

Proiectul OnlineHE

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

Dezvoltarea capacității personalului didactic din 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



Sprejtinul 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 nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.
Număr proiect: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Modulul 2: Metode și abordări de predare

Prezentare generală a modului

Modulul 2 oferă exemple de metode și strategii de predare adecvate pe care le puteți urma pentru a vă organiza și proiecta lecțiile eLearning.

- Identificați metode de predare adecvate pentru eLearning
- Înțelegeți importanța metodelor și abordărilor de predare dedicate (+TPACK) pentru eLearning
- Identificați metodologiile de învățare și didactica
- Selectați metodele și abordările didactice adecvate de predare în funcție de obiectivele de învățare ale unei secțiuni eLearning
- Organizați o sesiune de predare eLearning bazată pe metode și abordări de predare dedicate
- Creați cursuri eLearning pentru învățământul superior pe baza unor metode și abordări didactice dedicate
- Proiectați un plan de lecție pentru eLearning – nivel de învățământ superior

Modulul 2: Metode și abordări de predare

Prezentare generală a unităților

- Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune
- Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Prezentare generală

În această unitate, veți afla mai multe despre metodele și abordările didactice pe care le puteți urma atunci când predați online. În fiecare caz, există o scurtă descriere a metodei de predare, instrumente tehnologice utile, exemple de activități bazate pe metodă, sfaturi despre cum să le aplicați eficient și resurse de lectură suplimentară.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Instruire directă este o abordare tradițională, excelentă pentru a preda proceduri și pentru „transferarea” informațiilor către cursanți. Mai exact, folosim instruirea și modelarea pentru a explica concepte, pentru a prezenta procese complexe (importante pentru subiectele orientate spre practică) și pentru a le arăta cursanților cum să facă ceva: cum să navigheze, să aplice strategii, să folosească instrumente și metodologii.

Câteva exemple de instruire directă sunt **prelegerile, prezentările interactive și învățarea bazată pe suport video.**



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Prelegerile sunt cea mai frecventă modalitate de a oferi cursanților cunoștințe și informații (teoretice) despre un subiect. Sunt sincrone (de exemplu conferințe web), dar, de asemenea, le puteți înregistra și oferi ca un videoclip asincron pentru ca cursanții să le vizioneze asincron. Pentru a le face mai interactive, puteți completa prelegerile cu întrebări (închise sau deschise), dezbateri și discuții.

Instrumente: conferințe web (de exemplu [Webex](#), [Zoom](#)), whiteboard (de exemplu [Jamboard](#), [Mural](#)), înregistrare video (de exemplu [Panopto](#)).

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Prezentările (interactive) fac parte fie dintr-o prelegere, fie dintr-o activitate independentă. Într-un context online, interactivitatea înseamnă că cursanții pot interacționa cu tehnologia (de exemplu, faceți clic pe un buton pentru următorul diapozitiv dintr-o prezentare) și cu conținutul (de exemplu, să răspundă la o întrebare care apare într-o prezentare). Prezentările pot fi sincrone sau asincrone.

Instrumente: creatori de prezentări interactive (de exemplu [Mentimetru](#), [Genially](#), [Prezi](#), [Nearpod](#), [H5P](#)), instrumente de creare (de exemplu [Adobe Captivate](#), [Articulat](#), [iSpring](#)) care necesită competențe mai avansate.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Activitățile bazate pe video cere cursanților să urmărească și să absoarbă informațiile explicate audio-vizual. Prezentați informațiile într-un mod liniar, pe baza unei secvențe alese. Activitățile bazate pe video sunt în mare parte asincrone. Pentru a îmbunătăți interactivitatea și a angaja cursanții, puteți încorpora întrebări scurte, monitorizând înțelegerea. Vă puteți crea propriile videoclipuri înregistrându-vă ecranul și vocea (cu sau fără a vă arăta fața) sau folosind grafică animată. Alternativ, puteți utiliza videoclipuri gata făcute și le puteți modifica. În orice caz, puteți prelua videoclipul și să încorpora întrebări la care să răspundă cursanții, folosind software-ul pentru crearea de videoclipuri interactive.

Instrumente: video recorder (de exemplu [Panopto](#)), înregistrator de ecran (de exemplu [Screen-cast-o-matic](#)), înregistrare audio și editor (de exemplu [Audacity](#)), editor video (de exemplu [VSDC](#)), creator de videoclipuri animate (de exemplu [Powtoon](#), [Animoto](#)), creator videoclipuri interactive (de exemplu [EdPuzzle](#), [H5P](#)). Multe instrumente combină funcții precum înregistrarea ecranului, înregistrarea audio și

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Când să folosiți această metodă?

- prezentarea sau revizuirea informațiilor și/sau tutorialului unei proceduri
- Urmărirea progresului cursanților (de exemplu, dacă este interactiv, cu întrebări de tip test)
- autorefecție (de exemplu, dacă este interactiv, cu întrebări de tip test)



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Când pregătiți prezentări și videoclipuri încercați să utilizați:

- limbaj și propoziții simple
- mai puțin text, mai multă explicație orală
- grafică și imagini reprezentative (care arată vizual despre ce vorbiți)
- întrebări de reflecție (de exemplu întrebări închise, deschise)
- voce și ton antrenant
- conținut mai mic în videoclipuri de dimensiuni mici sau secțiuni dintr-un videoclip
- link-uri și resurse suplimentare



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Instruire directă

Exemplu de instruire directă

La cursul „Engleză în medicină”, în cadrul unei sesiuni sincrone în ZOOM, instructorul prezintă o terminologie medicală (sufixe, prefixe etc.), folosind [Jamboard](#) ca o tablă. La finalul sesiunii, cursanții trebuie să urmărească un [tutorial interactiv](#) (dezvoltat în Edpuzzle) în LMS, cu terminologia medicală prezentată, răspunzând la întrebările încorporate pentru a verifica înțelegerea.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Resurse suplimentare pentru instruire directă

Aflați mai multe sfaturi și trucuri în această [video](#) care explică cum se creează prezentări interactive.



