



PRACTICAL SKILLS EVALUATION
WITH DIGITAL TECHNOLOGIES IN
TEACHER EDUCATION



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

D-EvaBank

Repozitoriu de activități și resurse pentru
evaluarea electronică a abilităților practice
ale studenților



 Amsterdam University
of Applied Sciences



Autorii (în ordine alfabetică):

Cristina Mercader & Georgeta Ion. (coords.), Laia Alguacil, Aleix Barrera-Corominas, Gabriela Grosseck, Daniel Iancu, Víctor López, Laura Malița, Andy Morodo, Ingrid Noguera, Ileana Rotaru, Simona Sava, Mirela Scortescu, Asia Trzeciak & Dimitrios Vlachopoulos.

Recenzori:

Mulțumiri speciale evaluatorilor activităților: Anna Díaz-Vicario, Cherry Hopton, Claudia Borca, Daniel Iancu, Dimitrios Vlachopoulos, Lurdes Martínez, Mariana Crașovan, Marleen Henny, Mirela Scortescu, Sílvia Blanch.



Co-funded by
the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.

Pentru a cita acest document:

Mercader, C. & Ion, G. (coords.), Alguacil, L., Barrera-Corominas, A., Grosseck, G., Iancu, D., López, V., Malița, L., Morodo, A., Noguera, I., Rotaru, I., Sava, S., Scortescu, M., Trzeciak, A. & Vlachopoulos, D. (2022). *D-EvaBank. Repozitoriu de activități și resurse pentru evaluarea electronică a abilităților practice ale studenților* [PDF]. <https://d-eva.eu/intellectual-outputs/>



PRACTICAL SKILLS EVALUATION
WITH DIGITAL TECHNOLOGIES IN
TEACHER EDUCATION

<https://d-eva.eu/>



Cuprins

Introducere	4
Activitatea 1. Predarea la clasă pentru a exersa abilitățile de predare folosind instrumente de videoconferință.....	8
Activitatea 2. Evaluarea ideilor studenților în știință cu simulări științifice prin compararea predicțiilor cu rezultatele obținute	13
Activitatea 3. Joc de rol: simularea unei întâlniri a profesorilor la școală	18
Activitatea 4. Incidente critice în școală	23
Activitatea 5. Proiectarea spațiilor de învățare în școli prin instrumente digitale imersive	28
Activitatea 6. Dezbateri privind obiectivele de dezvoltare durabilă.....	35
Activitatea 7. Competențe media pentru cetățenia digitală.....	44
Activitatea 8. Micropredarea în practică.....	52
Activitatea 9. Cetățenia digitală, competență interdisciplinară.....	57
A fi un bun cetățean digital	64
Activitatea 10. Interacțiunea cu literatura științifică pentru redactarea unui raport de cercetare.....	69
Activitatea 11. Evaluarea abilităților de gestionare a timpului pentru un program de stagiu în învățământul superior.....	76
Activitatea 12. Citirea rapidă și eficientă a literaturii academice	81
Activitatea 13. Stăpânirea limbajului corpului în întâlnirile online	86
Activitatea 14. Construirea încrederii zilnice în spațiul online.....	90
Referințe	95



Introdúcere



Introducere

D-Eva Bank reprezintă un depozit de resurse pentru evaluarea electronică a abilităților practice ale studenților din învățământul superior. În paginile următoare veți găsi 14 activități, inclusiv exemple de studii de caz ale unor situații reale de viață în școli sau universități, care includ rubrici de evaluare electronică, analize ale învățării, feedback, gamificare și propuneri de e-evaluare pentru abilități practice.

Activitățile au fost concepute în cadrul proiectului Erasmus+ D-Eva „Evaluarea competențelor practice cu tehnologii digitale în formarea profesorilor”, de către universitari din trei instituții europene implicate în consorțiul proiectului (Universitatea Autònoma din Barcelona, Universitatea de Vest din Timișoara, Universitatea de Științe Aplicate din Amsterdam).

D-Eva Bank este primul rezultat intelectual al proiectului și își propune să ofere lectorilor universitari resurse pentru a facilita abilitățile practice ale studenților folosind tehnologii. Aceste activități sunt disponibile în format online pe D-Eva Hub, o platformă digitală special concepută în proiect. Vă rugăm să vizitați <http://devahub.eu> pentru detalii.

Procesul de proiectare și dezvoltare a D-Eva Bank

Procesul pentru proiectarea activităților a constat în:

În primul rând, au fost identificate competențe profesionale ale studenților ce se pregătesc să devină profesori. În al doilea rând, membrii proiectului au discutat despre relevanța fiecăreia dintre aceste abilități și au selectat un număr de 14 activități dezvoltate în detaliu.

Pentru a susține procesul de proiectare, a fost propus un șablon care conține principalele rubrici ale activității. Acest șablon conținea următoarele aspecte:

- Titlul activității
- Cuvinte cheie
- Nivelul de competență digitală necesar profesorului
- Nivelul abilităților de gândire ce se dezvoltă odată cu activitatea
- Agenții de evaluare implicați
- Problemă, justificarea necesității transformării digitale
- Abilitățile și rezultatele învățării evaluate în activitatea respectivă
- Descrierea activității de evaluare
- Strategii și instrumente de evaluare
- Criterii de evaluare
- Descrierea feedback-ului
- Tipul de instrumente digitale utilizate și exemple de software
- Niveluri de transformare digitală potențială
- Referințe științifice și bune practice.



După prima versiune a activității, colegi universitari externi proiectului au oferit feedback specific, sub forma unei evaluări colegiale. Aspecte legate de sustenabilitatea, comprehensiunea, utilitatea propunerii au fost evaluate. După acest process de revizuire, versiunea finală a activităților propuse este distribuită.

În paginile următoare, puteți accesa fiecare dintre aceste activități. Activitățile adresează evaluarea digitală a abilităților practice ale studenților ce se pregătesc să devină profesori.

Prin urmare, toate activitățile necesită mobilizarea competențelor didactice pentru a rezolva unele provocări. Întrucât sursa activităților este internațională, competențele la care se raportează sunt destul de diverse: predarea la clasă, pregătirea materialelor didactice, proiectarea spațiilor de învățare, colaborarea cu comunitatea școlară, dezvoltarea profesională, abilitățile tehnologice și de cercetare.

Utilizări ale repozitoriului de resurse

Proiectul D-Eva își propune: să dezvolte resurse de e-evaluare capabile să asigure evaluarea autentică, durabilă și eficientă a abilităților studenților legate de locul de muncă; construirea capacității profesorilor universitari de a utiliza evaluarea electronică într-un mod eficient și coerent, împreună cu îmbunătățirea competențelor digitale; dotarea universităților cu mecanisme de schimbare a culturii de evaluare, încorporând organic soluții digitale pentru a facilita învățarea studenților.

Activitățile au fost concepute pentru a fi implementate în contexte de învățare online, sau în context de învățare față în față cu o componentă digitală în secvența de învățare, pe baza experienței practice a cadrelor universitare în contextul unui anumit curs.

Cu toate acestea, toate activitățile pot fi transformate și adaptate în alte domenii de cunoaștere care urmăresc evaluarea abilităților practice care implică abilități de gândire similare: amintirea, înțelegerea, aplicarea, analizarea, evaluarea și crearea.

