



e-Service Learning pentru sisteme de învățământ digitalizate și incluzive

Manual

Formarea cadrelor didactice pentru adoptarea e-SL



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Titlul documentului	Manual: Formarea cadrelor didactice pentru adoptarea e-SL
Titlul proiectului:	e-Service Learning for More Digital and Inclusive EU Higher Education Systems
Autorii:	Nives Mikelic Preradovic, Tomislava Lauc, Vjera Lopina, Irena Polewczyk, Mariola Kozubek, Beata Ecler – Nocoń, rev. Dawid Ledwoń, Katarzyna Holewik, Irene Culcasi, Maria Cinque, Valentina Furino, Alžbeta Brozmanová Gregorová, Jana Javorčíková, Petra Strnáďová, Anna Slatinská, Barbora Vinceová Loredana Manasia, Građiela Ianoş, Gabriel Dima
Program:	ERASMUS+ Cooperation Partnerships in Higher Education
Numărul proiectului:	2021 -1 -PL01-KA220-H E D-000032194
Parteneri de proiect:	UNIWERSYTET SLASKI, LIBERA UNIVERSITA MARIA SS. ASSUNTA DI ROMA, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, SVEUČILIŠTE U ZAGREBU, UNIVERSITATEA NATIONALA DE STIINTA SI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCURESTI, VALUEDO
Durata proiectului:	36 de luni
Site-ul proiectului:	https://e-sl4eu.us.edu.pl/en/home/

Cuprins:

ARGUMENT	6
INTRODUCERE	7
1. Cadrul de design al e-Service Learning.....	8
2. Principii de design e-SL.....	31
2.1. Principii de proiectare	32
3. Elemente de calitate în e-SL	38
3.1. Elemente de calitate.....	39
3.2. Elemente de calitate și studii de caz.....	42
3.2.1. Studiu de caz(1).....	42
3.2.2. Studiu de caz (2).....	42
3.2.3. Studiu de caz (3).....	43
3.2.4. Studiu de caz (4).....	43
3.2.5. Studiu de caz (5).....	44
3.2.6. Studiu de caz(6).....	44
3.2.7. Studiu de caz (7).....	45
3.2.8. Studiu de caz (8).....	45
3.2.9. Studiu de caz (9).....	46
3.2.10. Studiu de caz (10)	46
3.2.11. Studiu de caz (11)	47
3.2.12. Studiu de caz (12)	47
4. Principii de design instrucțional.....	50
4.1. Principii de instruire multimedia	51
4.2. Povestirea digitală (digital storytelling).....	55
4.2.1. Procesul de creare a unei povestiri digitale.....	55
4.2.2. Instrumente utile pentru realizarea povestirilor digitale	56
4.2.2.1. Imagini	56
4.2.2.2. Animații	57
4.2.2.3. Benzi desenate	57
4.2.2.4. Audio	57
4.2.2.5. Video.....	58
4.2.2.6. Activități interactive	58
4.2.2.7. Prezentări	58
4.2.2.8. Social media.....	59
4.3. Microînvățarea	60
4.3.1. Procesul de micro-învățare	60

4.4.	Modele de integrare a tehnologiei	61
4.4.1.	SAMR (substituție, augmentare, modificare și redefinire)	62
4.4.1.1.	SAMR: Substituție	62
4.4.1.2.	SAMR: Augmentare	63
4.4.1.3.	SAMR: Modificare	63
4.4.1.4.	SAMR: Redefinire	63
4.4.2.	TPaCK (tehnologie, pedagogie, conținut digital)	64
4.4.3.	TIM (Matrice de integrare prin tehnologie)	66
4.5.	Gamificare	66
5.	Opțiuni pentru designul cursului de e-SL	71
5.1.	Cursul nr.1	72
5.1.1.	Design instrucțional	72
5.1.2.	Rezultate ale învățării	73
5.1.3.	Instrumente de evaluare	73
5.1.4.	Examinare finală	74
5.2.	Cursul nr.2	75
5.2.1.	Rezultate ale învățării	75
5.2.2.	Activități de predare și învățare	76
5.2.3.	Evaluare continuă	79
5.2.3.1.	Fișa START	80
5.2.3.2.	Fișa PLANIFICĂ	80
5.2.3.3.	Fișa LUCREAZĂ	81
5.2.3.4.	Fișa REFLECTEAZĂ	82
5.3.	Cursul nr.3	83
5.3.1.	Anexa 1: Fișa de proiectare a activităților de e-SL	88
5.4.	Cursul nr.4	90
5.4.1.	Design instrucțional	91
5.4.2.	Rezultate ale învățării	92
5.4.3.	Instrumente de evaluare	93
5.4.4.	Punctaj final	94
6.	Instrumente de documentare privind e-SL	96
6.1.	Instrumente de documentare privind e-SL	97
CONCLUZII		100
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE		101

Semnificații întâlnite în text:

	Sarcini de lucru
	Informații suplimentare
	Aplicații

Argument

Manualul **Formarea cadrelor didactice pentru adoptarea e-SL** este un material complementar cursului online cu acces liber, realizat în cadrul proiectului "eSL4EU: e-Service Learning pentru sisteme de învățământ digitalizate și incluzive" și este destinat profesorilor din învățământul superior care intenționează să integreze e-Service Learning (e-SL) și să-și ajute colegii să implementeze e-SL în predarea lor.

Proiectul și cursul online se concentrează pe apariția e-SL ca abordare pedagogică inovatoare bazată pe învățarea experiențială (Salam et al., 2019) în contextul învățământului superior din Europa. e-SL este o experiență educațională oferită în cadrul unui curs căruia îi sunt alocate credite, în care studenții participă la activități organizate prin care livrează un serviciu care răspunde nevoilor identificate ale comunității și reflectează asupra activității de serviciu pentru a dobândi o mai bună înțelegere a conținutului cursului, o apreciere mai largă a disciplinei academice și un nivel sporit de responsabilitate civică. În e-SL, experiența educațională este mediată de Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC), în care componenta de instruire, componenta de servicii sau ambele se desfășoară online, adesea într-un model hibrid. Ca atare, e-SL oferă multe oportunități în educația online, deoarece oferă o practică experiențială în care cursanții sunt implicați prin tehnologie în anchetă civică, în reflecții și acțiuni, colaborând cu comunitatea.

Setul de orientări și instrumente se adresează cadrelor didactice din învățământul superior și vizează următoarele obiective: 1) Construirea sistemelor de învățare cu o abordare pedagogică inovatoare care integrează serviciile comunitare în curriculumul studenților; 2) Promovarea schimbării modelului tradițional de asistență (serviciu pentru comunitate) într-un model orizontal de solidaritate (serviciu cu comunitatea); 3) Diseminarea informațiilor privitoare la metodologiile e-SL și dezvoltarea de materiale de instruire pentru cadrele didactice universitare care să îi sprijine în adoptarea e-SL în practicile lor de predare, în îndrumarea studenților în implementarea e-Service-Learning și în evaluarea învățării acestora, abordând în același timp nevoile sociale ale persoanelor cu oportunități reduse, în special în cazuri de urgență, cum ar fi pandemia sau alte evenimente perturbatoare și 4) Dezvoltarea abilităților digitale ale lectorilor / formatorilor / studenților din învățământul superior care vizează implementarea metodologiilor e-SL.

În acest manual se regăsesc instrucțiuni și idei pentru conținutul de mai sus.

Introducere

Proiectul *eSL4EU* își propune să sporească responsabilitatea socială a instituțiilor de învățământ superior prin promovarea utilizării e-SL ca modalitate de creștere a abilităților specifice și transversale ale studenților prin experiență practică, generând, de asemenea, un impact pozitiv asupra organizațiilor comunitare cu care vor lucra și, în consecință, asupra societății în ansamblu.

Acest manual reprezintă un ghid pentru instruirea profesorilor de învățământ superior care conține explicații detaliate despre modalitățile de integrare a e-SL în cursurile academice.

Primul capitol descrie și explică **Cadrul de design al e-SL**.

Capitolul următor prezintă lista și definițiile **principiilor de design e-SL**, oferind o scurtă explicație a fiecărui principiu și studii de caz.

Al treilea capitol explică **elementele de calitate în e-SL** și oferă sugestii profesorilor pentru a adapta creativ elementele de calitate în diferite situații.

În cel de-al patrulea capitol, profesorii pot învăța să folosească **principiile și strategiile de design instrucțional** care se potrivesc cel mai bine diferitelor activități interactive și obiective de instruire.

Capitolul cinci aduce **exemple de design instrucțional** a celor patru cursuri de e-SL din cele patru țări ale UE: Italia, Slovacia, România și Croația.

Ultimul capitol prezintă o propunere privind modul de documentare a **ideilor de proiecte de e-SL**, precum și nevoile de învățare și nevoile comunității pe care profesorii urmăresc să le satisfacă într-un mod structurat.

1. Cadrul de design al e-Service Learning

La finalul acestui capitol veți fi capabili:

- să recunoașteți diferitele componente ale Cadrului de design al e-SL și modul în care acestea interacționează
- să identificați factorii multipli care influențează învățarea și realizările studenților în activitățile e-SL
- să aplicați Cadrul de design al e-SL în contexte specifice
- să analizați și să evaluați modul în care Cadrul de design al e-SL se traduce într-o abordare ecosistemică a învățării în învățământul superior

Capitolul 1 privind **Cadrul de design al e-SL** oferă un instrument cuprinzător care ar putea ajuta profesorii, liderii universitari, partenerii comunității și alte părți interesate să proiecteze activități e-SL eficiente și semnificative. Cadrul ia în considerare factorii care influențează învățarea și realizările studenților în activitățile e-SL. Cadrul încorporează **trei piloni ai "noii culturi a învățării" - locuri, oameni și parteneriate** (Thomas & Brown, 2012) - care traduc o abordare ecosistemică a învățării în învățământul superior. Cei trei piloni interconectează patru grupuri de principii de design cu intenția de a promova implicarea studenților.

1.1. Fundamente ale cadrului de design al e-SL

V-ați imaginat vreodată o călătorie în Societatea 5.0?

Poate că nu este încă o realitate, dar unele dintre provocările sale ne modelează prezentul nostru colectiv. Este o întrebare validă să ne întrebăm în ce măsură cursanții și angajatorii vor rămâne interesați de soluțiile mai tradiționale din învățământul superior. Cum putem pregăti studenții pentru locuri de muncă care nu au fost încă, pentru a aborda provocările societale pe care încă nu ni le putem imagina și pentru a utiliza tehnologii care nu au fost încă inventate?

Care este abordarea dvs. pentru un design convingător și o învățare semnificativă?

Este o întrebare validă să ne întrebăm în ce măsură cursanții și angajatorii vor rămâne interesați de soluțiile tradiționale din învățământul superior. Cei care învață devin co-creatori mai exigenți de servicii educaționale și mai deschiși față de furnizorii educaționali emergenți. Cum putem pregăti studenții pentru locuri de muncă care nu au fost încă create, pentru a aborda provocările societale pe care încă nu ni le putem imagina și pentru a utiliza tehnologii care nu au fost încă inventate? Cum îi putem pregăti pentru a prospera într-o lume interconectată în care trebuie să înțeleagă și să aprecieze diferite perspective și viziuni asupra lumii, să interacționeze respectuos cu ceilalți și să acționeze responsabil în favoarea sustenabilității și a unei stări de bine colective?

Aici începe călătoria noastră! Să pășim în Societatea 5.0. Cel mai probabil, robotul tău de casă ți-a adus micul dejun și a reprogramat întâlnirea de la prânz. Următorul lucru pe care îl faci este ieși în mașina autonomă și să mergi la universitate. Laboratorul tău de realitate virtuală este pregătit pentru cursul de astăzi. La fel și studenții tăi! Ei sunt întotdeauna gata să co-creeze, să construiască împreună cunoștințe și să le împărtășească. Acum suntem curioși: cum ați reușit să vă faceți studenții să fie pregătiți pentru viitor?

Inovarea în pedagogie este un pilon esențial al inovării în învățământul superior. La fel cum o busolă orientează un călător, cadrul de design al SL conectează pilonii, clusterelor de principii de design și ambițiile de a modela proiectarea experiențelor de SL în învățământul superior. Astfel, cadrul urmărește să valorifice la maximum oamenii, locurile și parteneriatele ca piloni esențiali ai SL. Cadrul nu este o rețetă pentru învățarea eficientă, ci un instrument al prezentului pentru seturile de competențe și mentalități ale viitorului. Să înceapă călătoria!

1.2. Ce este cadrulul de design al e-SL?

Pentru a naviga în această lume complexă, profesorii au nevoie de instrumente pedagogice eficiente. SL este o pedagogie experiențială care conectează studenții, profesorii și comunitățile, promovând în același timp învățarea autentică.

Într-o lume digitalizată, comunitățile au mai puține granițe geografice, iar studenții le pot depăși cu ușurință prin intermediul tehnologiei. În contextul nevoii de digitalizare în învățământul superior, a fost elaborat *Cadrul de design al e-SL*.

La fel cum o busolă orientează călătorii, cadrul de design al e-SL este o busolă orientată spre oameni care oferă îndrumări pentru proiectarea proiectelor și activităților de e-SL.

Acesta orientează profesorii într-o lume a provocărilor și a schimbărilor rapide și îi ajută să navigheze către experiențe de învățare eficiente, relevante și autentice, încorporând SL ca pedagogie.

Co-creat de cercetători, profesori și parteneri sociali din întreaga Europă, cadrul de design al e-SL creează, de asemenea, un limbaj și o înțelegere comune ale pilonilor, a clusterelor de principii de design și a ambițiilor care ar putea modela designul e-SL.

Cadrul de design se bazează pe articole evaluate de experți care prezintă o gamă diversă de experiențe și proiecte specifice.

Membrii facultății, studenții și partenerii sociali au nevoie de cadrul necesar pentru a face învățarea semnificativă și pentru a contribui la bunăstarea a comunităților și a planetei. Acest obiectiv se reflectă în trei ambiții. Acestea sunt obiective pe termen lung care vizează crearea de sens prin învățarea bazată pe locuri, valorizarea comunității și extinderea participării ecosistemului, și responsabilizarea oamenilor în a obține centralitate în procesul de învățare.

Atunci când un profesor utilizează Cadrul de design al e-SL, acesta exercită autonomia pedagogică, ceea ce înseamnă că poate stabili obiective, reflecta și acționa în moduri care să îl/o sprijine să integreze eficient e-SL în propriul curs.

De-a lungul acestui proces, profesorii nu acționează singuri. Ei se bazează pe cei trei **piloni ai noii culturi a învățării** - locuri, oameni și parteneriate. Pentru implementarea

cu succes a e-SL, cei trei piloni orientează procesul de design a curriculumului, cursului, a serviciilor precum și designul experienței de învățare.

Cadrul de design propune patru clustere sau familii pentru a organiza principiile de design a activităților de e-SL. Acestea sunt: Principii de bază, Design instrucțional, Participare activă și incluziune și Resurse și competențe digitale.

Principiile de proiectare sunt înțelese ca linii directoare pentru designul proiectelor e-SL. Acestea sunt articulate într-un set de declarații bazate pe evidențe care se concentrează în mod clar pe o abordare specifică sau pe cerințele care ar trebui să ghideze activitatea de design. Principiile de design ghidează acțiunile și reflecțiile.

Cadrul de design arată că profesorii trebuie să fie familiarizați cu principiile de bază ale SL înainte de a aborda e-SL. Acestea includ nu numai stabilirea unei legături directe și vizibile între obiectivele de SL și designul învățării pentru a aborda provocările societale, ci și asigurarea durabilității și încurajarea motivației și a implicării studenților.

Pentru a modela experiențele de e-SL, profesorii trebuie să fie ghidați de anumite principii de design a instruirii. Acestea sunt definite ca abilitatea de a oferi studenților centralitate și autonomie și de a combina pedagogiile într-un mod constructiv și semnificativ.

Integrarea celor două grupuri de principii de design conduce la un design curricular care este captivant și incluziv. Pe măsură ce profesorii devin mai conștienți de particularitățile e-SL, aceștia acționează în consecință și sunt capabili să cuprindă toate vocile, să abordeze diversitatea și incluziunea, să încheie parteneriate cu partenerii sociali și să dezvolte comunități de practicieni cu ajutorul tehnologiei. Bazându-se pe aceste principii, profesorii pot încuraja continuu reciprocitatea între diferitele părți interesate.

Fără îndoială, proiectarea activităților e-SL implică expertiză în utilizarea tehnologiei. Prin urmare, profesorii trebuie să ia în considerare contexte pentru a încuraja dezvoltarea competențelor digitale, păstrând în același timp accentul pe învățare, nu pe tehnologie. Integrarea tehnologiei stimulează învățarea, reglarea și creează modalități eficiente de producere a cunoștințelor și de comunicare a acestora. În e-SL tehnologia este omniprezentă!

Deși pot exista multe modalități de desfășurare a proiectelor și activităților de e-SL, învățarea semnificativă și autentică este un obiectiv comun pe care ne dorim cu toții să îl atingem. Cadrul de design al e-SL orientează membrii facultății, designerii

instrucționali, partenerii sociali și studenții către îmbunătățirea activităților de SL desfășurate într-o lume digitalizată.



Cum ați folosi cadrul Design al e-SL pentru a crea o diferență în munca dvs.?

Scrieți reflecția dvs.



1.3. Explorarea cadrului de design al e-SL

Cadrul de design al e-SL, un produs al **proiectului eSL4HE**, este un instrument dinamic care stabilește o viziune pentru designul proiectelor e-SL în învățământul superior. Acesta sprijină macro-obiectivele educației și oferă o perspectivă coerentă în vederea integrării eficiente a e-SL.

Metafora unei busole de design care a fost utilizată în videoclipul de prezentare a fost adoptată pentru a sublinia necesitatea ca profesorii, studenții, designerii instrucționali

și partenerii sociali să învețe să navigheze în procesul de proiectare a curriculumului astfel încât să se bazeze pe dovezi și cercetare.

Cadrul oferă o perspectivă largă asupra naturii învățării și a rezultatelor învățării pe care dorim să le obținem în învățământul superior. De asemenea, dezvoltă un limbaj și o înțelegere comune care sunt în general relevante, oferind în același timp spațiu pentru a adapta cadrul la contexte particulare de învățare.

Caracteristici principale

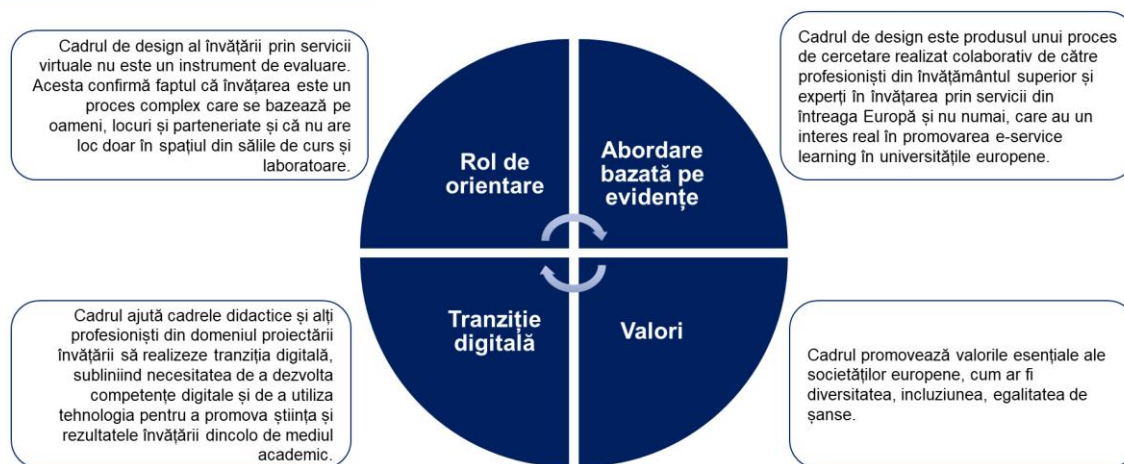


Fig. 1. Caracteristici principale ale Cadrului de design al e-SL

Rol orientativ

Cadrul de design al e-SL nu este nici un cadru de evaluare, nici un cadru curricular. Recunoaște că învățarea este un proces complex care se bazează pe conectarea oamenilor, locurilor și parteneriatelor și nu are loc numai în spațiul auditoriilor și laboratoarelor.

Abordarea bazată pe cercetare

Cadrul de design este produsul unui proces de cercetare realizat în colaborare de profesioniști din învățământul superior și experți în SL din întreaga Europă și din afara acesteia, care au un interes real în promovarea învățării online în universitățile europene.

Valorile

Cadrul pledează pentru valori puternice ale societăților europene, cum ar fi diversitatea, incluziunea, egalitatea de șanse.

Tranziția digitală

Cadrul ajută profesorii și alți profesioniști din domeniul designului învățării să navigheze în tranziția digitală, subliniind necesitatea de a dezvolta abilități digitale și de a utiliza tehnologia pentru a promova știința și rezultatele învățării dincolo de mediul academic.

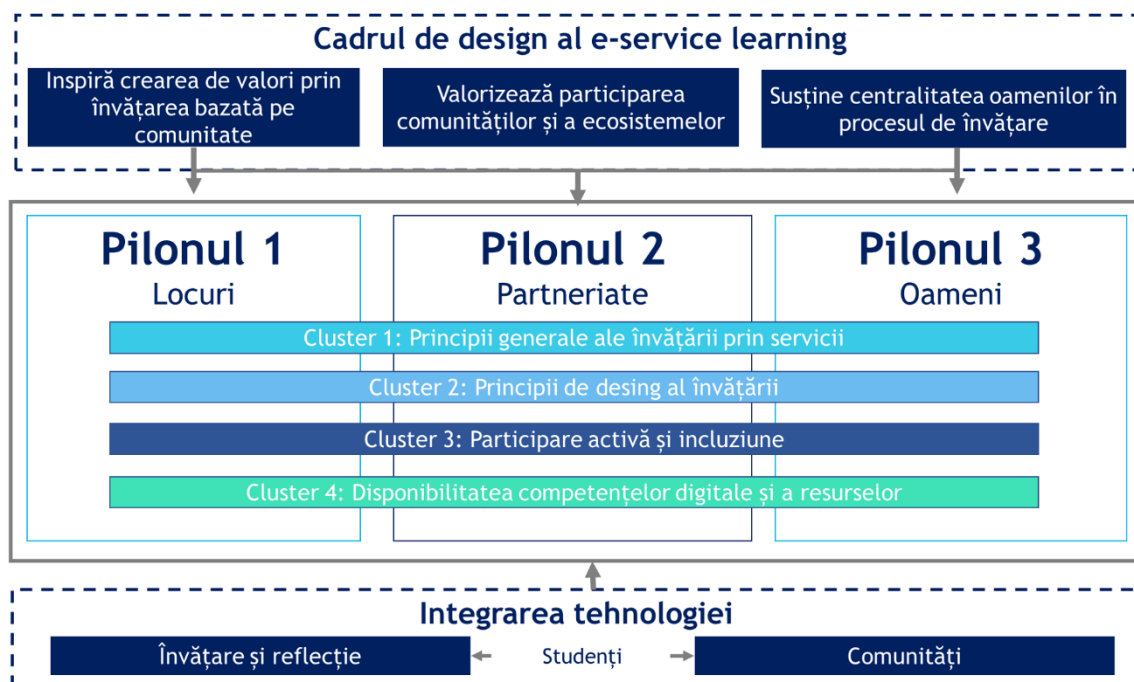


Fig. 2. Cadrul de design al e-SL

Piloni

Cadrul de design e-SL este construit pe trei piloni - **locuri, parteneriate și oameni** - care traduc o abordare ecosistemică a învățării în învățământul superior. Pentru implementarea cu succes a e-SL, cei trei piloni ar putea orienta procesul de proiectare a curriculumului, cursurilor, serviciilor și, comprehensiv, a experienței de învățare.

Pilonii sunt direcții structurale ale procesului de design care au potențialul de a sprijini implicarea studenților în cele patru cluster. Extinderea participării ecosistemice se bazează pe oameni și parteneriate pentru a oferi o platformă pentru implicarea studenților. În mod complementar, diversificarea locurilor în care are loc învățarea este o strategie importantă pentru a sprijini e-SL și pentru a elimina barierele geografice cu ajutorul tehnologiei. În plus, învățarea relaționată cu diferite spații conectează

cunoștințele cu contextul lor, cu intenția de a promova crearea de sensuri și construirea identității.

Principii de design

Principiile de design sunt orientări pentru proiectarea proiectelor e-SL. Acestea sunt articulate într-un set de declarații bazate pe evidențe care se concentrează în mod clar pe o abordare specifică sau pe cerințele care ar trebui să ghideze activitatea de design. Acestea se referă la etapa de planificare a procesului e-SL și constituie baza oricărei experiențe e-SL de succes.

Clustere

În contextul principiilor de design e-SL, conceptul de cluster este esențial. Un cluster este o familie de principii și acțiuni, transversală în relație cu pilonii, menite să realizeze o proiectare a experiențelor e-SL eficientă și cu semnificație.

