedback-ului studenților.
 - **Kahoot!** Caracteristici: Generator online de jocuri chestionar cu feedback și raportare în timp real. Utilizare: Efectuarea de evaluări distractive și atractive cu teste de tip joc.
 - **CommonLit:** Caracteristici: Biblioteca de pasaje de lectură cu teste încorporate pentru înțelegerea lecturii. Utilizare: Evaluarea înțelegerii de lectură a studenților cu ajutorul întrebărilor ghidate și a chestionarelor.
 - **Flipgrid:** Caracteristici: Platformă de discuții video pentru generarea de discuții în clasă în jurul unor subiecte, videoclipuri sau linkuri. Utilizare: Încurajarea participării studenților și a discuțiilor prin răspunsuri video.
- **Descărcarea/deschiderea instrumentelor de evaluare electronică (4 minute):** Ghidați participanții prin procesul de descărcare sau deschidere a fiecărui instrument pe dispozitivele lor. Oferiți asistență tehnică, după caz, pentru rezolvarea oricăror probleme de acces.
 - **Formarea echipelor și distribuirea scenariilor (5 minute):** Organizați participanții în echipe și repartizați scenariile educaționale. Distribuiți scenariii și roluri specifice fiecărei echipe (de exemplu, crearea unui test pentru o lecție de istorie, proiectarea unei evaluări matematice utilizând BuzzMath). Explicați obiectivele și rezultatele așteptate ale activității. Asigurați-vă că fiecare echipă înțelege scenariul care i-a fost atribuit și instrumentele pe care le va utiliza.
 - **Aplicarea instrumentelor de evaluare electronică de către echipe (10 minute):** Fiecare echipă colaborează pentru a crea o evaluare utilizând instrumentele care i-au fost atribuite. Încurajați creativitatea și utilizarea caracteristicilor interactive (de exemplu, sondaj live în Menti, Sliduri interactive în PearDeck). Monitorizați echipele, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Asigurați-vă că echipele își documentează procesul și se pregătesc să își împărtășească observațiile.
 - **Prezentări de grup și feedback (5 minute):** Fiecare echipă își prezintă evaluarea întregii clase. Facilitați o discuție, încurajând participanții să ofere feedback constructiv și să împărtășească idei. Evidențiați punctele forte și domeniile de îmbunătățire din fiecare evaluare. Rezumați punctele cheie și oferiți resurse suplimentare pentru învățare suplimentară.



- Instrucțiuni pentru facilitator:
 - Configurarea instrumentelor: Asigurați-vă că participanții au acces la instrumentele de evaluare electronică necesare (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot!, CommonLit, Flipgrid). Pregătiți slide-uri de prezentare sau broșuri cu informații privind caracteristicile și aplicațiile fiecărui instrument.
 - Creați săli de întâlnire: Configurați săli de întâlnire pentru lucrul în grup (dacă utilizați Zoom sau o platformă similară). Repartizați participanții pe grupuri și asigurați-vă că fiecare grup are acces la o tablă virtuală sau la un document comun pentru brainstorming.
 - Prezențați: Salutați participanții și explicați scopul sesiunii. Prezențați instrumentele de evaluare electronică, subliniind caracteristicile și utilizarea acestora.
 - Descărcarea/deschiderea instrumentelor: Ghidarea participanților în procesul de descărcare sau deschidere a instrumentelor. Oferiți asistență tehnică, după caz, pentru a rezolva orice probleme de acces.
 - Formarea grupului și atribuirea instrumentelor: Împărțiți participanții în echipe mici și atribuiți fiecărei echipe un scenariu educațional specific. Asigurați-vă că fiecare echipă își înțelege obiectivele și instrumentele pe care le va utiliza.
 - Aplicarea instrumentelor: Monitorizați echipele în timp ce acestea lucrează la crearea evaluărilor lor, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Încurajați creativitatea și utilizarea caracteristicilor interactive ale instrumentelor.
 - Prezentarea și feedback-ul: Invitați fiecare echipă să își prezinte evaluarea în fața clasei. Facilitați o discuție, oferind feedback constructiv și încurajând participanții să împărtășească idei și sugestii.
 - Concluzionați: Rezumați punctele-cheie discutate și ideile inovatoare prezentate. Mulțumiți participanților pentru implicarea lor și subliniați importanța utilizării instrumentelor de evaluare electronică pentru îmbunătățirea conținutului educațional.