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Discuții și învățare colaborativă

Discuțiile și învățarea în colaborare pot fi o activitate independentă sau o parte/sub-activitate a altor activități.



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Discuții și învățare colaborativă

Discuțiile includ un punct de plecare (de exemplu, un subiect controversat, o întrebare) care necesită implicare. De obicei, cursanții trebuie să-și împărtășească ideile (personale) și să-și exprime opiniile în mod critic, comentând punctele de vedere ale altora într-un mod semnificativ (de exemplu, să explice de ce nu sunt de acord și să ofere un alt argument). Discuțiile pot fi sincrone sau asincrone. Pentru o experiență realistă de preluare a răspunsurilor stabiliți câteva reguli comune cu cursanții dumneavoastră. De exemplu, rugați-i să discute mai întâi un subiect dându-și cu părerea (încercând să ofere noi perspective, dezvoltând conversația) și apoi comentând ideile altor doi colegi de clasă.

Instrumente: forum într-un LMS, instrumente de conferințe web (de exemplu, [ZOOM](#), [WebEx](#)), instrumente de dezbatere (de exemplu, [Kialo](#), [Tricid](#))

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Discuții și învățare colaborativă

Sarcinile de colaborare cer cursanților să lucreze împreună pentru a rezolva sau a crea. Colaborarea diferă de simplul schimb de idei; fiecare membru este valoros și trebuie să contribuie în mod egal cu abilitățile sale. Există o responsabilitate comună.

Instrumente: orice instrumente de colaborare, cum ar fi managementul (proiectelor) (de exemplu, [Trello](#)), canvas online (de exemplu [Padlet](#), [Mural](#), [Canvanizer](#)), Wikis, [Google Workspace](#) (de exemplu, drive-uri partajate, documente, site-uri) care permit cursanților să lucreze fie în timpul și ritmul lor, fie simultan și să facă schimb de lucrări pentru feedback. De asemenea, toate instrumentele bazate pe discuții văzute anterior (întâlnire sincronă, discuție asincronă) pot facilita și mai mult colaborarea echipei.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Discuții și învățare colaborativă

Când să folosiți această metodă?

- Introduceți ,exersați, revizuiți
- dezvoltarea abilităților de gândire de ordin superior (analiza, sinteză, gândire critică)
- promovează auto-reflexia
- dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Discuții și învățare colaborativă

Când pregătiți discuții și activități de colaborare, încercați să:

- utilizați întrebări deschise cu mai multe răspunsuri corecte
- utilizați formatul de dezbatere (echipe care justifică două puncte de vedere diferite)
- atribuiți sarcini comune și monitorizați contribuția
- Evaluați și oferiți feedback atât pentru activitatea fiecărei persoane, cât și pentru activitatea echipei



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Discuții și învățare colaborativă

Exemplu de discuție și învățare colaborativă

La literatura engleză, cursanții studiază opera lui Shakespeare. Ei se angajează într-o [dezbatere](#) (dacă Shakespeare a fost sau nu feminist) discutând punctele lor de vedere. Urmează un proiect de colaborare în care cursanții pregătesc un podcast de 10 minute, susținându-și argumentul din dezbatere cu exemple din opera lui Shakespeare. Cursanții trimit podcastul, scenariul, bibliografia (cel puțin 3 surse) în LMS. Pentru a înregistra sunetul, cursanții pot folosi orice înregistrator audio (de exemplu, Audacity sau orice instrument din [această listă](#)) în timp ce pregătesc scenariul și bibliografia într-un document Google Doc sau Word partajat. Puteți colecta și publica podcasturile pe platforma de podcasting gratuită Spotify, sau aplicația [Anchor](#).

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Resurse suplimentare pentru discuții și învățare colaborative

Aflați mai multe sfaturi și trucuri din [acest document](#): Discuții online asincrone în timpul învățării bazate pe cazuri: un proces de rezolvare a problemelor.



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Simulare și scenarii

Simulările sunt mai degrabă o abordare „Urmăriți-Încercați-Faceți”. În primul rând, oferiți informații specifice cursanților despre cum să execute o operație. Apoi, acordați timp pentru practică. În cele din urmă, cursanții vor putea îndeplini singuri sarcina specifică. Simulările funcționează ca un mediu sigur pentru a experimenta procedurile. **Instrumentele** : laboratoare virtuale STEAM (de exemplu, Virtual Labs by [MERLOT/simulări interactive Phet](#), [Laboratoare virtuale de la Ministerul Educației din India](#)), instrumente de modelare 3D/ creare de imagini 360 (de ex., [Thinglink](#))

Scenariile într-un context online reiau o situație sau un mediu. Puteți pregăti activități de scenarii folosind imagini de modelare 3D sau 360. **Instrumente**: creatori de povești interactive, neliniare (de exemplu, [Twine](#), [Scenariul de ramificare H5P](#)), harta mentală (de exemplu, [Mindmeister](#)), creatorii de sondaje (cu opțiunea de a redirecționa către secțiuni bazate pe răspunsuri precum [Google Forms](#)).

Ambele sunt în mare parte asincrone.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Simulare și scenarii

Când să folosiți această metodă?