Clusterul 1: Principii de bază

- Principiul 1.1: Legătură directă și vizibilă între obiectivele de învățare și cele ale serviciului
- Principiul 1.2: Abordare bazate pe provocări
- Principiul 1.3: Sustenabilitate
- Principiul 1.4: Stimularea motivației și a angajamentului

Fără îndoială, integrarea e-SL în proiectarea curriculumului și a cursului este puternic influențată de diferitele domenii de cunoaștere și de studiu.

Pe lângă cunoștințele specifice domeniului, abilitățile transversale sau **alfabetizarea umană** capătă noi accente. O cerință majoră în proiectarea și structurarea unui program sau a unui curs care integrează e-SL este crearea unei legături directe și vizibile între obiectivele de învățare și de serviciu.

Acestea ar putea fi aliniate la nevoile pieței muncii sau la nevoile societății, pentru a proiecta **învățarea în scopul producerii impactului**. Educația axată pe impact accentuează învățarea experiențială și este semnificativă pentru studenți, stimulându-le motivația și angajamentul. Ori de câte ori este posibil, abordarea tematică între disciplinele cu **conexiuni din lumea reală** ar trebui să câștige centralitate pentru a face învățarea relevantă. Într-un conținut divers din punct de vedere tematic, **alegera și flexibilitatea studenților** ar putea, prin urmare, să sporească libertatea de acțiune și autoconștientizarea.

Clusterul 2: Design instrucțional

Principiul 2.1 Combinații de pedagogii

Principiul 2.2 Centralitatea studentului și autonomia în învățare

Principiul 2.3: Conștientizare învățării / Aliniere constructivă

Principiul 2.4: Integrarea orizontală

Principiul 2.5: Integrare verticală

Nu s-a ajuns la un consens în ceea ce privește proiectarea cursului sau a serviciului. În consecință, integrarea și implementarea proiectelor e-SL nu se bazează exclusiv pe o abordare pedagogică. O abordare pedagogică implică utilizarea mai multor metode specifice combinate în moduri sistematice. Combinațiile de abordări pedagogice consolidează puterea pedagogiilor consacrate și inovatoare în e-SL.

Ar fi putut fi identificate două niveluri de combinații: **metodologic** și **organizațional**.

Diversificarea abordărilor și metodelor este esențială pentru realizarea implicării studenților. SL și, prin urmare, e-SL sunt în sine abordări experiențiale inovatoare ale învățării. Cu toate acestea, combinațiile pedagogice ale e-SL cu învățarea bazată pe cercetare, învățarea bazată pe provocări, gamificarea, clasa inversată sau predarea bazată pe discuții s-au dovedit a fi eficiente în mai multe contexte în ceea ce privește centralitatea și autonomia elevilor.

Din perspectivă organizațională, abordările integrate **pe orizontală** și **verticală** au fost aplicate cu succes pentru organizarea e-SL. Studenții și absolvenții (integrarea verticală) ar putea colabora în proiecte e-SL. **Co-crearea** e-SL cu echipe mixte din diferite specializări, atât studenți, cât și parteneri comunitari, într-o abordare multidisciplinară (integrarea orizontală) ar putea produce un impact mai mare. De regulă, studenții adulți și netradiționali simt că pot avea un impact mai mare asupra comunității lor locale dacă își pot stabili singuri locul de desfășurare a activităților de SL. Aceasta înseamnă că este important să promovăm autonomia colaborativă a studenților prin recunoașterea rolului lor în stabilirea obiectivelor, în reflecția critică și acționarea responsabilă pentru a produce schimbarea. Integrarea tehnologiei (a se vedea clusterul 4) permite combinații de activități de învățare **sincrone** și **asincrone**. Rețelele sociale, cum ar fi Facebook sau Twitter, ar putea implica studenții prin discuții sau sondaje asincrone. În mod complementar, wiki-uri, podcast-uri sau instrumente de reflecție ar putea îmbunătăți învățarea asincronă în proiectele e-SL.

Clusterul 3: Implicare și incluziune

Principiul 3.1: Abordarea echității, diversității și incluziunii

Principiul 3.2: Incluziunea “tuturor vocilor”

Principiul 3.3: Reciprocitate și parteneriat cu comunitățile

Principiul 3.4: Construirea de relații interpersonale între studenți

Contextul influențează adecvarea și eficacitatea pedagogică și modelează, de asemenea, cine învață și ce este relevant pentru studenți. **Backgroundurile individuale, sociale și culturale** sunt factori contextuali cheie care trebuie abordați. S-a constatat că studenții netradiționali și vulnerabili beneficiază de e-SL. S-a dovedit că flexibilitatea în atingerea obiectivelor de învățare, reglarea socială a învățării și interacțiunea între colegi sporesc plăcerea de a **învăța**, reduc încărcătura cognitivă și cresc **motivația**.

În mediile de învățare online este deosebit de important să explorăm noile posibilități pe care tehnologia le oferă pentru a dezvolta și susține conexiunile și apartenența. Astfel, tehnologia este utilizată pentru a crea medii de învățare flexibile și pentru a facilita producerea și transferul de cunoștințe.

Implementarea designului flexibil permite studenților să aleagă modalități de lucru și grupare pe baza nevoilor lor, a preferințelor personale și a posibilităților. Diferențele între studenți în ceea ce privește cunoașterea, motivația, cunoștințele anterioare și experiența sunt la fel de importante. Pentru studenții care au nevoie sau sunt expuși riscului este necesar sprijin și îndrumare suplimentară. Micro-adaptările pot fi luate în considerare pentru a oferi sprijin și îndrumare suplimentară studenților care au nevoi speciale sau sunt expuși riscului.

Prin solicitarea unei interacțiuni regulate la o varietate de niveluri, dar cel mai important a comunicării sincrone ocazionale, instructorii pot contribui la **construirea comunității** în rândul studenților, ceea ce pare a fi o condiție prealabilă pentru succesul proiectelor e-SL. Studiile raportează dezvoltarea unui **sentiment de apartenență** la comunități ca fiind la fel de importantă pentru succesul e-SL.

Reprezentanții comunității sunt "catalizatori ai învățării" în e-SL. Pentru a-și asuma acest rol, parteneriatul cu comunitățile trebuie să fie aliniat la rezultatele învățării. Mai mult, partenerii din comunitate vor contribui la co-crearea căii de învățare, modelând uneori natura activităților de învățare, succesiunea lor și proiectarea serviciului.

Clusterul 4: Disponibilitatea de competențe și resurse digitale

Principiul 4.1: Dezvoltarea de competențe

Principiul 4.2: Instrumente digitale pentru învățare flexibilă

Principiul 4.3: Utilizarea tehnologiei pentru a susține învățarea

Principiul 4.4: Tehnologie pentru stimularea gândirii critice

Principiul 4.5: Canale online pentru comunicare multidirecțională

Proiectarea e-SL pentru o învățare eficientă necesită pedagogii complexe și abordări inovatoare. În e-SL, serviciul este o oportunitate de a aplica cunoștințele și abilitățile și de a aprofunda învățarea prin reflecție. Prin urmare, accentul se pune pe activarea

strategiilor online de **învățare profundă** care se bazează pe un design pedagogic "viu".

Diverse studii axate pe SL în cursurile online de scriere tehnică au arătat că abordarea i-a ajutat pe studenți să facă conexiuni cu lumea reală, i-a încurajat să se conecteze cu publicul lor și să dezvolte un sens al scopului pentru sarcinile de scriere și a încurajat utilizarea strategiilor de învățare profundă. Omniprezența tehnologiei în e-SL necesită expertiză în implementarea proiectelor care utilizează tehnologia ca o completare a predării pentru a activa învățarea și colaborarea.

În plus, profesorii (și, într-o anumită măsură, partenerii din comunitate) necesită cunoștințe de specialitate privind utilizarea tehnologiei și cunoștințe privind conținutul pedagogic și tehnologic pentru a asigura tranziția de la utilizarea informală a rețelelor sociale și a altor medii virtuale la o utilizare mai formală în scopuri de învățare. Astfel, utilizarea tehnologiei este transferată de la profesori la studenți pentru a spori capacitățile acestora de a explora mediul și de a-l folosi pentru a colabora, produce și disemina rezultatele învățării și ale serviciilor.

Alegeți afirmațiile corecte.



1. Cadrul de design al e-SL creează contextul pentru a înțelege pilonii, grupurile de principii de design și ambițiile care pot modela proiectarea activităților de e-SL.
2. Cadrul de design al e-SL stimulează autonomia profesională a cadrelor didactice susținând procesul de formare a rezultatelor învățării, de creare a unor experiențe de învățare și de reflecție care integrează eficace e-SL.
3. Cadrul de design al e-SL orientează profesorii, designerii instrucionalii, partenerii sociali și studenții către o mai bună integrare a activităților de SL.
4. Cadrul de design al e-SL creează o abordare comună pentru participarea voluntară la proiectele și activitățile comunităților.

Completați cuvintele lipsă:



Cadrul de design al e-SL este construit pe ____ pilonii ai unei noi culturi a învățării – locuri, parteneriate și ____ . Acești piloni constituie direcții structurale ale procesului de ____ având potențialul de a susține participarea ____ a studenților la nivelul tuturor celor patru cluster. Participarea studenților este susținută de oameni și ____ și stimulează calitatea rezultatelor învățării. Complementar, diversificarea ____ în care are loc învățarea este o strategie pentru a elimina barierele geografice și a implementa SL cu ajutorul ____ .



Asociați principiile și activitățile din dreapta cu clusterelor corespunzătoare din stânga

1	Principiile de bază ale învățării prin servicii	A	Realizați o legătură directă și vizibilă între obiectivele de învățare și serviciul realizat pentru a răspunde unor provocări societale majore
2	Principii design al învățării	B	Acordați centralitate și celor care învață și combinați pedagogii într-un mod constructiv și relevant
3	Participare activă și incluziune	C	Includeți "toate vocile", adresați diversitatea și incluziunea, construiți parteneriate și relații cu comunitățile
4	Competențe și resurse digitale	D	Luați în considerare contexte și activități pentru dezvoltarea competențelor digitale, menținând focusul pe învățare, nu pe tehnologie.

1.4. Cum poate fi utilizat cadrul de design al e-SL pentru crearea experiențelor de învățare?

Cercetarea în domeniul (e)-Service Learning ar trebui să informeze în profunzime politicile și practicile educaționale. Pentru o integrare eficientă a eSL în practica învățământului superior, consorțiul proiectului eSL4HE a realizat o analiză sistematică și amănunțită a literaturii de specialitate. Rezultatele acestei analize au constituit baza *Cadrului de design al activităților de e-Service Learning*, așa cum a fost prezentat în cadrul Temei 1.

Identificarea fundamentelor e-Service Learning oferă principiile de design necesare pentru a modela atât practica individuală, cât și sistemele mai ample. Prin urmare, *Cadrul* este propus ca un instrument pentru instituțiile de învățământ superior și pentru profesioniștii pentru a crea un context favorabil designului, inovării și ameliorării practicilor care racordează învățarea din învățământul superior la comunitate și nevoile acesteia.

Activitățile prezentate în secțiunile următoare aprofundează cele patru cluster de principii de design și prezintă modul în care acestea pot fi aplicate în contexte concrete și în medii de învățare variate.

1.4.1. De ce este necesar un cadru de design al e-SL?

Un motiv esențial pentru care e-Service Learning merită o astfel de atenție este faptul că influențează semnificativ direcția și rezultatele învățării, stimulând natura experiențială a învățării și ajutând studenții să lucreze la provocări societale reale.

Și, întrucât învățarea este misiunea principală a educației, este firesc să integrăm un instrument care să contribuie la conceperea unor astfel de experiențe de învățare.

Urmăriți [videoclipul](#) realizat de Ngee Ann Polytechnic din Singapore pentru a explora o nouă viziune a asupra nevoii de a realiza învățare prin servicii în învățământul superior.

1.4.2. Specificul abordării privind proiectarea activităților e-SL

Cadrul de design al e-Service-Learning se construiește pe cei trei piloni fundamentali ai unei noi culturi a învățării, adăugând-le apoi încă patru cluster de principii pentru a optimiza condițiile de punere în aplicare a celor optsprezece principii de design. Cei trei piloni care susțin cele patru cluster de principii de design contribuie decisiv la eficientizarea activității de e-SL.

Așa cum sugerează și clusterul de principii de bază, un proiect e-SL este o activitate care solicită un timp de instruire mai generos. Așadar, sustenabilitatea trebuie asigurată prin participarea activă a studenților. Mai mult, e-SL este o activitate socială prin natura sa, fiind strâns legată de efortul de a aborda provocările contemporane ale societății.

Diversificarea abordărilor și metodelor este esențială pentru a obține participarea active a studenților. Service Learning și, prin urmare, e-SL sunt în sine abordări pedagogii inovatoare bazate pe integrarea experienței concrete a celor care învață. Cu toate acestea, combinațiile pedagogice ale e-SL cu învățarea bazată pe cercetare, învățarea bazată pe provocări, gamificarea, învățarea mixtă sau pedagogiile conversaționale s-au dovedit a fi eficiente în mai multe contexte (Ezeonwu et al., 2014) în ceea ce privește centralitatea și autonomia studenților.

Proiectele de e-SL de succes promovează puternic conexiunea orizontală între domeniile de cunoaștere și discipline, precum și comunitățile către care sunt orientate serviciile. În plus, este necesară dezvoltarea de proiecte multidisciplinare care să reunească studenți de la diferite niveluri de studiu și discipline pentru a lucra în parteneriat cu profesorii la proiecte e-SL (integrare verticală), care abordează provocări societale semnificative.

Abordările integrate pe orizontală și pe verticală au fost aplicate cu succes pentru a organiza e-SL. După cum a subliniat Hagan (2012), studenții de la nivel de licență și masteranzi (integrare verticală) ar putea colabora la proiecte de e-SL. Co-crearea e-

SL cu echipe mixte de la diferite specializări într-o abordare multidisciplinară (integrare orizontală) ar putea duce la un impact mai mare.

Buglione (2012) a constatat că studenții ne-tradiționali au considerat că ar putea avea un impact mai mare prin serviciile oferite dacă ar putea determina ei înșiși comunitatea căreia îi adresează serviciul. În mod similar, Preradovic et al. (2012) au concluzionat că, la finalul unui proiect e-SL care avea ca scop dezvoltarea unui spațiu educațional pentru un partener comunitar, studenții s-au perceput pe ei înșiși ca parteneri în procesul de învățare (nu ca receptori ai acestui proces), capabili să facă o diferență în comunitățile lor locale (Mikelic Preradovic et al., 2012). Acest lucru înseamnă că este important să se promoveze învățarea autoreglată și autonomia prin recunoașterea rolului celor care eînvață în stabilirea obiectivelor, reflecția critică și acțiunea responsabilă pentru a produce schimbări. Punerea în practică a principiilor de conectare orizontală și integrare verticală presupune eforturi ample de integrare a cunoștințelor în jurul conceptelor-cheie (așa-numitele big ideas).

În cadrul nucleului e-SL, tehnologia poate redefini serviciile și poate conecta educatori, studenți și parteneri sociali care, altfel, ar fi total neconectați. Resursele pentru învățare pot fi în mod evident transformate și pot deveni digitale; tehnologia poate redefini însăși noțiunea de "spațiu de învățare", inclusiv în mediile de învățare virtuale.

Învățarea centrată pe studenți, serviciile oferite de aceștia, colaborarea, precum și personalizarea și flexibilitatea parcursului instrucțional pot fi toate activate și îmbunătățite cu ajutorul tehnologiei (Pérez-Garcias, 2022). Tehnologiile de comunicare și mediile sociale reprezintă mijloace puternice pentru ca parteneriatele să se dezvolte, fie prin intermediul platformelor destinate conectării partenerilor cu instituțiile de învățământ superior, fie prin crearea de comunități de practici și interese pentru studenți sau prin facilitarea accesului la cunoștințe de specialitate.

1.4.3. Elemente componente ale proiectării activităților de e-SL

"Oamenii" reprezintă un pilon esențial al oricărui proiect e-SL de succes. În proiectarea experiențelor e-SL trebuie luate în considerare diferite categorii de părți interesate. Cadrul prezentat oferă o perspectivă și un mod de gândire despre studenți și alte părți interesate de învățare care pot fi aplicate în proiectarea tuturor tipurilor de proiecte e-SL. Principiul cheie al acestei abordări de proiectare a experiențelor de învățare constă în faptul că cel care învață este eroul. Experiența e-SL trebuie să se concentreze pe nevoile studenților și ale comunității și pe sprijinirea acestora.

Clusterul *Implicare și incluziune* se focalizează pe înțelegerea publicului, situațiilor, părților interesate, nevoilor și contextelor.

În primul rând, trebuie înțelese nevoile studenților, de unde vin și la ce se întorc. Același lucru este valabil și pentru comunitățile și partenerii sociali cu care interacționează. Să ne imaginăm că fiecare proiect e-SL spune o poveste. Din perspectiva povestirii, o poveste poate ajunge la public când acesta este luat în

considerare. Trebuie foarte clar cunoscut cine este publicul, care sunt interesele acestuia și cum se dorește să părăsească proiectul e-SL în care se angajează. Dacă nu sunt luate în considerare toate aceste lucruri, povestea nu va fi despre acesta (despre public).

Principiile de design menționate anterior evidențiază importanța publicului și a altor aspecte ale acestuia considerate importante și utile. Este important să vă angajați într-o discuție profundă cu partenerii sociali înainte de a începe să planificați experiența de învățare. Țineți-i la curent pe tot parcursul implementării proiectului și asigurați-vă că au un rol clar în dezvoltarea poveștii.

1.4.4. Elemente specifice privind locația proiectelor (“unde?”) de e-SL4HE

Implicarea diferitelor părți interesate și folosirea tehnologiei se adaugă la o stratificare complexă care modifică locul "unde" se desfășoară activitățile e-SL. Acestea se realizează în cadrul universităților la diferite niveluri (integrarea verticală) și în conexiunile orizontale dintre mediile de învățare.

Practic, integrarea tehnologiei digitale transformă învățarea prin serviciu în învățare "oriunde" și "oricând".

1.4.5. Considerații privind modul de aplicare (“Cum”?) a cadrului de design al e-SL4HE

Cadrul oferă o strategie pentru o planificarea e-SL și creează o viziune pentru o învățare incluzivă și orientată spre impact, integrând în același timp și tehnologia pentru conectarea studenților cu comunitățile și partenerii sociali.

Adoptarea principiilor de design trebuie acceptată de designerii de curriculum din instituțiile de învățământ superior. Relevanța acestor principii de învățare nu rezidă în fiecare dintre ele luate izolat; aceste principii nu reprezintă un meniu din care să se "aleagă" ingredientele preferate, ignorându-le pe celelalte. Ele se completează unele pe celelalte pentru a adresa proiectarea și punerea în aplicare proiectelor e-SL. Cu toate acestea, ar fi nerealist ca un designer instrucțional să abordeze concomitent și cu prioritate egală toate principiile. În schimb, concentrarea asupra unuia dintre ele poate oferi o cale care să conducă și să îmbunătățească și celelalte principii.

1.5. Studiu de caz (1)

Un lector care predă un curs universitar interdisciplinar privind Agenda 2030 decide să propună e-SL celor 50 de studenți ai săi. Studenții participă la diferite cursuri: Psihologia muncii, Comunicare în marketing și Medii digitale, și Educație. După o discuție amănunțită privind obiectivele Agendei 2030, cadrul didactic propune studenților să aleagă unul dintre cele 17 obiective prezentate, pentru a dezvolta un proiect e-SL care să vizeze comunitatea web.

Lectorul își pune problema dacă alegerea ca studenții să lucreze la diferite proiecte e-SL în funcție de subiectele lor de interes este cel mai bun mod de a desfășura activități de e-SL sau dacă ar fi mai bine să propună o activitate e-SL pentru toți. Citind cadrul de design al e-SL, acesta constată că, într-adevăr, activitățile de serviciu ar trebui să fie concepute "în jurul provocărilor societale care formează oportunitățile omniprezente și globale (adică ODD-urile: sustenabilitatea ecologică, economică și socială)" și fiecare student ar putea sincroniza mai mult cu o anumită provocare. Prin urmare, din cadrul de design al e-SL lectorul înțelege că lucrul în grupuri mici la obiectivele țintelor secundare ale Agendei 2030 și promovarea discuțiilor în rândul studenților este o modalitate "de a oferi studenților o viziune și o perspectivă globală" - > [clusterul 1 - principiul de design "Abordare bazată pe provocări"](#).

Astfel, provocarea este: studenții sunt împărțiți în grupuri în funcție de obiectivul ODD selectat (de exemplu, educație de calitate, reducerea inegalităților, orașe și comunități sustenabile). Astfel, cadrul didactic alege să "combine strategii de predare și învățare inovatoare și bazate pe dovezi, mediate de tehnologii pentru a spori implicarea studenților" în echipele de e-SL - > [Cluster 2 - principiul de proiectare "Combinatii de pedagogii"](#).

Ca primă activitate de echipă, lectorul solicită studenților ca timp de o săptămână să aprofundeze tema aleasă (obiectivul Agendei 2030) și să realizeze o colecție de bune practici privind atingerea obiectivului respectiv. El sugerează studenților să folosească tehnologia pentru a organiza întâlniri online și pentru a crea materiale comune - > [clusterul 4 - principiul de proiectare "Instrumente digitale pentru învățare flexibilă"](#). Cadrul de design al e-SL subliniază importanța "promovării colaborării studenților prin recunoașterea rolului lor în stabilirea obiectivelor, reflecția critică și acționarea responsabilă pentru a produce schimbarea". Prelegerea "arată studenților cum să facă brainstorming-ul de analiză a nevoilor pentru subiecte e-SL adecvate" --> [Cluster 2 - principiul de proiectare "Centralitatea studentului și autonomia în învățare"](#).

Cadrul didactic oferă studenților instrumentele de lucru necesare, explicând modul în care poate fi gestionată munca în echipă și invitându-i să evalueze activitatea grupului după fiecare întâlnire:

1. definirea obiectivelor grupului - **PRIORITĂȚI**
2. definirea rolurilor în grup (cine ce face) – **RESURSE**
3. planificarea activităților individuale și comune care au loc în cadrul întâlnirilor periodice – **TIMP**

Alegeți varianta corectă.



Cadrul de design al e-SL:

- este un instrument de lucru care trebuie studiat de către studenți
- este un ghid pentru evaluarea studenților
- este un model al unui curs specific e-SL
- este un ghid pentru orientarea în planificarea și desfășurarea unui curs e-SL



Completați cuvintele lipsă.

Într-un curs e e-SL, lectorul are rolul de _____.

Abordarea pedagogică a e-SL permite introducerea anumitor _____ pe parcursul implementării.

Pentru a promova autonomia studenților în definirea obiectivelor proiectului, _____ aprofundează subiectul/problema aleasă.

	<p>Cum poate fi implementat e-SL? Alegeți răspunsul corect.</p> <ul style="list-style-type: none"> • e-SL se poate implementa doar cu studenți de la același curs, dar într-un singur mod • e-SL se poate implementa cu studenți de la mai multe cursuri și în moduri diferite • Există o singură modalitate de a implementa e-SL
--	---

1.6. Studiu de caz(2)

O facultate de psihologie decide să integreze metodologia de Învățare în echipă în cursul 100% online de e-SL. În fiecare săptămână, studenții trebuie să citească mai întâi materialul oferit de profesor, să susțină la clasă un test individual, apoi un test de grup iar ulterior să rezolve o problemă. La început totul pare să decurgă bine, dar după trei săptămâni, motivația studenților pare să scadă, unii lipsesc de la ore, alții se prezintă nepregătiți și atmosfera este tensionată.

Profesorul a ales să integreze metodologia de Învățare în echipă în cadrul cursului 100% online e-SL pentru a ajuta studenții să se pregătească mai bine pe subiectele (conținutul curriculumului) care, ulterior, vor reprezenta punctul central al activităților de serviciu.

Lectorul consultă cadrul de design al e-SL pentru a căuta posibile explicații și soluții. El se focusează în special pe două clustere:

1. **Clusterul 3 - Implicare și incluziune** și pe principiul de design "**Construirea de relații interpersonale între studenți**"
2. **Clusterul 4 - Disponibilitatea de competențe și resurse digitale** și pe principiul de design "**Dezvoltarea competențelor**"

Astfel, acesta decide să acționeze după cum urmează:

- În ceea ce privește **clusterul 3**, el ia în considerare importanța naturii sociale a învățării și decide să reflecteze asupra ei împreună cu studenții. Din aceste reflecții realizează că nu a dedicat timp facilitării creării de relații între studenți și își dă seama că această "absență" nu a sprijinit lucrul în echipă. El decide să dedice o parte din curs pentru a desfășura anumite activități (folosind Miro, Wordwall) centrate pe "susținerea conexiunilor și a apartenenței" (principiul de design "**Construirea de relații interpersonale între studenți**")
- În ceea ce privește **Clusterul 4**, el se focusează pe examinarea procedurilor de anticipare și rezolvare a problemelor legate de tehnologie și pe sprijinirea echipei. Într-adevăr, mulți studenți nu aveau abilități digitale deosebit de avansate, iar printre problemele raportate în legătură cu lucrul în echipă studenții au menționat dificultăți în utilizarea tehnologiei în scopul desfășurării activităților colaborative.