Prin urmare, cele 14 activități pot fi implementate direct cu grupul dumneavoastră de studenți, aplicând modificările necesare pentru a le face potrivite nevoilor specifice contextului dumneavoastră sau personalizând instrumentele și resursele digitale cu cele pe care le găsiți mai potrivite pentru studenții dumneavoastră, dumneavoastră sau instituția dumneavoastră. Oricum, acestea ar putea servi și ca sursă de inspirație pentru a integra unele activități de evaluare digitală în programele dumneavoastră de predare, ca exemple de adaptare a învățării și evaluării față în față într-un mediu digital sau chiar ca punct de plecare pentru planurile dumneavoastră de predare și evaluare a deprinderilor practice. În plus, toate activitățile sunt contextualizate în programul de predare, dar întrucât multe dintre ele sunt competențe transversale, activitățile pot fi utile și pentru alte studii universitare.



Activități

Activitatea 1

**Predarea clasă pentru a exersa abilitățile de
predare folosind instrumente de
videoconferință**



Activitatea 1. Predarea clasă pentru a exersa abilitățile de predare folosind instrumente de videoconferință

Cuvinte cheie

Joc de rol, competențe emoționale, abilități de predare, competențe comunicative, co-evaluare

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Aplicarea, Analiza, Evaluarea, Crearea

Agenți de evaluare

Evaluarea colegilor, evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Deși nimic nu se compară cu a da o clasă studenților adevărați (cei care sunt grup țintă, de exemplu, în învățământul primar sau în învățământul preșcolar), simularea predării unei clase într-un context controlat ar putea fi de ajutor studenților ce se pregătesc să devină profesori pentru a-și dezvolta viitoarele abilități necesare (chiar dacă conduc clasa sau participă la oră și oferă feedback colegilor lor). Este util și pentru profesori să-i observe, să-i sprijine și să-i evalueze.

Transformarea activității de predare la clasă într-o activitate de e-evaluare ar putea fi utilă:

- (studentul care conduce clasa) pentru a diminua nervozitatea de a evolua în fața unui public mare față în față,
- (studenții care frecventează clasa simulată) pentru a se concentra numai asupra colegului care conduce clasa,
- (toți) să înregistreze sesiunea pentru analiză ulterioară.

Transformarea digitală, astfel, ar putea facilita observarea și feedback-ul din partea colegilor de grupă sau a profesorului, datorită utilizării instrumentelor digitale video.

Astfel, o sesiune bazată pe predarea la clasă poate fi folosită ulterior ca material didactic sau material de studiu dacă, de exemplu, în videoclip sunt adăugate unele note, comentarii sau întrebări. În plus, în cazurile în care educația la fața locului este întreruptă, utilizarea unui



instrument de videoconferință ar putea servi la adaptarea cu ușurință a acestor tipuri de activități. Astfel, se poate menține dezvoltarea abilităților practice necesare studenților ce se pregătesc să devină profesori, prin activități active de e-evaluare.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Proiectarea și rularea unei secvențe de predare în fața unui public educațional;
- Dezvoltarea de strategii pentru a face față emoțiilor atunci când conduce o clasă;
- Dezvoltarea de strategii de predare pentru a răspunde unor situații neprevăzute;
- Identificarea practicilor bune și mai puțin inspirate prin autoevaluarea critică și evaluarea celorlalți atunci când desfășoară activitatea didactică la clasă.

Descrierea activității de evaluare

În contextul unui curs de formare a profesorilor oferit online, studenții trebuie să proiecteze și să conducă o clasă în grup. Secvența este împărțită în trei pași: 1) proiectare, 2) rulare și 3) evaluare.

1) Studenții se organizează în grupuri de patru persoane. Fiecare grupă trebuie să creeze o secvență de predare de 15 minute care să fie desfășurată în fața colegilor de grupă. Secvența de predare trebuie să fie orientată către obiectivele cursanților și să fie definită incluzând: o temă centrală, rezultate ale învățării, grupare, durată, sarcini, resurse și criterii de evaluare. Designul trebuie completat sub forma unei grile. Odată ce studentul practicant prezintă activitatea, 20 de minute de tutorat online sunt dedicate în prima sesiune pentru a sprijini studenții.

2) Următoarea sesiune (în funcție de dimensiunea grupului, aceasta poate fi extinsă) este dedicată jocului de rol. Fiecare grup trebuie să conducă clasa proiectată prin videoconferință, în timp ce colegii lor și profesorul îi observă și îi evaluează pe baza unei grile de evaluare. Se recomandă pornirea camerei. Toți membrii grupului trebuie să execute o parte sau să intervină în secvența de predare. Unii observatori au roluri pentru a face sesiunea mai reală și mai dinamică, de exemplu: să deranjeze, să participe, să solicite etc.

3) După fiecare performanță, colegii de grupă și profesorul oferă feedback studenților practicanți, iar aceștia pot răspunde. Sesiunea este înregistrată cu acord prealabil.

Strategii și instrumente de evaluare

Profesorul oferă studenților o listă de verificare și întrebări pentru reflecție înainte de a începe activitatea. Instrumentul este revizuit și negociat în comun. Propunerea de instrument este următoarea:



Criteriu	Da/NU	Comentarii
Proiectul este adecvat pentru publicul țintă (temă, grupare, sincronizare, sarcină, strategii, resurse, timp).		
Au fost atinse rezultatele învățării și cunoștințele așteptate.		
„Profesorii” au participat, au rezolvat neclaritățile și au fost respectuoși cu studenții.		
„Profesorii” demonstrează cunoștințe de domeniu.		
„Profesorii” comunică adecvat studenților.		
„Profesorii” au fost implicați.		
„Profesorii” s-au adaptat la situații neprevăzute.		
„Profesorii” și-au stăpânit emoțiile.		
„Profesorii” au demonstrat o diversitate de strategii de predare.		

Criterii de evaluare

Activitatea contează 10 puncte. Lista de verificare de mai sus va fi folosită de profesor pentru a lua notițe despre criteriile de evaluare. Activitatea va fi evaluată luând în considerare grila completată în timpul jocului de rol și raportată la rezultatele învățării.

Rezultatele învățării (contează 2 puncte):

- Grupul a livrat un produs de învățare care conține o grilă cu secvența de învățare și care include toate elementele solicitate.
- Secvența de învățare este adecvată pentru publicul țintă (temă, grupare, sincronizare, sarcină, strategii, resurse, timp).

Joc de rol (contează 8 puncte):

- Toți studenții execută secvența de învățare.
- Studenții demonstrează abilități de a proiecta o secvență de învățare coerentă, adaptată grupului țintă.
- Studenții demonstrează abilități de a conduce o clasă și de a face față diverselor comportamente ale studenților și situațiilor neașteptate.
- Studenții demonstrează o serie de strategii de predare.
- Studenții demonstrează competențe comunicative.
- Studenții demonstrează competențe emoționale.
- Studenții sunt capabili să-și auto-evalueze practica și să ofere feedback colegilor de grup pentru a îmbunătăți abilitățile de predare.



Descrierea feedback-ului

Feedback-ul va fi dat de profesor și de colegii de clasă după realizarea simulării. Acesta va fi scurt, oral și sincron. Apoi, după livrarea rezultatelor învățării, profesorul va oferi feedback cantitativ și calitativ fiecărui grup în formă scrisă, în mod asincron.

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

Sesiunile vor fi desfășurate utilizând un instrument de videoconferință, precum Teams sau Meet. Sesiunile vor fi înregistrate folosind opțiunea de înregistrare a software-ului.

Feedback-ul oferit de colegii de grupă și de către profesor poate fi transmis folosind instrumente de evaluare formativă precum Peergrade sau Corubric.

