

Proiectul OnlineHE

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

Dezvoltarea capacității personalului didactic din învățământul 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 nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.
Număr proiect: 2020-1-RO01-KA226-HE-095434

Modulul 5: Cele mai bune practici

Prezentarea generală a modulului

Modulul 5 oferă exemple de bune practici pe care le puteți aplica în lecțiile de eLearning.

- *Denumiți cele mai bune practici pentru eLearning*
- *Înțelegeți principiile de lucru dincolo de cele mai bune practici evidențiate pentru eLearning*
- *Identificați principiile de proiectare a activităților eLearning de succes pentru învățământul superior*
- *Aplicați principiile dincolo de cele mai bune practici prezentate în noile activități de eLearning*
- *Comparați și puneți în contrast activitățile comune de eLearning cu cele clasificate drept bune practici*

Modulul 5: Cele mai bune practici

Prezentarea generală a unităților

- *Design instrucțional*
- *Bune practici pentru instrumente/software digital și online*
- *MOOC și OER*
- *Instrucțiuni pentru predare, învățare, și evaluare*

Unitatea 1: Designul instrucțional

Să ne gândim...

Ce înțelegeți prin „curs bun eLearning”?

Când încercăm să definim caracteristicile cursului, ne concentrăm imediat pe dezvoltarea interactivității și a creativității, atingerea obiectivelor, teoriilor de învățare și aplicarea cunoștințelor și abilităților dobândite într-un context real.

Majoritatea designerilor de instruire folosesc modelul ADDIE, care constă în 5 etape. Etapele sunt următoarele: analiză, proiectare, dezvoltare, implementare, evaluare.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Ce este designul instrucțional?

Proiectarea instrucțională implică dezvoltarea unor metode de predare, abordări și sisteme mai eficiente și mai ușor de utilizat și aplicarea lor practica în profesională.

Designerul instrucțional are ca scop implementarea teoriilor și cercetărilor în domeniul învățării pentru a proiecta, dezvolta și implementa un material de învățare eficient care se îmbunătățească rezultatele învățării.

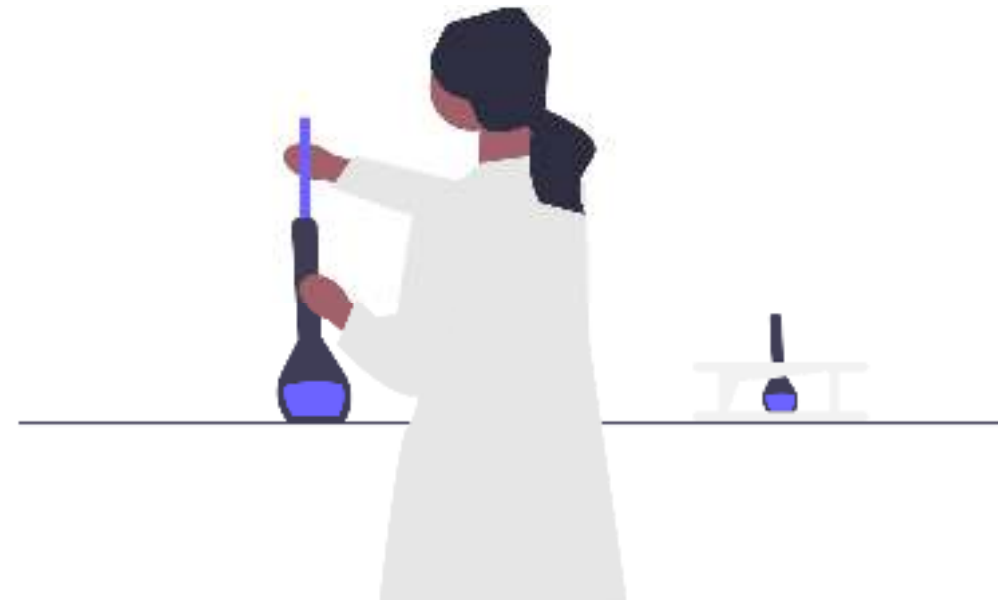
Elementele cheie care definesc designul instrucțional și care ghidează cele mai bune practici sunt: analiza, dezvoltarea și evaluarea .

În cadrul cursului bazat pe modelul ADDIE încurajăm cursanții să **învețe** și să **execute** sau să exploreze, descopere, interpreteze, și colaboreze.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Atenție! Nu există o rețetă pentru un curs eLearning perfect.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Analiză și Planificare - Stabilirea obiectivelor

- **Publicul țintă.** Identificăm profilul participanților la curs: cine sunt aceștia, ce cunoștințe și abilități au, ce îi motivează? Ne concentrăm pe ceea ce trebuie să exploreze și să învețe cursanții.
- **Obiectivele și rezultatele studiului.** Definim clar obiectivele cursului: ce urmărește să obțină acest curs și ce rezultate sunt așteptate. Descrierea cursului este folosită ca ghid. De obicei folosim taxonomia lui Bloom pentru a formula obiectivele și rezultatele învățării (a se *vedea mai multe pe <https://bloomstaxonomy.net/>*)
- **Resurse:** resurse umane, resurse tehnice, timp, cunoștințe și aptitudini, finanțe, sprijin. Nr gândim la provocările cu care ne confruntăm.
- **Tehnologii.** Aceasta este infrastructura necesară pentru implementarea cu succes a cursului.
- **Materialul de curs:** care este structura cursului, ce resurse de învățare vor fi folosite?
- **Evaluare:** care vor fi criteriile și metodele de evaluare?