În urma unei analize finale, lectorul a realizat că unii studenți au avut nevoie de suport tehnologic și au le-a fost dificil să relaționeze cu colegii lor, deoarece interacțiunea a fost doar virtuală.

Alegeți răspunsul corect.



A lua în considerare natura socială a învățării și a reflecta asupra ei cu studenții este:

- Ceva care trebuie luat în considerare numai dacă este un lucru la care studenții trebuie să lucreze
- Nu este un aspect important asupra căruia trebuie insistat

- Este un aspect cheie al promovării implicării studenților în proiectele e-SL



Gândiți-vă la următoarele aspecte:

- Îmbunătățirea studiului aprofundat al studenților asupra subiectelor curriculare din punct de vedere practic pentru a-i pregăti pentru etapa de serviciu
- Promovarea dezvoltării competențelor digitale pentru studenți și dezvoltarea procedurilor pentru a anticipa și rezolva problemele legate de tehnologie și pentru a sprijini echipa de proiect

Acum, scrieți **ce vă gândiți să realizați în cadrul cursului pentru a atinge acest obiectiv**, cum **veți realiza și de ce**.



1.7. Recomandări și limite în utilizarea cadrului de design al e-SL

Atunci când ne uităm la diverse experiențe de e-SL, poate părea că totul se potrivește spontan și cu foarte puțin efort. Nu vă lăsați induși în eroare de acest lucru și nu presupuneți că vă puteți descurca fără planificare.

Acesta este principalul motiv pentru care aveți nevoie de Cadru, pentru a vă ghida în mod consecvent pe parcursul întregului proces de proiectare a e-SL. După cum s-a

arătat în cele două subiecte anterioare, există mai multe modalități de a utiliza cadrul de design al e-SL.

Cadrul de design al e-SL nu este nici un cadru de evaluare, nici un cadru curricular. Acesta recunoaște faptul că învățarea este un proces complex care se bazează pe crearea de legături între oameni, locuri și parteneriate și nu are loc numai în spațiul amfiteatrelor și laboratoarelor.

Schimbarea designului și practicii cursurilor dvs. va necesita o schimbare fundamentală în modul în care realizăm proiectarea și planificarea curriculumului. În plus, studenții și alți parteneri sociali trebuie să joace un rol cheie în această schimbare, deoarece sunt extrem de relevanți pentru abordarea provocărilor societale.

Dar amintiți-vă că aplicarea cadrului de design al e-SL merită efortul și timpul și vă va ajuta să realizați cu succes proiectarea e-SL! În continuare se regăsesc câteva aspecte de planificare „AȘA DA” și „AȘA NU”, care vă pot ajuta să urmați și să aplicați cadrul de design al e-SL.

1.7.1. “AȘA DA”: familiarizarea cu provocările societale și cu schimbările de curriculum

Înțelegerea tendințelor care modelează lumea noastră ne poate ajuta să ne pregătim pentru viitor și să identificăm tipurile de competențe de care cursanții de astăzi vor avea nevoie pentru a prospera (a se vedea contextul proiectului OECD Viitorul educației și competențelor 2030; (OECD, 2019). De exemplu, tehnologiile emergente, cum ar fi inteligența artificială și volumele mari de date, au schimbat modul în care oamenii lucrează, trăiesc, învață și interacționează. Mai important, luați în considerare obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD). În 2015, Organizația Națiunilor Unite (ONU) a definit 17 obiective de dezvoltare durabilă pentru 2030. Acestea acoperă diverse domenii, inclusiv eradicarea sărăciei și a foametei, asigurarea unei sănătăți bune, a bunăstării, a unei educații de calitate, a egalității de gen și solicitarea de acțiuni privind schimbările climatice, printre altele (Organizația Națiunilor Unite, 2015). Iată un exemplu excelent despre cum să proiectați învățarea bazată pe cele 17 ODD-uri și să integrați vertical învățarea.

1.7.2. “AȘA DA”: considerarea cadrului de design al e-SL ca parte integrantă a designului cursului sau proiectului

Articularea de la început a principiilor de proiectare, a obiectivelor, a conținutului și a abordărilor pedagogice va contribui la atingerea rezultatelor învățării și a obiectivelor proiectului e-SL.

Luarea în considerare a pilonilor și a grupurilor de principii de design de la început va aprofunda experiențele de învățare. Prin urmare, e-SL va oferi în învățare, o punte de

legătură între noile conținuturi, abilități, competențe și părțile interesate. Integrarea pilonilor vă va ajuta să creați abordări care să considere experiența umană ca sursă centrală de învățare și să o integreze în predarea și proiectarea mediilor de învățare cu ajutorul tehnologiei ([Paniagua și Istance, 2018](#)).

1.7.3. “AȘA DA”: e-SL utilizează o dublă abordare

Utilizați o abordare bidirecțională care urmărește progresul atât pentru a evalua activitățile menite să conducă la atingerea rezultatelor învățării, cât și pentru a determina eficiența și eficacitatea facilitatorilor digitali care susțin aceste activități. Acest lucru va asigura faptul că tehnologia este adecvată activității și reflectă contextul în care este implementată, luând în considerare valabilitatea, gradul de utilizare, infrastructura precum și competențele.

1.7.4. “AȘA DA”: e-SL consideră rolul parteneriatelor ca fiind esențial

Partenerii sociali sunt de o importanță capitală în implementarea proiectelor de e-SL. Este important să construim parteneriate puternice încă de la început, cu roluri și responsabilități bine definite, inclusiv un flux clar de lucru și o hartă a responsabilităților. Studenții se află în centrul procesului de învățare, dar este necesară și implicarea altor părți interesate pentru a îmbogăți procesul și rezultatele.

1.7.5. “AȘA DA”: cadrul e-SL este necesar a fi adaptat din prisma contextului local

Raportul "Journeys to Scale" [din 2016](#) realizat de Institutul *Results for Development* și UNICEF subliniază importanța contextului și a factorilor precum implicarea activă a comunității; proprietate și responsabilizare; capacitatea umană; reputația partenerilor; și proiectarea, planificarea și experimentarea continuă. Amintiți-vă că acest Cadru de design al e-SL este busola dvs., dar aveți întotdeauna libertate (*agency*) în luarea deciziilor pedagogice. Deși există un consens cu privire la ceea ce înseamnă “local” din punct de vedere al educației, este posibil să doriți să luați în considerare o abordare multi-locală a designului de învățare pentru a vă asigura că sunt cuprinse „toate vocile”. Accesați [linkul](#) pentru a descoperi o perspectivă provocatoare asupra “multi-localității”.

1.7.6. “AȘA NU”: Cadrul de design al e-SL nu poate fi aplicat ca pe o rețetă

Cadrul de design al e-SL nu este o rețetă sau o colecție de activități de învățare. Acesta ajută la transpunerea principiilor de proiectare în practici specifice de predare pentru a atinge noi obiective de învățare, evitând „rețete” gata realizate. Pe baza cunoștințelor pedagogice și de conținut, se pot propune activități asociate cu combinații de principii de design. Uneori, adresarea în egală măsură a tuturor principiilor de nu va fi fezabilă.

Cu toate acestea, utilizarea cadrului simplifică sarcina designerilor instrucționali de a aborda cele patru clustere și cât mai multe dintre principiile corespunzătoare.

Cadrul ar trebui privit mai degrabă ca o busolă care ghidează planificarea, implementarea și evaluarea, decât ca o listă de sarcini. Din această perspectivă, cadrul poate fi folosit ca un set de instrumente din care să alegeți și să combinați cele mai relevante elemente având în vedere nivelul de implementare a e-SL și contextul specific. Deoarece principiile de design sunt conectate la rezultate, este adecvat să le folosim în scopuri de evaluare. Natura lor cumulativă și orientativă permite dezvoltarea unor abordări și proiecte personalizate pentru a promova cultura e-SL.

1.7.7. “AȘA NU”: reducerea cadrului de design a e-SL la “o altă pedagogie centrată pe nevoile studentului”

NU reduceți abordarea pedagogică a e-SL la etichete simple (și simpliste), cum ar fi "centrat pe student" sau "constructivist". Această tendință face ca inovația pedagogică să pară a fi o colecție de bune intenții, fără prea multe precizări în afara faptului că pedagogia trebuie să fie activă și centrată pe student. Cadrul de design al e-SL ajută la crearea unei punți între expertiza dvs. și teoriile învățării, bazându-vă pe principiile de design derivate din cercetarea e-SL.

Eseu



Scrieți un eseu de 500 de cuvinte pentru a răspunde la următoarea întrebare: Cum influențează principiile de proiectare din cele patru clustere ale cadrului de design e-SL, rezultatele învățării și realizările cursanților?

Argumentarea va aborda următoarele aspecte:

- modul în care respectarea principiilor conduce la realizarea ambițiilor;
- care este natura impactului pe care respectarea principiilor îl poate avea asupra rezultatelor învățării;
- ce puteți face în mod specific pentru a urma principiile din proiectarea cursului dvs.





Reguli pentru conținutul pe care îl puteți folosi pentru a vă extinde competențele:

Găsiți mai multe informații în **Tema 1: Cadrul de design al e-SL** al cursului online disponibil la următorul link:

<https://traininghub.reu.pub.ro/mod/h5pactivity/view.php?id=9>

2. Principii de design e-SL

La finalizarea acestui capitol veți fi capabili:

- Să identificați principiile esențiale de design e-SL
- Să explicați importanța principiilor de design e-SL
- Să apreciați / evaluați importanța anumitor grupuri de principii (clusterelor) în proiectarea cursului e-SL
- Să integrați în mod creativ principiile de design e-SL în propriul curs e-SL

Capitolul 2 privind **principiile de design e-SL** prezintă un set de declarații care pun un accent clar pe un mindset specific sau pe cerințele care ar trebui să ghideze activitatea de design a profesorilor, liderilor universitari, partenerilor comunitari și a altor părți interesate. Capitolul 2 oferă lista și definițiile principiilor de design e-SL însoțite de o scurtă explicație. În exerciții vom folosi trei studii de caz pentru care ar trebui să recunoașteți principiile de design e-SL care au fost omise. În cele din urmă, veți descrie modul în care puteți implementa principiile de design în cursul dvs. e-SL. Examinarea acestor informații și experiențele noi vă va ajuta să înțelegeți, să dezvoltați și să vă consolidați cunoștințele despre Principiile de design.

Ați aflat în capitolul 1 că în cadrul principiilor de design e-SL conceptul de cluster este central. Amintiți-vă că un cluster este o familie de principii și acțiuni pe piloni, menite să imprime un sens și eficiență experiențelor e-SL.

Amintiți-vă despre cadrul și principiile de design vizionând următorul videoclip: <https://youtu.be/74oZx7LAhO4>

2.1. Principii de proiectare

Principiile de design e-SL sunt orientări pentru a informa designul proiectului. Acestea sunt articulate într-un set de afirmații care se concentrează pe un anumit mod de gândire sau pe cerințele care ar trebui să ghideze activitatea de design. De asemenea, ele sunt utile pentru a lua mai ușor decizii în diferitele faze ale proiectului. Deoarece e-SL este o formă de SL, unele principii de design sunt aceleași cu cele din SL tradițional, altele sunt legate în mod specific de dimensiunea online.

Cadrul de design propune patru cluster sau familii pentru a organiza principiile de design a activităților e-SL. Acestea sunt: Principii de bază, Design instrucțional, Implicare și incluziune și Disponibilitatea de competențe și resurse digitale.

Clusterul 1: Principii de bază

- Principiul 1.1: Legătură directă și vizibilă între obiectivele de învățare și cele ale serviciului
- Principiul 1.2: Abordare bazată pe provocări
- Principiul 1.3: Sustenabilitate
- Principiul 1.4: Stimularea motivației și a angajamentului

Principii de bază

Legătură directă și vizibilă între obiectivele de învățare și cele ale serviciului: Conectați învățarea la serviciu și serviciul la învățare (în ambele sensuri).

Stimularea motivației și a angajamentului: Sprijiniți motivația și angajarea cursanților pe tot parcursul proiectului e-SL. Tehnologia ar putea fi deosebit de utilă.

Sustenabilitate: Promovați proiectele e-SL pe termen lung și la scară largă și urmăriți oportunitățile pentru a sprijini nevoile comunității și pentru a genera schimbări sociale și învățare pe tot parcursul vieții.

Abordare bazată pe provocări: Proiectați activități în jurul provocărilor societale relaționate cu oportunitățile omniprezente și globale (de exemplu, Obiectivele de Dezvoltare Durabilă care abordează sustenabilitatea ecologică, economică și socială).

Clusterul 2: Design instrucțional

- Principiul 2.1 Combinații de pedagogii
- Principiul 2.2 Centralitatea studentului și autonomia în învățare
- Principiul 2.3: Conștientizarea învățării / Alinierea constructivă
- Principiul 2.4: Integrare orizontală
- Principiul 2.5: Integrare verticală

Design instrucțional

Combinații de pedagogii: Combinați strategiile de predare și învățare inovatoare și bazate pe dovezi, mediate de tehnologii, pentru a spori implicarea studenților în e-SL.

Conștientizarea învățării / Alinierea constructivă: Sprijiniți studenții să privească calea și procesul de învățare ca o oportunitate de a integra "cunoștințele distribuite" și de a face o diferență semnificativă într-o societate locală și mai extinsă.

Centralitatea studentului și autonomia în învățare: Promovați autonomia în colaborare prin recunoașterea rolului lor în stabilirea obiectivelor, reflecția critică și acțiunea responsabilă pentru a produce schimbări. Arătați-le studenților cum să realizeze o analiză a nevoilor, să realizeze un brainstorming pentru subiecte adecvate e-SL.

Integrare orizontală: Conectați studenții cu comunitatea și între ei înșiși printr-o abordare multi- și interdisciplinară. Identificați noi voci, experți, parteneri și "colegi de clasă" din întreaga lume. Aceste conexiuni generează o perspectivă multiculturală și integrează transferul orizontal și generarea de cunoștințe și abilități în designul învățării.

Integrare verticală. Implicați studenți din diferite cicluri de studiu în proiecte e-SL. Această conexiune încurajează studenții de la ciclul de licență și absolvenți să se angajeze în echipe e-SL. Promovarea învățarea pe tot parcursul vieții.

Clusterul 3: Implicare și incluziune

- Principiul 3.1: Abordarea echității, diversității și incluziunii
- Principiul 3.2: Cuprinderea "tuturor vocilor"
- Principiul 3.3: Reciprocitate și parteneriat cu comunitățile
- Principiul 3.4: Construirea de relații interpersonale între studenți

Implicare și incluziune

Abordarea echității, diversității și incluziunii: Implementați un design flexibil pentru a permite studenților să aleagă modalitățile de lucru și grupare pe baza nevoilor lor diverse, a preferințelor personale, a posibilităților (de exemplu, decalajul digital) și a stilurilor. Diferențele dintre studenți în ceea ce privește cunoașterea, motivația, cunoștințele anterioare și experiența sunt la fel de importante.

Cuprinderea "tuturor vocilor": Oferiți sprijin și îndrumare suplimentară studenților care au dificultăți de învățare sau sunt se află în situație de risc, pentru a cuprinde "toate vocile" atât în contextul specific al e-SL cât și în general.

Reciprocitate și parteneriat cu comunitățile: Promovați reciprocitatea între studenți, parteneri comunitari, personal academic și administrativ și co-creați obiectivele de învățare și de serviciu prin identificarea resurselor oferite de toți actorii.

Construirea de relații interpersonale între studenți: Luați în considerare natura socială a învățării și reflectați împreună cu studenții asupra acesteia. Este deosebit de important în mediile de învățare online să explorăm noile posibilități pe care le oferă tehnologia pentru a dezvolta și susține conexiunile și apartenența.

Clusterul 4: Disponibilitatea de competențe și resurse digitale

- Principiul 4.1: Dezvoltarea de competențe
- Principiul 4.2: Instrumente digitale pentru învățare flexibilă
- Principiul 4.3: Utilizarea tehnologiei pentru a susține învățarea
- Principiul 4.4: Tehnologie pentru stimularea gândirii critice
- Principiul 4.5: Canale online pentru comunicare multidirecțională

<i>Disponibilitatea de competențe și resurse digitale</i>
<p>Dezvoltarea de competențe: Dezvoltați abilități digitale pentru personalul didactic, studenți și partenerii din comunitate. Asigurați o integrare semnificativă a tehnologiei și a învățării autonome pe tot parcursul vieții. Elaborați proceduri pentru a anticipa și rezolva problemele legate de tehnologie și pentru a sprijini echipa proiectului de e-SL.</p>
<p>Instrumente digitale pentru învățare flexibilă: Utilizați instrumente digitale pentru a crea contexte de învățare flexibile și pentru a facilita producerea și transferul de cunoștințe către comunitatea de învățare și societate.</p>
<p>Utilizarea tehnologiei pentru a susține învățarea: Utilizați soluții tehnologice de învățare adaptate nevoilor educaționale și obiectivelor specifice. Tehnologia permite diverse combinații de abordări de predare și învățare (adică învățare inversată, povestire, gamificare).</p>
<p>Tehnologie pentru stimularea gândirii critice: Dezvoltați procese de reflecție și autoreglare cu sprijinul tehnologiei, folosind mai multe limbi și "spații" (înainte, în timpul și după e-SL).</p>
<p>Canale online pentru comunicare bidirecțională:</p> <p>Utilizați tehnologia pentru a colabora, produce și disemina rezultatele învățării și ale serviciilor către diferite audiențe.</p>

2.1.1. Studii de caz e-SL

Studiu de caz - exemplul 1:

Un profesor universitar de pedagogie pregătește un proiect de e-SL în care studenții își propun să ajute familiile în care copiii au întârzieri în dezvoltarea limbajului.

Pe lângă citirea literaturii care se focusează pe această problemă, toți studenții ar trebui să se angajeze în e-SL în timpul anului universitar pentru a adresa această nevoie a comunității locale.

Profesorul însuși este coordonatorul și co-creatorul activităților de e-SL - studenții dezvoltă cursuri digitale pentru părinți, care includ exerciții de stimulare a funcțiilor primare, precum și exerciții de respirație, de vocabular și ascultare pentru a stimula dezvoltarea vorbirii copiilor lor.

Ce cluster lipsește din această planificare?

Clusterul care lipsește este: **Implicare și incluziune.**

Comunitățile sau reprezentanții acestora **NU** participă la procesele de predare și învățare ca parte esențială a procesului de dezvoltare a proiectului. Pentru ca acest curs e-SL să devină utilizabil, profesorul ar trebui să ia în considerare **reciprocitatea și parteneriatul cu comunitățile**: să promoveze reciprocitatea între studenți, parteneri comunitari, personal academic și administrativ și să co-creeze obiectivele de învățare și servicii prin identificarea activelor furnizate de toți actorii.

Profesorul trebuie să contacteze și să colaboreze cu Centrul local de consiliere psihologică și pedagogică (CCPP). Personalul Centrului va superviza apoi studenții și va coopera cu familiile în care copiii au întârzieri în dezvoltarea limbajului.

Studiu de caz- exemplul 2:

Un profesor universitar de pedagogie pregătește un proiect de e-SL în care studenții își propun să ajute familiile în care copiii au întârzieri în dezvoltarea limbajului.

Pe lângă citirea literaturii care se concentrează pe această problemă, toți studenții ar trebui să se angajeze în activități de e-SL în timpul anului universitar pentru a adresa această nevoie a comunității locale.

Studenții găsesc diferiți parteneri comunitari care îi ajută să se angajeze în diverse proiecte de e-SL, de la crearea de cursuri digitale de limbă poloneză pentru studenții refugiați până la cursuri digitale care stimulează dezvoltarea vorbirii copiilor.

Ce cluster lipsește din această planificare?

Clusterul lipsă este: **Principii de bază.**

Serviciul precum crearea de cursuri digitale de limba poloneză pentru studenții refugiați nu este legat de obiectivele specifice ale domeniului academic (pedagogie). Pentru ca acest proiect e-SL să aibă succes, profesorul universitar trebuie să ofere **legătura directă și vizibilă între obiectivele de învățare și servicii: conectați învățarea la serviciu și serviciul la învățare (în ambele sensuri).**

Studiu de caz - exemplul 3:



Co-funded by
the European Union

Un profesor universitar de pedagogie pregătește un proiect de e-SL în care studenții își propun să ajute familiile disfuncționale în care copiii au întârzieri în dezvoltarea limbajului. Implementarea proiectului implică cooperarea cu Centrul de Consiliere Psihologică și Pedagogică (CCPP). Studenții vizitează CCPP și identifică nevoile care vor defini tipul de cooperare. În cele din urmă, personalul CCPP identifică un domeniu de cooperare, care constă în a ajuta familiile în care copiii au întârzieri în dezvoltarea vorbirii.

Studenții organizează întâlniri în casele familiilor copiilor, desfășoară cursuri cu aceștia pentru a stimula dezvoltarea vorbirii conform unui program propriu adaptat la nevoile individuale ale unui anumit copil. Studenții își desfășoară proiectul implicând părinții copiilor.

Ce cluster lipsește din această planificare?

Clusterul care lipsește este: **Disponibilitatea de competențe și resurse digitale.**

Deși serviciul pe care studenții îl prestează este valoros, acesta nu este un exemplu de proiect de e-SL, deoarece atât învățarea, cât și serviciul au loc fizic, nu în mediul online. Învățarea funcțională în acest proiect nu folosește tehnologia pentru a implica studenții în anchetă civică, servicii, reflecție și acțiune. Pentru ca acest proiect e-SL să aibă succes, profesorii universitari trebuie să furnizeze **instrumente digitale pentru a crea căi flexibile de învățare și pentru a facilita** producerea și transferul de cunoștințe către comunitatea de învățare și societate. Profesorii ar trebui să utilizeze soluții tehnologice de învățare adaptate nevoilor educaționale și obiectivelor specifice, să dezvolte procese de reflecție și autoreglare cu sprijinul tehnologiei, folosind mai multe limbi și "spații" (înainte, în timpul și după e-SL) și să utilizeze tehnologia pentru colaborare și comunicare bidirecțională.



Reguli pentru conținutul pe care îl puteți folosi pentru a vă extinde competențele:

Găsiți mai multe informații în unitatea de învățare 2: **-Principiile de design e-SL** ale cursului de e-learning disponibile la următorul link: <https://traininghub.reu.pub.ro/course/view.php?id=3#section-5>

3. Elemente de calitate în e-SL

La finalizarea acestui capitol veți fi capabili:

- Să explicați elementele de calitate e-SL
- Să adaptați creativ elementele de calitate e-SL în diferite situații
- Să implementați elementele de calitate e-SL în planificarea propriului curs

Capitolul 3 oferă definiția și lista elementelor de **calitate e-SL** însoțite de scurte explicații. Veți putea exersa folosind exemple „așa da/așa nu” pentru care va trebui să alegeți elementul de calitate e-SL care a făcut sau nu parte din exemplu. În ultima secțiune a capitolului va trebui să alegeți 5 elemente și să descrieți modul în care le veți implementa în propriul curs e-SL.

3.1. Elemente de calitate

Elementele de calitate ale e-SL (EC) sunt un set de standarde și indicatori (afirmații măsurabile care permit evaluarea îndeplinirii sau nu a criteriilor asociate) utilizate pentru evaluarea rezultatelor învățării și a serviciilor. Acestea sunt "metrici progresivi" care ne permit să măsurăm progresul și impactul activităților de e-SL. "Natura lor progresivă" mută accentul pe dimensiunile relevante pentru această abordare pedagogică. În centrul utilizării EC-urilor se află dorința de a vedea modul în care se traduce e-SL în societate și cum poate fi benefic la nivel local, național și chiar internațional. Deoarece e-SL este o formă de SL, unele EC sunt aceleași cu EC ale SL tradițional (față în față), altele sunt legate în mod specific de dimensiunea online.

CLUSTERUL EC
<i>Cluster 1. Învățare relevantă</i>
<i>Cluster 2. Serviciu relevant</i>
<i>Cluster 3. Implicarea studenților</i>
<i>Cluster 4. Reflecție sistematică</i>
<i>Cluster 5. Integrarea tehnologiei</i>
<i>Cluster 6. Evaluare, diseminare și sensibilizare</i>

Elemente de calitate în e-SL
<i>1. Învățare relevantă</i>

Învățare semnificativă: Proiectul e-SL oferă oportunități de a învăța într-un mediu comunitar și de a aprofunda înțelegerea complexității pentru toți participanții (studenți, cadre didactice, parteneri comunitari, părți interesate și factori de decizie politică).

Articularea curriculară: Proiectul e-SL are obiective de învățare, abilități sau valori clar articulate care decurg din obiectivele și rezultatele curriculumului / programului de studiu, astfel încât acestea să poată fi recunoscute cu ușurință pentru toți participanții.

Educația completă: Proiectul e-SL promovează practicarea unei game complete de abilități ale secolului 21 și / sau abilități soft (de exemplu, rezolvarea digitală a problemelor, gândirea critică, creativitatea, comunicarea interculturală).

Strategii pentru obiectiv: În toate fazele proiectului e-SL sunt utilizate strategii bazate pe dovezi, specifice unui design instrucțional bazat pe acțiune, în funcție de natura și obiectivele proiectelor.

