

Proiect OnlineHE

Un set de instrumente practice pentru integrarea eLearning-ului în programele de învățământ superior

Dezvoltarea capacității personalului didactic de învățământ superior, a cadrelor universitare și a designerilor de învățare în integrarea eLearning-ului în programele lor educaționale



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



Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru orice utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.

Număr proiect: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Modulul 5: Proiectați și dezvoltați activități pentru e-Learning

Prezentare generală a Modulului 5

Introducere într-un proces de proiectare și dezvoltare a activităților de învățare pentru cursuri online

- **Partea teoretică** : 3 subiecte – aproximativ 45'
- **Partea practică** : activitate de scenariu în grupuri – aproximativ 45'

Rezultatele învățării

Cunoștințe

- definirea procesului de proiectare a activităților de eLearning
- identificați cele mai comune tipuri de activități de eLearning utilizate în HE
- explicați criteriile utilizate pentru selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

Aptitudini

- proiectează activități de eLearning, urmând un proces consistent
- selectați instrumente tehnologice adecvate pentru a dezvolta activități de eLearning
- creați activități de eLearning folosind instrumente tehnologice selectate

Atitudini

- planifică desfășurarea activităților de eLearning
- împărtășiți idei cu privire la crearea de activități de eLearning
- colaborează cu colegii pentru a crea activități de eLearning

Prezentarea generală a subiectelor

- **Subiectul 1: Prezentarea generală a procesului de proiectare și pregătire**
- **Subiectul 2:** Tipuri de activități de eLearning
- **Subiectul 3:** Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

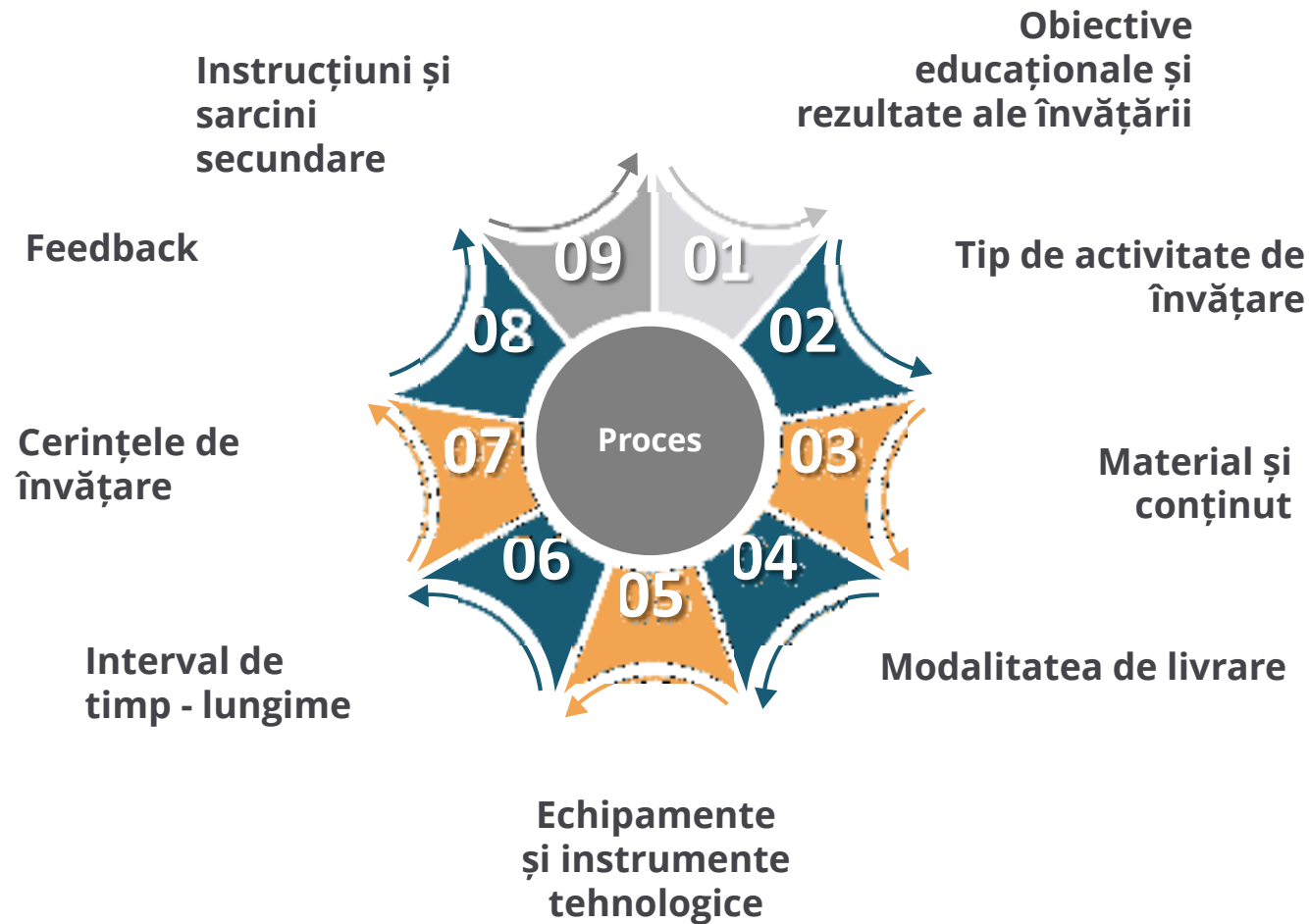
Subiectul 1: Prezentarea generală a procesului de proiectare și pregătire