Unitatea 1: Designul instrucțional

P Design(1)

- Vom contura o strategie de curs. Stabilim instrumentele și obiectivele pentru a obține rezultate de învățare.
- Vom contura metodologia de evaluare a cursanților.
- Vom prezenta metode de reflecție.
- Vom proiecta cursul (obiective de învățare, conținut, metode, instrumente, timp, evaluare, feedback).

Nu uitați să păstrați cursul sistematic, logic și coerent cu obiectivele definite la început!

Creați un mediu de instruire în care cursanții să pună în practică ceea ce au învățat.

Unitatea 1: Designul instrucțional

Design (2)

Planificăm elementele esențiale:

Obiective

Descrieți obiectivul principal al cursului: _____

Descrieți abilitățile cursanților: 1) _____ 2) _____ 3).....

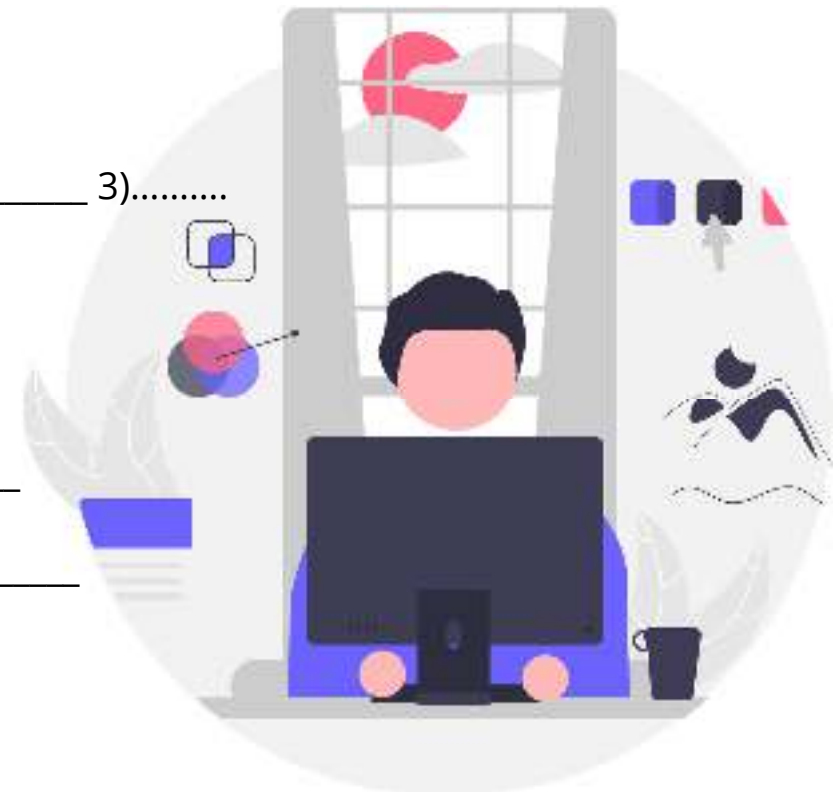
Metode și abordări pedagogice

Descrieți activitățile de învățare : _____

Descrieți metodele de evaluare (formative, sumative): _____

Descrieți platformele și instrumentele pe care le veți folosi: _____

Schema cursului : Descrieți obiectivele de învățare, evaluare și conținutul.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Dezvoltare

1. Implementăm structura cursului proiectat, idei de conținut (scenarii). (PROIECTARE)
2. Dezvoltăm sau adaptăm resursele cursului. Selectăm conținutul pe care cursantul îl va folosi pentru a atinge rezultatele învățării.(PRODUȚIE)
3. Integrăm resursele de predare și învățare în activitățile cursului. (PRODUȚIE)
4. Testăm (EVALUARE). Dacă vrem să fim siguri că scenariul pe care l-am dezvoltat funcționează, trebuie să-l testăm. Evaluarea reciprocă asigură performanță. Pe parcursul evaluării colegiale, testăm structura și funcționalitatea cursului.

Tineți minte: 1) Subiectele trebuie să fie succesive.2) Mai puțin este mai bine! Evitați supraîncărcarea conținutului, împărțiți materialul didactic în părți. De multe ori încercăm să folosim conținut cât mai mult și cât mai variat, dar uităm de obiectivele inițiale de învățare.

Unitatea 1: Designul instrucțional

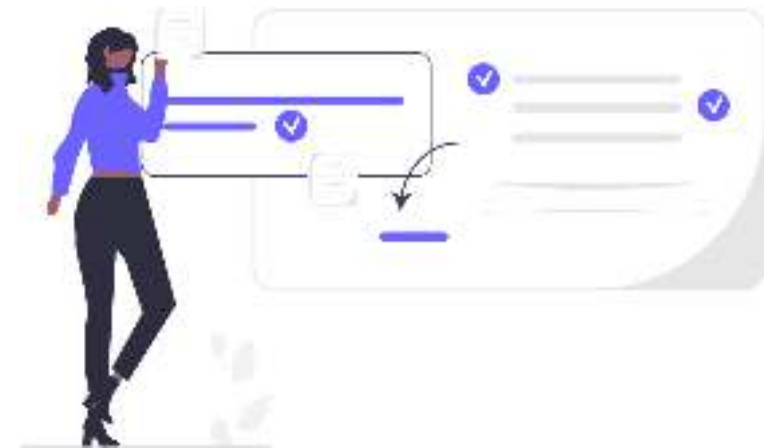
Implementarea

Instrucțiuni. Asigurați-vă că toți participanții la curs (cursanți și instructor) știu cum să folosească conținutul cursului și care sunt obiectivele și rezultatele așteptate.