2. Serviciu relevant

Nevoia identificată: Proiectul e-SL are obiective de învățare și de serviciu realizabile și măsurabile care răspund unei nevoi reale a unei comunități locale, naționale sau internaționale. Nevoia poate fi identificată de elevi și confirmată de membrii comunității; sau identificată de către studenți și partenerii din comunitate; sau uneori identificate de partenerii comunității și confirmate de studenți.

Interacțiune semnificativă: În pofida interacțiunii fizice reduse sau inexistente cu beneficiarii finali (de exemplu, în tipul de proiect Extreme e-SL), este totuși posibilă o interacțiune semnificativă cu comunitatea socială, fizică sau online. Această interacțiune s-ar putea baza pe cooperare și feedback reciproc.

Reciprocitate: Proiectul e-SL este construit pe parteneriate reciproce puternice între instituțiile de învățământ superior și comunitate. Abordarea este la fel de benefică atât pentru reprezentanții învățământului superior (studenți, cadre didactice și personal academic), cât și pentru reprezentanții comunității (parteneri comunitari, părți interesate, persoane).

3. Implicarea studenților

Vocea studenților: Proiectul e-SL îmbunătățește vocea și participarea activă a studenților care se simt parte a unei comunități care abordează nevoile sociale în mod real și dezvoltă strategii pentru îmbunătățirea statutului actual.

Responsabilitatea studenților: Proiectul e-SL implică elevii în sarcini provocatoare, promovează asumarea responsabilității acestora și oferă spațiu pentru implicarea lor în fiecare fază a proiectului.

Durata și intensitatea corespunzătoare: Proiectul e-SL oferă intervale de timp adecvate - în ceea ce privește durata și intensitatea - pentru ca studenții să aibă

experiențe și să învețe în medii comunitare / cu partenerii comunității într-un mod eficient și durabil.

4. Reflecție sistematică

Timp de reflecție: Proiectul e-SL încurajează reflecția sistematică (înainte, în timpul și după proiect) asupra proceselor și rezultatelor învățării pentru toți studenții pentru a permite explicitarea cunoștințelor tacite. Prin reflecție, ei își pot face conexiuni între experiențele lor și contextul teoretic și metodologic al disciplinei.

Dimensiuni de reflecție: Proiectul e-SL implică reflecție asupra dimensiunilor personale, sociale și profesionale.

5. Integrarea tehnologiei

Utilizarea tehnologiei: Proiectul e-SL se bazează pe o utilizare creativă, etică și suportivă a tehnologiei. Designul de învățare (selectarea platformei online, comunicarea) este adaptiv, intuitiv și motivant pentru studenți.

Consecvența tehnologiei: Proiectul e-SL este implementat online sau integrează componente online și față în față într-un proces articulat și coerent. În proiectul e-SL comunitatea este însoțită de interacțiuni personale și online prin intermediul forumurilor, social media și linking / blogging care promovează comunicarea cu comunitățile online și offline.

Tehnologie pentru atingerea scopului: Proiectul e-SL integrează tehnologii adecvate în raport cu natura și obiectivele activităților planificate (proiecte diferite adresează nevoi diferite, e-SL *nu este o mărime potrivită tuturor*).

Orientare tehnologică: Proiectul e-SL oferă studenților îndrumare și sprijin continuu, atât din punct de vedere tehnic, cât și conceptual / teoretic, pentru a-i ajuta să se familiarizeze și să se navigheze cu ușurință în mediul online.

6. Evaluare, diseminare și sensibilizare

Evaluarea proiectului: Proiectul e-SL este evaluat de partenerii comunitari, studenți și instituția de învățământ superior. Impactul proiectului ar putea fi măsurat prin luarea în considerare a diferiților indicatori multi-perspectivi stabiliți.

Celebrare și diseminare: Proiectul e-SL colectează date și documente pentru a permite o prezentare finală a rezultatelor de către studenți în cadrul unui eveniment de celebrare a rezultatelor cu partenerii din comunitate.

Evaluare completă: Proiectul e-SL oferă o evaluare completă a dezvoltării a studenților (personală și profesională).

Componente tehnice: Proiectul e-SL este evaluat în componentele sale tehnice și digitale (tehnologii).

3.2. Elemente de calitate și studii de caz

3.2.1. Studiu de caz(1)

În cadrul unor programe de studii din China, studenții chinezi urmează un curs de service-learning de 12 credite. Service-learning în context chinezesc: întâlniri de “conectare” în timpul anului, în afara Chinei. Aceștia colaborează cu o organizație socială chineză, locală, și reflectă asupra experiențelor lor la nivel academic, personal și social.

Conținutul academic se concentrează pe interacțiunea interculturală, modelele culturale chinezești versus cele occidentale și deontologia studiilor zonale. În plus, elevii trebuie să se familiarizeze cu teoriile privind subiectele sociale ale organizației lor, în China.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.2. Studiu de caz (2)

În cadrul proiectului de SL, studenții îndeplinesc o funcție socială de însoțire și suport emoțional pentru persoanele vârstnice, facilitând un schimb generațional ca parte a cursului Psihogerontologie. Studenții devin conștienți de nevoile acestui grup, care promovează angajamentul față de etică și responsabilitate socială ca cetățeni și ca profesioniști.

De asemenea, le permite studenților să observe modul în care echipa multidisciplinară lucrează într-o reședință geriatrică, în special cu psihologul centrului. Prin intermediul serviciului, studenții dobândesc cunoștințe legate de disciplina Psihogerontologie, o viziune mai largă asupra activității psihologului, care acoperă mai multe aspecte din domeniul geriatric și alte abilități practice și profesionale. În mod specific, se lucrează la aspecte legate de abilitățile psihomotrice, evaluarea cognitivă și socio-afectivă și intervenția psihologică.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.3. Studiu de caz (3)

Cercetarea evaluativă este un curs obligatoriu pentru studenții din anul II la Departamentul de Educație (Facultatea de Științe Umaniste și Sociale). În fiecare an universitar se semnează un acord cu o anumită organizație comunitară sau mai multe dintre acestea (de exemplu, ONG-uri, școli, grădinițe, muzee), ale căror proiecte sunt apoi evaluate în următoarele trei luni (un semestru) din timpul cursului. Cursul combină pregătirea teoretică cu o amplă activitate de teren. Fiecare etapă a cursului este planificată și realizată în strânsă colaborare cu partenerii din comunitate și, prin urmare, este adaptată pentru a răspunde nevoilor lor specifice. Studenții sunt organizați în echipe mici de cercetare, focusate pe diferite aspecte ale cercetării de evaluare participativă. Ambii partenerii (în calitate de mentori) și studenții lucrează la stabilirea agendei de cercetare, a întrebărilor de cercetare, a metodelor adecvate de cercetare, a instrumentelor, a modului de colectare a datelor, a analizei și a prezentării publice a rezultatelor cercetării.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.4. Studiu de caz (4)

Ideea studenților pentru proiectul e-SL a fost de a organiza o colecție publică de jucării, haine și echipamente utilizate pentru copiii din centrul de plasament. După ce cursanții au organizat întreaga colecție și au vrut să o livreze copiilor, au realizat că organizația a refuzat lucrurile colectate. Când au vizitat copiii din centru, și-au dat seama că acei copii au nevoi diferite.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.5. Studiu de caz (5)

Din evaluarea proiectului putem concluziona că proiectul Senskype lărgeste orizonturile tuturor participanților. Acesta contribuie la dezvoltarea personală, profesională și umană a studenților exprimată în cuvintele lui Zuzka și Ivan: "Pe lângă faptul că SenSkype ne-a oferit ocazia de a asculta multe povești puternice și inspiraționale, ne-a arătat și puterea sentimentelor greu de descris în cuvinte. Acel sentiment de creștere a încrederii reciproce, acel sentiment de satisfacție, care licăre în ochii oamenilor când ne văd, acestea sunt momentele care ne fac să ne dăm seama că secretul fericirii personale este ascuns în ajutorul sincer acordat celorlalți". Pe lângă înțelegerea noilor tehnologii ale informației și comunicațiilor și utilizarea eficientă a acestora în momentul "restricțiilor corona" și stabilirea unor relații de consultanță cu consilierii, proiectul a ajutat clienții (vârșnici) să-și contacteze rudele cele mai apropiate, dar și pe cei din țări de peste ocean, din SUA. Ședințele de consiliere online umplu oferă seniorilor bucuria zilnică, plăcerea întâlnirilor cu consilierii care le sunt alături, care le ascultă bucuriile și grijile și aduc lumină în situația solicitantă din punct de vedere psihologic.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.6. Studiu de caz(6)

Profesorul a venit cu ideea de a înființa o întreprindere socială în cadrul universității, pe care studenții ar trebui să o conducă. Înființarea și funcționarea unei întreprinderi sociale a fost integrată în predarea mai multor discipline cu mai mulți profesori. La început, a fost prezentată studenților doar ideea de bază a activității - întreprinderea ar trebui să producă prezentări ale universității și a locurilor de muncă, iar cooperarea ar trebui stabilită cu unul dintre grupurile dezavantajate, ai cărui membri ar trebui să fie implicați în producția propriu-zisă. Profesorul a avut ideea că primul produs ar putea fi săpunurile naturale, dar le-a lăsat studenților libertate în ceea ce privește planificarea și inițiativa. În cele din urmă, au venit cu o idee complet diferită, și anume producția de genți de pânză ecologică din țesături uzate.

În producția lor vor fi implicați seniorii care le vor coase și tinerii cu dizabilități care le vor picta. Le-au numit "Buzunare cu povești". Sunt pasionați de activitate și se poate

observa în fiecare pas pe care îl fac, că este proiectul lor. Dacă ar fi rămas cu ideea inițială, implicarea lor ar fi fost cu siguranță mai mică.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.7. Studiu de caz (7)

În cadrul unui proiect de învățare prin serviciu, un grup de studenți a lucrat împreună și, după o perioadă lungă de timp, au descoperit că membrii grupului nu erau implicați în mod egal în activități și că fiecare avea idei diferite despre cum ar trebui să se desfășoare activitățile.

Conflictul dintre studenți a devenit atât de intens încât unul dintre ei a încetat complet să comunice cu echipa. Deoarece unul dintre obiectivele educaționale a fost acela de a învăța să lucreze în echipă, reflecția și comunicarea cu profesorul au avut ca scop analizarea acestor conflicte și a premiselor pentru cooperare. În cele din urmă, proiectul a fost finalizat, chiar dacă colaborarea nu a avut loc o colaborare ideală pînă la final.

Cu toate acestea, în reflecția finală, studenții de sex masculin și feminin au avut o percepție pozitivă despre cele învățate despre lucrul în echipă, conducerea echipei și împărțirea sarcinilor.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.8. Studiu de caz (8)

În timpul pandemiei COVID-19, îndrumați de un profesor, studenții au început să organizeze ședințe de consiliere periodică pentru persoanele din centrele de servicii sociale. Pentru ca aceștia să se întâlnească, instituția a cumpărat tablete. Studenții și asistenții sociali i-au învățat mai întâi pe vârstnici cum să lucreze și apoi au început să ofere regulat ședințe de consiliere online. Utilizarea tabletelor a permis "clienților" să vorbească la telefon și să se vadă între ei și cu studenții, ceea ce a creat un spațiu mai bun pentru interacțiunea reciprocă.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.9. Studiu de caz (9)

"Sunt ca tine" a fost creat de un grup de 3 studenți la psihologie care au decis să caute o posibilă soluție la problema hărțuirii cibernetice. Scopul lor a fost de a realiza ateliere de lucru pe care să le susțină în școli pentru a crește gradul de conștientizare în rândul copiilor.

În timpul pandemiei, aceștia și-au regândit proiectul. Au decis să deschidă o pagină de Instagram, "lo come te" (Sunt ca tine), pentru a sensibiliza publicul cu privire la această problemă, care a fost percepută cu atât mai urgentă cu cât, în timpul pandemiei, rețelele au reprezentat singura modalitate de relaționa cu ceilalți.

Studenții au implicat copiii prin povești, desene și experiențe directe împărtășite pe pagina de Instagram. Au creat diferite concursuri și au dezvoltat o mică comunitate activă în jurul acestei pagini de Instagram.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.10. Studiu de caz (10)

Scopul evaluării programului de învățare prin serviciu a fost de a afla dacă programul a îndeplinit obiectivele educației și ale serviciului, modul în care elevii își evaluează experiența în cadrul programului și ce provocări au întâmpinat.

De asemenea, scopul acestei evaluări a fost de a identifica potențialul și limitele acestui tip de practică profesională în educația asistenților sociali.

Pentru a evalua programul, am folosit mai multe instrumente: înregistrări continue ale apelurilor efectuate asociate cu reflecția, auto-reflecția finală a studenților, evaluarea finală a programului de către studenți și de către clienți - o înregistrare a interviului.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.11. Studiu de caz (11)

Prezentarea finală a proiectului a avut loc în cadrul unei conferințe despre bolile rare desfășurată în cadrul universității, unde doi studenți și persoana responsabilă de proiect au prezentat proiectul audienței formate din familii, studenți și profesioniști din domeniul sănătății și educației.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**

3.2.12. Studiu de caz (12)

În programul Earsl to the soul, sarcina principală a studenților a fost de a lua legătura telefonic cu o persoană singură, în medie de 3 ori pe săptămână, contactul fiind întotdeauna inițiat de student. În fiecare săptămână, studenții au completat un registru cu apelurile efectuate. Acestea au inclus, de asemenea, o scurtă reflecție și evaluare a contactelor cu clienții. Fiecărui student i-a fost alocat un tutore - un profesor de la Departamentul de Asistență Socială. Tutorele a fost în contact regulat cu studenții și a oferit consultații atunci când a fost necesar. Întâlnirile cu tutorele i-au ajutat, de asemenea, să reflecteze asupra procesului de dezvoltare sau de aprofundare a abilităților de comunicare și de dezvoltare personală și profesională. Programul a inclus, de asemenea, supervizarea obligatorie a grupului, care a avut ca scop reflectarea asupra experienței relației cu clientul și a situațiilor problematice. Lucrul în cadrul programului a fost stabilit pentru o perioadă de 3 luni de la formare. În faza finală a programului, studenții au participat la ultima întâlnire online a grupului de supraveghere. Sarcina lor a fost, de asemenea, să încheie cooperarea cu clienții, să completeze auto-reflecția finală și chestionarul de evaluare.



**Cărui cluster îi aparține acest studiu de caz?
Alegeți cel mai relevant element de calitate din cluster!**



**Vă rugăm să alegeți 5 elemente de calitate și să descrieți modul
în care le veți implementa în propriul curs e-SL?**

Scrieți-vă reflecția mai jos.





**Recomandări pentru conținut pe care îl puteți utiliza pentru a vă extinde
competențele:**

Găsiți mai multe informații în **cadrul Temei 3: Elemente de calitate în e-SL** a
cursului e-learning disponibil la următorul link:

<https://traininghub.reu.pub.ro/mod/h5pactivity/view.php?id=15>

4. Principii de design instrucțional

La finalizarea acestui capitol veți fi capabili:

- identificați principiile teoriei cognitive a învățării multimedia
- să identificați principiile, structura și elementele povestirii digitale, pentru a integra cunoștințele academice într-o situație reală
- să implementați microlearning pentru a crește implicarea, motivația și retenția cunoștințelor cursanților
- să identificați cadrele de integrare a tehnologiei și să le utilizați pentru transformarea experiențelor de învățare în sala de clasă
- să implementați elemente de gamificare pentru a valorifica jocul uman pentru abordarea problemelor comunitare

Capitolul 4 oferă informații despre modul de folosire a principiilor și strategiilor de design instrucțional care se potrivesc cel mai bine diferitelor activități interactive și scopurilor instrucționale.

4.1. Principii de instruire multimedia

Multimedia (adică o combinație de text, imagine, audio, video și animație) joacă un rol esențial în eficientizarea și eficacitatea rezultatelor învățării în educația online. Dar este nevoie de o abordare instructivă detaliată pentru a face ca fiecare element multimedia să fie relevant și să contribuie la procesul de învățare.

Aplicând principiile de instruire multimedia, un profesor poate produce materiale educaționale folosind un design centrat pe student, care are ca scop adaptarea multimedia pentru a sprijini cunoașterea umană.

Aceste 15 principii au fost dezvoltate de R. Mayer (2021) care a integrat 3 teorii cheie ale psihologiei educaționale:

1. **Teoria codificării duale a lui Paivio** (există două canale separate pentru procesarea informațiilor - auditive și vizuale)
2. **Teoria încărcării cognitive a lui Sweller** (fiecare canal are o capacitate limitată și finită)
3. **Modelul lui Baddeley de memorie de lucru** (învățarea este un proces activ de filtrare, selectare, organizare și integrare a informațiilor bazate pe cunoștințe anterioare).

Unul dintre cele mai importante obiective ale **teoriei cognitive a învățării multimedia** este de a ghida dezvoltarea unei instruiți eficiente care ia în considerare modul în care funcționează creierul uman și modurile în care indivizii procesează cognitiv informațiile. Scopul este de a proiecta materiale de instruire bazate pe modalitățile optime prin care oamenii învață. Cele cincisprezece principii ale designului instruiți multimedia sunt organizate în trei secțiuni – reducerea procesării suplimentare, gestionarea procesării esențiale și încurajarea procesării generative.

Procesarea străină este procesarea cognitivă în timpul învățării care nu servește scopului instructiv - cum ar fi participarea la informații irelevante sau încercarea de a compensa aspectul confuz al cursului. Cum putem reduce procesarea străină? Mayer oferă cinci principii pentru reducerea procesării străine.

Principiul coerenței susține că oamenii învață mai bine atunci când materialul străin este exclus, mai degrabă decât atunci când este inclus. Învățarea este îmbunătățită atunci când cuvintele și imaginile, sunetele și muzica interesante, dar irelevante, precum și cuvintele și simbolurile inutile sunt excluse dintr-o prezentare multimedia. Materialul străin concurează pentru resursele cognitive din memoria de lucru și poate distra atenția de la materialul important, poate perturba procesul de organizare a materialului și poate determina pe cel care învață să integreze în materialul o temă nepotrivită.

În unele situații, nu este posibil să se elimine materialul străin dintr-o lecție. Soluția este de a insera indicii care direcționează atenția celui care învață către materialul esențial, ceea ce reprezintă o tehnică numită **semnalizare**. Semnalizarea materialului implică adăugarea unor indicii, cum ar fi o schiță la începutul lecției, titluri cheie legate de schiță, accentul vocal pe cuvinte cheie și cuvinte indicator, cum ar fi "mai întâi . . . al doilea... al treilea." S-ar putea evidenția nu numai materialul text, ci și prin utilizarea pictogramelor. Semnalizarea vizuală presupune adăugarea de indicii vizuale, cum ar fi săgeți, culori distinctive, intermitențe, gesturi de indicare sau utilizarea unor texte de culoare gri pentru zonele neesențiale. Semnalele nu adaugă informații noi, ci mai degrabă evidențiază (sau repetă) materialul esențial din lecție.

Oamenii învață mai bine din grafică și narațiune decât din grafică, narațiune și text tipărit. Redundanța creează procesare străină, deoarece canalul vizual poate deveni supraîncărcat prin necesitatea de a scana vizual imaginile și textul de pe ecran. Mai mult, cursanții depun un efort mental în încercarea de a compara fluxurile de text tipărit și vorbit.

Cursanții învață mai bine atunci când cuvintele și imaginile corespunzătoare sunt prezentate unele lângă celelalte, mai degrabă decât distanțate. Atunci când cuvintele și imaginile corespunzătoare sunt aproape unele de celelalte pe pagină sau pe ecran, cursanții nu trebuie să utilizeze resurse cognitive pentru a căuta vizual pagina sau ecranul, având mai multe șanse să le poată reține pe amândouă în memoria de lucru, în același timp. Atunci când cuvintele și imaginile corespunzătoare sunt departe unele de celelalte pe pagină sau ecran, cursanții trebuie să utilizeze resurse cognitive pentru a căuta vizual pagina sau ecranul, și au mai puține șanse de a le reține pe amândouă în memoria de lucru în același timp.

Cursanții învață mai bine atunci când cuvintele și imaginile corespunzătoare sunt prezentate simultan, mai degrabă decât succesiv. Atunci când porțiuni corespunzătoare de narațiune și animație sunt prezentate în același timp, este mai probabil ca cursanții să poată păstra în același timp reprezentări mentale ale ambelor în memoria de lucru și, astfel, este mai probabil să poată stabili conexiuni mentale între reprezentările verbale și cele vizuale. Atunci când porțiuni corespunzătoare de narațiune și animație sunt separate în timp, este mai puțin probabil ca cursantul să fie capabil să poată reține ambele reprezentări mentale în memoria de lucru și, prin urmare, este mai puțin probabil să stabilească conexiuni mentale între reprezentările verbale și vizuale.

După reducerea procesării inutile urmează supraîncărcarea procesării esențiale - o situație în care procesarea cognitivă a materialului de bază este atât de solicitantă încât rămâne nu mai rămâne capacitate cognitivă de a se angaja în procesarea mai profundă a materialului. **Supraîncărcarea procesării esențiale** este probabil să apară atunci când materialul esențial este complex, cel care învață nu are experiență și prezentarea are un ritm rapid.

Ce este **materialul esențial**? Materialul esențial este informația de bază din lecție care este necesară pentru atingerea obiectivului instrucțional. Cum putem gestiona procesarea esențială?

La vizionarea unei animații narate în ritm rapid care explică etapele dintr-un proces, este posibil ca unii cursanți să nu înțeleagă pe deplin o etapă a procesului înainte ca următoarea să fie prezentată și, prin urmare, este posibil să nu aibă timp să vadă relația cauzală dintre un pas și următoarea. Ce se poate face pentru a ajuta cursanții în situații în care procesarea esențială necesară depășește capacitatea cognitivă disponibilă a acestora? Prin segmentare, împărțim un mesaj multimedia complex în părți mai mici care sunt prezentate secvențial cu ritm adaptat cursantului. Astfel, cele două caracteristici cheie ale segmentării sunt împărțirea unei lecții în părți care sunt prezentate secvențial și permiterea ritmului diferite al învățării, prin deplasarea de la un fragment la altul, în manieră proprie.

Ce este **pre-instruirea**? Atunci când materialul dintr-o lecție multimedia este unul complex și este prezentat într-un ritm rapid, este posibil ca acesta să nu dispună de suficientă capacitate cognitivă pentru a se angaja în procesul de reprezentare mentală a materialului. O modalitate de a gestiona procesarea esențială este de a echipa cursantul cu cunoștințe care vor facilita procesarea lecției.

Cum funcționează pre-instruirea? Când cursanții vizualizează o animație narată, ei trebuie să se angajeze în două tipuri de procesare esențială – înțelegerea modului în care funcționează sistemul cauzal și înțelegerea modului în care funcționează fiecare componentă. Când cursantul cunoaște deja caracteristicile fiecărei părți, el se poate angaja în procese cognitive pentru construirea unui model cauzal al sistemului, ceea ce duce la o mai bună înțelegere. În acest fel, pre-instruirea servește la descărcarea unei părți din procesarea esențială în episodul de pre-instruire. Astfel, pre-instruirea oferă cunoștințe prealabile care reduc cantitatea de procesare necesară pentru a înțelege animația narată.

Oamenii învață mai profund din imagini și cuvinte rostite decât din imagini și cuvinte tipărite. Atunci când se realizează o lecție compusă din animație și cuvinte, este preferabilă utilizarea cuvintelor sub formă de narațiune (comunicarea orală) mai degrabă decât sub formă de text pe ecran.

În versiunea animație-cu-pe-text-pe-ecran, atât imaginile, cât și cuvintele intră în sistemul cognitiv intermediul ochilor, provocând o supraîncărcare a sistemului vizual. În versiunea animație-cu-narațiune, cuvintele sunt descărcate pe canalul verbal, permițând astfel cursantului să proceseze mai complet imaginile în canalul vizual.

Într-o situație în care cursanții au capacitatea cognitivă, dar nu sunt suficient de motivați să o folosească pentru a înțelege materialul, se numește procesare generativă insuficient utilizată. Atunci când tutorele de pe ecran nu este foarte prietenos sau prezintă un material plictisitor, cursanții pot tinde să nu depună eforturi pentru a înțelege ceea ce spune acesta. Este posibil ca aceștia să nu reușească să se angajeze în procesarea generativă, deoarece nu sunt motivați să înțeleagă materialul.

Ce este **procesarea generativă**? Procesarea generativă este procesarea cognitivă care implică înțelegerea materialului și include organizarea materialului în structuri coerente, și integrarea acestor structuri între ele și cu cunoștințele anterioare.

În acest sens, Mayer oferă aceste **șapte principii pentru a încuraja procesarea generativă**.

Principiul 1: Când sunt prezentate atât cuvinte cât și imagini, cursanții au oportunitatea de a construi modele mentale verbale și vizuale și de a stabili conexiuni între ele. Atunci când sunt prezentate doar cuvinte, cursanții au posibilitatea de a construi un model mental verbal, dar este mai puțin probabil să construiască un model mental vizual și să facă conexiuni între modelele mentale verbale și vizuale.

Principiul 2: Într-o animație narată, personalizarea implică utilizarea pronumelor personale în scenariul narativ. Când cursanții simt că autorul vorbește cu ei, este mai probabil să-l vadă pe autor ca pe un partener de conversație și, prin urmare, vor încerca mai mult să înțeleagă ceea ce spune autorul.