- Să exerseze, să învețe abilități specifice (de exemplu, procese și proceduri complexe, în special în cursuri și subiecte orientate spre practică)
- Să ofere oportunități de învățare prin experiență
- Să se implice și să motiveze



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Simulare și scenarii

Când pregătiți simulări și scenarii, încercați să utilizați:

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



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Simulare și scenarii

Exemple de simulare și scenarii

1. Cursanții explorează relațiile de bază ale electricității și construiesc circuite din desene schematice într-[un laborator de simulare online](#). După experimentare, ei desenează circuite folosind instrumentul de editare online [Chemix](#) pentru a-și împărtăși rezultatele.
2. În medicină cursanții se implică într-o simulare cu privire modul de diagnosticare a unui pacient în [Thinglink](#)
3. Cursanții experimentează dialoguri scrise (abilități de comunicare) într-o [activitate de învățare a unei limbii străine](#)

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Resurse suplimentare pentru simulare și scenarii

Vedeți cum să pregătiți un scenariu de ramificare în formularele Google [aici](#).



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățarea bazată pe cercetare

Învățarea bazată pe cercetare permite cursanților să facă conexiuni în lumea reală prin explorare și întrebări de nivel înalt. Este o învățare experiențială, deoarece cursanții își pun propriile întrebări la care doresc să răspundă și să dezvolte o strategie pentru a experimenta soluții și răspunsuri. Ei cercetează informații online, fac brainstorming de idei și își combină gândurile, colaborând în echipe. Acest lucru se termină de obicei cu o reflecție asupra modului în care au abordat întrebarea și a ceea ce au învățat prin cercetarea lor.

Instrumente (în funcție de sarcina cu care cursanții se angajează în timpul procesului bazat pe investigație): motoarele de căutare (de ex. [Google](#), [DuckDuckGo](#)), orice instrumente de colaborare, cum ar fi managementul (de proiect) (de exemplu, [Trello](#)), canvas online sau spațiu de crowdsourcing (de exemplu, [Padlet](#), [mural](#), [Canvanizer](#), [Wakelet](#)), Wikis, [Google Workspace](#) (de exemplu, drive-uri partajate, documente, site-uri), brainstorming și reflecție (de exemplu [RetroTool](#))

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe cercetare

Când să folosiți această metodă?

- Cultivați abilitățile academice
- Promovați învățarea experiențială
- Dezvoltați abilități de gândire de ordin superior (cercetare, analiză, sinteză, gândire critică, creativitate, colaborare)
- Dezvoltați abilitati de comunicare
- Promovați auto-reflexia
- Implicați și motivați



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe cercetare

Când pregătiți activități bazate pe cercetare, încercați să:

- Monitoriați și interveniți numai atunci când este necesar
- Oferiți îndrumare și sprijin (în special cursanților cu abilități scăzute de autoreglare)
- Folosiți instrumente cu care cursanții sunt deja familiarizați și apoi începeți treptat să introduceți altele noi, pentru a nu-i copleși în timpul procesului de cercetare.



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe cercetare

Exemplu de învățare bazată pe cercetare

Cursanții lucrează în grupuri și fac un brainstorming asupra unor subiecte potențiale folosind un instrument de cartografiere conceptuală online sau un instrument de cartografiere conceptuală bazat pe cloud (de exemplu [Mindmeister](#), [Coggle](#)). După ce își restrâng subiectul, ei generează întrebări la care urmează să răspundă folosind o rețea socială sau un instrument wiki (de exemplu [Elgg](#), [Twitter](#)). Ei cercetează și explorează informații noi pe care le salvează folosind instrumente de marcarea socială (de exemplu, [Diigo](#)) și încărcați într-un instrument comun de gestionare a proiectelor și de luarea de notițe (de exemplu [Evernote](#), [Trello](#), [mural](#)). După ce sunt gata își sintetizează și își prezintă constatările într-un format selectat (de exemplu, prezentare, articol, lucrare, podcast) folosind instrumente de publicare, în consecință (de exemplu, [Site-uri Google](#), [Weebly](#), [Prezi](#)). Evaluarea și reflecția pot urma sub forma unui jurnal personal sau de microblogging.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Resurse suplimentare pentru învățarea bazată pe cercetare

Aflați mai multe despre învățarea virtuală bazată pe cercetare [Aici](#).



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Rezolvarea problemelor

Rezolvarea problemelor este similară cu învățarea bazată pe cercetare, cu diferența că cursanții rezolvă o problemă deschisă și „complexă”, lucrând împreună pentru a găsi o soluție. Accentul se pune pe procesul pe care cursanții îl urmează și pe competențele pe care le folosesc pentru a rezolva problema în cauză. În acest caz, acceptați mai mult decât soluții ca fiind corecte (de exemplu, formatul produsului final poate fi același pentru toată lumea, cum ar fi o lucrare, dar conținutul diferă, în funcție de soluțiile găsite). La fel ca învățarea bazată pe cercetare, activitățile bazate pe probleme se termină cu auto-reflecția elevilor.

Instrumente (în funcție de sarcina cu care se angajează cursanții în timpul procesului bazat pe probleme): conferințe web (de exemplu, [ZOOM](#)), prezentare sau creator de documente (de exemplu, [Prezi](#)), orice instrumente de colaborare, cum ar fi managementul (de proiect) (de exemplu, [Trello](#)), canvas online sau spațiu de crowdsourcing (de exemplu, [Padlet](#), [Mural](#), [Canvanizer](#), [Wakelet](#)), Wikis,

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Rezolvarea problemelor

Două activități care urmează o abordare bazată pe probleme sunt webquest-urile și camerele digitale de evadare. Ambele sunt mai degrabă „structurate” decât prost definite. În cadrul webquests-urilor, cursanții rezolvă o sarcină explorând o colecție de resurse specifice de pe Internet care le-au fost oferite.