Pregătirea mediului. Cursanții trebuie să știe cum să folosească materialul de învățare, instrumentele, la ce sprijin se pot aștepta, care sunt obiectivele de învățare și rezultatele așteptate și cum vor fi evaluate realizările acestora.

Noi livrăm cursul cursanților. Rolul instructorului ca moderator al cursului online este esențial în această etapă.

Amintiți-vă, pregătirea corectă a mediului de învățare implică cursanții într-o învățare mai profundă.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Evaluare

Scopul evaluării este identificarea domeniilor de îmbunătățire a cursului, de a determina dacă obiectivele au fost realizate.

- Evaluarea formativă este utilizată pentru a promova progresul individual al fiecărui cursant. Cursantul este împuternicit să își urmărească și să își înțeleagă progresul învățării. De-a lungul procesului de învățare, se colectează informații despre ceea ce cursantul a învățat deja și unde mai are nevoie de ajutor.
- Evaluarea sumativă. De obicei se face la sfârșitul cursului.



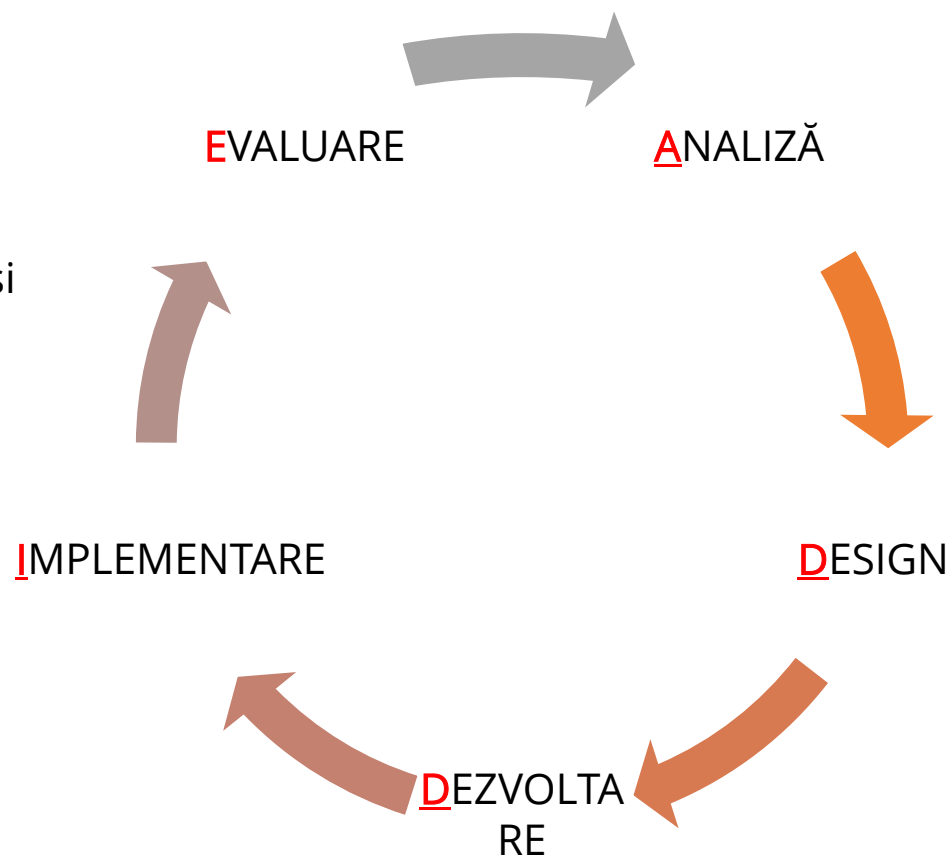
Unitatea 1: Designul instrucțional

Crearea cursului este un proces iterativ, iar trecerea de la o etapă la alta este flexibilă, dar strict circulară.

Caracteristici cheie: flexibilitate și dezvoltare de abordări și strategii sistematice.

Exemple de instrumente utilizate pentru implementarea cursului pe baza modelului ADDIE: [Trello](#), învățare management sisteme, cum ar fi [Moodle](#), [Atutor](#).

Urmăriți videoclipul care explică detaliat designul instrucțional: <https://youtu.be/brhOnv0a4VQ>



Unitatea 1: Designul instrucțional

Proiectarea cursului

Citiți studiul despre eficiența modelului ADDIE în învățământul la distanță:

Spatioti, A.G, Kazanidis, I. & Pange, J. (2022). Un studiu comparativ al modelului de proiectare instrucțională ADDIE în învățământul la distanță, *informație*, 13(9), 402

<http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici de predare. Multimedia

Prezentarea multimedia include o combinație de texte, grafică, animații, audio și video. O varietate de materiale multimedia implică cursantul cu diferite tipuri de învățare stiluri (vizual, auditiv, kinestezic).

Ne concentrăm mai degrabă pe substanța conținutului decât pe cantitate (supraîncărcare), pe obiectivele de predare, pe coerență, claritate, calitate de conținut, incluziune. Creăm elemente de conținut semnificative.