Principiul 3: Ori de câte ori este posibil, este preferabilă utilizarea unei voci umane pentru narațiune .

Principiul 4: Imaginea statică de pe ecran a instructorului poate distra atenția, deoarece nu afișează mișcări, priviri și gesturi asemănătoare celor umane. Acest lucru poate încălca principiul coerenței și, prin urmare, poate crea o prelucrare străină.

Principiul 5: Simpla posibilitate de a vedea imaginea unui instructor nu este neapărat suficientă instructor pentru a cultiva un sentiment de prezență socială în rândul cursanților. Mai degrabă, prezența socială apare în scenarii în care cursanții își pot observa un instructor angajându-se în comportamente similare cu cele utilizate în timpul interacțiunilor personale față în față. Aceasta poate include utilizarea gesturilor, menținerea contactului vizual, desenarea de grafice cu mâna sau manipularea obiectelor. Atunci când instructorii din lecțiile multimedia se angajează în comportamente cu un grad ridicat de implicare, acestea oferă un indiciu social pozitiv care stimulează un sentiment de parteneriat social în rândul cursanților, , determinându-i să încerce mai mult să se străduiască să înțeleagă mesajul educațional și, astfel, să învețe mai profund.

Principiul 6: Mayer a sugerat că, deși lecțiile multimedia care integrează tehnologii de realitate virtuală pot stimula sentimentul de prezență al cursanților pe termen scurt, caracteristicile ale mediilor de realitate virtuală de captare a atenției și a interesului ar putea, de asemenea, să devieze capacitatea limitată de procesare cognitivă a cursanților de la conținutul instrucțional important, întrucât se angajează în distrageri senzoriale și motorii virtuale. Deși realismul perceptual al realității virtuale imersive poate crește răspunsul emoțional al cursantului și sentimentul de prezență activă, detaliile prezentate prin intermediul mediilor de realitate virtuală ar putea crea în cele din urmă o procesare străină care distra atenția cursantului de la materialul de bază, încălcând principiul coerenței. Dovezile empirice disponibile în prezent nu par să sugereze că lecțiile multimedia care utilizează tehnologii 3D sunt mai eficiente decât lecțiile 2D cu imersiune redusă atunci când vine vorba de facilitarea procesării și învățării generative.

În cele din urmă, activitățile generative se referă la sarcini specifice în care cursanții se angajează în timpul lecțiilor multimedia cu intenția de a promova o învățare mai profundă și mai semnificativă. Rezumarea conținutului instrucțional, de exemplu, este o activitate generativă prin faptul că solicită cursanților să selecteze informațiile pentru a le pune în rezumat, să le organizeze într-un set coerent de propoziții și să le integreze cu cunoștințele anterioare, folosind un limbaj propriu. Atunci când instructorii oferă cursanților oportunități de a rezuma, cartografia, desena, imagina, autotesta, autoexplica, preda sau adopta conținut instrucțional, aceștia stimulează direct selecția informațiilor importante, organizarea informațiilor în reprezentări mentale coerente și integrarea reprezentărilor mentale cu cunoștințele anterioare deja stocate în memoria pe termen lung.

4.2. Povestirea digitală (digital storytelling)

Povestirea digitală este o formă de producție media digitală care permite diseminarea de povești în format **digital**. Poveștile digitale sunt adesea încorporate în arta povestirii combinate folosind o varietate de instrumente multimedia, cum ar fi cele în format audio, vizual și video (Dönmez & Yegen, 2021).

Povestirea digitală se poate focusa pe un anumit subiect și poate exprima un punct de vedere. Prin utilizarea povestirii digitale, cursanții devin producători activi de cunoaștere. Puteți accesa digitalstorytelling.coe.uh.edu, ca ghid online de utilizare a poveștilor digitale în sala de clasă, iar pentru exemple de povestiri digitale pentru promovarea schimbării sociale puteți citi [STORYTELLING AND SOCIAL CHANGE: A STRATEGY GUIDE \(https://narrativearts.org/story-guide/\)](https://narrativearts.org/story-guide/).

4.2.1. Procesul de creare a unei povestiri digitale

Procesul de povestire poate fi împărțit în 7 pași (adaptat după [8 pași la Great Digital Storytelling de Samantha Morra](#), utilizat sub licența [Creative Commons BY 3.0](#))

1. Determinați ce doriți să spuneți.

Încă de la început, trebuie să aflați și să vă clarificați despre ce este vorba în povestea dumneavoastră, să clarificați **scopul general al poveștii**, pornind de la o idee, un punct principal al poveștii sau perspectiva dvs ca autor.

2. Gândiți-vă la o întrebare sau la o problemă dramatică.

Poveștile au nevoie de o întrebare care să mențină atenția spectatorului și la care se va răspunde până la finalul poveștii.

3. Adauga-ți-vă emoțiile.

Poveștile au nevoie de probleme reale, care contează, și care prind viață într-un mod personal și puternic. Acest lucru conectează publicul la poveste. Odată ce ați identificat emoțiile din povestea dvs. (fie că sunt amuzante, emoționante, pasionale sau triste), puteți decide cum să le transmiteți publicului.

4. Găsiți momentul schimbării și folosiți arcul dramatic.

Când clarificați înțelegerea, emoțiile și sensul poveștii dvs., trebuie să spuneți povestea identificând un singur moment pentru a vă ilustra înțelegerea. Utilizați tehnica povestirii **cu arc dramatic** pentru a spune o poveste convingătoare. Arcul dramatic este împărțit în 5 părți: expunere, acțiune ascendentă, punct culminant, acțiune descendentă și rezolvare. Introduceți-vă povestea cu o **întrebare dramatică** care va fi un ghidaj pentru public pe parcursul întregoo povești. Apoi, creați entuziasm pentru public prin acțiunea ascendentă până la punctul culminant, care este marele eveniment esențial din poveste. Acțiunea descendentă a poveștii va conduce publicul la o rezolvare.

5. Asamblați-vă povestea.

Când cunoașteți povestea, emoțiile pe care doriți să le arătați și momentul schimbării în povestea dvs., trebuie să lucrați la componentele **vizuale** și audio ale poveștii pentru a o aduce la viață și a ajuta publicul să se conecteze emoțional cu conținutul. Asamblați-vă povestea adunând notițele și imaginile și compuneți **scenariul** și **cuprinsul** poveștii.

6. Acordați atenție economiei detaliilor.

Puteți supraîncărca cu ușurință publicul cu prea mult conținut; prin urmare, daugați conținut doar cât a spune povestea.

7. Arată-ți povestea.

Împărtășiți povestea cu publicul, colectați feedback și reflectați asupra modului în care vă puteți îmbunătăți povestea.

4.2.2. Instrumente utile pentru realizarea povestirilor digitale

Una dintre abilitățile importante în povestirea digitală este selectarea instrumentelor pentru fiecare element multimedia din poveste. În funcție de audiență și de subiectul poveștii, puteți selecta instrumentele dintr-o gamă largă de instrumente digitale. În continuare sunt descrise câteva instrumente utile pentru povestirea digitală.

4.2.2.1. Imagini

Imaginile ar trebui să pună în valoare povestea și să atragă publicul.

Există o gamă largă de imagini din resurse deschise pe care le puteți utiliza în povestea dvs.

- [Flickr - Creative Commons](#)
- [Pics4Learning](#)
- [Getty Open Content](#) - Getty pune la dispoziție gratuit toate imaginile digitale asupra cărora deține drepturile sau care sunt în domeniul public pentru a fi utilizate în orice scop. Nu este necesară nicio permisiune.

- [Google Images](#) - După ce efectuați o căutare de imagini pe Google, faceți click pe *Instrumente de căutare*, apoi selectați licențele *Creative Commons* pentru a verifica detaliile licenței.
- [Pixabay](#)
- [Clippix ETC](#)
- [Open Clip Art Gallery](#)

4.2.2.2. Animații

Există programe gratuite pentru a crea animații, cum ar fi [Plotagon](#), [Pencil2D](#) și [Animaker](#).

Puteți crea animații stop motion cu aplicații precum [Stop Motion studio](#) sau [Cloud Stop Motion](#).

4.2.2.3. Benzi desenate

Crearea de benzi desenate este o modalitate excelentă de a da viață unei povești cu personaje și conversații.

Consultați aceste aplicații și site-uri web pentru crearea de benzi desenate:

[Comic Strip - Creator de benzi desenate](#)
<https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>
<https://www.pixton.com/>

4.2.2.4. Audio

Pentru a îmbunătăți povestea digitală, puteți utiliza diferite tipuri de conținut audio, cum ar fi narațiunea, muzica de fundal sau efectele sonore.

Aici sunt disponibile materiale audio gratuite:

- [Biblioteca audio YouTube](#)
- Audio-Micro - [Efecte gratuite](#)

Dacă înregistrați o narațiune, iată sugestii pentru a crea înregistrări reușite (<https://tlp-lpa.ca/digital-skills/digital-storytelling>)

Sfaturi pentru înregistrare

- Alegeți o locație liniștită pentru a înregistra
- În cazul în care computerul are un ventilator zgomotos, îndepărtați-vă cât mai mult posibil de el
- Asigurați-vă că obțineți calitate ridicată a înregistrării (în medie între -6 și -3 dB)
- Vorbiți cu voce tare și clară

- Pentru căști - mutați microfonul ușor deasupra sau dedesubtul gurii pentru a evita zgomotele excesive de respirație și sunetele puternice "p" și "b" (cunoscute și sub numele de plosive).
- Realizați întotdeauna o înregistrare de test și ascultați-o înainte de a începe

4.2.2.5.Video

Există multe aplicații și programe pentru crearea și editarea videoclipurilor.

[Shotcut](#): un editor video open source cross-platform

[Animoto](#) transformă imaginile și textul în videoclipuri atrăgătoare

[Powtoon](#). folosește personaje și animație

4.2.2.6.Activități interactive

Activitățile interactive sunt foarte utile pentru a angaja publicul să răspundă la întrebări și să interacționeze cu povestea.

Iată câteva instrumente pentru activități interactive:

[H5P](#) facilitează crearea de conținut interactiv, oferind o gamă largă de tipuri de conținut pentru diverse nevoi, inclusiv teste, jocuri de memorie, elemente provocatoare, drag and drop și povești ramificate.

[Sfoara](#) (Twine) este un instrument open-source pentru a spune povești interactive, neliniare, care vă permite să creați o narațiune ramificată cu elemente de joc.

[ThingLink](#) permite să îmbunătățiți implicarea și rezultatele învățării cu ajutorul mediilor interactive: imagini, videoclipuri, tururi virtuale, modele 3D și simulări.

[Scratch](#) vă permite să creați jocuri și povești folosind codarea în bloc.

4.2.2.7.Prezentări

Pentru povestiri digitale puteți utiliza software de prezentare precum Microsoft Powerpoint.

Dar există și alte instrumente, cum ar fi:

Prezi: <https://prezi.com/>

Prezentări Google: <https://www.google.com/slides/about/>

Haiku Deck: <https://www.haikudeck.com/>

4.2.2.8. Social media

În cele din urmă, cel mai bun mod de a vă împărtăși povestea digitală și de a colecta feedback este prin intermediul platformelor de socializare (**YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat sau TikTok**).



Exemple de povestiri digitale de la Fundația Sharing Stories (Comunitate, Țară și Cultură)

Fundația Sharing Stories oferă, în trei module (Comunitate, Țară și Cultură), o colecție bogată de resurse digitale: înregistrări video, fotografii, materiale audio și de sprijin pentru profesori, pentru a ajuta elevii și profesorii să se implice în domeniul prioritar transcurencular "Istorie și culturi aborigene și ale insulelor din Strâmtoarea Torres".

Fiecare modul include o scurtă introducere în care bătrânii și membrii comunității implicați în producerea lucrării împărtășesc o poveste pe aceste teme sau idei.

SharingStories organizează de mulți ani ateliere de lucru cu tinerii indigeni din comunitățile îndepărtate. În cadrul acestor ateliere, ei sprijină participanții în timp ce își creează și produc propriile povestiri digitale despre viața și experiențele lor. Împreună cu aceste comunități, au ales materiale ca bază pentru lecții concepute pentru a sprijini includerea în curriculum a perspectivelor culturale și istorice ale aborigenilor și ale insulelor din strâmtoarea Torres.



Poveștile digitale ale StoryCenter

StoryCenter este un spațiu pentru vizionarea și împărtășirea poveștilor în care puteți găsi povești digitale cu diferite subiecte, cum ar fi comunitatea, sănătatea, mediul, educația, justiția socială etc.

<https://www.storycenter.org/>



Andrew Stanton: Indiciile unei povești grozave

Această discuție TED cu regizorul Andrew Stanton – scenaristul filmului Toy Story și scenaristul/regizorul WALL-E – detaliază cunoștințele sale despre povestiri și modul în care viața și experiențele sale i-au influențat scrisul.

https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story?language=en

4.3. Microînvățarea

Microînvățarea (de la cuvântul grecesc "micro" care înseamnă mic) se referă la **împărțirea eLearning-ului în doze mici, ca reprize scurte de conținut instrucțional** pe care le puteți înțelege într-un timp scurt.

- Microînvățarea se realizează în **reprize scurte de timp**.
- Necesită **efort redus** pentru fiecare sesiune individuală.
- Implică **subiecte simple și / sau restrânse și este orientată spre un singur obiectiv de învățare**.

Microînvățarea nu trebuie să se limiteze la dispozitivele mobile, deși se potrivește pentru învățarea mobilă.

Printre exemplele de microînvățare se numără:

- vizionarea unor scurte **videoclipuri instrucționale pe YouTube**.
- **Învățarea cu ajutorul cardurilor** - Unui elev i se prezintă cartonașe cu conținut limitat, cum ar fi cuvinte noi în limbi străine, părți ale anatomiei umane, țări, elemente chimice etc., pentru a-l ajuta să le memoreze.
- rezolvarea de **mini-teste**
- primirea de mici secvențe de informații prin e-mail, SMS, IM etc. (de exemplu, "cuvântul zilei")

Studiile recente arată că Generația Z și Generația Alpha folosesc în mod activ smartphone-uri și preferă microînvățarea în locul metodelor tradiționale de învățare. Ei își pot folosi dispozitivele mobile preferate, familiare, pentru a se implica în microînvățare. Ei pot învăța oriunde, ori de câte ori au câteva minute de timp liber. Pot completa unități scurte de microînvățare între întâlniri, în timpul navetei sau în pauze.

Potrivit acestor studii, capacitatea noastră de atenție s-a redus dramatic în ultimii ani din cauza cantității de informații pe care le primim zilnic. Oamenii din ziua de azi sunt predispuși să uite între 50 și 80% din informații după un eveniment de formare dacă învățarea nu este consolidată. În plus, putem reține doar până la șapte informații noi în memoria pe termen scurt. Prin urmare, este important să se utilizeze microlearning, microînvățarea care îmbunătățește concentrarea și sprijină retenția informațiilor pe termen lung.

4.3.1. Procesul de micro-învățare

Ne folosim memoria de lucru atunci când avem de-a face cu informații noi, de exemplu în timpul rezolvării problemelor.

Încărcarea cognitivă este cantitatea de informații pe care un om încearcă să o proceseze în memoria de lucru la un moment dat.

Limita cognitivă reprezintă numărul maxim de părți de informație pe care o persoană le poate procesa în memoria de lucru la un moment dat. Memoria noastră de lucru limitată este motivul pentru care creierului îi place să stocheze informații în părți de coduri, cunoscute și sub numele de scheme.

Schemele ne ajută să menținem încărcarea cognitivă scăzută în memoria noastră de lucru. Acest lucru ne ajută să stocăm informații în memoria noastră pe termen lung. Stocarea informațiilor în memoria pe termen lung ne ajută să construim cunoștințe specifice domeniului, care ne pot ajuta să rezolvăm problemele în mod eficient. Aceasta este una dintre diferențele cheie dintre modul în care experții rezolvă o problemă și modul în care începătorii ar putea să o abordeze.

Experții încep să rezolve o problemă alegând o strategie cu care sunt familiarizați, adică prin valorificarea cunoștințelor dobândite, specifice domeniului.

Începătorii abordează o problemă căutând posibile indicii sau pași care îi pot ajuta să o rezolve. Acest lucru cunoscut sub numele de analiză a mijloacelor și scopurilor. Acest proces poate fi consumator de timp și frustrant și poate supraîncărca memoria de lucru.

Când ne supraîncărcăm memoria de lucru, nu pot fi stabilite noi scheme și, prin urmare, nu pot fi dobândite cunoștințe specifice domeniului, afectându-ne astfel capacitatea de a rezolva problemele în mod eficient. Pentru a-i ajuta pe cursanți în rezolvarea eficientă a problemelor, trebuie să împărtășim atât cunoștințele declarative cât și cunoștințele procedurale specifice disciplinei.

Accesând următorul link puteți vedea un exemplu de micro-lecție (*Nidhi Sachdeva: Cum se întâmplă învățarea*) extrem de antrenantă și creată pentru a simplifica strategiile complexe de învățare în cel mai simplu mod posibil: <https://youtu.be/E5zdvRYQlvc>.



Explorarea micro și nanoînvățării

EdCompass a publicat un manual [Exploring Micro and Nano Learning](#) unde puteți găsi informații suplimentare despre beneficiile și limitările micropînvățării, cele mai comune tipuri de resurse utilizate în microînvățarea eficientă, cercetarea din spatele microînvățării, precum și modalități de integrare a strategiilor de microlearning în sala de clasă.



Microlearning Ebook: Strategie, aplicații

ELM Learning a publicat un manual [Microlearning Ebook: Strategy, Applications, & More](#) în care puteți găsi informații suplimentare despre modul în care înțelegerea neuroînvățării ajută la construirea unor lecții puternice de microînvățare.

4.4. Modele de integrare a tehnologiei

Prezența instrumentelor digitale în sala de clasă înseamnă o oportunitate pentru profesori de a:

- integra eficient tehnologia în curriculum,
- încuraja abilitățile de ordin superior de gândire creativă și critică,
- colabora cu persoane din toată lumea și
- transforma predarea pas cu pas.

Cele **trei cadre de integrare tehnologică** descrise în acest capitol au scopul de a **srijini profesorii** în proiectarea, dezvoltarea și integrarea experiențelor **de învățare digitală** care utilizează tehnologia pentru a transforma experiențele de învățare. **De-a lungul continuumului, implicarea cursanților ajunge să fie mai mult în centrul atenției**, iar aceștia devin capabili să-și îmbunătățească propria învățare într-o manieră transformatoare (Schrock, 2013).

Aceste cadre reprezintă un răspuns la nevoile comunității educaționale într-un moment în care tehnologia este adoptată pe scară largă fără o pregătire adecvată.

4.4.1. SAMR (substituție, augmentare, modificare și redefinire)

Cadrul SAMR ghidează profesorii cu privire **la modul de integrare eficientă a tehnologiei în practicile lor**. Acesta analizează **nivelurile de integrare a tehnologiei dintr-o perspectivă ierarhică**, variind de la simpla substituție până la utilizările mai transformatoare ale tehnologiei, numite Redefinire.

Dezvoltat de Dr. Ruben Puentedura (2013), **SAMR (Substituție, Augmentare, Modificare, Redefinire)** analizează integrarea tehnologiei dintr-o perspectivă ierarhică, variind de la simpla substituție, la bază, la utilizări mai transformatoare ale tehnologiei, la vârf.

SAMR împarte aceste abordări în aplicații "deasupra liniei" (transformare) și "**sub linie**" (îmbunătățire), cu presupunerea că profesorii ar trebui să aspire să se deplaseze "deasupra liniei" (adică modificare și redefinire) în utilizarea tehnologiei clasei.

4.4.1.1.SAMR: Substituție

Tehnologia acționează ca un substitut direct al instrumentului, fără modificări funcționale.

"Substituție" înseamnă **utilizarea de înlocuitori digitali pentru activitățile și materialele tradiționale.**

Nu există nicio modificare funcțională a conținutului, ci doar modul în care este livrat. Aici, profesorii trebuie doar să îndeplinească aceleași sarcini, cini, fără nicio schimbare funcțională.

Exemplu: profesorii își scanează lecțiile și foile de lucru, le convertesc în documente PDF și le postează online utilizând Microsoft OneDrive, Google Drive sau un serviciu similar de partajare a fișierelor.

4.4.1.2.SAMR: Augmentare

Tehnologia acționează ca un substitut direct al instrumentului, cu îmbunătățiri funcționale.

Profesorii **încorporează îmbunătățiri digitale interactive**, cum ar fi hyperlink-uri sau multimedia. Conținutul rămâne neschimbat, dar elevii pot beneficia de caracteristicile digitale pentru a lecția îmbunătățită.

Exemple:

- cursanții creează portofolii digitale pentru a demonstra înțelegerea unui subiect
- profesorii își gamifică testele cu ajutorul unor instrumente precum **Socrative** și **Kahoot**
- profesorii creează aviziere virtuale - folosind aplicații precum Padlet - unde cursanții pot posta întrebări, linkuri și imagini.

4.4.1.3.SAMR: Modificare

Tehnologia permite o reproiectare semnificativă a sarcinilor.

Cursanții și profesorii se îndreaptă acum spre stăpânirea tehnologiei, mai degrabă decât spre simpla utilizare a tehnologiei.

Profesorii pot utiliza un **sistem de management al învățării, cum ar fi Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle sau Canvas**, pentru a gestiona aspectele logistice, cum ar fi urmărirea notelor, trimiterea de mesaje elevilor, crearea unui calendar și postarea temelor.

Utilizarea canalelor backchat oferă TUTUROR cursanților oportunități de a avea o voce în clasă.

Cursanții sunt inspirați să proiecteze, să creeze, să inoveze, să gândească critic și să colaboreze cu colegii lor.

4.4.1.4.SAMR: Redefinire

Tehnologia permite crearea de noi sarcini, anterior de neconceput.

La acest nivel, profesorii sunt capabili să creeze posibilități și oportunități de învățare complet noi pentru elevi.

Exemple:

- **Prietenii virtuali de scriere (virtual pen pals)** conectează cursanții cu alți studenți sau experți într-un domeniu
- **Excursiile virtuale** permit studenților să viziteze locații precum pădurea tropicală amazoniană, Luvrul sau piramidele egiptene
- Cursanții își pot scrie propriile **wiki-uri** sau **bloguri**
- Cursanții pot înregistra **podcast-uri** sau **vloguri**
- Cursanții se pot angaja în **cercetări bazate pe web** pentru a înțelege punctul de vedere și prejudecățile (bias-urile_

4.4.2. TPaCK (tehnologie, pedagogie, conținut digital)

În loc să folosească tehnologia de-a lungul unei ierarhii, TPACK **consideră cunoștințele tehnologice ca fiind unul dintre cele 3 domenii de cunoștințe** pe care profesorii trebuie să le dețină pentru a fi eficienți. Aceste 3 domenii lucrează împreună, iar profesorii ar trebui să aspire la centrul cercului (Mishra & Koehler, 2006).

Modelul TPACK oferă un cadru pentru identificarea cunoștințelor necesare pentru a integra eficient tehnologia în complexitatea contextului mai larg al predării.

În TPACK, **cunoștințele tehnologice - TK, sunt** cele mai eficiente atunci când sunt combinate cu cunoștințe profunde **de conținut - CK** (materia din curriculum) **și cunoștințe pedagogice - PK** (strategii de predare și de cunoaștere a cursantului).

În timp ce intersecția dintre **cunoștințele despre conținut și cunoștințele pedagogice** este în mare măsură înțeleasă ca fiind în centrul predării eficiente, adăugarea **cunoștințelor** oferă un filtru eficient pentru ca profesorii să examineze cu adevărat modul în care gândesc integrarea tehnologiei.

Filtrarea planificării instruirii prin modelul TPACK ar trebui să **servească la eliminarea utilizării superficiale sau irelevante a tehnologiei** și să inspire profesorii să facă conexiuni mai profunde cu toate aspectele unei instruirii eficiente.

Acest cadru vă va ajuta să reflectați asupra a **ceea ce doriți să obțineți în predare în timp ce implementați tehnologia** pentru a spori angajamentul, implicarea și învățarea cursanților.

- Ce doriți să vedeți de la studenții dumneavoastră?
- Ce predați?
- Cum procedați pentru a preda conținutul?
- Unde se încadrează tehnologia în toate acestea?

TPaCK abordează **interacțiunea dintre cunoștințele tehnologice, pedagogice și de conținut și modul în care acestea relaționează cu predarea într-un mediu de învățare îmbunătățit de tehnologie.**

Cunoștințele pedagogice tehnologice (TPK) descriu modul în care profesorii înțeleg să utilizeze instrumentele digitale ca vehicul pentru rezultatele învățării și experiențele de învățare. Un alt aspect al TPK se referă la înțelegerea modului în care astfel de instrumente pot fi implementate alături de pedagogie în moduri adecvate disciplinei și dezvoltării lecțiilor.