Rezultatele învățării pot fi transmise folosind platforma de învățare instituțională (LMS – learning management system, în engleză). Exemple sunt: Moodle, Blackboard, Classroom sau Teams. Toate aceste platforme oferă opțiuni pentru a distribui sarcinile de lucru. Feedback-ul scris poate fi dat prin intermediul instrumentului „Sarcina” al fiecărui LMS, deoarece toate permit adăugarea de feedback. În plus, instrumente precum Google Drive sau Dropbox sau medii precum Google Classroom sau Edmodo ar putea fi folosite în scopuri de livrare a feedback-ului.

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Acest nivel corespunde activităților explicate în secțiunile anterioare.

2. În curs de explorare: tehnologia există dar nu este ușor accesibilă.

O soluție avansată pentru nevoia de a exersa susținerea unei predări online unei clase ar putea fi încorporarea unui chatbot în LMS sau mediul de învățare. Chatbot-ul ar trebui să fie alimentat cu întrebări și comentarii tipice pe care studenții le-ar putea face și care ar putea fi o provocare pentru acei studenți care simulează conducerea unei clase.

Referințe științifice și bune practici

Correia, A. P., Liu, C. & Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience, *Distance Education*, 41(4), 429-452,

DOI: [10.1080/01587919.2020.1821607](https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1821607)

University of Wollongong. (n.d.). Teaching and Learning with Web and Videoconference Technologies, <https://tr.uow.edu.au/uow/file/c194f4b2-3322-4b96-8297-4ef295c23e22/1/Teaching%20with%20Web%20and%20Videoconferencing%20Tech.pdf>

Activitatea 2

**Evaluarea ideilor studenților în știință
cu simulări științifice prin compararea
predicțiilor cu rezultatele obținute**



Activitatea 2. Evaluarea ideilor studenților în știință cu simulări științifice prin compararea predicțiilor cu rezultatele obținute

Cuvinte cheie

Investigare, modelare, predicție, experiment

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Analiza, Evaluarea

Agenți de evaluare

Autoevaluarea, evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Educația științifică este strâns legată de investigație și experimentele de laborator. Aceste experimente joacă un rol important în formarea profesorilor, deoarece le permit studenților:

- să-și sporească cunoștințele de conținut (construirea și perfecționarea modelelor științifice pentru a explica fenomenele naturale care ne înconjoară);
- să-și sporească cunoștințele privind conținutul pedagogic (identificarea concepțiilor greșite comune și explorarea strategiilor pentru a îmbunătăți înțelegerea studenților asupra acestor fenomene naturale);
- să-și sporească cunoștințele epistemologice (înțelegerea modului în care funcționează știința și a bazei științei școlare).

În ciuda valorii experimentelor practice reale, uneori acestea nu pot fi efectuate în mediile de formare a profesorilor, din diferite motive:

- Lipsa infrastructurii (laboratoarele sunt uneori mici și distanța de siguranță nu poate fi garantată);
- Lipsa materialelor (probe de țesuturi, dispozitive electronice, reactanți chimici etc.);
- Lipsa de timp (unele experimente sunt foarte lente sau consumă mult timp);



- Risc (unele experimente pot fi periculoase sau riscante, în special cele care folosesc acizi tari, electricitate de înaltă tensiune, materiale radioactive etc.).

Simulările virtuale au fost propuse ca soluție. În prezent există o mare varietate de simulări adaptate diferitelor vârste și teme științifice din chimie, geologie, fizică, biologie, dar și pentru matematică, inginerie, științe sociale etc. În cele ce urmează, ne vom concentra pe o simulare specifică numită „Circuit construction kid”, destinată pentru vârsta de 10-16 ani: <https://phet.colorado.edu/en/simulations/circuit-construction-kit-dc>

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

Simulările educaționale urmăresc promovarea diferitelor competențe științifice:

- Capacitatea de a proiecta investigații mici prin definirea și controlul variabilelor;
- Capacitatea de a elabora explicații despre fenomenele științifice prezentate în simulări;
- Capacitatea de a rafina propriile idei în lumina noilor dovezi obținute în urma investigației.

Descrierea activității de evaluare

În cadrul gamei largi de activități care pot fi realizate cu simulări, activitățile bazate pe predicții permit studenților să propună o predicție pentru un anumit fenomen, în termeni de „Ce ar fi dacă...”. Aceste activități sunt denumite în mod obișnuit ca POE (Prezicere, Observare, Explicare).

În cazul „Circuit construction kid”, profesorul poate propune studenților diferite situații prin combinarea becurilor, firelor și bateriilor. Această activitate poate fi încorporată în diferite situații din viața de zi cu zi a studenților, cum ar fi instalațiile electrice ale unei case sau componentele electrice ale unui robot sau ale unei jucării.

În această activitate, studenții trebuie să prezică ce cred că se va întâmpla: becul va străluci (da/nu), becul va străluci mai mult/mai puțin decât în situația anterioară. Permite o abordare calitativă, deoarece studenții nu trebuie să calculeze nici să folosească numere, doar să raționeze în termeni de „mai mult/mai puțin”. Această activitate poate include, de asemenea, explicații despre motivul pentru care becul va străluci mai mult / mai puțin / deloc luminos în ceea ce privește mișcarea electronilor.

Aceasta permite confruntarea studenților cu situații non-intuitive, în care apar cele mai frecvente concepții greșite despre tema științifică.



Construirea circuitului într-un laborator virtual

Strategii și instrumente de evaluare

Activitățile bazate pe predicții cu simulări permit implicarea studenților într-o evaluare formativă, întrucât dincolo de fiecare predicție pe care o fac există o tipologie de raționament/un model mental. Predicția îi obligă pe studenți să exprime aceste modele mentale, care altfel ar putea fi camuflate dincolo de o presupusă rigoare a calculului și a operațiilor matematice.

2.1 Mai jos propunem diferite situații. Pentru fiecare dintre ele, trebuie mai întâi să preziceți ceea ce credeți că se va întâmpla, apoi să testați și să comparați rezultatul cu predicția dumneavoastră:

	Predicția mea este că becul	Ce asemănări și diferențe există între predicție și rezultatele obținute?

Propuneri de activități pentru predicții



Criterii de evaluare și descrierea feedback-ului

Deoarece simularea este online și în timp real, studenții își pot verifica predicția oricând doresc. Evident, ar trebui să evităm o abordare simplistă bazată pe „corect sau greșit”, nici pe „câte răspunsuri am ghicit”, de parcă ar fi fost un joc de pariuri.

Există mai multe strategii pentru a implica studenții să-și revizuiască modelele mentale printr-o predicție. În acest caz, studenții trebuie doar să răspundă: „Ce asemănări și diferențe există între predicție și rezultatele obținute?”.

În cazul specific al simulării circuitelor electrice, discuția după experimentarea circuitului s-ar putea baza pe comportamentul sarcinilor electrice afișate în simulare.

Tipul de instrumente digitale utilizate și exemple de software

Unele dintre cele mai utilizate platforme de simulare la nivel mondial sunt:

- <https://phet.colorado.edu/> (gratis, fără înregistrare);
- <https://concord.org/> (gratis, fără înregistrare);
- <https://www.brainpop.com/> (parțial gratuit, parțial cu plată);
- <https://wp.labster.com/> (cu plată, câteva demonstrații gratuite).

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Exemplu de caz

În anul al treilea de studii de formare a cadrelor didactice, studenții sunt înscriși la un curs de educație științifică. La acest curs, studenții trebuie să învețe atât conținuturile științifice adresate școlii primare, cât și cunoștințele pedagogice pentru a deveni profesori (deci și profesori de științe).