Sondaj în [Mentimetru](#)

Urmați un anumit proces atunci când trebuie să creați activități de eLearning?



Subiectul 1: Prezentarea generală a procesului de proiectare și pregătire



Subiectul 1: Prezentarea generală a procesului de proiectare și pregătire

1. Obiective educaționale și rezultate ale învățării

Obiectiv educațional = scopul unei activități

- ✓ încălzire/pre-instructiv
- ✓ prezentarea conținutului învățării
- ✓ practică



Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

1. Obiective educaționale și rezultate ale învățării

Rezultate ale învățării = cunoștințe/deprinderi specifice pe care elevii le vor dobândi

Audiență: cine

Comportament : ce

Conditii: în ce condiții/cum

Grad : cât de bine

Exemplu : Până în momentul **în care elevi** termina acest tutorial, ar trebui să poată **cu succes găsi** material relevant în biblioteca electronică a universității, **pe cont propriu** .

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

2. Tipul activității de învățare

De exemplu : studiu de caz, blogging sau prezentări interactive.



[Oameni vector creat de storyset - www.freepik.com](https://fr.freepik.com/vectors/people)

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

3. Material și conținut

- ✓ de la zero
- ✓ adaptat

🔍 Licență Creative Commons, material fără drepturi de autor



[Vector mic creat de pch.vector - www.freepik.com](https://fr.freepik.com/vectors/tiny)

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

4. Modul de livrare

Asincron

lucrați individual, la timpul dvs

(de exemplu, vizionarea prelegerilor înregistrate, comunicare prin e-mail/forum)



Sincron

lucrează împreună, în același timp

(de exemplu, conferințe web, chat).

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

5. Echipamente și instrumente tehnologice

- ✓ Dispozitive
- ✓ Software și aplicații (de exemplu, Learning Management System, un instrument de creare de conținut etc.)



Vector de tehnologie creat de storyset - www.freepik.com

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

6. Cadrul de timp - lungime

- ✓ Cât timp?
- ✓ Fezabil?
- ✓ Flexibil, cu termene limită, specific în minute/ore?



[Vector de femeie creat de storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/woman)

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

7. Cerințe/precondiții de învățare

- ✓ Abilitățile/cunoștințele anterioare ale elevilor (de exemplu, abilități digitale, hard și soft)



[Vector Scrum](https://www.freepik.com/vectors/scrum) creat de vectorjuice - www.freepik.com

Tema 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

8. Feedback

- ✓ Cum? (de exemplu, de către profesor, tehnologie, alți colegi)
- ✓ La timp, cu îndrumări semnificative
- ✓ Pozitiv + recomandări de îmbunătățire



[Vector de rețele sociale creat de storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/social-media)

Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire

9. Instrucțiuni și subsarcini

- ✓ Ce trebuie să știe elevii pentru finalizarea activității?
- ✓ Instrucțiuni specifice și clare
- ✓ Subsarcini – pași (deschis pentru abordarea bazată pe probleme)



[Vector de oameni creat de storyset - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/people)

Prezentare generală a subiectelor

- Subiectul 1: Prezentare generală a procesului de proiectare și pregătire
- **Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning**
- Subiectul 3: Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