- Pentru a crea un webquest, pregătiți ghiduri pas cu pas care includ o descriere a sarcinii (ceea ce cursanții trebuie să răspundă, să producă), procesul (pașii pe care trebuie să-i facă), resursele (linkuri către online, mai multe resurse media), evaluarea (evaluarea performanței acestora) și o concluzie (reflecție și pași ulterioare). **Instrumente:** creatorul site-ului web (de exemplu, [Site-uri Google](#), [Weebly](#)). Găsiți aici [un exemplu de Webquest](#).
- În camerele de evadare digitale, cursanții trebuie să găsească o soluție pentru sarcinile de tip puzzle. Alegeți subiectul și scopul final (marea problemă de rezolvat) și apoi stabiliți scena (fondul, informațiile etc.). După aceea, decideți asupra subiectelor micilor puzzle-uri pe care cursanții le vor rezolva și creați aceste mici puzzle-uri. Puteți dezvolta apoi fișele sau cheile de răspuns. **Instrumente:** creator de sondajule (de exemplu, [Formulare Google](#)), creator de site-ului web (de exemplu, [Site-uri Google](#)). Aflați mai multe despre camerele digitale de evadare [aici](#) și vedeți câteva exemple create cu formulare Google [aici](#).

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Rezolvarea problemelor

Când să folosiți această metodă?

- promovarea învățării prin experiență
- dezvoltarea abilităților de gândire de ordin superior (cercetare, analiză, sinteză, gândire critică, creativitate, colaborare)
- dezvoltarea abilităților de comunicare
- promovarea autorefecției
- implicare și motivare



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Rezolvarea problemelor

Când pregătiți activități bazate pe probleme, încercați să:

- monitorizați și să interveniți numai atunci când este necesar
- oferiți îndrumări și sprijin (în special cursanților cu abilități scăzute de autoreglare)
- folosiți instrumente cu care cursanții sunt deja familiarizați și apoi să începeți treptat să introduceți altele noi, pentru a nu-i copleși în timpul procesului de cercetare.



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Rezolvarea problemelor

Exemplu de rezolvare a problemelor

Într-un curs de Științe ale Educației, studenții de la nivelul licență (profesorii inițiali) trebuie să creeze un plan de lecție pentru materia lor și/sau publicul vizat (grupa de vârstă, caracteristicile studenților etc.). Apar anumite probleme, cum ar fi restricțiile la buget, instrumentele tehnologice pe care cursanții lor le pot folosi sau calendarul. Cursanții trebuie să lucreze în echipă și să pregătească un plan de lecție cu soluții la aceste provocări. Problema este prezentată într-un document PDF, cursanții vor lucra într-un cadru de colaborare partajată (de exemplu, [Canvanizer](#)) pentru a găsi idei și apoi, vor scrie împreună planul de lecție într-un Wiki sau Google Doc.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe caz

Învățare bazată pe caz se referă la prezentarea unui caz, a unei povești cu personaje care ridică preocupări sau dileme pe care cursanții le vor investiga, discuta, cerceta și găsesc concluzii. Pare o abordare bazată pe probleme, dar aici se pune accentul pe prezentarea unui caz specific, cu informații detaliate. Cursanții colaborează în echipe. Rolul dumneavoastră este să-i ghidați cu întrebări de reflecție, ajutându-i să-și distingă gândurile.

Instrumente (în funcție de sarcina cu care cursanții se angajează în timpul procesului bazat pe caz): conferințe web (de exemplu, [ZOOM](#)), prezentare sau creator de documente (de exemplu, [Prezi](#)), orice instrumente de colaborare, cum ar fi managementul (de proiect) (de exemplu, [Trello](#)), canvas online sau spațiu de crowdfunding (de exemplu, [Padlet](#), [Mural](#), [Canvanizer](#), [Wakelet](#)), Wikis, [Google Workspace](#) (de exemplu, drive-uri partajate, Google Docs, Google Sites), brainstorming și reflecție (de exemplu, [RetroTool](#))

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe caz

Când să folosiți această metodă?

- dezvoltarea abilităților de gândire de ordin superior (cercetare, analiză, sinteză, gândire critică, creativitate, colaborare)
- dezvoltarea abilităților de comunicare (caz pentru întreaga clasă sau discuții de grup)
- promovarea autorefecția
- Implicare și motivare



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe caz

Când pregătiți studii de caz, încercați să:

- utilizați informații detaliate pentru cazul specific prezentat
- folosiți cazuri reale care vor fi benefice pentru cursanți
- prezentați cazul audio-vizual și, dacă este făcut de la zero, creați o poveste și personaje captivante
- Monitorizați și facilitați învățarea, redirecționând cursanții după cum este necesar
- folosiți discuții pe cazuri întregi sau discuții de grup
- Oferiți îndrumări și sprijin (în special cursanților cu abilități scăzute de autoreglare)



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Învățare bazată pe caz

Exemplu de învățare bazată pe caz

Într-un curs de administrare a afacerilor, cursanții trebuie să dezvolte un plan de afaceri pentru o companie locală. Aceștia primesc toate informațiile despre afacere într-o prezentare (asincronă și/sau sincronă) și colaborează (în săli de lucru sau forumuri) pentru a discuta cazul. Odată terminat, ei își prezintă rezultatele (oral sau își trimit munca online). Puteți repartiza cursanții în diferite grupuri pentru a regândi soluțiile sau pentru a vedea alte puncte de vedere.

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Evaluare autentică

Oricare dintre metodele prezentate mai sus poate include evaluare formativă sau sumativă. Evaluarea formativă este de obicei parte a tuturor activităților de învățare, deoarece monitorizați progresul cursanților. Dacă se pune accentul pe promovarea transferului de cunoștințe în lumea reală, atunci este autentică. Vă prezentăm aici **evaluare autentică** deoarece este eficientă în predarea abilităților și duce la îmbunătățirea performanțelor academice ale cursanților. Puteți îmbunătăți gradul de „autenticitate” al tuturor metodelor de evaluare pe care alegeți să le urmați. Chiar și un test cu variante multiple poate include întrebări care le cere cursanților să rezolve o problemă folosind abilități de gândire de ordin superior memorării pe de rost. Instrumentele pe care le veți folosi depind de tipul sarcinii de evaluare (vezi diapozitivele anterioare).