Cunoștințele tehnologice (TK) descriu cunoștințele despre disponibilitatea instrumentelor digitale pe care le cunosc suficient de bine pentru a le folosi și care ar fi cele mai potrivite pentru lecția vizată. Acestea se referă la capacitatea profesorilor de a folosi diverse instrumente, dar și la înțelegerea acestora, luând în considerare alternativele pentru **pentru o arie specifică de conținut**, învățând să recunoască dacă acestea vor ajuta sau împiedica învățarea și adaptarea continuă la noile oferte tehnologice.

Cunoștințele de conținut tehnologic (TCK) descriu modul în care profesorii înțeleg modul în care instrumentele digitale pot îmbunătăți sau transforma conținutul, modul în care acesta este livrat elevilor și modul în care cursanții pot interacționa cu acesta.

Cunoștințele pedagogice (PK) descriu cunoștințele profesorilor despre modul în care elevii învață cel mai bine și ce strategii de instruire sunt necesare pentru a satisface nevoile lor și cerințele planului de lecție. PK cuprinde scopurile, valorile și obiectivele educației și se poate aplica unor domenii mai specifice, inclusiv înțelegerea stilurilor de învățare ale elevilor, abilitățile de management al clasei, planificarea lecțiilor și evaluările.

Cunoștințele de conținut pedagogic (PCK) descriu modul în care profesorii înțeleg cele mai bune practici de predare a conținutului specific, adică cunoștințele profesorilor cu privire la domeniile fundamentale ale predării și învățării, inclusiv dezvoltarea curriculei, evaluarea cursanților și raportarea rezultatelor. PCK se concentrează pe promovarea învățării și pe urmărirea legăturilor dintre pedagogie și practicile sale de sprijin (curriculum, evaluare etc.). PCK focusează îmbunătățirea practicilor de predare prin crearea unor legături mai puternice între conținut și pedagogia utilizată pentru a-l transmite.

Cunoștințele de conținut (CK) descriu ceea ce predau profesorii și care sunt cunoștințele lor specifice disciplinei. CK poate include cunoașterea conceptelor, teoriilor, dovezilor și cadrelor organizaționale la o anumită disciplină, cele mai bune practici din domeniu și abordările stabilite pentru a comunica aceste informații cursanților. CK va diferi în funcție de disciplină și nivelul de studiu.

TPACK este rezultatul final al acestor combinații și interese diferite – pornind de la acestea și de la cele trei domenii mai largi care stau la bază: conținut, pedagogie și tehnologie - pentru a crea o bază eficientă pentru predarea cu ajutorul tehnologiei educaționale.

4.4.3. TIM (Matrice de integrare prin tehnologie)

TIM analizează integrarea tehnologiei printr-o **matrice care oferă o privire nuanțată asupra modului în care profesorul folosește tehnologia pentru a sprijini un mediu de învățare eficient**. În afară de 5 niveluri de integrare tehnologică, TIM încorporează 5 caracteristici ale mediilor de învățare semnificative (Harmes, Welsh și Winkelman, 2016).

TIM asociază 5 **niveluri de integrare** a tehnologiei (**Intrare, Adoptare, Adaptare, Infuzie și Transformare**) cu 5 caracteristici ale mediilor de învățare semnificative (**Activ, Colaborativ, Constructiv, Autentic și Orientat spre obiective**).

Aceste niveluri de integrare a tehnologiei, împreună cu caracteristicile mediilor de învățare semnificative, creează **o matrice cu 25 de puncte de evidență**, fiecare dintre acestea arătând profunzimea și integrarea învățării și a tehnologiei utilizate în anumite lecții.

Cele **5 niveluri de integrare tehnologică ale TIM** sunt foarte asemănătoare cu modelul SAMR.

Integrarea tehnologiei este măsurată în contextul fiecăreia dintre cele **5 caracteristici** incluse într-o matrice de 25 de celule. Deci, un profesor se poate afla la nivelul de Adaptare în ceea ce privește integrarea tehnologiei pentru a sprijini învățarea constructivă, dar la nivelul Infuziei în ceea ce privește promovarea colaborării între elevi.

Utilizatorii TPACK care doresc să lucreze în continuare la secțiunea Cunoștințe Pedagogice Tehnologice (TPK) a TPACK vor găsi TIM util atunci când vine vorba de **implementarea în clasă**.

De asemenea, utilizatorii TIM pot beneficia de TPACK atunci când iau în considerare rolul **cunoștințelor din domeniul de studiu** în contextul dezvoltării profesionale privind integrarea tehnologiei.

4.5. Gamificare

Sarcina principală în designul instruirii multimedia este de a optimiza **învățarea umană** luând în considerare **mediul multimedia și** obiectivele de instruire stabilite.

Liniile directoare pentru **construirea unui mediu eficient de învățare** sunt date de **modelul ADDIE și de proiectarea experienței de învățare (design LX)**.

Modelul ADDIE - cinci faze - **Analiză, Proiectare, Dezvoltare, Implementare și Evaluare** reprezintă procesul utilizat în mod tradițional de designerii instrucționali și dezvoltatorii de training.

În prima fază a **modelului ADDIE**, trebuie să cunoaștem utilizatorii / cursanții pentru a le înțelege nevoile, dorințele și obiectivele. Empatia înseamnă observarea și angajarea cu cei care învață pentru a-i înțelege din punct de vedere emoțional. Luăm în considerare nivelul de performanță dorit pentru învățarea conceptelor / abilităților pe care dorim să le predăm, implementarea, resursele și cronologia.

În a doua fază a **modelului ADDIE**, sintetizăm observațiile despre utilizatori / cursanți din etapa Analizează sau Empatizează.

Având în vedere modelul ADDIE, proiectăm o structură a materialului de instruire.

Folosind procesul de Design Thinking, definim în mod clar o problemă a cursantului. Aceasta va ghida procesul de idee în a treia etapă. Întrebările "**Cum am putea?**" conduc la următoarea etapă în Design Thinking.

În cea de-a treia fază a **modelului ADDIE**, ca Design Think-eri, generăm idei sub formă de întrebări și soluții prin brainstorming. Începem să căutăm soluții de creare de conținut. În această etapă folosim mood board-uri și vizualizăm idei, scripturi sau storyboarding pentru a dezvolta conținutul.

Următoarea fază a **modelului ADDIE** este prototiparea, o parte crucială a procesului de design. Realizăm prototipuri pentru a testa designul înainte de a investi în produsul final. Crearea unui prototip este pasul dintre formalizarea și evaluarea unei idei.

Având în vedere modelul ADDIE, după implementare urmează evaluarea.

Proiectarea experienței de învățare (design LX) permite cursantului să obțină rezultatul dorit al învățării prin experiența de învățare creată folosind procesul de Design Thinking - **empatizare-definirea problemei-idee-prototipare-test-** pentru a crea experiențe de învățare care să permită cursantului să obțină rezultatele dorite ale învățării.

Designerii instrucționali sunt provocați să creeze **experiențe de învățare** care:

- **Stimulează motivația, implicarea și interesul cursanților**
- oferă oportunități de practică dobândind noi abilități și cunoștințe într-un mediu de învățare flexibil, dinamic și interactiv
- evaluează progresul învățării prin practică
- oferă feedback semnificativ elevilor pentru a îmbunătăți performanța.

Gamificarea abordează aceste provocări. Gamificarea este aplicarea elementelor de **joc într-un context non-joc**.

Regulile jocului sunt planul pentru crearea jocului urmând **cadru Mecanică-Dinamică-Estetică** al designului jocului.

Mecanica jocului este un element care ajută la gamificarea oricărui mediu non-joc. Ele încurajează comportamentul elevilor prin recompense.

Exemple de mecanică a jocului sunt:

- Puncte, niveluri, insigne, clasamente, misiuni
- Controale de interfață om-computer ("salt", "întoarcere", "blocare")
- Colecții de modele euristice ("realizare", "program de recompensare cu pondere fixă", "recompense virtuale")
- Narațiuni interesante
- Mecanisme dinamice de feedback
- Iluzia alegerii sau controlului ("libertatea de a alege", sau *agency*)

Pentru a menține motivația studentului, dinamica ajustează mecanica. Dinamica definește modul în care jocul va evolua. Unii cursanți preferă competiția, alții cooperarea socială. O dinamică bine concepută aduce cursanții la nivelul următor în timp util pentru a le menține interesul.

Elementele multimedia (artă, atracție vizuală, animație, sunet, narațiuni) sunt incluse în estetica jocului pentru a sublinia aspectele motivaționale și emoționale ale mediului de joc.

Elementele jocului ajută la gamificarea unui mediu non-joc și ar trebui utilizate în conformitate cu obiectivele de învățare. Primul pas este să decideți asupra obiectivului și să identificați modul în care elementele jocului ajută la atingerea acestuia.

Elementele comune în jocurile digitale sunt:

- **Realizare**
- **Recompensă**
- **Povestire**
- **Timp**
- **Personalizare**

Pe măsură ce jucătorii obțin satisfacție din realizarea nivelului și dezvoltarea abilităților, cursanții se bucură de aceleași tipuri de recunoaștere. Sentimentul de progres motivează efortul continuu. **Clasamentele, punctele și insignele** oferă un element de statut social. Certificatul de finalizare a cursului certifică realizarea.

Realizările și recompensele sunt elemente cheie ale experienței de învățare gamificate. Recompensa reprezintă motivația externă și recunoașterea efortului și realizărilor. Un program de recompense este folosit pentru a recompensa cursantul / jucătorul pentru realizarea acțiunilor.

Un mediu de aventură, cum ar fi un scenariu de prevenire a unui dezastru sau o poveste de victorie asupra concurenților, trezește interesul și motivația cursantului /

jucătorului. Crearea de experiențe printr-un mediu narativ convingător include personaje, conflicte și rezoluții pentru a scufunda elevul în poveste.

Folosirea unei agende a evenimentelor, de exemplu, “înainte de a face B și C, trebuie să completez A”, ajută la concentrarea atenției cursantului asupra sarcinii la îndemână. În plus, un element comun în jocurile de masă este un cronometru și un ceas cu numărătoare inversă care creează un sentiment de urgență și contribuie la dinamica jocului.

Personalizarea crește implicarea și motivația cursanților. Selectarea și personalizarea unui avatar sau alegerea opțiunilor de aspect și senzație (de exemplu, o temă de vis sau o temă de culoare strălucitoare) se potrivesc preferințelor individuale. Dacă cursantul introduce o poreclă într-un câmp de text, este importantă utilizarea acelei porecle în mediu sau în narațiune, cum ar fi extragerea, la un moment dat, a unui răspuns anterior.

Sunetul, animațiile subtile și ecranele de tranziție permit reacții de mediu la acțiunile cursanților. Pentru o experiență extraordinară, sunt foarte importante detaliile vizuale și microinteracțiunea, cum ar fi o animație de tip hover-state, un efect sonor sau o narațiune pe ecran tăiat.

Gamificarea a fost aplicată instruirii pentru a stimula implicarea și motivația cursanților. Mai mulți termeni înrudiți, cum ar fi învățarea bazată pe jocuri, gamificarea, jocurile educaționale și jocurile serioase sunt folosite pentru a se referi la aplicarea conceptelor de design al jocului. Există o provocare pentru profesori și designeri instrucționali să intre în rolul designerilor de jocuri pentru a crea o experiență de învățare.

Exemplul gamificării: mini-jocuri FitWit

Studiul Organizației Mondiale a Sănătății prezintă primele estimări globale ale activității fizice insuficiente în rândul adolescenților cu vârste cuprinse între 11 și 17 ani. Lipsa activității fizice are consecințe asupra sănătății, inclusiv asupra sănătății mintale, și asupra performanței academice. Nutriția este importantă la orice vârstă. Cunoștințele nutriționale pentru copii pot ajuta la stabilirea unei baze pentru obiceiuri alimentare sănătoase.

Problema definitorie: copiii și adolescenții nu au suficientă activitate fizică. Ei au nevoie de cunoștințe despre nutriție și de exerciții fizice, deoarece lipsa acestora le poate afecta sănătatea mintală și performanța academică.

Definirea obiectivelor:

- Trezirea interesului, pentru nutriție și exerciții fizice, în rândul copiilor și adolescenților
- Aplicarea principiilor gamificării pentru a crește motivația, interesul și implicarea copiilor și adolescenților în cunoștințele nutriționale și exerciții
- crearea unei serii de activități ludice care promovează dobândirea de cunoștințe
- Comportamentele dorite – promovarea concentrării, a stărea de spirit și a motivației

Jocul își propune să educe jucătorii despre nutriție și exerciții fizice prin vizualizarea informațiilor într-un mod distractiv.

Decizia privitoare la ce sarcini / întrebări se potrivesc cu evaluarea cantității de cunoștințe pentru cele două unități de învățare:

1. Nutriție
2. Exercițiu

Activități care trebuie desfășurate: joc individual; Jocul este compus din mai multe mini-jocuri (drag-drop, pairing, clickers) bazate pe interfețe bazate pe puzzle.

Mini-jocurile FitWit sunt disponibile pentru descărcare în cursul de e-learning: <https://traininghub.reu.pub.ro/mod/resource/view.php?id=22>



Reguli pentru conținutul pe care îl puteți folosi pentru a vă extinde competențele:

Găsiți mai multe informații în **Unitatea 4: Principii de design al instruirii** ale cursului de e-learning disponibile la următorul link: <https://traininghub.reu.pub.ro/course/view.php?id=3#section-5>

5. Opțiuni pentru designul cursului de e-SL

La finalizarea acestui capitol veți fi capabili:

- Să analizați caracteristicile cursurilor e-SL existente
- Să integrați elementele de design ale cursurilor e-SL existente în propriile activități de învățare

Acest capitol prezintă designul instrucțional al celor patru cursuri de e-SL din cele cinci țări ale UE: Polonia, Italia, Slovacia, România și Croația.

Pentru fiecare curs puteți analiza nivelul programului de studiu, valoarea ECTS, cadrul general, metodele de predare, rezultatele învățării și descrierea detaliată a designului instrucțional.

5.1. Cursul nr.1

Programul de studii: Master (deschis pentru toate programele)

Valoare ECTS: 6

Statutul cursului: Curs opțional pentru studenții de la specializările Științe umaniste și sociale

Durata: 1 semestru

Precondiții: -

Numărul total de ore: 15 ore de cursuri + 45 de ore servicii directe

5.1.1. Design instrucțional

Acesta este un exemplu de **curs extrem e-SL**, unde componenta de instruire și de serviciu este implementată complet online. Partea **teoretică** a cursului este puternic susținută de o cercetare realizată în cadrul proiectului eSL4EU. Instruirea **este oferită studenților sub formă de prelegeri online sincrone prin intermediul BigBlueButton (o soluție open source de conferințe web pentru învățarea online), care face parte din Moodle**. Timp de 15 săptămâni, studenții se întâlnesc online cu un profesor o dată pe săptămână în BBB pentru o prelegere și o discuție de grup.

Serviciul direct (45 de ore pe semestru) implică participarea studenților la activitatea/proiectul e-SL, prezentări de idei de proiecte și prezentarea pe Zoom a proiectelor finale profesorilor, partenerilor de clasă și comunității. Studenții, în funcție de propriul interes, lucrează la proiectul e-SL (activitatea e-SL) care ajută partenerul comunitar să găsească soluții și să satisfacă nevoile comunității locale. Scopul acestor proiecte e-SL este de a rezolva problemele specifice discutate în cadrul cursului.

Serviciul în comunitate începe cu o întâlnire introductivă cu studenții, profesorii și partenerii din comunitate prderulată pe platforma Zoom, în cadrul căreia sunt împărtășite obiectivele de învățare, nevoile și resursele comunității. Se continuă cu întâlniri săptămânale între studenți și partenerii din comunitate. **Serviciul direct către beneficiarii finali este realizat prin Zoom, Padlet, EdPuzzle și Wordwall.**

Activități de lucru în echipă: pe tot parcursul semestrului studenții lucrează în colaborare online folosind BigBlueButton, EdPuzzle, Wordwall și Padlet, scriind aplicația de proiect e-SL, raportul final al proiectului, portofoliul electronic critic al proiectului pe Moodle, portofoliul public electronic pe site-ul Google și prezentarea finală a proiectului lor e-SL realizată cu ajutorul Prezi.

Tematica prelegerilor (15 ore): 1. Introducere în SL și e-SL; 2. Adresarea online a comunităților: caracteristici, provocări, nevoi și resurse; 3. Diagrama Venn a relației dintre obiectivele de învățare ale cursului, abilitățile studenților și nevoile comunităților locale; 4. e-SL în domeniul STEM; 5. Scriere critică și e-SL.; 6. Design instrucțional și managementul proiectului/activității e-SL; 7. Analiza nevoilor studenților, planul lor pentru proiectul e-SL și echipele de proiect; 8. Vloguri/jurnale video în proiectele SL.; 9. Două fețe ale e-portofoliului: E-portofoliul ca proces de învățare și gândire critică vs. E-portofoliu ca produs al procesului de învățare. 10. Standarde de calitate e-SL.; 11. Nivelurile proiectelor e-SL.; 12. Evaluarea învățării, a rezultatelor proiectului și a experiențelor e-SL; 13. Redactarea rapoartelor proiectului e-SL; 14. Hackathon e-SL; 15. Prezentarea și evaluarea finală al proiectelor e-SL.

5.1.2. Rezultate ale învățării

După finalizarea cu succes a cursului, studenții vor fi capabili:

- să scrie o aplicație a proiectului de e-service-learning,
- să analizeze nevoile comunității locale,
- să gestioneze un microproiect de e-SL,
- să realizeze raportul de documentare a proiectului e-SL,
- să evalueze proiectele e-SL prin formularea de argumente și contraargumente.

5.1.3. Instrumente de evaluare

1. Instrumentul de evaluare individuală - jurnalul / blogul /vlogul studenților

Fiecare jurnal trebuie să aducă experiența personală a fiecărui student, cunoștințele și abilitățile utilizate și cele nou dobândite, o listă de resurse bibliografice relevante utilizate, contribuții specifice pe care studentul le-a adus comunității, conexiuni între experiența lor e-S-L și și ceea ce au învățat.

2. Instrumente de evaluare colaborativă

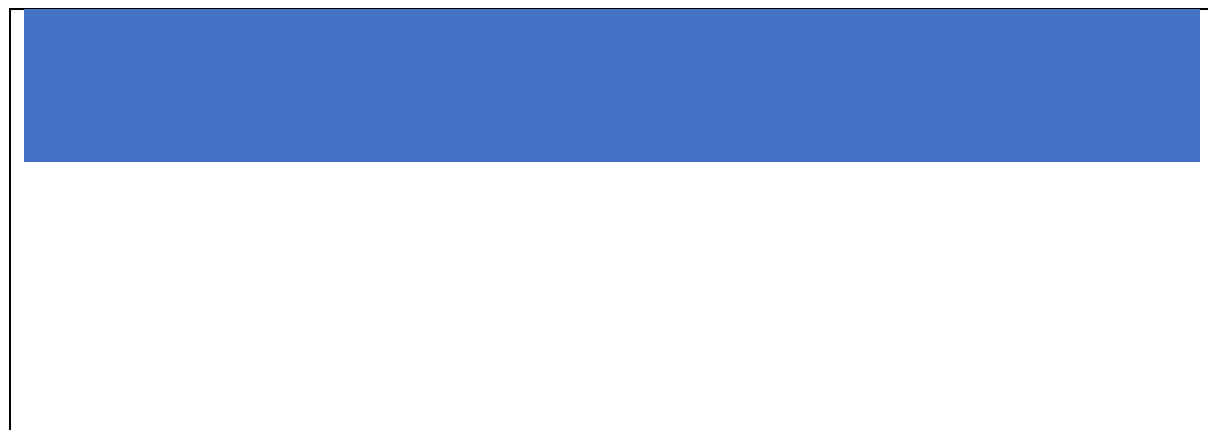
a. aplicația de proiect e-SL (evaluarea include evaluarea titlului proiectului, a calendarului, obiectivele proiectului (criterii SMART), selectarea partenerului, abilitățile membrilor echipei, explicarea nevoilor comunității, structura proiectului și planul de rezervă).

- b. raportul final al proiectului (evaluarea include evaluarea pachetelor de lucru, a activităților proiectului, a rezultatelor: etape și livrabile, diagrama Gantt etc.)
- c. prezentarea orală a aplicației de proiect (evaluarea include evaluarea abilităților de prezentare ale fiecărui student, incadrarea în timp, contactul cu publicul etc.)
- d. prezentarea orală finală a proiectului e-SL (evaluarea include evaluarea abilităților de prezentare ale fiecărui student, incadrarea în timp, contact cu publicul etc.)
- e. e-portofoliu critic de proiect pe Moodle (evaluarea formativă a învățării, portofoliul trebuie să reprezinte reflecția critică a echipei de proiect și a altor echipe din curs, se așteaptă ca studenții să utilizeze multimedia (video, imagini, interacțiuni) în crearea portofoliului și să posteze comentarii despre proiectele colegilor)
- f. portofoliu electronic public pe site-ul Google (evaluarea sumativă a învățării: site-ul trebuie să fie informativ, relevant, lizibil și bine conceput)
- g. prezentarea Prezi a proiectului e-SL (evaluarea include evaluarea structurii prezentării, utilizarea cuvintelor cheie și a conținutului prezentării în cloud)

5.1.4. Examinare finală

1. 60% din nota finală se bazează pe jurnalul/blogul/vlogul e-S-L individual al studentului;
2. 40% din nota finală se bazează pe evaluarea colaborativă (5% = aplicația de proiect e-SL, 5% = prezentarea orală în echipă a aplicației de proiect e-S-L, 10% = raportul final al proiectului e-SL, 5% = prezentarea orală finală a proiectului e-SL, 5% = e-portofoliu critic pe Moodle, 5% = portofoliu electronic de prezentare pe paginile Google, 5% = prezentare Prezi).

	<p>Vă rugăm să rezumați aspectele acestui tip de design instructiv care sunt utile pentru dvs. <i>Scrieți reflexia dvs.mai jos.</i></p>
--	---



5.2. Cursul nr.2

Programul de studiu: Programul de Master didactic în inginerie

Tip de curs: Obligatoriu

Numele cursului: Practica pedagogică (II, III, IV)

Durata: 3 semestre (cursul începe în semestrul al doilea al primului an de studiu)

Cerințe preliminare: Diplomă de licență în inginerie

Numărul total de ore / ECTS: 10 ECTS pe semestru

Numărul de ore & ECTS			
	Semestrul 2	Semestrul 3	Semestrul 4
Numar de ore	65h SL + 47h curs și aplicații	40 h SL + 72 h curs și aplicații	40 h SL + 72 h curs și aplicații
ECTS	10	10	10

5.2.1. Rezultate ale învățării

În contextul dezvoltării tehnologice rapide, există nevoie de profesori calificați și inovatori care pot trezi interesul elevilor pentru disciplinele tehnice și pentru învățământul profesional și tehnic. Acest program unic de Master este conceput pentru

inginerii care doresc să obțină certificarea pentru predarea în învățământul preuniversitar, a disciplinelor relaționate cu profilele **Inginerie Mecanică, sau Inginerie și Management**.

Cursurile de practică pedagogică sunt concepute pentru a permite viitorilor profesori să-și exerseze și să-și perfecționeze abilitățile de predare într-o experiență obișnuită la clasă și prin alte activități ce implică proiectarea curriculumului, mentoratul elevilor, proiectarea programelor de educație non-formală și educația remedială. Viitorii profesorii lucrează în-de-aproape cu profesorii coordonatori din facultăți, cu profesorii mentori și partenerii sociali pentru a învăța cum să promoveze implicarea și învățarea studenților. După finalizarea cursurilor, studenții ar trebui să poată demonstra următoarele seturi de cunoștințe, abilități și competențe:

Cadrul de competențe al programului de masterat didactic	
Cunoaștere și înțelegere	Abilități și competențe
Demonstrează o cunoaștere profundă a conceptelor, principiilor și metodelor principale din domeniile pedagogiei, didacticii, învățării și proiectării didactice.	Demonstrează abilități aprofundate de sistemizare în mod critic și independent și de reflecție asupra experiențelor proprii și ale altora, precum și asupra cercetărilor relevante, pentru a sprijini dezvoltarea profesională și dezvoltarea cunoștințelor în domeniul tehnologiei.
Demonstrează înțelegerea modului în care tehnologia și științele, precum și pedagogia și didactica disciplinelor, au un fundament științific bazat pe teorie, empirism și experiență solidă.	Demonstrează capacitatea de a conduce, planifica, realiza, evalua și dezvolta în mod independent și împreună cu alții, predarea și educația în cadrul școlilor și organizațiilor educaționale.
Demonstrează cunoștințe despre predare, precum și despre învățarea tinerilor și adulților cu ajutorul tehnologiei; să demonstreze cunoștințe despre organizarea sistemului școlar, documente politice relevante, teoria curriculumului și diverse perspective educațional-didactice.	Demonstrează o bună capacitate de a analiza și evalua dezvoltarea cunoștințelor în rândul tinerilor și adulților
Demonstrează cunoștințe aprofundate privind notarea.	Demonstrează capacitatea de a identifica și de a gestiona, în echipă, nevoile pedagogice speciale
Demonstrează cunoștințe despre grupuri și procese organizaționale, despre relațiile dintre lideri și despre importanța ca aceste procese și relații să se bazeze pe principiile accesului și oportunităților egale	Demonstrează capacitatea de a utiliza și de a reflecta asupra potențialului tehnologiei informației și comunicațiilor în soluționarea de probleme pentru utilizarea pedagogică și comunicativă.
Demonstrează cunoștințe aprofundate despre cum să stimuleze învățarea și dezvoltarea fiecărui elev	Demonstrează o bună capacitate de a comunica cunoștințe, experiențe și judecăți profesionale, atât oral, cât și în scris, și de a conduce și colabora în cadrul dezbaterilor profesionale.