Referințe științifice și bune practici

Rutten, N., Van Joolingen, W. R. & Van Der Veen, J. T. (2012). The learning effects of computer simulations in science education. *Computers & education*, 58(1), 136-153. DOI:[10.1016/j.compedu.2011.07.017](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.07.017)

Wieman, C. E., Adams, W. K., Loeblein, P. & Perkins, K. K. (2010). Teaching physics using PhET simulations. *The Physics Teacher*, 48(4), 225-227. DOI:[10.1119/1.3361987](https://doi.org/10.1119/1.3361987)

Activitatea 3

**Joc de rol: simularea unei reuniuni a
personalului didactic la școală**



Activitatea 3. Joc de rol: simularea unei reuniuni a personalului didactic la școală

Cuvinte cheie

Joc de rol, evaluare orală, învățare bazată pe probleme, pe dileme; gândire critică; abilități de comunicare, abilități de muncă în echipă.

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivel de abilități de gândire

Aplicare, analiză, evaluare, creare

Agenți de evaluare

Autoevaluarea și evaluarea profesorilor

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Deși întâlnirile dintre profesorii din școli sunt de obicei față în față, întâlnirile digitale sau hibride devin din ce în ce mai frecvente. Mai mult, studenții și profesorii sunt obișnuiți cu

apeluri video, astfel încât ar fi ușor să transformați simularea unei întâlniri față în față a profesorilor într-o simulare digitală, folosind Meet, Teams, Zoom sau orice instrument similar.

Oricum, ceea ce avem nevoie este să îmbunătățim procesul de evaluare, nu simularea. Una dintre principalele dificultăți pentru profesori în timpul acestei evaluări este de a nota în timp real pentru că au nevoie să fie conștienți de fiecare intervenție individuală (limbaj verbal și non-verbal, discurs, utilizare de strategii sau resurse fizice...), iar participanții de obicei vorbesc repede și, pentru a menține realismul simulării, nu îi puteți opri pentru a lua notițe.

Din acest motiv, avem nevoie de un instrument digital care să faciliteze procesul de evaluare desfășurat de către profesori.



Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Rezolvarea dilemelor sau problemelor.
- Abilități de gândire: reflecție (vezi criteriile de evaluare).
- Abilități de comunicare: argumentare și exprimare (vezi criteriile de evaluare).
- Lucru în echipă.

Descrierea activității de evaluare

Înainte de activitate, profesorul creează grupuri de aproximativ 8 studenți, încercând să le păstreze echilibrate și eterogene. Toți studenții primesc informații despre procedură și despre

criterii de evaluare. La începutul activității, cei 8 studenți și profesorul (sau profesorii,

dacă sunt 2) stau în jurul unei mese. Apoi profesorul prezintă cazul sau problema de rezolvat.

Studenții trebuie să o discute oral timp de aproximativ 25 de minute, simulând o întâlnire cu profesorul.

Studenții pot folosi un glosar cu definiții și teorie pe care le-au construit în timpul cursului, respectiv au nevoie de o coală hârtie goală pentru a nota ideile. De asemenea, pot cere profesorului informații dacă au nevoie. Când timpul expiră, în cazul în care un student simte că nu au fost în măsură să ofere reflecțiile sau argumentele pe care și le-a dorit, pot rămâne încă 25 de minute pentru a prezenta individual reflecțiile și ideile lor în scris. Jocul de rol este înregistrat audio sau video.

Strategii și instrumente de evaluare

Pe parcursul activității, profesorul are o scală de evaluare de 4 niveluri (1-Nerealizat, 2-Realizat, 3-Remarcabil și 4-Excelent) pentru fiecare criteriu și pentru fiecare student. Cu acest instrument, se înregistrează evoluția fiecărui cursant în timpul activității. Unii profesori fac evaluarea pe hârtie, iar alții o fac digital (cu aplicația IDoceo).

În plus, activitatea este înregistrată audio sau video pentru a putea fi revizuită ulterior.

Criterii de evaluare

Există 3 criterii de evaluare:

- Reflecție (abilități de gândire): Contribuție la idei, propuneri, concluzii, deducții, conexiuni, extrapolări, analize... Viziune pedagogică.
- Argumentare: Utilizarea argumentelor obiective, consistente și coerente. Utilizarea de exemple. Utilizarea teoriei pentru a justifica practica. Concrețe și specificitate în contribuții.



- Expresie și atitudine (abilități de comunicare): Utilizarea corectă a vocabularului tehnic de specialitate. Adecvarea limbajului. Asertivitate. Atitudine (respectare participare și contribuții, limbaj non-verbal, profesionalism...).

Descrierea feedback-ului

La sfârșitul activității, profesorul le cere studenților să evalueze atât activitatea de evaluare, cât și propria lor dezvoltare (autoevaluare). În primul rând, o fac oral în grup și apoi individual, folosind un formular digital.

Apoi, dacă niciun elev nu rămâne în partea scrisă opțională (care este cea mai comună), profesorul oferă feedback oral instantaneu întregului grup. Acesta nu este feedback personalizat, ci general feedback despre modul în care au performat.

La sfârșit, la câteva zile după activitatea de evaluare, fiecare student primește feedback-ul său individual de la profesor constând în indicarea nivelului (de la 1 la 4) pentru fiecare criteriu și unul numeric general, nota. Dacă studentul are nevoie de mai mult feedback sau informații, el sau ea poate solicita un tutorat individualizat și revizuirea evaluării.

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- Scala digitală de evaluare (3 criterii și 4 niveluri pentru fiecare). În această activitate, profesorul a folosit IDoceo. Cu toate acestea, Google sau Microsoft Forms, ClassDojo sau altele similare ar putea fi folosite drept instrumente. Aceste instrumente sunt folosite de profesori, dar studenții sunt conștienți de criterii.
- Formular de evaluare pentru studenții (autoevaluare). În acest caz, Google Forms a fost folosit, dar ar putea fi folosit orice instrument similar. Linkul poate fi furnizat printr-un cod QR pe care studenții îl pot scana rapid.
- Computer și/sau tabletă. În unele cazuri, sau probleme, profesorul poate folosi computerul pentru a arăta studenților informații, imagini, pagini web sau videoclipuri. De asemenea, studenților le poate fi dată o tabletă dacă doresc să caute informații în timpul activității. Orice sistem de management al învățării (LMS), cum ar fi Moodle, poate fi folosit pentru a trimite feedback și note.
- Activitatea de joc de rol este înregistrată audio sau video pentru a o putea revizui ulterior.



Nivelul potențialului de transformare digitală

2. În curs de explorare: tehnologia există dar nu este ușor accesibilă.

Exemplu de caz

Activitatea ar putea fi realizată printr-o întâlnire virtuală (apel video) dar ceea ce dorim să îmbunătățim nu este activitatea de evaluare, ci procesul de evaluare efectuat de profesori.

De exemplu, va fi util să aveți un instrument pentru a înregistra, a distinge și a transcrie fiecare discurs al studenților în timpul întâlnirii. În acest fel, o analiză a discursului ar putea fi făcută de către profesori (sau prin instrumentul digital), pentru a ști cât timp a vorbit fiecare, câte interacțiuni, întrebări, răspunsuri... cum performează, dacă folosesc sau nu cuvinte cheie legate de subiect etc.