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Evaluare autentică

Când să folosiți această metodă?

- corelarea învățării cu nevoile cursanților (de exemplu, sarcini de performanță postuniversitare)
- dezvoltarea abilităților de gândire de ordin superior (cercetare, analiză, sinteză, gândire critică, creativitate, colaborare)
- dezvoltarea abilităților de comunicare
- promovarea autorefecției
- implicare și motivare



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Evaluare autentică

Când pregătiți studii de caz, încercați să:

- fie realist, să semene cu contextele în care cursanții vor folosi efectiv noile cunoștințe, abilități și competențe învățate pe parcursul unei instruirii
- cereți cursanților să aplice abilități de gândire de ordin superior (de exemplu, judecată, gândire critică, inovație/creativitate)
- Includeți sarcini „complexe”, ceea ce înseamnă că cursanții nu le vor rezolva pe loc sau cu un efort minim, ci cu abilități multiple
- oferiți cursanților timp și spațiu pentru reflecție și îmbunătățire prin feedback
- permiteți colaborarea și munca în grup (evaluarea contribuției individuale și a muncii în grup)



Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Evaluare autentică

Exemple de evaluare autentică

Portofolii electronice: fiecare cursant pregătește un spațiu digital care servește drept repertoriu și expoziție a creațiilor sale. Mai exact, cursanții își adună toate lucrările produse pe parcursul unui curs și unui an universitar (de exemplu, o lucrare de cercetare, un proiect, o prezentare) și le includ într-un spațiu online pentru oricine este interesat. Spațiul online poate fi un site sau un simplu folder google.

Instrumente: b-learning (CANVAS) are un instrument de portofoliu electronic, orice tip de instrumente blogging și/sau instrumente de creare de site-uri (de exemplu, [Wordpress](#), [Wix](#), [Edublog](#), [Google Sites](#)).

Aflați mai multe despre [E-Portfolii în educație - Un mod ideal de a evaluare online](#)

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Evaluare autentică

Exemple de evaluare autentică

Autoevaluarea: astfel de sarcini se concentrează pe permiterea cursanților să monitorizeze și să reflecte asupra progresului lor. Autoevaluarea poate avea formatul unui test, al unei activități bazate pe joc, al unei liste de verificare, al unui sondaj sau al unei hărți mentale – cartografierea conceptelor (stabilirea conexiunilor între conceptele învățate). Chiar dacă este benefic să accesați astfel de informații pentru a vă ajuta cursanții, autoevaluarea nu are ca scop notarea.

Instrumente: hărți mentale sau pânză de reflecție și liste de verificare (de exemplu, [Mindmeister](#), [RetroTool](#), [Checkli](#))

Unitatea 1: Metode și abordări de predare în acțiune

Resurse suplimentare pentru evaluarea autentică

Citiți mai multe despre evaluarea autentică în mediile online [aici](#).



Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Prezentare generală

În această unitate, veți vedea strategii practice despre cum să adunați toate acestea și să stabiliți o lecție de eLearning sau o secvență de sesiuni de predare și învățare, cu metode de predare eficiente. Veți afla mai multe despre procesul pe care îl puteți urma pentru a planifica sesiunile, veți obține un șablon pentru lecțiile eLearning și veți vedea un cadru de orientare în acțiune.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: know-how

Există câteva elemente importante de luat în considerare atunci când organizați sesiuni de eLearning.

1. **Care sunt subiectele sau temele pe care urmează să le predați online? Care este punctul central al săptămânii (săptămânilor) pe care le planificați?** De exemplu, îi învățați pe cursanți cum să scrie întrebări importante de cercetare. Definirea subiectului este importantă, deoarece acesta este unul dintre factorii care afectează metodele de predare pe care le veți folosi.
2. **Care este trecutul cursanților dumneavoastră (de exemplu, vârstă, cultură, limbă, rasă, abilități etc.)?** Caracteristicile individuale sunt preferințele, punctele de vedere, punctele forte, nevoile cursanților care vă vor ghida alegerile pentru proiectarea învățării, conținutul învățării etc. De obicei, colectăm astfel de date la începutul anului școlar (prin interviuri, discuții) și le actualizăm pe tot parcursul anului, pe baza feedback-ului din observații, discuții și/sau chestionare.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: know-how

3. Care sunt rezultatele învățării în cadrul sesiunii pe care o proiectați? În timp ce scopul învățării este scopul educațional general pe care îl veți acoperi prin predare, rezultatele învățării sunt abilitățile specifice pe care cursanții le vor dobândi la finalizarea unei lecții. Pentru rezultatele învățării, trebuie să fiți specific și să folosiți verbe măsurabile. Pentru a realiza acest lucru, puteți urma metoda ABCD (ACCC):

- **A**udienta: cine
- **C**omportament: ce
- **C**onditii: în ce condiții/cum
- **C**riteriu de performanță: cât de bine

Exemplu: Până când cursanții termină această lecție, ar trebui să fie capabili să utilizeze cu succes metoda [x] pentru a rezolva [z], pe cont propriu.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: know-how

4. Care sunt metodele de predare adecvate pe care le puteți folosi pentru a proiecta activitățile de eLearning? (a se vedea unitatea 1). Metodele de predare pot varia de la a fi orientate către profesor (de exemplu, explicații tradiționale) la orientate către cursant (de exemplu, pe bază de cercetare). Indiferent de acestea, este important să promovați o abordare centrată pe cursant.