Aflați mai multe în acest [video](#) care explică cum să combinați elementele de design pentru a crea prezentări și din acest [articol](#) care explică cum să proiectați și implementați videoclipuri educaționale.

Aflați sfaturi în acest [articol](#) care explică cum să creați videoclipuri eLearning eficiente și captivante.

Citiți și: Martin, F. & Betrus, A.K. (2019) [Digital Mass-media pentru Învățare](#). Teorii, Procese și soluții.

Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici de predare. Multimedia

„...scopul elementelor media ar trebui să fie acela de a furniza conținutul și metodele de instruire, nu de a face un program să arate doar atrăgător. Atractia vizuală, prin urmare, este pur și simplu un produs secundar al unui bun design instrucțional. Un curs de eLearning cu adevărat de prim rang este unul care va arăta atractiv, se va simți vibrant, va încuraja participarea și va include activități care susțin obiectivele de învățare și diferitele stiluri de învățare ale participanților săi.,,

[\(Edelhauser& Lupu-Dima, 2020\)](#)

Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici de predare. Multimedia

Explorați șablonul pentru creare videoclipurilor de învățare :TU Graz (2021).Canvas pentru [video de învățare: colecție de idei pentru videoclipul de învățare](#). Graz: TU Graz. Publicat sub CC BY 4.0

International. URL:

Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici de predare. Feedback

Feedback-ul din partea instructorului sau a colegilor ajută la atingerea și îmbunătățirea rezultatelor învățării, oferă o perspectivă critică și promovează reflecția și autoreglarea. Un bun sistem de feedback implică cursanții în procesul de învățare, îi încurajează și îi motivează.

Feedback-ul trebuie să fie constructiv, educativ, clar, valoros, consecvent și continuu, sincron sau/și asincron.

Citiți mai mult despre experiența de feedback: [Îmbunătățirea experienței de predare și învățare prin oferirea de feedback pentru profesori în timpul semestrului: cazul Universității din Vilnius](#)

[Citiți strategii pentru furnizarea feedback-ului în cadrul cursurilor online](#)

Aflați mai mult despre importanța feedback-ului în acest [video](#)clip.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici didactice. Activități de învățare activă

Proiectăm activități care încurajează cursanții să aplice cunoștințele pe care le-au învățat în materialul de curs. Diferite activități face ca cursantul pasiv să devină activ. Scopul nostru este să promovăm învățarea activă prin strategii precum: învățarea bazată pe joc, învățarea bazată pe cercetare, îmbunătățirea tehnologiei de învățare, învățarea bazată pe proiecte. În plus, trebuie să sprijinim implicarea socială tradițională, așa că trebuie să folosim activități care contribuie la dezvoltarea socială și comportamentală a cursantului, prin studiile de grup, învățarea în comun. Când proiectăm activități de învățare, ne amintim că învățarea este descrisă de acest proverb: "**Ce aud, uit. Ce văd, îmi amintesc. Ce fac, înțeleg.**"(Xunzi,340 - 245 î.Hr)

Aflați mai multe: Sukacké, V.,Guerra, A.O.P. de C., Ellenger, D., Carlos, V., Petroniené, S., Gaižiūnienė, L., Blanch, S., și colab. (2022). Towards Active Evidence-Based Learning in Engineering Education: A Systematic Literature Review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 13955.

<http://dx.doi.org/10.3390/su142113955>

Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici de predare. Activități de învățare activă

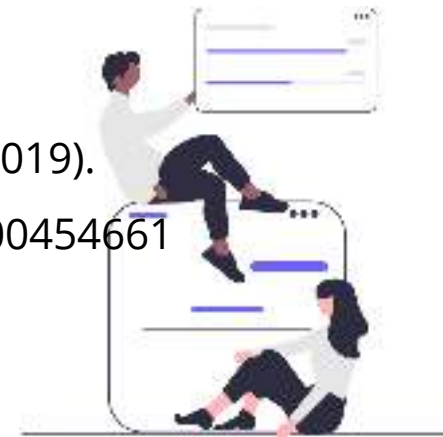
Se recomandă combinarea activităților de învățare **asincron și sincron**. De exemplu, munca în pereche, sarcinile de colaborare, feedback-ul sunt mai eficiente decât cele efectuate în mod sincron.

Combinarea strategiilor de învățare crește motivația cursantului

- Exemple de activități **individuale de învățare** : minute de hârtie/reflecții, studiu de caz.
- Exemple de activități de **învățare colaborativă**: lucrul în echipă, proiect în echipă, dezbateri, evaluare reciprocă, studiu de caz, gândire în perechi/scriere în perechi, jocuri, etc.

Citiți mai departe: [Centrul de Cercetare, Politică și Practică în Învățământul Superior](#)(2019).

Strategii de învățare activă pentru învățământul superior. CHERPP, p.1-175p. ISBN:1900454661



Unitatea 1: Designul instrucțional

Exemple de bune practici de predare. Activități de învățare activă

Realitatea augmentată. O reprezentare interactivă, directă sau indirectă a lumii reale cu conținut generat de computer folosind informații virtuale suplimentare.

Realitatea virtuală. Un mediu artificial creat de hardware și software, care este redat pentru ca oamenii să se simtă ca și cum ar fi în mediul real.

Citiți mai departe:

Gudoniene, D., Blazauskas, T., Staneviciene, E., Motiejunas, L. (2022) STUDIU DE CAZ PRIVIND EFICACITATEA ACTIVITĂȚILOR MENTALE ȘI FIZICE ÎN REALITATEA VIRTUALĂ ȘI AUGMENTATA, EDULEARN22 Proceedings, pp. 296-305.