Sugestie de exercițiu: Word Cloud - Înțelegerea perspectivelor studenților cu privire la instrumentele de evaluare electronică.

- Scenariu real: Prof. Olivia, un profesor universitar de psihologie, dorește să colecteze perspectivele studenților săi cu privire la instrumentele de evaluare electronică pe care le-au utilizat pe parcursul semestrului. Ea decide să desfășoare o activitate de tip nor de cuvinte pe Menti.com pentru a vizualiza cele mai frecvente cuvinte și fraze pe care studenții ei le asociază cu aceste instrumente. Acest exercițiu o va ajuta să înțeleagă impactul instrumentelor asupra implicării și învățării studenților, precum și să identifice orice domenii care necesită îmbunătățiri.
- Durata: 15 minute (poate fi adaptată în funcție de timpul disponibil)
- Materiale necesare:



- Calculatoare sau tablete cu acces la internet
- Acces la Menti.com
- Sliduri de prezentare sau broșuri cu informații privind instrumentele de evaluare electronică
- Tablă virtuală sau document partajat pentru brainstorming (de exemplu, Google Jamboard)
- Activitate Word Cloud pe Menti.com: Asigurați-vă că participanții au acces la menti.com și/sau la alte instrumente de evaluare electronică (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid). Pregătiți Sliduri de prezentare sau broșuri cu informații privind caracteristicile și aplicațiile fiecărui instrument.
- Prezentări de grup și feedback: Fiecare echipă își prezintă norul de cuvinte întregii clase. Facilitați o discuție, încurajând participanții să ofere feedback constructiv și să împărtășească idei.

Notă! Exerciții similare pot fi aplicate pentru diferite scenarii. De exemplu: Creați o evaluare pentru un curs de matematică pentru specializările în afaceri axat pe probabilități. Concepeți un test de biologie pentru studenții universitari privind genetica moleculară. Elaborati o evaluare formativă pentru un curs de literatură engleză pentru a discuta despre analiza personajelor.

Activitatea 5- Forum de discuții online pentru feedback și evaluare (30 minute)

Această sesiune este concepută pentru a prezenta participanților utilizarea forumurilor de discuții online pentru feedback și evaluare. Participanții vor învăța cum să utilizeze în mod eficient forumurile de discuții ca o platformă pentru colectarea feedback-ului, facilitarea evaluărilor și încurajarea conversațiilor semnificative. Prin utilizarea forumurilor online, educatorii pot crea un mediu de colaborare în care studenții își pot împărtăși opiniile, pot discuta diverse subiecte și pot oferi feedback constructiv.

Participanții vor fi ghidați prin procesul de creare și utilizare a forumurilor de discuții pe diverse platforme. Ei vor forma apoi echipe și li se vor oferi scenarii specifice pentru a aplica aceste forumuri în contexte educaționale reale. Această experiență practică va ajuta participanții să înțeleagă aplicațiile practice ale forumurilor de discuții online și modul în care acestea pot fi utilizate pentru a spori implicarea studenților și rezultatele învățării.

ACTIVITY 5 HANDOUTS - Forumuri de discuții online

- **Introducere în forumurile de discuții online (8 minute):** Explorați caracteristicile și beneficiile utilizării forumurilor de discuții online în scopuri educaționale. Discutați despre modul în care forumurile pot fi utilizate pentru a facilita feedback-ul, evaluările și discuțiile colaborative.

- **Descărcarea/deschiderea platformelor de forum (5 minute):** Ghid pas cu pas privind accesarea și configurarea forumurilor de discuții pe diverse platforme. Asigurarea că toți participanții au acces și sunt pregătiți să utilizeze forumurile.
- **Formarea echipelor și distribuirea scenariilor (5 minute):** Organizați participanții în echipe mici. Furnizați scenarii specifice pe care fiecare echipă să le abordeze folosind forumurile de discuții.
- **Evaluare și discuții: Aplicarea forumurilor de discuții de către diferite echipe la scenariile lor (12 minute):** Activitate practică în care echipele utilizează forumurile care le-au fost atribuite pentru a facilita feedback-ul și evaluările pe baza scenariilor lor. Încurajați creativitatea și colaborarea pentru a maximiza eficiența forumurilor.