5. Care este conținutul activităților de învățare?(de exemplu, conceptul sau procesul pe care îl veți preda). Conținutul subiectului pe care îl veți preda poate proveni din diverse surse. Este posibil să îl aveți gata, din lecțiile online anterioare sau din instruirea față în față, îl puteți colecta din resurse digitale (de exemplu, OER) sau din cărți și lucrări fizice, sau îl puteți construi de la zero. Acest lucru depinde de curricula învățământului superior pe care o urmați. **Este sarcina dumneavoastră să predați conținutul și să-l adaptați pentru a se potrivi mediului online.**

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: know-how

6. Cum puteți să uniți toate acestea și să structurați lecția(lecțiile)? Pentru coeziune, trebuie să structurați activitățile de învățare în mod logic. Trebuie să decideți asupra secvenței atât pentru activitățile sincrone, cât și pentru cele asincrone, luând în considerare și intervalul de timp pentru implementare și finalizare împreună cu echipamentul necesar. Asigurați-vă că toți au accesul necesar.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: șablon și exemplu

Puteți adapta șabloanele de planificare pe care le utilizați deja pentru instruirea față în față, în funcție de contextul online și de nevoile care apar. Am dezvoltat **tun șablon de planificare pe care îl puteți folosi pentru a pregăti sesiunile de eLearning** (captura de ecran de mai jos). Descărcați șablonul de [aici](#).

Topic/Subject/Focus for the Week (x)					
Learning outcomes: +					
Learning Activities	Synchronous/ asynchronous	Online/Offline	Tool & Equipment	Timeframe/Deadline	Description

Office Hours:
Link:
Password:

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: șablon și exemplu

Prima pagină a șablonului

În partea de sus a documentului menționați subiectul sau obiectivul săptămânii și rezultatele specifice ale învățării. În conformitate cu acestea, pregătiți o secvență a activităților de învățare pe baza metodelor de predare. Activitățile pot fi sincrone sau asincrone, online sau offline, necesitând instrumente și echipamente tehnologice. De obicei, există un interval de timp și un termen limită (de exemplu, sarcină săptămânală sau 10 minute într-o sesiune web live) pentru fiecare activitate. În cele din urmă, descrieți ce fac cursanții în timpul activității, care este rolul dumneavoastră ca instructor și modul în care cursanții vor primi feedback.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: șablon și exemplu

A doua pagină a șablonului

Pe a doua pagină veți vedea exemple de sesiuni de eLearning pentru o anumită unitate. Subiectul este: cum să conduci un focus grup. Acesta ar putea face parte dintr-un curs introductiv în cercetarea calitativă. Chiar dacă aceasta este o lecție abstractă (astfel, secțiuni precum intervalul de timp, termenul limită, orele de birou rămân goale), sperăm să vă oferim idei cu privire la modul în care puteți face eLearning-ul mai autentic, interactiv și centrat pe cursant, concentrându-vă mai degrabă pe abilități decât pe simple cunoștințe teoretice.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: șablon și exemplu

În exemplele pe pe a doua pagină a șablonului, vedeți cum activitățile se completează reciproc, pentru a sprijini rezultatele învățării:

- În loc să începem cu instrucțiuni directe, începem cu **o activitate de scenariu** pentru a-i motiva pe cursanți și pentru a le activa cunoștințele anterioare deoarece sunt (tineri) adulți cu experiență și opinii stabilite.
- **Urmează instruirea directă, sub formă de învățare independentă și sesiune condusă de instructor** pentru a facilita înțelegerea. Chiar și în timpul sesiunii conduse de instructori, sarcinile de colaborare sporesc și mai mult eficacitatea prezentării instructorilor.
- În loc de un test pentru exersare sau pentru a verifica înțelegerea, alegeți **un studiu de caz în care cursanții aplică ceea ce au învățat** pentru a rezolva problema în cauză.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Sesiuni de planificare: șablon și exemplu

- După cum puteți vedea, există **diverse oportunități de feedback pe tot parcursul**: instrumentele, instructorul, ceilalți cursanți și cursanții înșiși (autorefecție). Astfel de oportunități urmăresc îmbunătățirea abilităților cursanților în mod continuu.
- Activitățile care sunt atât online, cât și offline înseamnă că cursanții trebuie să acceseze materialul online, dar pot termina studiul sau lucrul offline.
- Instrumentele sunt orientative și le puteți înlocui cu cele pe care dumneavoastră sau instituția dumneavoastră le-ați ales cu grijă.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Plan de învățare bazat pe anchetă

Pentru a planifica o sesiune bazată pe întrebări (de exemplu, activitate), puteți utiliza modelul 5e.

Modelul prezintă 5 etape care trebuie parcurse în timpul unui proces de învățare bazat pe cercetare ([a se vedea diapozitivul următor](#)).

Folosind șablonul de plan de lecție, puteți pregăti și o sesiune de eLearning care să integreze aceste cinci etape. Pregătiți activități pentru fiecare etapă, descriind dacă acestea vor fi sincrone sau asincrone.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Plan de învățare bazat pe anchetă

Implicare



- începeți prin a evalua abilitățile anterioare ale cursanților și/sau atitudinile care se referă la conceptul sau subiectul pe care urmează să îl învețe. În felul acesta îi motivați și pe cursanți, astfel încât aceștia să dorească să învețe mai multe.

Explorare



- încurajați cursanții să exploreze. De exemplu, să observe, să pună întrebări, să investigheze, să testeze predicțiile, să formuleze ipoteze și să comunice cu colegii lor.

Explicație



- concentrându-vă din nou asupra cursanților, oferiți-le oportunitatea de a explica ceea ce au înțeles. După aceea, puteți introduce informațiile științifice și tehnice necesare.