Unitatea 1: Designul instrucțional

eLearning eficient

Citiți articolul despre strategii eficiente de învățare :

Khazanchi, D. și colab. (2022). Strategii și bune practici pentru un eLearning eficient: lecții din teorie și experiență în *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 24(3)

<https://doi.org/10.1080/15228053.2022.2118992>

Unitatea 1: Designul instrucțional

Lecții învățate...

Urmăriți acest videoclip despre lecțiile învățate din predarea online(încă relevante astăzi):

<https://youtu.be/Bp4BG4Me7TU>

Urmăriți acest [videoclip despre implicarea cursanților](#) prin proiectare.



Unitatea 1: Designul instrucțional

Reflecții...

Deseori credem că beneficiile eLearning nu sunt la fel de semnificative ca învățarea față-la-față.

Dar totul depinde de cât de eficient planificăm și livrăm conținutul și moderăm învățarea.

Wurmăriți [acest video](#) despre prezentarea conținutului în fața unui public. Acest videoclip nu este despre eLearning, dar ce observați? (*Scriveți-vă gândurile despre predare și învățare (ce este important?) în notele dumneavoastră*)



Unitatea 2: Bune practici pentru instrumente/software digitale online

Mediul virtual de învățare

Mediul virtual de învățare ne permite să aplicăm și să folosim diverse scenarii de învățare. Fiecare mediu virtual de învățare este proiectat pentru a îmbunătăți învățarea și calitatea învățării, dar diferă unul de celalalt în ceea ce privește funcțiile. Aproape toate mediile virtuale sunt întreținute la nivel central de universități și au resursele care sunt conforme cu teoriile și practicile pedagogice. Mediile virtuale oferă instrumente de comunicare, productivitate, implicarea cursanților, administrarea cursurilor, furnizarea cursurilor, proiectarea curriculei. Majoritatea mediilor virtuale dispun de instrumente de **raportare și analiză** care permit instructorului să urmărească progresul cursanților și să evalueze unde este necesar sprijinul. *Cele mai populare medii virtuale de învățare:* [Moodle](#), Blackboard, [Canvas](#), [D2L](#). *Cel mai important aspect:* [pedagogia social construcționistă](#). De exemplu, *Moodle* oferă setul de instrumente centrate pe cursant și medii de învățare colaborativă.

Aflați mai multe sfaturi în acest [articol](#) care explică cum să creați un mediu virtual de învățare de succes.

Unitatea 2: Bune practici pentru instrumente/software digitale online



Videoconferințe

Videoconferințele pot să substituie interacțiunea fizică participanții la curs. Utilizăm videoconferințe pentru predare, întâlniri, teste, examene, conferințe, seminarii etc.

Cel mai popular instrument, [Zoom](#), este folosit pentru organizarea de conferințe video și audio, colaborare și comunicare. Principalele caracteristici ale platformei [Zoom](#) sunt: conferințe video de grup, întâlniri individuale, partajarea ecranului, înregistrări.

Alte instrumente: [Microsoft Teams](#), [Skype](#), [Google Chat](#), [GoogleMeets](#).

Analizați liniile directoare pentru dezvoltarea videoconferințelor (p. 95-102):

Ubachs, George, Meuleman, Stefan, & Antonaci, Alessandra. (2022, November 17). Digital Reset: European Universities Transforming for a Changing World. Proceedings of the Innovating Higher Education Conference 2022 (I-HE2022). Zenodo. doi:10.5281/zenodo.7330857

Unitatea 2: Bune practici pentru instrumente/software digitale online

Platforma de comunicare

Platformele de comunicare, de exemplu [Microsoft Teams](#)(MS Teams), susțin ideile teoriei constructiviste sociale și procesul de învățare colaborativă asistată de calculator. Platformele ajută grupul să își organizeze în mod eficient eLearning-ul, să lucreze și să comunice de la distanță într-un singur loc, conțin instrumente de comunicare, colectare și actualizare a documentelor, oferă posibilitatea de a face schimb de informații, de a urmări și de a coordona progresul întregii activități.

În comparație cu alte platforme de colaborare și comunicare, ca [Zoom](#), [Msteamis](#) este preferat datorită funcționalității sale.

Citiți articolul despre comunicarea online eficientă. <https://pressbooks.pub/humanmooc/chapter/lets-talk-effectively-communicating-with-your-online-students/>

Unitatea 2: Bune practici pentru instrumente/software digitale online



Instrumente pentru conținutul interactiv

În eLearning, utilizăm instrumente pentru a crea conținut de învățare de calitate, videoclipuri prelegeri, chestionare, teste, sarcini etc. Ne propunem să promovăm interesul și creativitatea cursanților. Când alegem instrumentul, trebuie să știm: ce conținut vom crea, scopul acestuia, cine îl va crea și cât timp putem investi în crearea lui. Putem utiliza aplicații web (de exemplu, [H5P](#), [Canva](#)) sau desktop (de exemplu, [Articulat360](#), [Lumi](#)). Desigur, putem utiliza instrumente care sunt integrate în MVÎ. Exemple de conținut interactiv sunt: anchete, sondaje, chestionare și evaluări personalizate, infografice interactive, ebook, rapoarte.