Referințe științifice și bune practici

Thompson, M., Owaho-Ovuakporie, K., Robinson, K., Kim, Y. J., Slama, R., & Reich, J. (2019). Teacher Moments: A digital simulation for preservice teachers to approximate parent–teacher conversations. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(3), 144-164. DOI: [10.1080/21532974.2019.1587727](https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1587727)

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-33. DOI: [10.1186/s41239-017-0062-1](https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1)

Activitatea 4

Incidente critice în școală



Activitatea 4. Incidente critice în școală

Cuvinte cheie

Comunicare, management, conflicte, performanță profesor, stagii, incidente critice

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Aplicarea, Analiza, Evaluarea

Agenți de evaluare

Autoevaluarea, Evaluarea de la egal la egal, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Studentii care vor deveni profesori trebuie să experimenteze diferite situații cu care se vor confrunta odată ce vor fi profesori în școală. În timpul practicilor pedagogice, aceste situații nu apar uneori, deoarece interacțiunea cu familiile, alți profesori și alți profesioniști din școală depinde de context și este complet incidentală. Câteva exemple ale acestor experiențe ar putea fi un conflict cu alți profesori, intervenția în cazuri de agresiune, gestionarea activităților în aer liber cu reprezentanții consiliului local și conversațiile dificile cu părinții, printre altele. Prin urmare, uneori studenții în timpul stagiilor lor nu au șansa de a învăța unele dintre abilitățile legate de acestea și, în consecință, nici nu sunt evaluați.

Tehnologia poate oferi posibilitatea de a recrea aceste situații virtual sau digital, astfel încât să ne asigurăm că aceștia învață strategiile de implementat, evaluează cât de bine pregătiți sunt și aplică evaluarea formativă oferindu-li-se feedback imediat asupra performanței lor. De asemenea, își pot autoevalua performanța și își pot identifica punctele forte și punctele slabe pentru a le îmbunătăți pentru viitor.



Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

Unele dintre competențele pe care dorim să le evaluăm sunt:

- Dobândirea abilităților practice privind gestionarea situațiilor școlare;
- Acționarea cu responsabilitate etică și respect pentru drepturile și îndatoririle fundamentale, diversitate și valorile democratice;
- Analiza critică a muncii personale și utilizarea resurselor pentru dezvoltarea profesională;
- Dezvoltarea funcțiilor de îndrumare și orientare a studenților/ elevilor și a familiilor acestora, asigurând nevoile proprii ale studenților/ elevilor. Înțelegerea că rolurile unui profesor trebuie perfecționate și adaptate pe tot parcursul vieții la schimbările științifice, pedagogice și sociale;
- Încurajarea conviețuirii în și în afara sălii de clasă, rezolvarea problemelor de disciplină și rezolvarea pașnică a conflictelor.

Descrierea activității de evaluare

În zilele noastre, aceste situații pot fi confruntate în stagiile de practică. Prin urmare, activitatea de evaluare aferentă acestora face parte din evaluarea globală a practicii lor. Studenții petrec câteva săptămâni într-o școală alocată. În timpul petrecut acolo, profesorii care îi îndrumă le evaluează performanța, atitudinile și cunoștințele, iar profesorii din universitate le evaluează planificarea și rapoartele. De asemenea, studenții își autoevaluează practica. Aceste evaluări variază în funcție de practica pe care o desfășoară, ce poate fi de la 2 săptămâni la un an întreg.

Strategii și instrumente de evaluare

Există diferite instrumente aplicate în variatele activități practice pe care le derulează. Studenții folosesc rubrici, liste de verificare, grile de observație, jurnale de teren, portofolii și rapoarte, printre altele. Studenții elaborează un portofoliu sau un raport și, atunci când este implicată autoevaluarea, de obicei au cel puțin o listă de verificare. Tutorii din școli evaluează profesorii în pregătire, răspunzând la un set de întrebări legate de performanța studentului. În cele din urmă, profesorii din universitate evaluează în baza unei liste de verificare sau a unor standarde, itemi predefiniți, rapoartele și (e)portofoliile, precum și producerea lor, dacă există unele dintre ele.

Criterii de evaluare

Criteriile pentru a evalua interacțiunea corectă sunt:

- Înțelegerea profesiei didactice: funcții, strategii, tehnici și atitudini profesionale;
- Înțelegerea coexistenței, a abordării și a strategiilor de soluționare a conflictelor;
- Propunerea adecvată de soluții/intervenție după observarea și analiza situațiilor cotidiene din centrul de practică și din sala de clasă;
- Reflecție critică și propuneri de îmbunătățire a proiectului didactic /a intervenției;
- Autoanaliză și autoreglare a propriei practici și a proceselor de învățare.

Descrierea feedback-ului

Feedback-ul obișnuit în aceste activități este o combinație de diferite tipuri. De obicei sunt implicați toți agenții (profesorii în pregătire, tutori și profesori din universitate) și primesc feedback cu privire la performanța lor la fața locului (când fac ceva bun sau rău), iar ulterior, în rapoarte și rubrici. De asemenea, feedback-ul primit este oral, scris și mixt.

Tipul de instrumente digitale utilizate și exemple de software

În prezent, instrumentele digitale utilizate sunt în principal instrumente colaborative și creative pentru dezvoltarea e-portofoliilor. Câteva exemple de instrumente colaborative utilizate sunt Padlet și Google Drive; iar instrumentele creative, de co-creare sunt Blogger sau Wordpress.

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Pentru a transforma digital această interacțiune, am putea alege diferite opțiuni care necesită un nivel diferit de competențe digitale:

- A) Transformați situațiile de tip întrebare-răspuns și utilizați o aplicație precum Flipgrid. Această opțiune oferă feedback imediat și poate fi folosită ca autoevaluare.*
- B) Creați videoclipuri cu jocuri de rol și folosiți EdPuzzle pentru a-i determina să aleagă cea mai bună opțiune pentru a face față unora dintre interacțiunile care ar putea avea loc într-o școală. Această opțiune oferă feedback imediat și poate fi folosită ca evaluare din partea profesorilor. O altă opțiune ar fi întrebări deschise în loc de alegere multiplă, în acest caz este necesară o revizuire din partea profesorului.*
- C) Stimulați-i să creeze videoclipuri cu joc de rol al interacțiunilor și acțiunile să le evalueze colegii. În acest caz, profesorii ar putea să evalueze jocul de rol și evaluarea colegială, de la egal la egal.*



D) Creați un joc cu diferite situații similare, de genul „alege propria ta aventură”, cu un formular precum TypeForm. Creați căi diferite în funcție de răspunsul lor. Acest lucru ar permite autoevaluarea și evaluarea din partea profesorilor.

2. În curs de explorare: tehnologia există, dar nu este ușor accesibilă.

Creați un joc cu diferite situații similare, de genul „alege propria ta aventură”, folosind o platformă de joc precum Twine, Quest, Squiffy, Ren'Py.

Creați un chatbot, de exemplu, pentru a determina studentul să aibă o conversație cu un părinte pentru a rezolva o problemă. Studenții pot reflecta ulterior la alegerile lor, iar profesorii din universitate sau profesorii din școală pot revizui ulterior conversația și pot evalua performanța. (<https://www.qiosq.com/blog/chatbot-builders>)

3. Emergentă / În curs de dezvoltare: tehnologia nu este încă disponibilă, dar există conversații despre ea și/sau este o lucrare în curs.

Creați o simulare într-o platformă imersivă, cum ar fi Open Simulator (http://opensimulator.org/wiki/Main_Page) pentru a face un student să reacționeze atunci când se confruntă cu o problemă. Studenții pot reflecta ulterior la performanță, iar profesorii din universitate sau profesorii de școală pot verifica performanța în timpul simulării și pot oferi feedback imediat.