5.2.2. Activități de predare și învățare

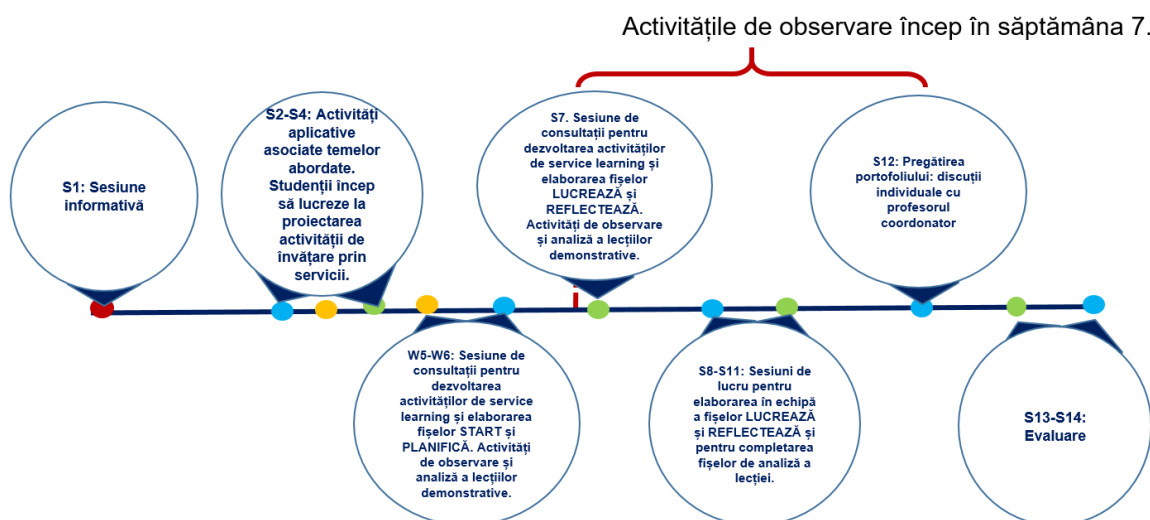
Pentru a dezvolta expertiza pedagogică, sunt propuse studenților două tipuri de activități:

- Activitățile A1 sunt legate de proiectarea experiențelor de învățare (descoperirea în grupuri mici, storyboarding-ul ghidat al lecțiilor și realizarea proiectelor de lecție, observarea, co-predarea, predarea individuală);
- A2 sunt activități de (e)SL, în care cursanții colaborează cu partenerii sociali pentru a se implica în proiecte și activități comunitare.

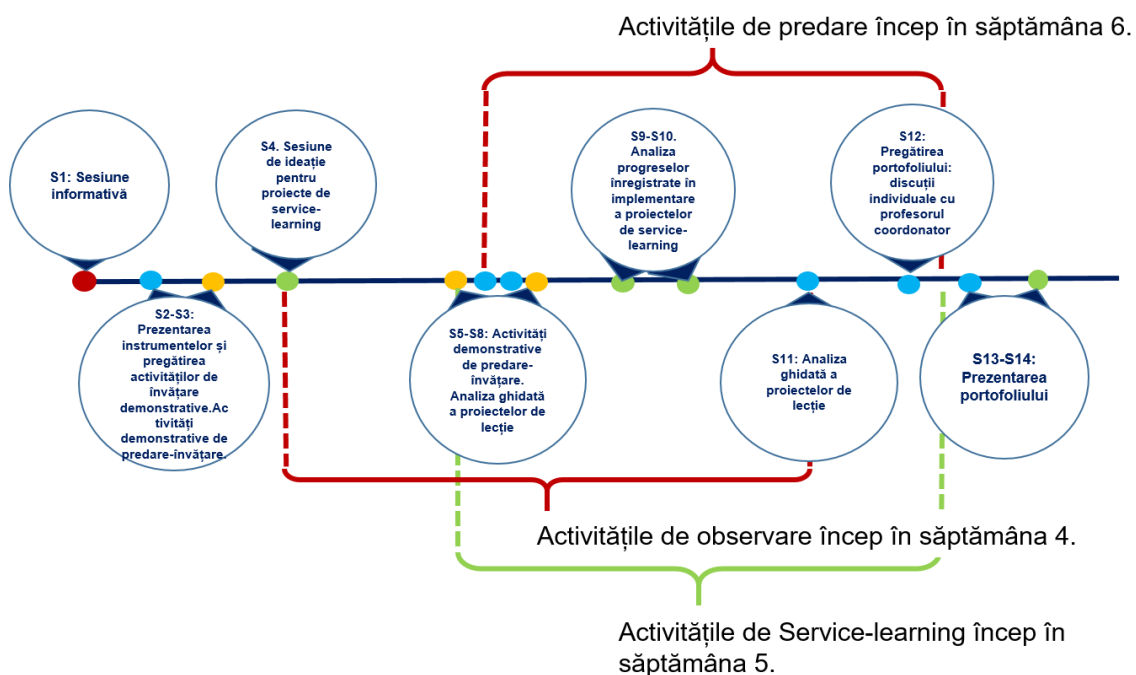
Activitățile A1 sunt furnizate atât online, cât și față în față, în funcție de natura acestora. Practica pedagogică în școlile de aplicație va fi mentorată individual, față în față, și constă în activități de observare a lecțiilor, discuțiile, co-predarea și predare individuală.

În mod similar, activitățile A2 se desfășoară în medii fizice și online. În primul rând, studenții sunt introduși în obiectivele și subiectele cursului (ce este e-SL; (e) Abordări e-SL; modalități de aplicare a celor patru forme de abordare a e-SL; aspecte cheie în proiectele e-SL). De asemenea, sunt prezentate criteriile de evaluare și sunt analizate instrumentele de lucru. În timpul cursului, sunt organizate sesiuni de monitorizare și / sau consultații în care profesorii verifică stadiul proiectelor, de la planificare la implementare, și oferă feedback studenților. De asemenea, sunt organizate sesiuni de lucru în echipă.

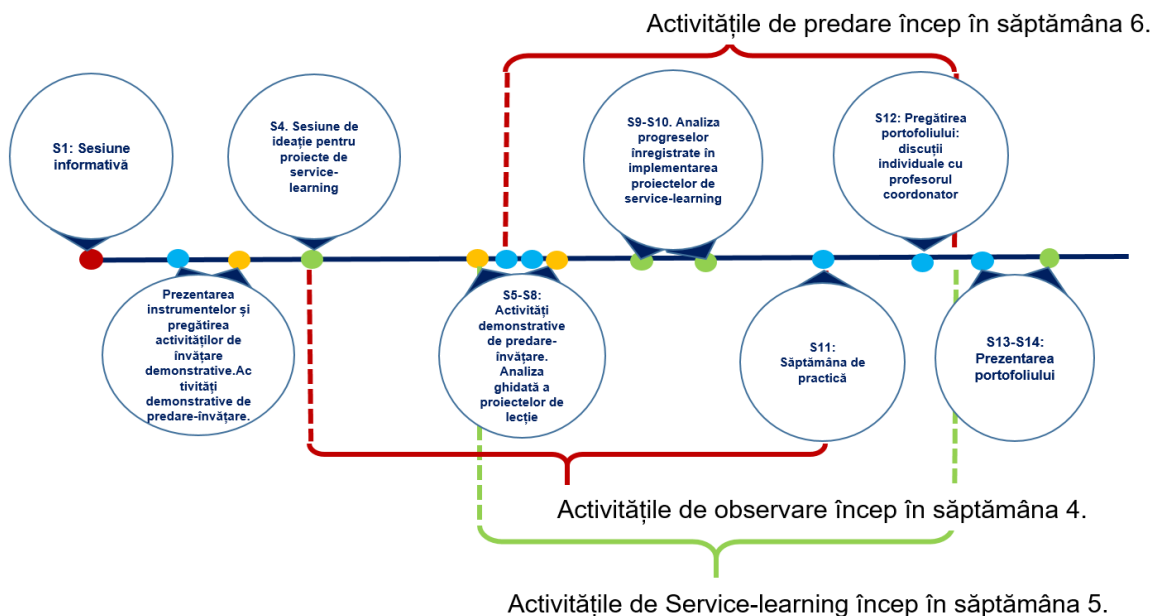
Learning Path Semestrul 2



Learning Path Semestrul 3



Learning Path Semestrul 4



Acesta este exemplul unui **curs hibrid e-SL de tip I / II**, în care componentele de instruire sau de serviciu sunt implementate parțial online.

Documentele prezentate în anexe ghidează activitățile de învățare funcțională: identificarea și analiza nevoilor comunității (Fișa START și Fișa PLANIFICĂ), organizarea activității și implementarea acesteia (Fișa LUCREAZĂ) și analiza reflectivă (Fișa REFLECTEAZĂ).

5.2.3. Evaluare continuă

Pentru **fiecare semestru**, evaluarea se concentrează, pe de o parte, pe participarea studenților la activități și, pe de altă parte, pe elaborarea și susținerea unui portofoliu.

Portofoliul include fișele START, PLANIFICĂ, LUCREAZĂ și REFLECTEAZĂ completate în conformitate cu proiectele e-SL realizate. De asemenea, portofoliul include documente suport pentru activitățile A1: fișe de observare a lecțiilor, proiecte de lecție precum și o analiză critică a activității de predare.

Rezumatul evaluării

- Sarcina evaluată: Observarea lecției
- Tipul evaluării: Sumativ și formativ
- Pondere: 10%

- Sarcina evaluată: Proiectarea lecției
- Tipul evaluării: Sumativ și formativ
- Pondere: 20%

- Sarcina evaluată: Predare
- Tip de evaluare: Sumativ și formativ
- Pondere: 20%

- Sarcina evaluată: Reflecție critică
- Tip de evaluare: Sumativ
- Pondere: 10%

- Sarcina evaluată: Proiecte e-SL
- Tipul evaluării: sumativ și formativ
- Pondere: 20%

- Sarcina evaluată: Apărarea portofoliului
- Tipul evaluării: Sumativ
- Pondere: 20%

5.2.3.1. Fișa START

Echipa				
Comunitate				
Abordarea propusă	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii directe	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii indirecte	<input type="checkbox"/> Advocacy	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii de cercetare
Fișa START va fi utilizată pentru a susține etapa de investigare a activității de SL.				
Investigare			Mențiuni asupra activității de investigare desfășurată de echipă	
<p><i>În această etapă, masteranzii și partenerii din comunitate investighează problemele pe care le pot adresa. Această activitate poate avea la bază cercetare documentară, interviuri, discuții, administrarea unor chestionare, vizite. Toate aceste acțiuni sunt menite să răspundă întrebărilor de mai jos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>ce se întâmplă în această comunitate?</i> • <i>care sunt problemele? Ce anume determină aceste probleme?</i> • <i>există o nevoie reală?</i> • <i>care sunt cunoștințele și abilitățile cu care echipa poate contribui?</i> • <i>sunt aspecte etice de care ar trebui să ținem cont?</i> 				

5.2.3.2. Fișa PLANIFICĂ

Echipa				
Comunitatea				
Abordarea propusă	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii directe	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii indirecte	<input type="checkbox"/> Advocacy	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii de cercetare
Fișa PLANIFICĂ va fi utilizată pentru a susține etapa de planificare a activității de service learning.				
Planificare			Mențiuni privind activitatea de planificare desfășurată de echipă	

<p>În această etapă, masteranzii și partenerii din comunitate decid asupra unei probleme identificate și o aprofundează cu scopul de a operaționaliza acțiunile pe care echipa pe poate realiza pentru comunitate. Pot fi necesare întâlniri, sesiuni de brainstorming, cercetare documentară. Toate aceste acțiuni sunt menite să răspundă întrebărilor de mai jos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cum poate echipa contribui? ● ce contribuții concrete am putea avea? ● care ar putea fi consecințele acțiunilor noastre? ● care sunt resursele de care avem nevoie? 	
---	--

5.2.3.3. Fișa LUCREAZĂ

Echipe				
Comunitatea				
Abordarea propusă	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii directe	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii indirecte	<input type="checkbox"/> Advocacy	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii de tip cercetare
Fișa LUCREAZĂ va fi utilizată pentru a susține etapa de acțiune a activității de service learning.				
Acțiune			Mențiuni privind implementarea acțiunilor/proiectului propus de către echipă	
<p>În această etapă, masteranzii încep implementarea acțiunilor propuse sau a proiectului, dacă este cazul. Pot fi necesare vizite în comunitate, întâlniri online, interacțiuni cu membrii comunității. Întrebări de reflecție:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● este activitatea /proiectului propus autentică? ● sunt acțiunile bine fundamentate? ● care ar putea fi provocările în realizarea proiectului? ● cât de bine lucrăm ca echipă? ● cum am putea să îmbunătățim ceea ce facem? <p><i>Dacă este posibil, activitatea echipei poate fi documentată cu fotografii ale activităților /proiectelor realizate.</i></p>				

5.2.3.4. Fișa REFLECTEAZĂ

Echipa				
Comunitatea				
Abordarea propusă	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii directe	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii indirecte	<input type="checkbox"/> Advocacy	<input type="checkbox"/> Învățare prin servicii de cercetare
Fișa REFLECTEAZĂ va fi utilizată pentru a susține etapa de autoevaluare și reflecție a activității de service learning.				
Reflectează	Realizați o autoevaluare a activității desfășurate			
<p>În această etapă, masteranzii realizează o autoevaluare a activității derulate. Întrebări de reflecție:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ce am învățat de la oamenii cu care a lucrat? • cu cine putem împărtăși această experiență? • ce pot învăța ceilalți din ceea ce am făcut? • care ar putea fi următorii pași? • cum ar putea fi aplicată experiența mea în alte contexte? <p>Puteți include fotografiile pentru a vă susține analiza.</p>				



Vă rugăm să rezumați aspectele acestui tip de design instrucțional care vă sunt utile.

Scrieți reflecția dvs. mai jos.



5.3. Cursul nr.3

Acesta este un exemplu de curs (e-)Service-Learning, în care este prezentă **componenta de instruire**, iar componenta de Service-Learning poate fi implementată față în față sau online.

Timp de 10 săptămâni, studenții de la Departamentul de Științe Umane se întâlnesc fizic cu profesorii țã o dată pe săptămână pentru o prelegere, activități de grup și discuții.

Proiectele de (e-)Service-Learning (minim 20 de ore într-un semestru) implică participarea studenților la activități de solidaritate pentru comunitate cu un partener din comunitate. Studenții, în funcție de propriul interes, lucrează la planificarea și implementarea unui proiect de e-SL care să răspundă nevoilor comunității identificate (poate fi vorba și de o comunitate online). Scopul acestor proiecte e-SL este de a rezolva probleme specifice legate de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) discutate în cadrul cursului.

1. Departament	Științe umaniste
2. Status curs	Curs opțional pentru studenții de la specializările: - Comunicare, Marketing și medii digitale - Psihologie

	<ul style="list-style-type: none"> - Științele educației - Știința învățământului primar
3. Predare	e-SL și obiectivele de dezvoltare durabilă
4. Perioada de predare	Al doilea semestru- Februarie- Iunie
5. Număr total de ore	40 ore: <ul style="list-style-type: none"> - 20 ore de instruire - 20 ore de monitorizare a experiențelor SL
6. Sectorul științific disciplinar (SSD)	M-PED/03
7. Număr total de credite (CFU)/ECTS	3 ECTS
8. Obiectivele de învățare ale cursului	<p>Principalele obiective ale cursului sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formarea cunoștințelor de bază privind SL; - Cunoașterea și înțelegerea solidarității sociale; - Cunoașterea și înțelegerea responsabilității sociale; - Cunoașterea și înțelegerea obiectivelor de dezvoltare durabilă și a țintelor conexe ale Agendei 2030 ca fundal integrat pentru aplicarea SL; - Dezvoltarea practicilor de limitare a dezavantajelor socio-culturale; - Dezvoltarea abilităților de planificare în contextul SL; - Cunoașterea și înțelegerea desfășurării, documentării și evaluării unui proiect SL; - Dezvoltarea abilităților soft legate de planificarea, implementarea și evaluarea unui proiect SL.
9. Programul cursului	<p>Obiectivul principal al cursului este de a proiecta și implementa un proiect real de SL. SL este o abordare pedagogică înrădăcinată în abordarea civică a pedagogului și filosofului american John Dewey și în aspirația filosofului educațional Paulo Freire de a transforma realitatea prin acțiune și reflecție. Este o propunere pedagogică bazată pe învățarea experiențială prin care studenții sunt implicați în activități care abordează nevoile sociale prin aplicarea cunoștințelor și abilităților dobândite în cadrul cursurilor din cadrul programului de studiu.</p> <p>Scopul cursului este de a prezenta pedagogia SL, posibila aplicare a acesteia în educație și formare și impactul acesteia asupra dezvoltării responsabilității sociale. Contextul general pentru aplicarea SL este Agenda 2030 și cele 17 obiective de dezvoltare durabilă (ODD) ale Organizației Națiunilor Unite. După cum afirmă UNESCO (2021), ODD în sine oferă un cadru interpretativ în jurul căruia structurează învățarea interdisciplinară bazată pe probleme și proiecte, care îi ajută pe studenți să-și dezvolte abilitățile pentru a avansa întreaga gamă de obiective. În timpul cursului, studenții sunt ghidați în crearea de proiecte de SL, monitorizând atât fazele de proiectare, cât și cele de implementare.</p>

10. Texte de referință	<p>Participanți:</p> <p>Cursul se caracterizează prin faptul că studentul proiectează și implementează de fapt un proiect de SL în care el / ea aplică cunoștințele și abilitățile în cursurile din cadrul programului de studiu pentru a răspunde problemelor / nevoilor sociale împreună cu comunitatea dvs. Pentru promovarea disciplinei, este necesară dezvoltarea și implementarea unui proiect de SL. Cei care nu pot face acest lucru în timpul cursului, pot face SL în timpul verii în regim intensiv.</p> <p>Text de referință: Fiorin, I. (ed.) (2016). <i>Oltre l'aula. La proposta del Service Learning [Dincolo de sala de clasă. Propunerea pedagogică a învățării funcționale]</i>. Milano: Universitatea Mondadori.</p> <p>Alte materiale de referință: Curs de e-learning LUMSA (secțiuni transversale de curs): "<u>Agenda 2030 și obiectivele de dezvoltare durabilă</u>".</p> <p>Studentii care nu au realizat proiectul :</p> <p>Pentru a promova examenul, este necesară dezvoltarea și implementarea unui proiect de SL. Cei care nu pot face acest lucru în timpul cursului îl pot lua în timpul verii în regim intensiv.</p> <p>Text de referință: La fel ca mai sus.</p>
11. Precondiții	Nu există condiții prealabile, dar angajamentul față de comunitate (inclusiv experiența anterioară de voluntariat) este un aspect care va ajuta la elaborarea și implementarea proiectului de SL.
12. Metode de predare	Propunerea de formare este implementată prin alternarea momentelor folosind metoda învățării active cu scurte momente de explicație. Sunt promovate abilitățile de identificare și de rezolvare a problemelor, dintr-o perspectivă cooperativă, prin lucrul în perechi și în grup.
13. Descrierea metodelor și criteriilor de evaluare a învățării	<p>Examenul este conceput pentru a stabili înțelegerea teoretică și practică a subiectelor abordate. Abilitatea de a conduce și evalua un proiect de SL va fi, de asemenea, evaluată, precum și capacitatea de a face analiză critică și de a utiliza limbajul tehnic în ceea ce privește SL și ODD.</p> <p><u>Examen:</u> 60% din nota finală se bazează pe raportul e-SL al cursantului; 10% din nota finală se bazează pe prezentarea în echipă a aplicației de proiect e-SL; 30% din nota finală se bazează pe abilitățile de autoevaluare și abilitățile obiectivelor de dezvoltare durabilă.</p>
14. Criterii pentru evaluarea finală	<ul style="list-style-type: none"> ○ Participarea la curs și implementarea unui proiect de SL. Nu este posibilă susținerea examenului dacă studentul nu a proiectat și realizat o activitate de SL (studiul unuia sau mai multor texte nu este suficient pentru susținerea examenului). ○ Scrierea raportului de proiect e-SL prin formularea argumentelor, de.
15. Design instrucional	<p>Subiecte de curs (20 ore: 10 cursuri a câte 2 ore fiecare)</p> <p>1. <u>Partea teoretică:</u> Introducere în SL și e-SL; <u>Partea practică:</u> activitate de spargere a gheții</p>

	<p>2. <u>Partea teoretică:</u> Agenda 2030 ca un cadru integrat pentru aplicarea SL sau e-SL + testimonialele studenților din anul precedent; <u>Partea practică:</u> selectarea unui ODD de către fiecare student și formarea grupurilor de lucru (GL).</p> <p>3. <u>Partea teoretică:</u> Adresarea comunităților (online): caracteristici, provocări, nevoi și resurse; <u>Partea practică:</u> activitatea world café privind ODD în Grupul de lucru.</p> <p>4. <u>Partea teoretică:</u> Prezentarea partenerilor comunitari: Sant'Egidio, Scholas Occurrentes, Crucea Roșie, Școala EIS, ONG-ul ELIS; <u>Partea practică:</u> Întrebări și discuții.</p> <p>5. <u>Partea teoretică:</u> Tehnologia în SL/e-SL și abilitățile studenților; <u>Partea practică:</u> Discuție de grup cu privire la modul de conectare a ODD-urilor alese cu partenerul comunitar (dacă este de interes) + activitatea de design a nevoii.</p> <p>6. <u>Partea teoretică:</u> Proiectarea și gestionarea unui proiect e-SL; <u>Partea practică:</u> activitatea de co-design GL SL/e-SL (a se vedea anexa 1).</p> <p>7. <u>Partea teoretică:</u> Standardele de calitate ale SL / e-SL + Analiza nevoilor studenților legate de planul de proiect și echipe; <u>Partea practică:</u> Continuarea activității de co-proiectare WG SL/e-SL (a se vedea anexa 1).</p> <p>8. <u>Partea practică:</u> Prezentarea de către elevi a propunerii finale de proiect.</p> <p>Minim 20 de ore - implementarea proiectului</p> <p>9. <u>Partea practică:</u> Stadiul actual al proiectelor (e-)SL WG + discuție privind provocările și obiectivele învățării.</p> <p>10. <u>Partea practică:</u> Celebrarea și autoevaluarea abilităților soft și a ODD-urilor.</p>
<p>16. Rezultatele așteptate ale învățării (conform descriptorilor Dublin) <u>Cunoaștere și înțelegere</u></p>	<p>Cunoștințele și înțelegerea subiectelor abordate sunt următoarele:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cunoașterea și înțelegerea caracteristicilor abordării SL; Cunoașterea și înțelegerea dinamicii sociale legate de domeniul sărăciei culturale și sociale în conformitate cu Agenda 2030; Cunoașterea și înțelegerea realității SL în diferite contexte mondiale (europene, latino-americane, nord-americane și asiatice); Cunoașterea și înțelegerea a ce distinge SL de alte forme de muncă pe teren, muncă voluntară și / sau stagiu; Recunoașterea abordării de SL în cadrul principalelor abordări pedagogice.