Comparație conținutul de învățare creat cu *Articulat360* și *H5P*.

[Exemplu de conținut interactiv eLearning cu Articulat360](#)

[Exemple de conținut interactiv cu H5P](#)



Unitatea 2: Bune practici pentru instrumente/software digitale online



Instrumente de proiectare

Se pune un accent deosebit pe instrumentele cu elemente de gamificare și conținut interactiv. Exemple de instrumente de proiectare populare:

- Platforma de învățare *Kahoot!* (<https://kahoot.com/>) face învățarea să fie minunată. Aceasta este folosită la crearea participării active combinând un mod distractiv și social. *Kahoot!* este folosit în 87 % din universitățile de top din întreaga lume. Avem posibilitatea de a crea jocuri de învățare, chestionare, de a primi feedback, de a urmări progresul învățării, de a colabora cu alți instructori și creatori de conținut. *Kahoot!* Este disponibil în versiuni plătite și gratuite.
- *Mentimeter* (<https://www.mentimeter.com/>) este o platformă folosită la crearea prezentărilor eficiente și dinamice, pentru a realiza sondaje. Sunt disponibile șabloane și exemple de prezentări, chestionare, icebreakers, sondaje, anchete, jocuri.
- [Moodle](#)

Unitate3: MOOC și OER

MOOC

M – Masiv – cursul este furnizat pentru un număr nelimitat de cursanți

O – Open – cursul este gratuit

O – Online – cursul este furnizat prin intermediul internetului

C – Curs – conținut de învățare

Găsiți sfaturi în acest articol care explică cum să integrăm MOOC în predarea noastră:

Peter G. M. de Jong, James D. Pickering, Renée A. Hendriks, Bronwen J. Swinnerton, Fereshte Goshtasbpour & Marlies E. J. Reinders (2020) Twelve tips for integrating massive open online course content into classroom teaching, *Medical Teacher*, 42:4, 393-397, DOI: 10.1080/0142159X.2019.1571569

Why should Higher Education Institutions implement MOOCs? Read more about [Lithuanian Higher Education Institutions' experiences with MOOCs](#).

Unitate3:MOOCșiOER

OER - RED

Resursele educaționale deschise (RED) sunt materiale de predare, învățare și cercetare care aparțin domeniului public sau au fost eliberate sub o licență deschisă care permite utilizarea și reutilizarea lor gratuită de către alții.

Urmăriți acest video despre

RED:



Unitate3:MOOCșiOER

OER

Aflați mai multe sfaturi din acest [video](#) care explică cum să creați Resurse Educaționale Deschise.

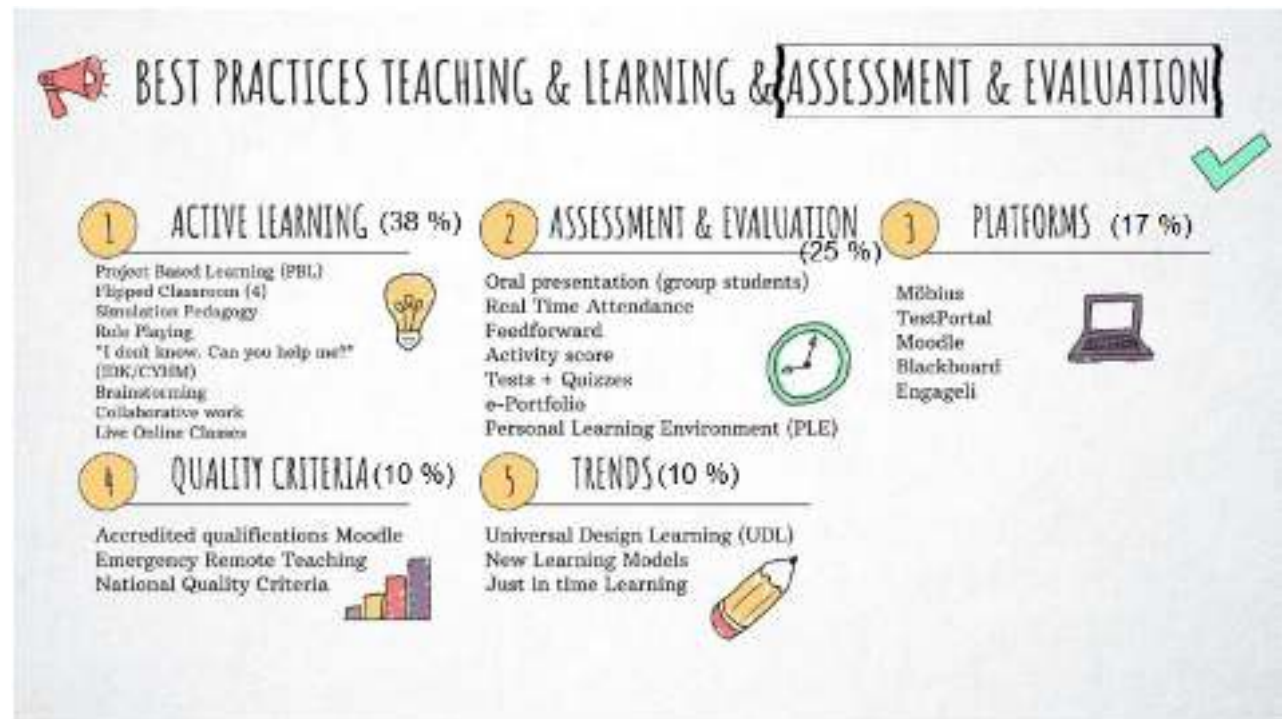
Citiți mai departe: Blaschke, LM (2016)[Open Educational Resources \(OER\): Ghid pentru factorii de decizie instituționali în dezvoltarea unei strategii OER.](#)



Unitatea 4: Orientări pentru predare, învățare și evaluare

Știați că 63% dintre exemple de bune practici implică predarea și învățare precum și evaluare și aprecierea? (In conformitate cu [Raportul de analiză a metodelor de predare/învățare și evaluare](#) MVI).