Sugestie de exercițiu: Chestionar de evaluare a modulului prin activitatea forumului online

- **Obiectiv:** Pentru a colecta feedback detaliat de la participanți cu privire la experiențele lor în utilizarea diferitelor instrumente digitale și metode de colaborare prin intermediul unui chestionar de evaluare a modulului postat într-un forum de discuții online.
- **Pregătire:** Asigurați-vă că toți participanții au acces la forumul de discuții online (de exemplu, Blackboard, Canvas, Moodle). Pregătiți chestionarul de evaluare a modulului cu întrebări relevante.
- **Explicați pe scurt scopul exercițiului și importanța de a oferi un feedback sincer și constructiv.** Prezentați platforma forumului de discuții online și oferiți instrucțiuni privind modul de accesare și utilizare a acesteia.
- **Accesarea forumului:** Ghidați participanții prin procesul de accesare a forumului de discuții de pe dispozitivele lor. Oferiți asistență tehnică, după caz, pentru rezolvarea oricăror probleme de acces.
- **Postarea chestionarului:** Postați chestionarul de evaluare a modulului în forumul de discuții. Asigurați-vă că chestionarul include întrebări clare și concise. Puteți utiliza chestionarul de evaluare a modulului (furnizat deja în paginile de mai sus) sau puteți dezvolta în continuare chestionarul (chestionarele) dumneavoastră specific(e).
- **Discuții și feedback:** Încurajați participanții să răspundă la chestionar în cadrul forumului. Monitorizați discuția, oferind îndrumare și sprijin, după caz. Încurajați participanții să ofere răspunsuri detaliate și bine gândite.
- **Rezumat și reflecție:** După ce participanții au completat chestionarul, rezumați punctele cheie discutate și informațiile obținute. Facilitați o scurtă discuție în clasă privind feedback-ul general și orice teme comune sau domenii de îmbunătățire identificate.
- **Puneți întrebări pentru discuții ulterioare precum:**
 - Cum puteți aborda potențialele probleme de accesibilitate cu aceste instrumente?
 - Ce caracteristici suplimentare ar putea îmbunătăți implicarea studenților în evaluări?
 - Cum puteți integra rezultatele evaluărilor electronice în planurile dumneavoastră de predare?



Evaluarea modului:

(a) Pentru autoevaluarea și reflecția participanților cu privire la dobândirea generală a setului de competențe și la motivația legată de schimbul de cunoștințe și experiență, formatorul va propune cinci întrebări închise de autoevaluare. Aceste întrebări vor permite participanților să își evalueze înțelegerea și încrederea în aplicarea conceptelor și strategiilor discutate în cadrul cursului.

1 = total dezacord

2 = Dezacord

3 = Neutru

4 = de acord

5 = total de acord

Întrebări de autoevaluare

1. Mă simt încrezător în utilizarea instrumentelor și tehnicilor online schimb de experiență cu studenții și colegii mei profesori.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

2. Mă simt încrezător în utilizarea instrumentelor și tehnicilor online pentru a facilita schimbul de cunoștințe și experiențe între studenții mei.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

3. Știu cum să obțin feedback în timp real de la studenți și să îl folosesc pentru a ajusta schimbul de cunoștințe în clasa mea online.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

4. Îmi pot motiva studenții să își împărtășească cunoștințele și experiențele cu colegii lor în timpul învățării online.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

5. Pot motiva colegii profesori să împărtășească cunoștințele și experiențele lor în timpul predării online cu alți colegi.

- (Scala: 1 - Dezacord total până la 5 - Acord total)

Aceste întrebări de autoevaluare îi vor ajuta pe participanți să reflecteze asupra învățării lor și să identifice domeniile în care ar putea avea nevoie de dezvoltare sau sprijin suplimentar. În plus, formatorul poate utiliza rezultatele agregate pentru a evalua impactul general al modului și pentru a adapta sesiunile de formare viitoare, dacă este necesar. Prin utilizarea forumurilor de discuții online pentru evaluare, formatorii pot, de asemenea, să adune rezultatele agregate pentru a evalua impactul general al modului și pentru a face ajustările necesare la sesiunile de formare viitoare. Această abordare nu numai că asigură o îmbunătățire continuă, dar favorizează și un mediu de învățare favorabil și colaborativ în care feedback-ul este împărtășit și utilizat în mod activ.