Exemplu de caz

Includeți cele trei niveluri în trei activități practice diferite pentru a merge de la verificarea cunoștințelor și abilităților practice (opțiunile A, B și D de la nivelul 1), la performare și evaluarea cu tehnologia (opțiunea de nivel 1C) și simularea interacțiunilor (nivelul 2 și nivelul 3).

Referințe științifice și bune practici

Joubel. (2019). *Branching Scenario*. H5P. Available at: <https://h5p.org/branching-scenario>

Paul, J. (2020). *5 Open Source Tools to Create Interactive Fiction*. It's FOSS. Available at: <https://itsfoss.com/create-interactive-fiction/>

Activitatea 5

**Proiectarea spațiilor de învățare în
școli prin instrumente digitale imersive**



Activitatea 5. Proiectarea spațiilor de învățare în școli prin instrumente digitale imersive

Cuvinte cheie

Formare inițială a profesorilor, învățământ primar, educație timpurie, medii inovatoare de învățare, design

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Analizarea, Înțelegerea, Evaluarea, Crearea

Agenți de evaluare

Evaluare colegială, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Proiectarea spațiilor de învățare este un element cheie pentru a promova nu numai învățarea studenților, ci și pentru a facilita activitatea profesorului ca facilitator al cunoașterii. Din acest motiv, profesorii în devenire ar trebui să fie pregătiți să identifice și să organizeze principalele spații din școală care ar putea fi utile pentru a promova învățarea elevilor. De asemenea, ar trebui să fie capabili să identifice nu numai care sunt cele mai bune resurse și materiale care ar trebui plasate în aceste spații, ci să știe să le organizeze pentru a crește autonomia studenților în procesul de învățare, precum și pentru a promova învățarea prin colaborare și cooperare.

Ținând cont de OCDE (2017), cele șapte principii care ar trebui luate în considerare pentru a crea un mediu de învățare inovator (ILE – innovative learning environment, în engleză) sunt:

1. ILE ar trebui să considere educabilii drept centrul activității, din acest motiv ILE promovează implicarea activă a cursanților și dezvoltă înțelegerea propriei activități de învățare;
2. ILE ar trebui să ia în considerare natura socială a învățării, din acest motiv ar trebui să promoveze învățarea și cooperarea activă și bine organizată între cursanți;

3. Profesioniștii învățării în ILE sunt receptivi la motivațiile cursanților și iau în considerare importanța emoțiilor pentru realizările lor;
4. ILE este sensibil la caracteristicile individuale ale cursanților, inclusiv la cunoștințele lor anterioare;
5. ILE ar trebui să promoveze activități care devin o provocare pentru cursanți, fără încărcătură excesivă de muncă;
6. ILE lucrează cu așteptări clare și implementează activități de evaluare în concordanță cu așteptările; accentul ar trebui pus pe acțiunile de formare pentru a sprijini învățarea individuală;
7. ILE ar trebui să promoveze interconexiunea orizontală între domeniile de cunoaștere și subiecți, pentru întreaga comunitate și lumea în general.

Tehnologiile digitale ar putea oferi instrumente și resurse pentru a simula spațiile școlare pe care profesorii în pregătire le pot organiza în funcție de variabilele facilitate anterior de profesor sau de instrumentul în sine. În acest fel, prin intermediul unei platforme online, profesorul poate furniza caracteristicile spațiilor și configura diferite tipuri de grupuri de cursanți ce vor acționa ca variabile care ar putea fi luate în considerare în procesul de proiectare a spațiului.

Profesorul va putea urmări activitatea studenților prin intermediul instrumentului, oferind feedback la deciziile luate de profesorii în pregătire și va putea, de asemenea, să evalueze studenții prin intermediul acestuia. În plus, va fi ușor să implice colegii în procesele de feedback și evaluare, deoarece instrumentul digital ar putea facilita accesul la aceștia pentru a verifica ce fac alți studenți.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

Unele dintre competențele existente în Planul de învățământ de la Pedagogia învățământului primar și preșcolar, pe care le putem evalua prin această activitate sunt:

- Analiza practicii de predare și a condițiilor instituționale care o încadrează;
- Proiectarea și conturarea de spații de învățare în contexte de diversitate care iau în considerare egalitatea de gen, echitatea și respectul pentru drepturile omului și respectă valorile educației publice;
- Recunoașterea și evaluarea realității sociale și a interrelației factorilor implicați ca o anticipare necesară a acțiunii;
- Cunoașterea și aplicarea experiențelor inovatoare în învățământul primar;
- Încorporarea tehnologiei informației și a comunicațiilor pentru a învăța, a comunica și a împărtăși în contexte educaționale;
- Promovarea muncii în cooperare și efortul individual.

Descrierea activității de evaluare

În prezent, studenții sunt capabili să desfășoare aceste activități în stagiile lor în școli în timpul disciplinelor de practică pedagogică, precum și în spații de simulare din laboratorul didactic sau pe platforma digitală. Cu această activitate ei vor putea proiecta spațiul prin instrumente digitale, fără a fi nevoie să acceseze contextul fizic.

Activitatea ar trebui să se desfășoare individual, deoarece profesorul în pregătire ar trebui să fie capabil să demonstreze singur capacitățile sale de a proiecta spațiul de învățare așa cum a fost într-o școală reală. Prin feedback-ul oferit de colegii lor și de profesor ar putea să adauge modificări sau să-și concentreze atenția asupra unor aspecte, așa cum s-ar putea întâmpla într-o școală reală.

Deoarece în timpul activității va fi furnizat feedback, activitatea necesită câteva săptămâni pentru a fi implementată. O aproximare a pașilor de implementare a activității ar putea fi:

1. Profesorul prezintă instrumentul(e) digital(e) studenților și le explică care este obiectivul principal al activității și cum pot interacționa aceștia cu platforma (pot fi furnizate și un scurt ghid/instrucțiuni).
2. Profesorul proiectează structura generală a spațiului și selectează care sunt constrângerile (caracteristicile cursanților, profilul familiilor, caracteristicile contextului, profilul actualilor profesori, rezultatele așteptate ale învățării etc.) pe care studenții practicanți vor trebui să ia în considerare proiectarea spațiului. În plus, profesorul poate decide ce fel de resurse vor fi disponibile în instrumentul de proiectare a spațiului, deoarece în școlile reale resursele sunt limitate.
3. Profesorii în pregătire se obișnuiesc cu platforma și încep cu analiza constrângerilor și a resurselor disponibile. În această etapă, studentul trebuie să completeze un raport în care evidențiază:
 - a. Care sunt principalele constrângeri ale contextului?
 - b. Care sunt principalele resurse disponibile?
 - c. Cum poate fi imaginat cu resursele disponibile?
 - d. etc.
4. Profesorii în pregătire încep cu proiectarea spațiului, luând în considerare constrângerile și resursele disponibile. De asemenea, oferă un raport în care justifică, în funcție de constrângeri și resursele disponibile, deciziile pe care le iau în timp ce proiectează spațiul.
5. Profesorul și colegii vor oferi feedback fiecărui student având în vedere spațiul proiectat, variabilele implicate și criteriile de evaluare.
6. Profesorii în pregătire vor introduce modificări în designul spațiului în funcție de feedback-ul primit de la colegii lor și de la profesor. De asemenea, ar trebui să-și adapteze raportul în funcție de modificările pe care le introduc. De asemenea, ar trebui să decidă să nu ia în considerare unele dintre feedback-urile primite. În acest caz, ei ar trebui să justifice de ce nu iau în considerare acest lucru. Odată terminată această sarcină, o trimit profesorului sau pot închide cererea.