Putem găsi numeroase resurse recente, rapoarte de cercetare, instrucțiuni și rezultate de proiect despre modul de predare în învățământul superior și despre cum să evaluăm cursanții online



Sursă:

https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf

Unitatea 4: Orientări pentru predare, învățare și evaluare

Exemplu de proiect (1)

Proiectul "Training online: comoara din interior" (Erasmus+ proiect, durată: 2018–2020) a elaborat un material educațional destinat instructorilor, pe lângă instrumentele educaționale online care sunt utile pentru promovarea învățării. Principalele rezultate ale proiectului sunt: 1) ghidul pentru instructorul online, care include conținut tehnopedagogic pentru o predare adecvată prin intermediul platformelor online, 2) curs și activități de învățare online, cu activități sociale, colaborative și de descoperire.

Mai multe despre proiect: <https://ontrain.eu/2020/04/28/educational-material-learning-units/>



Unitatea 4: Orientări pentru predare, învățare și evaluare

Exemplu de proiect (2)

ILDE 2 este o platformă comunitară pentru proiectarea învățării. Își propune să sprijine designul complet al proiectării învățării: de la crearea proiectelor până la implementarea lor în MVÎ-uri pentru evaluare și eventuala reproiectare, totul în contextul comunităților de instructori.

Urmăriți acest video de prezentare a proiectului: https://youtu.be/2l_5W5NoXh4



Unitatea 4: Orientări pentru predare, învățare și evaluare

Rubrica

Explorați exemplul unei rubrici [RUBRICĂ CURS ONLINE DE CALITATE \(QOCI\)](#). Această rubrică are rolul de a ajuta facultatea să dezvolte cursuri online de calitate, prevede cele mai bune practici. Rubrica include designul instrucțional, comunicarea, interacțiunea și colaborarea, evaluarea cursanților, sprijinul și resursele pentru cursanți, materialul și tehnologiile de instruire, accesibilitatea și evaluarea cursului.



Unitatea 4: Orientări pentru predare, învățare și evaluare

Documente care influențează eLearning

Internațional

Planul de acțiune privin educația digitală

[Cadrul de competențe digitale pentru instructori](#)

[Regulamentul general al UE privind protecția datelor \(GDPR\)](#)

Național/Instituțional

Legea privind Învățământul Superior și cercetarea, Evaluarea Instituțională, Regulamente de studii ale universității, Plan de acțiune strategică

Codul de Etică, Politica de evaluare internă, Contracte cu studenții



Să ne gândim ...

Tine minte [acest video](#) (urmărește-l din nou)

Gândeți-vă la ce ar trebui să aplicăm din acest videoclip în eLearning. Comparați notițele anterioare.



Rezumat

Principalele concluzii

- Utilizați modelul ADDIE pentru a construi un curs online coerent și eficient.
- Planificați și dezvoltați conținutul alegând instrumente care să încurajeze cursanții să exploreze, descopere, interpreteze și colaboreze. Planificați un curs care să promoveze **învățarea activă**.
- Aduceți bunele practici de predare față în față în mediul online alegând instrumentele digitale pe care le avem și știm să le folosim.



Referințe

Butkienė, R., Gudonienė, D., Burbaitė, R., Venčkauskas, A., Grigaliūnas, Š. (2020) Nuotolinio mokymosi ir nuotolinio darbo organizavimo ir vykdymo modelis. The cercetare este sprijinit delituanian Cercetare Consiliu finanțat proiect, „Model de distanță lucru și învățare organizare și recomandări pentru extrem și tranziție perioadă” (EKSTRE) (1 iunie 2020–31 decembrie 2020). Acorda AcordS-COV-20-20.

Coman, C., Țîru, L.G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C. și Bularca, M.C. (2020). Pe netPredare și Învățare în Superior Educație pe parcursul cel Coronavirus Pandemic: Elevi' Perspectivă. *Durabilitate*, 12(24), 10367. <http://dx.doi.org/10.3390/su122410367>

Dagiene, V., Jasute, E., Navickiene, V., Butkiene, R. și Gudoniene, D. (2022). Oportunități, Calitate Factori, și Necesari Schimbări pe parcursul cel Pandemic Bazat pe Superior Educație Lideri' Perspectivă. *Durabilitate*, 14(3), 1933. MDPI AG. Recuperat din <http://dx.doi.org/10.3390/su14031933>

Edelhauser, E. și Lupu-Dima, L. (2020). Este România pregătită pentru eLearning în timpul pandemiei de COVID-19? *Durabilitate*, 12(13), 5438. MDPI AG. Preluat de pe <http://dx.doi.org/10.3390/su12135438>

Referințe

Jurs, P. & Șpehte, E. (2021). Rolul feedback-ului în procesul de învățare la distanță. Jurnalul de Formare a Profesorilor pentru *Durabilitate*, 23(2) 91-105. <https://doi.org/10.2478/jtes-2021-0019>