<p>17. Rezultatele așteptate ale învățării (conform descriptorilor Dublin)</p> <p><u>Aplicarea cunoștințelor și înțelegerii</u></p>	<p>Cunoștințele și înțelegerea subiectelor abordate care sunt așteptate la sfârșitul cursului sunt:</p> <ol style="list-style-type: none"> Să aplice principiile de proiectare de bază legate de SL; Să citească nevoile societății și structurând o cale pentru a schimba realitatea disconfortului întâlnit; Să descrie modul de implementare a unui proiect de SL prin gestionarea și rezolvarea problemelor de aplicare legate de domeniul de studiu; Să aibă capacitatea de a gestiona dinamica internă a dezvoltării proiectului, demonstrând o abordare profesională a muncii; Să își asume un rol de lider în însoțirea actorilor locali în proiectul SL; Să înregistreze, să sistematizeze și să evalueze rezultatele proiectului; Să documenteze formarea întreprinsă prin demonstrarea modului în care cunoștințele au fost aplicate realității și ce abilități au fost implementate de student.
<p>18. Rezultatele așteptate ale învățării (conform descriptorilor Dublin)</p> <p><u>Autonomia judecării</u></p>	<p>Autonomia judecării se exercită continuu în activitățile desfășurate de studenți, prin protagonismul ce caracterizează acest demers pedagogic. Această autonomie de judecată va fi dezvoltată în special în timpul planificării, în special în alegerea serviciului care urmează să fie efectuat cu și pentru comunitate, în identificarea nevoilor contextului socio-cultural și în organizarea activităților practice de SL.</p> <p>Până la finalul cursului se așteaptă ca studenții își dezvolte:</p> <ol style="list-style-type: none"> Capacitatea de a colecta și interpreta critic date legate de problema/nevoia identificată în comunitate; Capacitatea de a reflecta asupra problemei sociale alese, dincolo de contextul local, integrând cunoștințele și gestionând complexitatea; Capacitatea de a dezvolta alegeri personale și de a lua decizii, inclusiv reflecția asupra dimensiunii etice a responsabilității sociale, cu impact asupra sferei și valorilor personale.
<p>19. Rezultatele așteptate ale învățării (conform descriptorilor Dublin)</p> <p><u>Abilități de comunicare</u></p>	<p>La finalul cursului, se așteaptă ca studenții să-și dezvolte abilitățile de comunicare prin desfășurarea constantă a muncii în grup, dar și prin vorbirea în public și procesul de întâlnire și interacțiune cu reprezentanții comunității pentru a interacționa cu diverse părți interesate.</p> <p>Până la finalul cursului se așteaptă ca studenții își dezvolte:</p> <ol style="list-style-type: none"> Abilitatea de a comunica cu colegii; Capacitatea de a comunica în mod clar și neechivoc nevoile identificate în legătură cu proiectul lor, problemele luate în considerare în proiectare și acțiunile propuse; Abilitatea de a comunica sensul propunerii pedagogice specialiștilor și nespecialiștilor.
<p>20. Rezultatele așteptate ale învățării (conform descriptorilor Dublin)</p> <p><u>Abilitatea de a învăța</u></p>	<p>Abilitatea de a învăța să înveți va fi dezvoltată printr-un curs de formare activ și dinamic, care va plasa studentul în centrul propriului proces de învățare. Prin logica învățării prin <i>practică</i>, studenții vor învăța prin acțiuni concrete de serviciu pentru comunitatea locală și prin texte și materiale de reflecție critică asupra temei alese. Este de așteptat ca la finalul cursului studenții să dezvolte:</p> <ol style="list-style-type: none"> Abilități de autoreglare a învățării (a învăța să înveți) care să le permită să aprofundeze subiectele abordate în proiectele de SL; Abilitatea de a promova progresul cultural bazat pe cunoașterea SL, în contexte academice și profesionale.

5.3.1. Anexa 1: Fișa de proiectare a activităților de e-SL

Întrebări	Itemul din proiect
1. Care este nevoia/problema identificată pentru proiectul e-SL?	Focusul proiectului (diagnoză)
2. Ce dorim să realizăm pentru comunitate? Care sunt obiectivele?	Obiectivele proiectului
3. De ce dorim să realizăm acest proiect? De ce aceste obiective?	Motivarea proiectului
4. Care este grupul țintă al proiectului? Există un grup specific cu care vom interacționa sau proiectul nostru vizează comunitatea în ansamblu? <i>Încercați să identificați grupul țintă al proiectului cât mai specific posibil.</i>	Grup țintă proiect
5. Ce acțiuni sau activități trebuie să realizăm pentru a atinge obiectivele dorite? <i>Definiți concret ce veți face pas cu pas pentru a atinge obiectivele proiectului.</i>	Planul activităților de servicii ale proiectului
6. Cine va implementa activitățile? <i>Definiți rolurile și responsabilitățile fiecărui membru al echipei</i>	Roluri în proiect
7. Cu cine implementăm proiectul? Pe cine implicăm? Vom colabora cu vreo organizație sau asociație din zonă?	Colaborări în proiect
8. Ce cunoștințe curriculare putem pune în practică în cadrul proiectului? Descrieți intersecția dintre discipline și cursurile de diplomă: va fi un proiect interdisciplinar?	Cunoștințe curriculare despre proiect
9. Ce abilități soft ar trebui să dezvoltăm pentru a duce proiectul mai departe? A. abilități sociale (capacitatea de a lucra în echipă, de a comunica, de a negocia, de a gestiona conflicte) B. abilități personale (capacitatea de a conduce, de a se autoevalua, de a fi flexibil și de a se adapta) C. abilități metodologice (capacitatea de a rezolva probleme, de a analiza informații și date, de a învăța, de a fi creativ și de a inova) D. abilități digitale (capacitatea de a comunica digital, de a crea conținut digital, de a rezolva probleme digitale, de a prelucra informații și date digitale)	Abilități de tip soft în proiect
10. La atincerea cărui obiectiv de dezvoltare durabilă credeți că poate contribui proiectul dvs.? De ce?	ODD ale proiectului

<p>OBIECTIVUL 1: Fără sărăcie – OBIECTIVUL 2: Eliminarea fametei – OBIECTIVUL 3: Sănătate și wellbeing – OBIECTIVUL 4: Educație de calitate – OBIECTIVUL 5: Egalitatea de gen – OBIECTIVUL 6: Apă curată și salubritate – OBIECTIVUL 7: Energie accesibilă și curată – OBIECTIVUL 8: Muncă decentă și creștere economică – OBIECTIVUL 9: Industrie, inovare și infrastructură – OBIECTIVUL 10: Reducerea inegalităților – OBIECTIVUL 11: Orașe și comunități sustenabile – OBIECTIVUL 12: Consum și producție responsabile – OBIECTIVUL 13: Acțiuni climatice – OBIECTIVUL 14: Viața sub apă – OBIECTIVUL 15: Viața pe uscat – OBIECTIVUL 16: Pace și justiție Instituții puternice</p>	
<p>11. Ce resurse sunt necesare pentru implementarea proiectului? (materiale, de timp, umane etc.)</p>	<p>Resurse proiect</p>
<p>12. Care este intervalul de timp în care intenționăm să realizăm activitățile proiectului? <i>Stabiliți un calendar pentru atingerea obiectivelor dorite</i></p>	<p>Perioada (Cadrul) de timp a proiectului</p>
<p>13. Putem reuși? Ce obstacole am putea întâlni pe drum? Cum ne așteptăm să fie rezolvate? <i>Încercați să schițați un plan B</i></p>	<p>Fezabilitatea proiectului</p>
<p>14. Cum știm că am obținut rezultatele pe care ni le-am propus? Există indicatori care trebuie analizați pentru a înțelege impactul proiectului? <i>Definiți câteva elemente concrete care vă pot ajuta să identificați rezultatele pe care le-ați obținut.</i></p>	<p>Rezultatele proiectului și indicatorii de proiect</p>



Vă rugăm să rezumați aspectele acestui tip de design instrucional care vă sunt utile.

Scrieți-vă reflecția mai jos.

5.4. Cursul nr.4

Numele cursului: Global Encounters in Local Settings (GELS)

Program de studii: deschis studenților tuturor programelor de licență, masterat și doctorat la universitatea de origine, precum și studenților de la universități din străinătate.

Valoarea ECTS: 5 (1 credit - 30 de ore de lucru)

Starea cursului: Curs opțional

Durata: 1 semestru

Cerințe preliminare: nici una

Numărul total de ore (timpul de lucru pentru studenți): 150 de ore pe parcursul a 14 săptămâni:

Partea teoretică: 15 ore

- 5 ore - prelegeri
- 10 ore – învățare bazată pe clasa inversată (studiu individual și discuții despre SL Guidelines Framework¹)

Proiect SL: 135 ore

Formarea echipelor și pregătirea ideii de proiect: 40 de ore

- 10 ore - crearea unei echipe

¹ Brozmanová Gregorová, A. și colab. Service Learning: Strategia inovatoare de învățare. Banská Bystrica: Belianum, 2014.

- 10 ore - analiza nevoilor comunității conform SL Guidelines Framework
- 20 de ore - luarea deciziilor în grup și planificarea proiectelor SL

Proiectarea și implementarea proiectului: 60 de ore

- 50 de ore - implementarea serviciului în conformitate cu SL Guidelines Framework
- 10 ore - reflecții de grup și luarea deciziilor suplimentare

Reflecție, evaluare și celebrare: 35 de ore

- 15 ore - auto-reflecție (jurnal)
- 15 ore - pregătirea rapoartelor de grup și a prezentărilor de proiecte
- 5 ore - prezentarea proiectelor, evaluare și celebrare

5.4.1. Design instrucțional

Acesta este exemplul unui **curs extrem e-SL**, unde componentele de instruire și de serviciu sunt implementate complet online.

Partea **teoretică** a cursului este susținută de cercetarea realizată în cadrul proiectului eSL4EU. **Instruirea este oferită studenților de către profesor sub formă de cursuri online prin Microsoft Teams sau Zoom.** Cursurile de tip prelegere sunt completate de o strategie de tip "**clasa inversată**" - studenții dobândesc informații suplimentare despre SL studiind **SL Guidelines Framework** disponibil în limba engleză în Moodle în timpul lor individual de învățare. Timpul de grup online se concentrează apoi pe ghidarea studenților spre o discuție și o gândire mai profundă asupra materialelor SL studiate, inclusiv pe explicarea principalelor concepte și principii ale SL.

Procesul de **învățare prin serviciu** (135 de ore într-un semestru) implică participarea studenților la proiectele e-SL - inclusiv analiza nevoilor comunității, selectarea ideilor de proiect, planificarea serviciilor, implementarea serviciilor și, în final, prezentarea proiectelor finale pe Zoom profesorilor, partenerilor de clasă și comunității. În funcție de propriul interes, studenții lucrează la proiectul e-SL obligatoriu (activitate e-SL) care ajută partenerii comunitari selectați în găsirea de soluții și satisfacerea nevoilor lor. Scopul acestor proiecte e-SL este de a rezolva probleme specifice discutate în cadrul cursului.

Proiectul de SL începe cu întâlnirea introductivă a studenților, profesorilor și partenerilor din comunitate pe Zoom, în care sunt prezentate obiectivele de învățare, nevoile și resursele comunității. Proiectul continuă cu întâlniri săptămânale între studenți și partenerii din comunitate. **Serviciul către beneficiarii finali se realizează prin Zoom.**

Activități de lucru în echipă: elevii lucrează în mod colaborativ, online, folosind diverse platforme (de exemplu Zoom) sau social media (de exemplu Instagram, Messenger) în funcție de preferințele membrilor echipei pe parcursul semestrului. După activitățile inițiale de consolidare a echipei, în colaborare cu comunitatea selectată, echipele elaborează și implementează un proiect de servicii, care ar trebui să răspundă uneia dintre nevoile comunității. Apoi, echipele lucrează împreună la scrierea unei aplicații de proiect e-SL, a unui raport final de proiect, a unor prezentări în Microsoft Powerpoint sau Prezi - încărcate în Moodle și pe site-ul universității, pentru public. În cele din urmă, echipele pregătesc o prezentare justificată (critică) a pregătirii și a progresului proiectului, pe care o prezintă întregului grup de studenți de la disciplina respectivă, profesorilor și, în mod ideal, și evaluatorilor externi în timpul mini-conferinței finale a proiectului. Aceștia evaluează toate celelalte proiecte pe baza criteriilor e-SL.

Tematica prelegerilor și a clasei inversate (flipped classroom) (15 ore):

1. Introducere în SL și e-SL (principiile strategiei SL, voluntariatul și SL, etapele principale ale procesului SL, modele de SL), 2. pregătirea proiectului e-SL (pregătirea pentru implementarea strategiei e-SL: analiza nevoilor școlii, analiza nevoilor elevilor, analiza nevoilor comunității, stabilirea obiectivelor proiectului e-SL, selectarea unui model de e-SL; pregătirea elevilor pentru implementarea activităților e-SL convenite: formarea echipei, identificarea unei nevoi a comunității, selectarea unei probleme, planificarea detaliată a unei activități e-SL), 3. Elaborarea proiectului și gestionarea proiectului/activității e-SL; 4. Redactarea jurnalelor individuale privind învățarea în cadrul proiectului e-SL; Standardele de calitate e-SL; 5. Reflecția individuală și de grup în e-SL; 6. Evaluarea învățării, a rezultatelor proiectului și evaluarea experiențelor e-SL; 7. Redactarea rapoartelor de grup ale proiectului e-SL.; 8. Prezentări și evaluarea proiectelor e-SL; celebrarea.

5.4.2. Rezultate ale învățării

După finalizarea a cursului, studenții vor fi capabili să:

- analizeze nevoile comunității locale
- pregătească un plan și să scrie aplicația proiectului e-SL,
- gestioneze un proiect e-SL
- întocmească raportul de documentare a proiectului e-SL
- scrie un jurnal personal de auto-refecare
- justifice și evalueze proiectele e-SL pe baza standardelor e-SL.

Studenții vor dezvolta, de asemenea, următoarele competențe și abilități transversale:

- competența de comunicare interpersonală, inclusiv competența multilingvă;
- competență interculturală - creșterea nivelului de cunoaștere și a atitudinii de toleranță față de alte culturi;
- gândire critică și creativă și abilități de rezolvare a problemelor;

- disponibilitatea de a-și asuma riscuri și de a căuta provocări;
- capacitatea de a lucra în echipă, abilități de conducere;
- managementul timpului;
- abilități de prezentare scrisă și orală;
- cetățenie activă.

5.4.3. Instrumente de evaluare

1. Instrumentul de autoevaluare - jurnalul studentului

Cursanții ar trebui să completeze un jurnal personal de reflecție asupra propriei învățări pe parcursul întregului semestru. Fiecare intrare din jurnalul personal trebuie să se concentreze asupra procesului personal de învățare al elevului individual, asupra experiențelor sale personale de învățare, pe cunoștințele și abilitățile utilizate, precum și a cunoștințelor și abilităților nou dobândite, pe o listă a surselor literare relevante utilizate, pe contribuțiile concrete ale studentului la grupul și comunitatea pentru care este conceput proiectul e-SL și, astfel, să sublinieze evidențieze legăturile dintre experiențele sale e-SL și cele învățate.

2. Instrumente de evaluare colaborativă

- 2.1. O propunere de proiect e-SL, la nivel de echipă, în conformitate cu SL Guidelines Framework și o cerere de finanțare pentru proiectul e- SL, în cazul în care este nevoie de sprijin financiar. Evaluarea include evaluarea titlului proiectului, a calendarului, a obiectivelor proiectului (criterii SMART), a selecției partenerului, a competențelor membrilor echipei, a explicației nevoilor comunității, a structurii proiectului și a planului de rezervă.
- 2.2. Prezentarea orală a aplicației de proiect în fața profesorului (profesorilor) (evaluarea include evaluarea abilităților de prezentare ale fiecărui student, a timpilor de prezentare, a contactului cu publicul etc.)
- 2.3. Raportul final al proiectului de grup. Evaluarea include evaluarea pachetelor de lucru, a activităților proiectului, a etapelor, a rezultatelor, a limitelor și a punctelor slabe ale proiectului.
- 2.4. Prezentarea orală a formei finale a proiectului e-SL (evaluarea include evaluarea abilităților de prezentare ale fiecărui student, încadrarea în timp, contactul cu publicul etc.).
- 2.5. Prezentarea prezii sau Powerpoint a proiectului e-SL (evaluarea include evaluarea structurii prezentării pe baza SL Guidelines Framework, utilizarea cuvintelor cheie și a conținutului din prezentarea Moodle/cloud). Toate documentele evaluate sunt disponibile în dosarul studenților (Portofoliu) din Moodle.

5.4.4. Punctaj final

- 60% din nota finală se bazează pe jurnalul individual de autorefecție e-SL al studentului - dovada implicării individuale în proiectul SL, activitatea și reflecția critică;
- 40% din nota finală se bazează pe evaluarea activității de colaborare a grupurilor, în conformitate cu SL Guidelines Framework (10% = analiza nevoilor și elaborarea proiectului e-SL adecvat nevoii comunității alese, 10% = nivelul de implementare a serviciului, 10% = rapoarte detaliate ale grupului și reflecția grupului asupra procesului de învățare, 10% = prezentarea proiectului Prezi sau PPT în fața altor grupuri și evaluarea proiectelor altor grupuri).



Vă rugăm să sumarizați aspectele acestui tip de design instructional care vă sunt utile.

Scrieți-vă reflecția mai jos.





6. Instrumente de documentare privind e-SL

La finalizarea acestui capitol veți fi capabili să:

- Să proiectați și să planificați proiectul / cursul e-SL pe baza a ceea ce ați învățat în modulele anterioare
- Să documentați procesul și ideile pentru dezvoltarea proiectului / cursului dvs. e-SL

6.1. Instrumente de documentare privind e-SL

Această unitate vă permite să **vă documentați ideile de proiecte e-SL**, precum și nevoile de învățare și nevoile comunității pe care doriți să le satisfaceți într-un mod structurat.

Pentru a vă documenta ideea de proiect în mod corespunzător, ar trebui să includeți următorii pași:

- Nevoile comunității și obiectivele de învățare
- Designul proiectului
- Activități de reflecție, diseminare, evaluare și celebrare
- Evaluarea obiectivelor

Este important să luați notițe în timpul planificării proiectului. Le veți folosi atunci când implementați proiectul.

1. Începeți prin a trimite **titlul proiectului**
2. Identificați **disciplina(e) academică(e)** predată(e) studenților
3. Descrieți zonele de **interes** ale proiectului e-SL. Puteți aborda unul sau mai multe **obiective de dezvoltare durabilă (ODD)** în proiectul e-SL
4. Identificați **nevoile comunității pentru proiectul e-SL**.

Nevoia comunității este definită ca o diferență între starea dorită și starea actuală a comunității locale. Identificați nevoia (nevoile) comunității care poate (pot) fi satisfăcută (satisfăcute) prin livrarea serviciilor de învățare.

Gândiți la scară largă! Aceasta va fi o listă cuprinzătoare de nevoi la care veți putea reveni de fiecare dată când doriți să faceți un proiect de e-SL. **Ce nevoi ale comunității locale ar putea fi abordate prin activitatea e-SL?**

5. Adăugați **obiective de servicii** apăsând butonul de mai jos. Ar trebui să descrieți fiecare obiectiv în propriile cuvinte.
6. Adăugați **obiective de învățare** apăsând butonul de mai jos. Ar trebui să descrieți fiecare obiectiv în propriile cuvinte.
7. Alocați-vă timp pentru a planifica un proiect de e-SL la care studenții ar putea lucra. Gândiți-vă la următoarele:
Nevoia comunitară pe care ați identificat-o în pasul anterior
 - Domeniul educației studenților
 - Comunitate și parteneri universitari
 - Grup de studenți
 - Proiectarea activităților e-SL
 - Obiectivele serviciului
 - Obiective de învățare

Acum, scrieți **ce veți face în proiect**, cum **o veți face și** de ce.

8. Activitățile multiple **de reflecție** sunt vehicule pentru evaluarea performanței individuale a studenților și a proiectelor e-SL în general. Acestea includ (dar nu se limitează la):

- Jurnale de reflecție
- Vloguri
- Discuții online
- Scrieri regizate
- Portofolii
- Joc de rol

Activitatea de învățare poate fi **diseminată** prin intermediul internetului și al altor canale media, precum și prin jurnale sau conferințe.

Studenții pot **celebra** cu băuturi răcoritoare la sfârșitul proiectului. Ei pot împărtăși concluziile proiectului lor într-o prezentare publică cu fotografii și videoclipuri, în care este invitată presa, destinatarul serviciului și partenerii comunitari.



Acum, enumerați activitățile de reflecție, diseminare și celebrare pe care le planificați pentru proiectul dvs. e-SL.

Vă rugăm să rezumați pașii 1-8 în caseta de text de mai jos.



Concluzii

Acest **manual** a fost creat pentru a sprijini cursul de e-learning din cadrul proiectului "eSL4EU: e-SL for more digital and inclusive EU Higher Education systems".

Acest curs e-learning este compus din lecții interactive, animate, în care obiectivele de învățare sunt consolidate cu activități H5P, povestiri, astfel încât cunoștințele academice să fie integrate într-o situație reală prin canale online, precum și scenarii: situații provocatoare în care puteți învăța principii strategice aplicându-le într-o situație concretă și observând consecințele deciziei dvs.

Cursul e-learning conține, de asemenea, instrumente, exemple practice, jocuri de rol, microlearning, jocuri pentru abordarea problemelor comunității, precum și videoclipuri despre bunele practici ale proiectelor e-SL.

Cursul în limba engleză (**e-SL pentru sisteme de învățământ superior mai digitale și mai incluzive din UE**) este disponibil la următorul link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>

Cursul în limba croată (**E-društveno korisno učenje**) este disponibil la următorul link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=487>

Cursul în limba italiană (**e-SL per sistemi di istruzione superiore dell'UE più digitali e inclusivi**) este disponibil la următorul link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=542>

Cursul în limba slovacă este disponibil la următorul link: <https://lms-ext.umb.sk/course/view.php?id=158>

Cursul în limba poloneză (**e-SL dla budowania integracyjnych systemów szkolnictwa wyższego**) este disponibil pe următorul link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=538>

Cursul în limba română (**e-SL**) este disponibil la următorul link: <https://traininghub.dcae.pub.ro/>

Referințe bibliografice

1. Andrade, H. L. (2019). A Critical Review of Research on Student Self-Assessment. *Frontiers in Education*, 4, 87. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00087>
2. Andriotis, N. (2015). Everything you wanted to know about microlearning (but were afraid to ask). eFront blog. Preluat de pe <https://www.efrontlearning.com/blog/2015/09/everything-you-wanted-to-know-about-micro-learning-but-were-afraid-to-ask.html>. Accessed: 21.3.2023.
3. Buglione, S. M. (2012). Nontraditional Approaches with Nontraditional Students: Experiences of Learning, Service and Identity Development. Dizertație doctorală.
4. Culatta, R. (2018, April 2). ADDIE model. Preluat de pe <http://www.instructionaldesign.org/models/addie/>. Accesat: 21.3.2023.
5. Culcasi, I. (2020) The Pedagogical Proposal Of Service-Learning: Service Scenarios In Learning Societies, INTED2020 Proceedings, pp. 8881-8885.
6. Culcasi, I., Russo, C., & Cinque, M. (2022). E-Service-Learning in Higher Education: Modelization of Technological Interactions and Measurement of Soft Skills Development. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 26 (3), 39-51.
7. Deterding, S., Sicart, M., & Nacke, L., & O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. 66. 2425-2428. 10.1145/1979742.1979575.
8. Dönmez, S. C., & Yegen, C. (2021). Eleven VR. *Advances in Media, Entertainment, and the Arts*, 292–305.
9. Ezeonwu M., & Berkowitz B. (2014). A collaborative communitywide health fair: the process and impacts on the community. *J Community Health Nurs*, 31(2), 118-29. doi: 10.1080/07370016.2014.901092.
10. Haas, L. & Tussey, J. (Eds.). (2020). *Disciplinary Literacy Connections to Popular Culture in K-12 Settings*. United States: IGI Global.
11. Hagan, L. M. (2012) Fostering Experiential Learning and Service through Client Projects in Graduate Business Courses Offered Online. *American Journal of Business Education*, 5 (5), 623-632.
12. Harmes, J. C., Welsh, J. L., & Winkelman, R. J. (2016). A framework for defining and evaluating technology integration in the instruction of real-world skills. În Y. Rosen, S. Ferrara, & M. Mosharraf (Eds.), *Handbook of research on technology tools for real-world skill development* (pp. 137–162). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9441-5.ch006>
13. Kamp, A. (2019). Science and Technology Education for 21st Century Europe. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3582544>
14. Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What Happens When Teachers Design Educational Technology? The Development of Technological Pedagogical Content Knowledge. *Journal of Educational Computing Research*, 32(2), 131–152. <https://doi.org/10.2190/0EW7-01WB-BKHL-QDYV>
15. Lucas, S. E., & Thomas, N. (2021). Listening to care experienced young people and creating audio-bites for social work education. *Social Work Education*, 40(7), 915–927. <https://doi.org/10.1080/02615479.2020.1762857>

16. Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
17. McGorry, S. Y. (2012). No Significant Difference in Service Learning Online. *Online Learning*, 16(4). <https://doi.org/10.24059/olj.v16i4.218>
18. Mikelić Preradović, N., Lauc, T. & Boras, D. (2012) Service e-Learning in Elementary School: Opportunities for Learning, Teaching and Communicating in Social Space. *International journal of education and information technologies*, 6, 327-335
19. Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054
20. Panadero, E., Jonsson, A., & Strijbos, J.-W. (2016). Scaffolding Self-Regulated Learning Through Self-Assessment and Peer Assessment: Guidelines for Classroom Implementation. In D. Laveault & L. Allal (Eds.), *Assessment for Learning: Meeting the Challenge of Implementation* (Vol. 4, pp. 311–326). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39211-0_18
21. Paniagua, A., & Istance, D. (2018). Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
22. Puentedura, R. R. (2013). SAMR: Moving from enhancement to transformation [Web log post]. Preluat de pe <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/000095.html>. Accesat: 21.3.2023.
23. Schmidt, M., Huang, R. (2021). *Defining Learning Experience Design: Voices from the Field of Learning Design & Technology*. TechTrends <https://doi.org/10.1007/s11528-021-00656-y>
24. Schrock, K. (2013). SAMR Model Musings. Preluat de pe <https://blog.kathyschrock.net/2013/11/>. Accesat: 21.3.2023.
25. Thomas, D., & Brown, J. S. (2012). *A new culture of learning: Cultivating the imagination for a world of constant change*. Soulellis Studio.
26. Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>
27. Winthrop, R., Barton, A., & McGivney, E. (2018). *Leapfrogging inequality: Remaking education to help young people thrive*. Brookings Institution Press.