(b) Pentru evaluarea subiectelor-cheie învățate de participanți, formatorul va propune cinci întrebări de evaluare deschise. Aceste întrebări vor permite profesorului să evalueze înțelegerea de către participanți a conceptelor și instrumentelor-cheie discutate în cadrul cursului.

Întrebări de evaluare a modului

1. Numiți 3 instrumente digitale interactive online care pot fi utilizate pentru a-i implica pe studenți și a-i motiva să își împărtășească experiențele:

i) ii) iii)

2. Numiți 3 strategii de motivare a studenților

i) ii) iii)

3. După ce ați participat la sarcinile de colaborare din timpul acestei sesiuni, cât de bine înțelegeți principiile și provocările utilizării platformelor de social media, a grupurilor WhatsApp sau a sistemelor de gestionare a documentelor pentru schimbul de cunoștințe?

(Pe o scară de la 1 - deloc bine la 5 - foarte bine)

4. Care dintre următoarele instrumente de gamificare prezentate în această sesiune pot fi utilizate pentru a crea teste interactive și pentru a-i implica pe studenți într-un mediu de învățare online?

A) Kahoot

B) Google Classroom

C) eThinkLMS

D) Toate cele de mai sus

5. Care este principalul beneficiu al utilizării exercițiilor de joc de rol cu instrumente de gamificare într-un cadru educațional?

A) Acestea sporesc implicarea și participarea studenților.

B) Acestea reduc nevoia de resurse online.

C) Ele simplifică procesul de notare.

D) Elimină necesitatea implicării profesorului.

6. Care dintre următoarele caracteristici NU se regăsește în mod obișnuit în instrumentele de dezvoltare video open source precum Edpuzzle, VoiceThread sau CourseLab?

A) Chestionare și evaluări interactive

B) Capacități avansate de editare video

C) Colaborarea în timp real pe proiecte video

D) Traducerea și dublarea automată a videoclipurilor

7. În contextul instrumentelor video online, care scenariu demonstrează cel mai bine utilizarea eficientă a VoiceThread în scopuri educaționale?

A) Crearea unui montaj video mut al unei serii de prelegeri

B) Utilizarea VoiceThread pentru generarea automată de subtitrări și subtitrări pentru videoclipurile educaționale



- C) Utilizarea VoiceThread pentru a aplica animații și efecte 3D complexe conținutului educațional
- D) Utilizarea VoiceThread pentru a adăuga comentarii audio și a facilita discuțiile asincrone pe o prezentare video
8. Care dintre următoarele instrumente de evaluare electronică permite utilizatorilor să pregătească chestionare interactive și este cunoscut pentru caracteristicile sale de tip joc care îi implică pe studenți?
- A) Quizziz
- B) WebCT
- C) BuzzMath
- D) PearDeck
9. Care este un beneficiu comun al utilizării instrumentelor de evaluare electronică precum Menti și PearDeck într-un cadru educațional?
- A) Acestea notează automat toate tipurile de lucrări ale studenților.
- B) Acestea facilitează feedback-ul și interacțiunea în timp real în timpul lecțiilor.
- C) Ele înlocuiesc nevoia de predare tradițională în clasă.
- D) Asigură confidențialitatea completă a datelor fără nicio conexiune la internet.
10. Care dintre următoarele afirmații descrie cel mai bine obiectivul principal al integrării instrumentelor online și a metodelor de colaborare în învățământul superior?
- A) Reducerea volumului de muncă al profesorilor prin automatizarea tuturor sarcinilor didactice
- B) Să elimine complet nevoia de interacțiuni față în față
- C) Pentru a spori implicarea, interacțiunea și schimbul de cunoștințe între studenți și profesori
- D) Să se asigure că toți studenții ating același nivel de performanță academică

Rezultate corecte:

4D, 4A, 6.D, 7.D, 8.A, 9.B, 10.C

Referințe:

Abumandour ET (2022). Aplicarea sistemului e-learning pentru învățământul ingineresc - provocări și obstacole. J Res Innov Teach Learn 15(2): 150-169.