Nuere-Salgado, J. Pérez-Miranda, A. Khün, S. Ryhänen, A. Savolainen, A. Hietanen, R. Tamuliene, L. Šarlauskienė, K. Bespalova, A. Juodeika, T. Grmuša, N. Šipić, Ž. Zavišić, S. Rocco, A. multe, L. Ungureanu (2021). VLE predare/învățare și evaluare metode analiză raport. Proiect Erasmus+ K2.european Uniune. https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf

OCDE/EC: Sprijinirea spiritului antreprenorial și inovației în învățământul superior în Lituania (2021). https://heinnovate.eu/sites/default/files/shared_file/Final%20HEInnovate-Lithuania_12.11.21.pdf

Spatioti, AG, Kazanidis, eu și Pange, J. (2022). Un studiu comparativ al modelului de proiectare instrucțională ADDIE în învățământul la distanță. *informație*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

Veluvali, P. și Suriseti, J. (2022). Sistem de management al învățării pentru o implicare mai mare a cursanților în învățământul superior — O revizuire. *Învățământul superior pentru viitor*, 9(1), 107–121. <https://doi.org/10.1177/23476311211049855>

Evaluare

Întrebare 1: În care etapă a modelului ADDIE creăm schița cursului?

- PROIECTARE
- Dezvoltare
- ANALIZĂ

Feedback: La sfârșitul etapei de proiectare aveți schița cursului. În timpul ANALIZEI, identificați nevoile cursanților, metodele și tehnologiile necesare. Dezvoltarea implică producerea și testarea metodologiei utilizate.

Evaluare

Întrebarea 2: Următoarea afirmație este corectă: Livrarea multimedia a experiențelor de zi cu zi și a exemplurilor din lumea reală este folosită pentru a oferi material de învățare autentic.

- Nu
- Da
- Prezentările media nu sunt recomandate pentru eLearning

Feedback: Scopul elementelor media oferă conținutul și metodele de instruire. Prezentându-vă experiențele prin intermediul multimedia, încurajați cursanții să se implice în materialele de curs. Cursanții interacționează cu conținutul media și folosesc instrumentele necesare pentru reflectarea și prezentarea experienței de învățare.

Evaluare

Întrebarea 3: Care dintre următoarele strategii nu este potrivită pentru a oferi feedback în cadrul cursului eLearning?

- Comentați la fiecare postare a cursanților.
- Integrați teoria cu observațiile și aplicațiile.
- Furnizați feedback consecvent și continuu.

Feedback: Oferind feedback consecvent și continuu, încurajați fiecare cursant să gândească, să discute și să găsească soluții împreună și să-și împărtășească experiențele.

Evaluare

Întrebarea 4: Care dintre următoarele strategii de învățare activă încurajează cursanții să-și împărtășească ideile cu alții?

- Test rapid, studiu de caz
- Munca în echipă, muncă individuală
- Videoclipuri

Feedback: Videoclipurile sunt prezentarea conținutului. Videoclipurile interactive, de exemplu cu întrebări interactive, sunt folosite pentru a promova învățarea individuală. Testul rapid este folosit pentru a promova reflecția cursantului sau a grupului de cursanți asupra învățării lor. Instructorul prezintă întrebări, iar cursanții au la dispoziție câteva minute pentru a răspunde. În studiul de caz, cursanții analizează problema și discută soluția. În activitatea munca în echipă, cursanții rezolvă provocarea specifică, compară soluțiile cu alte grupuri și își prezintă activitatea.

Evaluare

Întrebarea 5: Care dintre următoarele strategii nu este potrivită pentru un eLearning eficient?

- Promovarea reflecției cursanților
- **Pedagogia susține tehnologia**
- Potrivii metodele eLearning, obiectivele de învățare și stilurile de învățare

Feedback: Utilizarea instrumentelor adecvate, personalizarea și accesibilitatea sunt esențiale pentru promovarea implicării cursanților. Alegeți instrumentele în funcție de abordările pedagogice pe care le folosiți. Metodele de predare trebuie să fie adecvate obiectivelor de învățare și să se potrivească diferitelor stiluri de învățare.

Evaluare

Întrebarea 6: Atunci când intenționăm să integrăm conținutul MOOC, o bună practică este să:

- Definiți ce conținut veți include în curs
- Proiectați conținutul MOOC în funcție de cursanții pasivi
- Vă asigurați ca cursul MOOC să nu fie disponibil pentru toți curanții

Feedback: Ar trebui să definiți întotdeauna obiectivele de învățare și conținutul înainte de livrarea cursului. Încurajați învățarea activă prin activități. De-a lungul cursului, trebuie să vă asigurați că cursanții ating obiectivele stabilite la începutul cursului, sunt capabili să se auto-evalueze și sunt evaluați astfel încât să-și poată îmbunătăți experiența.

Resurse adiționale

- *Rețeaua europeană de învățământ la distanță* <https://www.eden-online.org/>
- *Asociația Lituaniană de învățare la distanță și e-learning* <https://liedm.net/en/about-liedm/>
- *OER Commons este o bibliotecă digitală publică de resurse educaționale deschise*
<https://www.oercommons.org/>
- *Cursuri gratuite online pe subiecte variate* <https://imoox.at/mooc/>
- *MOOC Învățare bazată pe provocări în învățământul superior* <https://imoox.at/course/cblmooc>