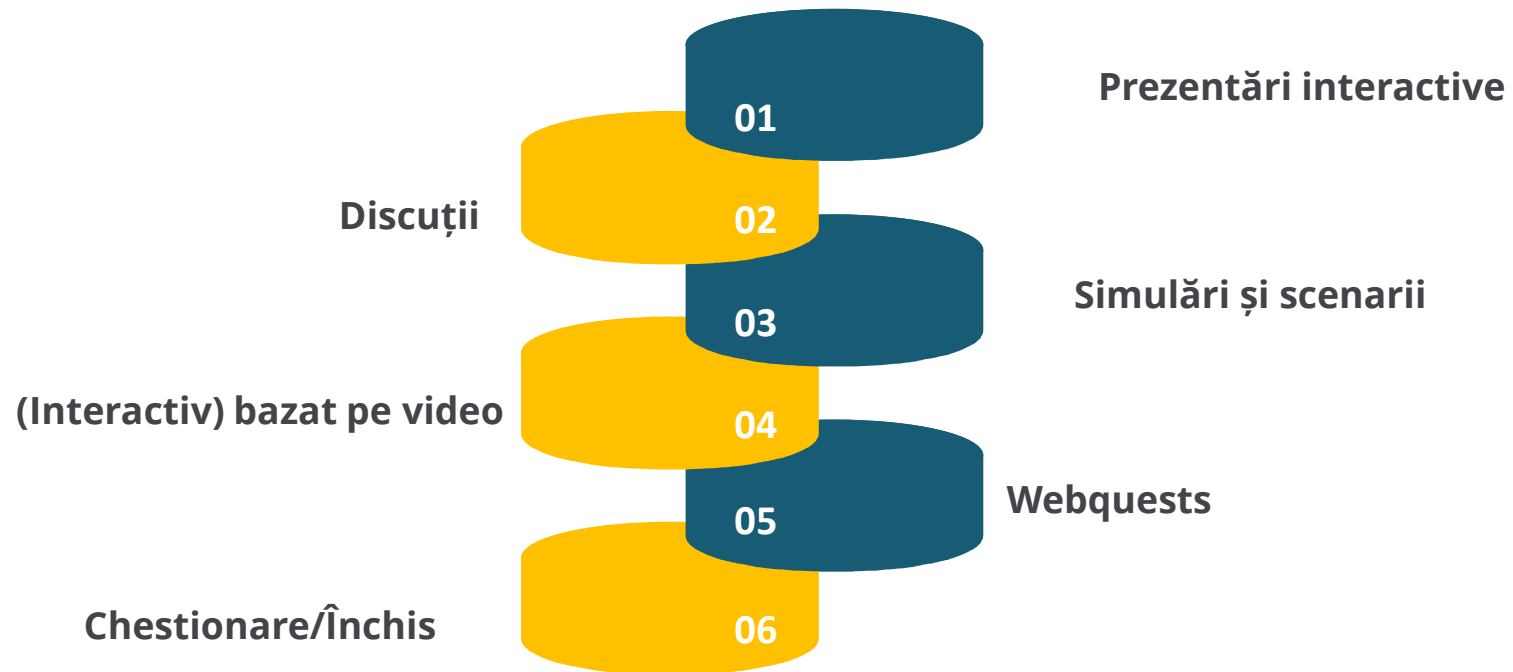
Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

Sondaj în [Mentimetru](#)

Selectați tipurile de activități de eLearning pe care le-ați folosit.



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

1. Prezentări interactive

Când :

- prezent
- revizui
- urmăriți progresul elevilor (de exemplu, test)

Ce :

- ✓ limbaj simplu
- ✓ grafică reprezentativă
- ✓ întrebări pentru a verifica înțelegerea/reflectarea (de exemplu, sondaje)
- ✓ Videoclipuri
- ✓ link-uri/resurse suplimentare



Tema 2: Tipuri de activități de eLearning

2. Discuții

Când :

- introducere/practica/revizuire
- dezvoltă abilitățile de gândire de ordin superior ale elevilor
- reflecție
- abilități de colaborare și comunicare

Ce :

- ✓ întrebări deschise
- ✓ format de dezbatere



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

Exemplu: dezbatere la ora de literatură cu instrumentul Kialo

The screenshot displays the Kialo tool interface for a debate. At the top center, there is a small tree diagram with a blue root node and four child nodes (two green, two red). Below this is a main text box containing the statement: "Shakespeare was a feminist." To the right of this box are three icons: a heart, three dots, and a speech bubble. Below the main box is a header for the debate, split into two columns: "Pros" with a green plus icon and "Cons" with a red plus icon. Underneath, there are two rows of argument cards. The first row has a green card on the left and a red card on the right. The second row also has a green card on the left and a red card on the right. Each card contains a text-based argument and a small speech bubble icon in the top right corner.