Brauwer J, Jansen E (2019). Dincolo de note: dezvoltarea schimbului de cunoștințe în comunitățile de învățare ca atribut al absolvenților. Higher Ed Res Dev 38(2): 219-234.

CohenMiller AS, Miller MV (2019). Resurse pentru predarea online în științele sociale și naturale: o căutare și o clasificare în mai multe etape a depozitelor video deschise. College Teaching 1-7; doi:10.1080/87567555.2019.1650704.



Dabija CD, Brătianu C, Dominici G, Vatamanescu EM (2024). Dezvăluirea e-learning și schimbul de cunoștințe în timpul pandemiei: de la percepția competențelor experților la satisfacția studenților. *Technol Soc* 77: 102538.

Erdogmus C, Cakir R, Korkmaz O (2022). Comportamentele de partajare a cunoștințelor studenților și sentimentul comunității de învățare online în mediile de învățare online. *Partea Educ Res* 9(3): 46-60.

Fu Y, Chu F, Lu X, Wang C, Xiao N, Jiang J, Zheng J, Jiang H (2024): Evaluarea și evaluarea educației online și a tehnologiei de simulare virtuală în educația dentară: un sondaj transversal. *BMC Medic Edu* 24: 191

Gerbin A, Drnovsek M (2020). Restricții de partajare a cunoștințelor în științele vieții: factori personali și specifici contextului în transferul de cunoștințe între mediul academic și industrie. *J Know Mngmt*, 24(7), 1533-1557. doi:10.1108/jkm-11-2019-0651

Heil J, Ifenthaler D (2023). Evaluarea online în învățământul superior: o revizuire sistematică. *Învățarea online* 27(1): 187-218.

Huang X, Li H, Huang L, Jiang T (2023). Cercetare privind dezvoltarea și inovarea educației online bazate pe comunitatea digitală de partajare a cunoștințelor. *BMC Psychol* 11: 295.

Jurane-Bremene A (2023). Evaluarea digitală în educația îmbogățită de tehnologie: revizuire tematică. *Educ Sci* 13: 522.

Kossybayeva U, Shaldykova B, Akhmanova D, Kulanina S (2022). Îmbunătățirea predării în diferite discipline ale științelor naturale și matematicii cu tehnologii inovatoare. *Educ Inf Tech* 27: 7869-7891.

de Melo-Minardi RC, de Melo EC, Bastos LL (2022). OnlineBioinfo: Valorificarea predării competențelor de programare studenților din domeniul științelor vieții prin intermediul analizei învățării. *Front Ed* 7: 727019.

Mushtaha E, Dabous SA, Alsyoud I, Ahmed A, Abdraboh NR (2022). Provocările și oportunitățile de învățare și predare online la colegiile de inginerie și teoretice în timpul pandemiei. *Aim Shams Eng J* 13: 101770.

Ramadani A, Zhaferi B (2020). Experiențele profesorilor cu predarea online utilizând platforma zoom cu profesori EFL din liceele din Kumanova SEEU *Rev* 15(1): 142.

Ramaila S, Molwele AJ (2022). Rolul integrării tehnologiei în dezvoltarea abilităților și competențelor secolului 21st în predarea și învățarea științelor vieții. *Int J Higher Ed* 11(5): 9-17.



Sat M, Ilhan F, Yukselturk E (2022). Instrumente web ca e-icebreakers în educația online. J Educ Tech Online Learn 5(3): 721-737.

Souto Romero M, Arias-Oliva M, Lima Rua O, Perez-Portabella A (2024). Evaluarea online în învățământul superior în timpul COVID-19. J Manag Bus Edu 7(2): 207-219.

Zadeh MM, Prendergast LJ, Tew JD, Beneroso-Vallejo D (2024). Conceptualizarea perfecțiilor studenților ingineri de învățare online sincronă și asincronă. Eur J Eng Ed 49(1): 94-112.

Zaidi SSB, Adnan U, Lewis KO, Fatima SS (2024). Educația medicală în științele de bază alimentată de metavers: reducerea decalajelor pentru țările cu venituri medii mici. Annals Med 56(1): 2356637.

Zamiri M, Esmaeili A (2024). Metode și tehnologii pentru sprijinirea schimbului de cunoștințe în cadrul comunităților de învățare. Admin Sci 14: 17.