7. Profesorul va evalua rezultatul final și va trimite feedback studenților.

Strategii și instrumente de evaluare

Există diferite strategii care pot fi utilizate pentru a evalua implementarea acestor activități. Întrucât profesorii în pregătire vor lucra singuri la activitate, o rubrică ar fi utilă pentru a le oferi câteva informații despre modul în care vor fi evaluați. În plus, aceste rubrici vor fi utile în timpul feedback-ului colegial pe care profesorul și colegii le vor oferi în mijlocul desfășurării activității.

În plus, va fi util raportul oferit de studentul practicant, raport în care acesta va oferi informații despre deciziile pe care le-a luat în timpul amenajării spațiului, deoarece îi va permite profesorului să cunoască procesul de luare a deciziilor și modul în care au fost luate în considerare constrângerile și resursele disponibile.

Criterii de evaluare

Principalele criterii de evaluare sunt legate de competențele care trebuie demonstrate:

- Analiza constrângerilor instituționale și a resurselor disponibile:
 - Identificarea principalelor constrângeri ale instituției.
 - Identificarea principalelor resurse disponibile în spațiu.
 - Identificarea liderilor școlii, a nevoilor și așteptărilor lor.
 - Rezumatul informațiilor principale printr-o schemă sau SWOT.
- Proiectarea spațiului având în vedere caracteristicile cursanților și diversitatea acestuia, precum și nevoile exprimate de viitorii utilizatori.
- Demonstrarea capacității de a inova și de a gândi „out of the box” folosind resursele disponibile.
- Utilizarea resurselor într-un mod diferit de cel așteptat, dar răspunzând nevoilor utilizatorilor.
- Integrarea tehnologiilor digitale în spațiu pentru a facilita cursanților autonomia, cooperarea etc.

Descrierea feedback-ului

Feedback-ul ar trebui să implice nu numai profesorul, ci și colegii studentului;

Feedback-ul trebuie făcut oral, scris sau mixt. Profesorul și colegii vor putea oferi feedback nu numai la sfârșitul activității, ci și pe parcursul desfășurării acesteia;

Feedback-ul va fi dat asincron, printr-un instrument precum Corubric.

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- Prezentarea activității, instrumentul care urmează a fi utilizat, etc... s-ar putea face prin instrumente de videoconferință (Teams, Zoom, Google Meet etc..). Unele instrumente de prezentare, cum ar fi Canva, Powerpoint, etc... ar putea fi folosite în timpul prezentării.
- Activitatea principală (proiectarea spațiului educațional) ar putea fi realizată folosind un instrument precum Sketchup, unde studenții pot găsi resurse pentru a umple spațiul gol.
- Informațiile privind caracteristicile spațiului, pentru a răspunde nevoilor utilizatorilor, ar putea fi oferite studenților cu un instrument precum Secondlife, unde pot găsi persoane (studenți, profesori, familii etc.) cu nevoi și așteptări diferite în ceea ce privește spațiul final.
- Feedback-ul oferit de colegi și profesor ar putea fi furnizat folosind Corubric sau instrumente similare.
- Livrarea raportului pe care fiecare student ar trebui să-l furnizeze ar putea fi realizată folosind un sistem de management al învățării (LMS) precum Moodle, Classroom, Teams sau orice instrument similar.
- Evaluarea din partea profesorului se poate face în scris sau oral, folosind instrumentele LMS, cum ar fi sarcinile.

Niveluri de potențială transformare digitală

Transformarea digitală este în proiectarea activității principale, deoarece instrumentele utilizate pentru feedback (de la colegi și de la profesori), sistemele de evaluare și livrare se vor face folosind instrumentele existente, care sunt mai mult sau mai puțin cunoscute de profesori. În cazul activității principale, proiectarea spațiului didactic, aceasta ar trebui să fie dezvoltată pe două niveluri diferite de tehnologii:

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Folosirea aplicației Sketchup, care nu este un instrument educațional, dar ar putea fi folosită de profesori în pregătirea pentru a proiecta spațiul. Această aplicație permite utilizatorului să pună mobilier și alte elemente într-un spațiu liber, care poate fi configurat în prealabil cu caracteristicile spațiului arhitectural.

2. În curs de explorare: tehnologia există, dar nu este ușor accesibilă.

Folosind un instrument precum Second life, profesorii în pregătire pot naviga în zonă și pot identifica părțile interesate legate de spațiul pe care ar trebui să-l proiecteze. Deopotrivă factori interesați pot fi alți profesori, familii, studenți sau alți profesioniști din domeniul educației. În acest caz, studenții ar trebui să vorbească/să pună întrebări persoanelor pe care le găsesc. Întrebările, și în special răspunsurile, ar trebui să stea la baza creării noului spațiu, deoarece fiecare parte interesată le va oferi câteva informații despre caracteristicile studenților, cum este organizată curricula, alte resurse și spații disponibile



în școală, alte activități care ar putea fi organizate în școală în colaborare cu alte școli și instituții, proiecte la care școala participă etc.

Referințe științifice și bune practici

OECD. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments*, Educational Research, and Innovation. OECD Publishing: Paris. <https://doi.org/10.1787/9789264277274-en>

Activitatea 6

**Dezbateri privind obiectivele
dezvoltării durabile (ODD)**



Activitatea 6. Dezbateri privind obiectivele dezvoltării durabile (ODD)

Cuvinte cheie

ODD, dezvoltare durabilă, dezbateri, gândire critică, structurarea și cartografierea argumentelor

Nivel de competență digitală

Începător

Nivelul abilităților de gândire

Amintirea, Înțelegerea, Analiza, Evaluarea, Crearea

Agenți de evaluare

Autoevaluare, Evaluare colegială, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD) sunt un apel universal la acțiune, constituit din 17 obiective și 169 de ținte asociate, pe care 193 de guverne – membri ai ONU – au convenit să le atingă până în 2030. Aceste obiective vizează eradicarea sărăciei și inegalității, promovarea dezvoltării durabile, buna guvernare și susținerea păcii și, de asemenea, să abordeze probleme legate de schimbările climatice.

Dezbateri este recunoscută ca una dintre activitățile cele mai importante pentru creșterea rezultatelor învățării în timp, o activitate simplă care îi poate ajuta pe profesori să introducă subiecte dificile și să îi determine pe studenți să colaboreze, să comunice, să fie creativi și să gândească critic la problemele globale și la realitățile curente. Folosind dezbateri, profesorul îi poate implica pe studenți să gândească critic despre ODD și îi poate ajuta să lucreze pentru rezolvarea problemelor reale care afectează lumea. În plus, acest lucru îi face să se implice activ în propria lor învățare.

Așa cum alte tehnologii au contribuit la încurajarea cercetării prin sondaje (de exemplu, dezvoltarea unor platforme online precum QuestionPro - <https://www.questionpro.com/>, care are o suită bogată de instrumente de cercetare), disponibilitatea noilor tehnologii digitale poate ajuta la introducerea mai extinsă a inovației în predare și învățare. Pe de altă parte, în timp ce



mulți dintre noi s-au readaptat la munca în izolare din cauza COVID-19, întregul peisaj digital al educației s-a transformat.