Pros	Cons
Shakespeare's writing often empathizes with the challenging situations women face.	The women in Shakespeare's plays were often reduced to their roles as lovers or wives.
Shakespeare's female characters often challenge stereotypes of women.	Women were largely underrepresented in Shakespeare's writing.

Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

3. Simulări și scenarii : o abordare „Urmăriți-Încercați-Faceți”.

Când :

- practică procese complexe, pentru subiecte orientate spre practică
- învățare prin experiență
- angajați și motivați

Ce :

- ✓ probleme/situații din viața reală
- ✓ instrumente și comportamente care seamănă cu viața reală
- ✓ material audiovizual captivant (de exemplu, grafică, audio)



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

Exemple:

- studenții explorează relațiile de bază ale energiei electrice într- [un laborator de simulare online](#).
- studiu de caz în medicină (simulare despre modul de diagnosticare a unui pacient) cu [Thinglink](#)



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

4. Activitate (interactivă) bazată pe video

Când :

- prezent
- revizuire
- urmăriți progresul elevilor
- elevii să se auto-reflecteze

Ce :

- ✓ limbaj și propoziții simple
- ✓ mai puțin text, mai multă explicație orală
- ✓ grafică reprezentativă
- ✓ întrebări reflexive
- ✓ voce și ton antrenant
- ✓ videoclipuri scurte sau secțiuni dintr-un videoclip



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

Exemplu:

un [videoclip interactiv](#) pentru studenții la medicină despre terminologia medicală dezvoltat cu EdPuzzle .

Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

5. WebQuests: activități bazate pe anchete în care elevii rezolvă o sarcină explorând o colecție de resurse specifice bazate pe Internet

Când:

- prezentare/practică
- dezvoltă abilitățile de gândire de ordin superior ale elevilor
- elevii reflectă pe sine

Ce:

- ✓ sarcini din viața reală
- ✓ inovatoare
- ✓ instrucțiuni clare
- ✓ resurse bune



Google Sites



Google Docs

Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

Exemple:

- [webquests despre alfabetizarea financiară](#)

Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

6. Teste/Activități închise

Când :

- practică/revizuire/evaluare
- elevii reflectă pe sine
- abilități de gândire de ordin inferior (reamintire)

Ce :

- ✓ opțiuni nu prea ușor de ghicit
- ✓ întrebări la obiect
- ✓ feedback automat la punct

Kahoot!



Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning

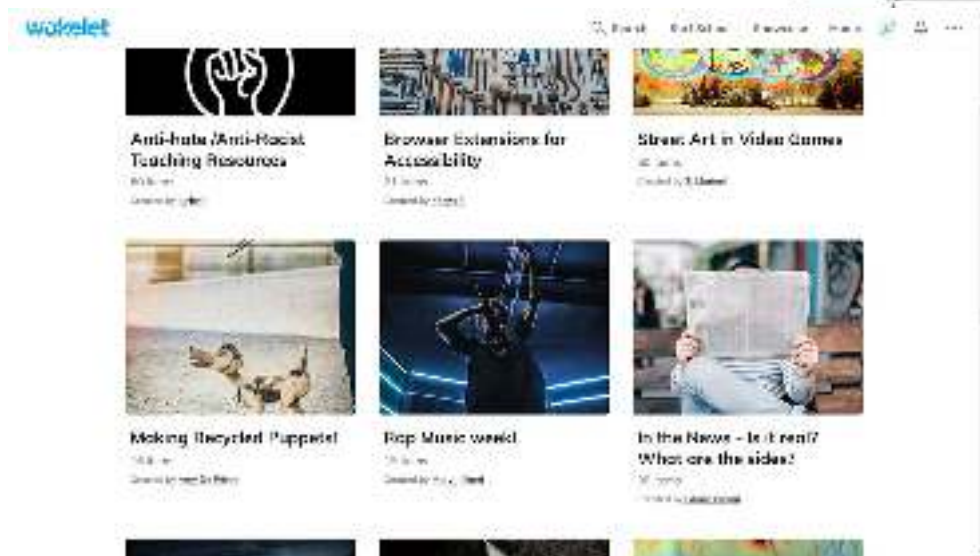
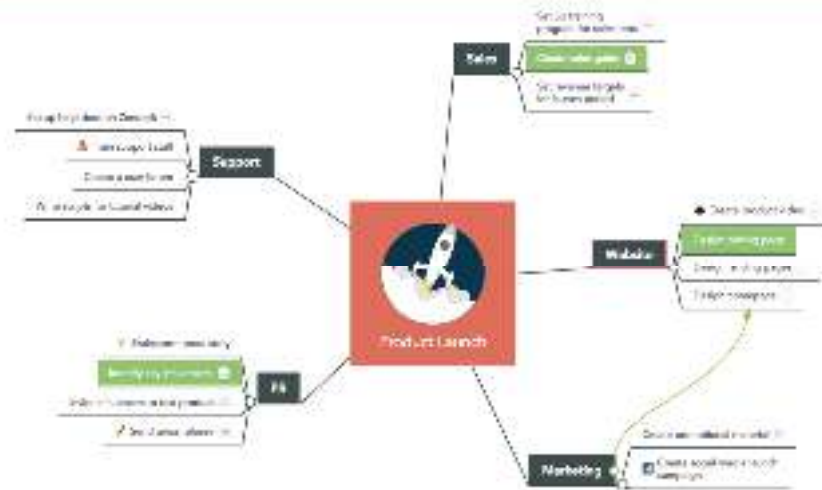
Exemplu:

- un [set de test cu H5P](#), un [set de test cu Kahoot! în Biologie](#)

Tem Subiectul a 2: Tipuri de activități de eLearning

Activitati suplimentare:

- ✓ spărgătoare de gheață/team-buildin
- ✓ hărți mentale
- ✓ fișe de lucru interactive
- ✓ crearea infografică
- ✓ (micro) blogging



BECOMING GREAT ENTREPRENEURS

Top Traits of the Greats

HEART-DOMINANT PEOPLE

SMARTS-DOMINANT PEOPLE

GUTS-DOMINANT

Prezentare generală a subiectelor

- Subiectul 1: Prezentarea generală a procesului de proiectare și pregătire
- Subiectul 2: Tipuri de activități de eLearning
- **Subiectul 3: Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning**

Subiectul 3: Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

Cum alegi ce instrumente tehnologice să folosești pentru activitățile tale de eLearning?

Discutați și notați câteva criterii de selecție în [acest Padlet](#)



Subiectul 3: Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

Criterii de evaluare a software-ului disponibil și de selectare cu atenție a instrumentelor

- **Obiectiv**
- **Capacități de gândire** (nivel inferior sau de ordin superior?)
- **Abilități de alfabetizare** (ascultare, vorbire etc.)
- **Alfabetizare digitală** (cercetare, creare de conținut etc.)
- **Interactivitate cu conținutul**
- **Accesibilitate** (ușor de utilizat, navigare, grafice/linkuri ușor de citit etc.)
- **Mod de livrare** (sincron/asincron, individual/colaborativ, condus de profesor/dirijat de elev)
- **Asistență** (asistență prin chat cu tehnicieni, link-uri către site-uri web externe, material suplimentar)

Subiectul 3: Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

Criterii de evaluare a software-ului disponibil și de selectare cu atenție a instrumentelor

- **Urmărire și monitorizare** : (de exemplu, rapoarte pentru ceea ce văd elevii, cât timp petrec, etc.)
- **Feedback** (în timp real sau pregătit în avans)
- **Multimedia** (dacă există) de înaltă calitate
- **Adaptabilitate** la nevoile de învățare ale elevilor (viteză, abilități dobândite etc.)
- **Echipamentul necesar** (calculator, conexiune la internet etc.)
- **Abilități necesare** (abilități avansate, învățați prin tutoriale, experimentare simplă etc.)
- **Opțiuni de partajare și integrare LMS** (inserați instrumentul în LMS/platformă și/sau opțiuni de partajare, cum ar fi linkul conținutului final)

Subiectul 3: Selectarea instrumentelor tehnologice pentru activitățile de eLearning

Exemplu:

În activitatea dvs., studenții dvs. vor scrie împreună un text.

Alegeți instrumente unde:

- elevii își pot folosi și dezvolta abilitățile de scriere
- utilizatorii pot colabora/în ce format (de exemplu, text și voce)
- alți utilizatori pot accesa conținutul și pot împărtăși feedback (de exemplu, profesorul)
- utilizatorii pot partaja lucrările în curs sau rezultatele
- accesibilitatea este evidentă (ușurință de utilizat etc.)

Sfârșitul modulului 5

Alte întrebări?



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



Srijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru orice utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.

Număr proiect: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434