Elaborare



- acum încurajați-vă cursanții să aplice noua lor înțelegere a conceptelor, consolidând noile abilități. Scopul este să se gandească profund la ceea ce au explorat deja, efectuând investigații suplimentare, creând produse noi, împărtășind noi informații și idei sau chiar transferând cunoștințele dobândite în alte domenii.

Evaluare



- chiar dacă apare aici, în final, evaluarea face parte din toate celelalte etape. Țintiți spre practici autentice. De exemplu, autoevaluare sau evaluarea între colegi, portofolii electronice, evaluare bazată pe performanță, hărți conceptuale, jurnal, blogging. Evaluarea este în curs de desfășurare și necesită să observați progresul cursanților.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Un plan de lecție TPACK

Ați folosit vreodată o metodă de predare care nu a fost eficientă pentru o anumită materie? Sau un instrument digital fără valoare adăugată?

Pentru a preda eficient cu tehnologiile digitale, trebuie să aveți **cunoștințe tehnologice, pedagogice și de conținut**. Modelul TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) se concentrează pe relația complexă dintre cunoștințele de conținut, pedagogie și cunoștințe de tehnologie. Acest tip de cunoștințe, totuși, este crucial pentru utilizarea eficientă a tehnologiilor digitale în clasă.

Modelul solicită **autorefecție asupra predării**, adică dacă combinația de metode, conținut și tehnologie este adecvată.

Lasă loc pentru creativitate și inovație în planificarea viitoare a sesiunilor și unitatilor de eLearning.

Să vedem cum puteți utiliza cadrul TPACK atunci când vă proiectați lecțiile eLearning.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Un plan de lecție TPACK

Imaginați-vă că sunteți pe cale să finalizați planul de lecție oferit (mai jos șablonul de plan de lecție de [aici](#)) unde subiectul este modul de desfășurare a unui focus grup. Gândiți-vă la următoarele:

- **Cunoașterea conținutului (CC)**—care sunt cunoștințele dumneavoastră în materie? Aveți nevoie de o înțelegere solidă a metodei de cercetare focus grup.
- **Cunoștințe pedagogice (CP)**—care este pedagogia, metodele/abordările de predare necesare pentru a îi învăța eficient pe cursanți? În acest caz, de exemplu, o abordare bazată mai mult pe investigare va consolida înțelegerea cursanților (sarcini din viața reală în care ar putea fi nevoiți să-și folosească abilitățile).
- **Cunoștințe tehnologice (CT)**— ce instrumente digitale aveți la dispoziție și care ar fi cele mai potrivite pentru activitățile specifice? În acest caz, de exemplu, avem nevoie de instrumente colaborative, de conferințe web, de prezentare și de creație de documente, printre altele.

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Un plan de lecție TPACK

Domeniile de cunoștințe se îmbină între ele după cum urmează:

- **Cunoștințe privind conținutul pedagogic** —ce metode pot sprijini cel mai bine predarea conținutului selectat?
- **Cunoașterea conținutului tehnologic** —Cum pot instrumentele digitale să îmbunătățească conținutul?
- **Cunoștințe tehnologice pedagogice** —Cum pot instrumentele digitale să servească pedagogia aleasă, permițând cursanților să-și atingă rezultatele învățării?

Unitatea 2: Organizarea sesiunilor de eLearning

Activitate în ritm propriu

Utilizați șablonul dat și pregătiți un plan pentru o lecție sau o sesiune de eLearning. Asigurați-vă că completați toate secțiunile, stabilind rezultatele învățării și selectând metodele de predare adecvate. Utilizați cadrul TPACK ca o reflecție în ceea ce privește modul de îmbunătățire a designului general. Vă puteți încărca planurile în acest Padlet [aici](#) [Parola: OnlineHE].

Rezumat

Recomandări cheie

- Pentru o predare online eficientă, încercați să integrați metode de predare centrate pe elev, bazate pe rezultatele învățării stabilite
- Planificați-vă lecția cu activități bazate pe metode solide de predare care se completează reciproc
- Utilizați TPACK pentru a reflecta asupra planului de lecție pe care l-ați creat



Referințe

- Duran, LB & Duran, E. (2004). Modelul de instruire 5E: O abordare ciclului de învățare pentru predarea științelor bazată pe investigație, *Science Education Review*, 3(2), 49-58. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1058007>
- Glasse, J. și Magalhães, FD (2020). Laboratoare virtuale – le iubesc sau le urăsc, probabil că vor fi folosite mai mult în viitor. *Educație pentru ingineri chimiști*, 33, 76–77. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2020.07.005>
- Kurt, S. (2020). *Utilizarea taxonomiei lui Bloom pentru a scrie obiective de învățare eficiente: Abordarea ABCD*. Tehnologie educațională. Recuperat 11th februarie 2022 de la <https://educationaltechnology.net/using-blooms-taxonomy-to-write-effective-learning-objectives-the-abcd-approach/>
- Lee, Seunghee & Lee, Jieun & Liu, Xiaojing & Bonk, Curt & Magjuka, Richard. (2009). O revizuire a practicilor de învățare bazate pe cazuri într-un program de MBA online: un studiu de caz la nivel de program. *Tehnologia educațională și societatea*. 12. 178-190.
- Nicklen P, Keating JL, Paynter S, Storr M, Maloney S. (2016). Învățare bazată pe cazuri la distanță online: o comparație între învățarea la distanță online și față în față, bazată pe caz - un studiu controlat randomizat, *Sănătate educațională*, 29, 195-202. Disponibil de la: <https://www.educationforhealth.net/text.asp?2016/29/3/195/204213>
- Pilkington, OA (2018). Învățare activă pentru o clasă de compoziție online: Blogging-ul ca îmbunătățire a curriculum-ului online. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 213–226. <https://doi.org/10.1177/0047239518788278>
- Sablić, M., Miroslavljević, A. și Škugor, A. Învățare bazată pe video (VBL) — Trecut, prezent și viitor: o privire de ansamblu asupra cercetării publicate din 2008 până în 2019. *Tehnic Cunoaște Învățã* 26, 1061–1077 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>

Referințe

Sorin, R. (2013). Învățare bazată pe scenarii: Transformarea predării și învățării terțiare. În *Proceedings of the 8th QS-APPLE Conference, Bali* (p. 71-81). Universitatea James Cook. Preluat la 11 februarie 2022 de la: <https://researchonline.jcu.edu.au/30512/3/30512%20Sorin%202013.pdf>

Tsichouridis, C., Batsila, M., Vavougiou, D., & Tsihouridis, A. (2019, septembrie). WebQuests: de la o instrucțiune orientată spre anchetă la abordarea conectivistă a predării științei pentru cursanții secolului 21. În *Conferință internațională despre învățarea colaborativă interactivă* (p. 395-405). Springer, Cham. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-40274-7_40

Evaluare

Întrebare 1: Unul dintre rezultatele învățării prevede că cursanții ar trebui să fie capabili să planifice și să dezvolte un proiect de cercetare independent. Care dintre următoarele ar fi o metodă de predare adecvată?

- învățare bazată pe caz
- învățare bazată pe cercetare
- învățare bazată pe probleme

Feedback: În activitățile bazate pe cercetare, cursanții își stabilesc propriile întrebări la care doresc să răspundă și să dezvolte o strategie pentru a experimenta soluții și răspunsuri la acele întrebări. În învățarea bazată pe probleme și cazuri, cursanții încearcă să rezolve și să abordeze o anumită problemă.

Evaluare

Întrebare 2: Unul dintre rezultatele învățării afirmă că cursanții ar trebui să fie capabili să rezolve problemele de inginerie electrică. Care dintre următoarele ar fi o metodă de predare adecvată?

- scenarii
- discuție
- instruire directă

Feedback: Scenariile sunt ideale pentru experimentat și rezolvat probleme. Cu instrucțiuni și discuții directe, nu este clar că cursanții sunt capabili să aplice abilitățile.

Evaluare

Întrebare 3: Unul dintre rezultatele învățării prevede că cursanții ar trebui să fie capabili să analizeze critic surse disparate de informații despre cel de-al Doilea Război Mondial. Care dintre următoarele ar fi cea mai potrivită activitate de eLearning pentru a obține rezultatul învățării?

- să urmărească un videoclip care explică rezultatele contradictorii din 4 surse
- să rezume 3 resurse și să dezbată propunerile lor variate
- Să citească o prezentare despre modul în care alți cercetători au analizat două surse binecunoscute

Feedback: Pentru a analiza critic ceva, cursanții trebuie să exerseze. În loc de instruire directă (video, citirea faptelor cunoscute), cursanții trebuie să se implice în conținut.

Evaluare

Întrebare 4: Când vine vorba de planificarea sesiunilor de eLearning, preferăm:

- utilizarea metodelor mai mult centrate pe elev, indiferent de disciplina de predare
- selectarea instrumentelor digitale familiare, indiferent dacă acestea îmbunătățesc conținutul
- selectarea instrumentelor digitale disponibile, indiferent dacă promovează învățarea

Feedback: Indiferent de materie, este esențial să urmați metode centrate pe elev. Preferăm instrumentele care ne sunt la dispoziție, dar le integrăm întotdeauna în mod intenționat, pentru a îmbunătăți conținutul învățării și pentru a ajuta cursanții să obțină rezultatele învățării.

Evaluare

Întrebare 5: Unul dintre primii pași în planificarea sesiunilor de eLearning este:

- selectarea instrumentele digitale
- proiectarea activităților de predare și învățare
- analiza nevoile cursanților

feedback: Analizăm nevoile cursanților înainte de orice. Pe baza acestor nevoi, proiectăm activități de învățare și alegem instrumentele care să le susțină.

Evaluare

Întrebare 6: Când planificați sesiuni de eLearning, o bună practică este:

- să selectați instruirea directă ca primă activitate
- să proiectați în principal activități sincrone
- să selectați intervalul de timp pentru finalizarea activităților

Feedback: Trebuie să decidem asupra secvenței atât a activităților sincrone, cât și a celor asincrone. Alte metode de predare decât instruirea directă pot fi punctul de plecare (vezi modelul 5e care începe cu evaluarea abilităților anterioare ale cursanților). Este esențial să se stabilească un interval de timp pentru toate activitățile care urmează să fie desfășurate.

Resurse aditionale

- O colecție de șabloane de plan de lecție și exemple de la Universitatea din Washington, pentru cursuri online sincrone:<https://www.education.uw.edu/technologycenter/student-engagement-synchronous-online-learning/engaging-synchronous-session-templates/>
- Studiu de caz despre modul în care Facultatea de Drept din Loyola a creat o experiență de învățare online semnificativă pentru studenți pe fondul închiderii campusurilor:
<https://universityservices.wiley.com/summer-intensive-program-loyola-law-school/>
- Exemple de activități online de la Universitatea din Carolina de Nord din Charlotte:
<https://teaching.charlotte.edu/teaching-guides/online-learning/online-activity-examples>
- O colecție de studii de caz cu idei de predare și evaluare digitală de la diferite facultăți ale Universității din Bristol:<https://www.bristol.ac.uk/digital-education/case-studies/>
- Un set de instrumente de predare online de la ACUE (Asociația Educatorilor de Colegii și Universitari):
<https://acue.org/online-teaching-toolkit/>