Astfel, în aceste vremuri, alegerea unui instrument digital nu numai că poate oferi fiecărui student o voce și poate spori învățarea și motivația studenților, dar fiecare se poate face auzit, fără a interveni unul peste celălalt, iar studenții pot avea un spațiu pentru a explora argumentele în propriul ritm, lucrând asincron. Mai mult, utilizarea unei platforme de colaborare încurajează studenții să lucreze împreună pentru a găsi cea mai bună modalitate de a exprima fiecare idee.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Pentru a permite studenților să se implice într-un mod critic și să dezvolte o mai bună înțelegere a ODD-urilor;
- Încurajarea/promovarea abilităților de dezbateră critică despre ODD, astfel încât studenții să fie conștienți de ODD, să le evalueze critic și să tragă propriile concluzii;
- Pentru a dezvolta abilitățile de dezbateră, vorbire, ascultare și alfabetizare prin antrenamente de dezbateră și competiții care în cele din urmă vor îmbunătăți stima de sine, colaborarea, comunicarea, gândirea logică, munca în echipă, abilitățile de luare a deciziilor și rezultatele academice. Îmbunătățește abilitățile cognitive, abilitățile meta-cognitive, abilitățile socio-emoționale, abilitățile de cercetare, ascultarea activă, dobândirea de cunoștințe, abilitățile de argumentare și prezentare.

Descrierea activității de evaluare

Pregătirea înaintea dezbaterii. Această activitate necesită ca studenții să fi încheiat pregătirea înainte de dezbateră. De exemplu, pentru a revizui ODD-urile, profesorul împarte clasa în 6 grupe, fiecare având un punct de vedere diferit asupra dezbaterii.

Perspectivă	Pentru (argumentând că obiectivele globale sunt o pierdere de timp)	Împotriva (argumentând că obiectivele globale nu sunt o pierdere de timp)
LOCALĂ	Grupa 1	Grupa 2
NAȚIONALĂ	Grupa 3	Grupa 4
GLOBALĂ	Grupa 5	Grupa 6

Profesorul le cere studenților să pregătească cazul pentru argumentarea lor ca grup. Fiecare grup se va pregăti să prezinte un punct cheie și să selecteze un vorbitor, care să susțină argumentul grupului său timp de aproximativ 1 minut. Membrii grupului ar trebui să caute dovezi (date, citate etc.) pentru a-și sublinia și susține punctul de vedere.

Profesorul va oferi idei (linkuri, documente, ghiduri etc.) pentru a ajuta studenții să se pregătească pentru dezbateră.



Dezbaterea propriu-zisă. Profesorul trebuie să amenajeze pentru dezbatere (schimbarea mobilierului clasei, furnizarea de sticle de apă, foi și diagrame tipărite cu cele 17 ODD etc.).

Profesorul prezintă moțiunea și conduce dezbaterea. Profesorul le spune studenților să asculte cu atenție toate argumentele de ambele părți ale debaterii, deoarece vor fi întrebați mai târziu despre opiniile lor. Membrii publicului ar trebui să noteze punctele pe care le consideră cele mai convingătoare în timp ce ascultă.

După dezbatere, vor exista 5 minute pentru a le oferi studenților posibilitatea de a lua în considerare ceea ce au învățat după ce ambele părți au avut șansa de a-și împărtăși descoperirile și argumentele.

Strategii și instrumente de evaluare

Evaluare: (Cum va fi recunoscută învățarea)

- Observația profesorului;
- Redactarea răspunsurilor studenților la provocare;
- Prezentări de studii de caz.

Profesorii ar trebui să ia în considerare concentrarea evaluării lor pe abilități dincolo de contribuțiile pro și contra. De exemplu, profesorii pot încuraja studenții să devină activi în comentariile enunțate ca fiind pro sau contra. Aici studenții discută despre contribuțiile individuale sau oferă surse pentru a stabili sau a dezminți afirmațiile scrise. Concentrarea pe acest nivel de detaliu îi va ajuta pe studenți să vadă cum trebuie susținute afirmațiile și că moderarea este o parte importantă a discuțiilor online sănătoase.

Profesorii pot folosi evaluarea formativă sau sumativă. Profesorii ar putea dezvolta un set de rubrici (criterii de evaluare) care privesc aspecte precum:

- Utilizarea de către studenți a dovezilor și a exemplelor;
- Dacă comentariile se bazează pe cele ale altor persoane;
- Dacă răspunsurile celorlalți participanți abordează argumentele lor în mod direct.

Criterii de evaluare

Pentru a evalua impactul exercițiului de dezbatere putem folosi o grilă de evaluare, debateri precum cea a universității Stanford, bazată pe criterii de evaluare precum organizarea și claritatea, folosirea argumentelor, utilizarea exemplelor și faptelor, folosirea respingerii și stilul de prezentare.

Vezi detalii: https://web.stanford.edu/class/cs326/classroom_debate_rubric.pdf.



Descrierea feedback-ului

În general, există trei moduri în care dezbaterile de la clasă pot fi evaluate:

- Studenții își evaluează propriile dezbateri;
- Studenții își evaluează reciproc dezbaterile;
- Profesorul evaluează dezbaterile/permanența fiecărui student în dezbateri.

Cu toate acestea, în toate cazurile, evaluarea se bazează pe un anumit set de criterii (vezi mai sus). Pentru scopurile activității, conținutul și stilul sunt de obicei cele mai relevante. În cazul nostru, feedback-ul este oral și sincron.

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

Cu Kialo-Edu (<https://www.kialo-edu.com>), profesorul poate avea discuții captivante și bine structurate în clasă cu studenții despre orice subiect dat. Studenții pot: a) să-și aplice cunoștințele prin participarea activă și b) să înțeleagă complexitatea subiectului discutat.

De asemenea, Kialo-Edu oferă moderatorilor un set de instrumente care permit colaborarea. Aceste instrumente permit modelarea interacțiunilor. De exemplu, moderatorii pot „semnaliza” afirmații problematice pentru un număr finit de motive predeterminate, pot oferi feedback altor participanți și pot discuta afirmațiile problematice cu alți moderatori și participanți prin intermediul a două instrumente de chat separate.

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Kialo Edu este un instrument extrem de util pentru a ajuta studenții să-și dezvolte abilitățile esențiale pentru participarea civică. Studenții trebuie să folosească abilitățile de gândire critică pentru a evalua informațiile și abilitățile sociale și emoționale pentru a înțelege diferite puncte de vedere. De asemenea, studenții trebuie să susțină afirmațiile cu dovezi rezonabile pentru a-i convinge pe alții, implicați în dezbaterile veridicității afirmației. De asemenea, profesorii pot crea cu ușurință discuții care se extind dincolo de argumentele tradiționale, folosind platforma pentru conversații sau chiar ca instrument de conturare pentru eseuri.

De exemplu: Atribuiți studenților o sarcină prin care să se implice într-o discuție în loc de un eseu - sau folosiți discuțiile Kialo-Edu pentru a schița proiecte de scriere mai mari. Structura arborelui de argumente a lui Kialo îi determină pe studenți să ia în considerare contraargumentele, să dezvolte o schiță logică a argumentului lor și să vizualizeze modul în care ideile lor se potrivesc împreună.

În timp ce aproape fiecare LMS (sistem de management al conținutului) oferă forumuri de discuții, interfața Kialo Edu este mult mai potrivită pentru organizarea și evaluarea discuțiilor în



derularea lor, a abordării problemelor litigioase. Site-ul creează un mediu pentru ca studenții să împărtășească idei, să valideze argumente solide și să se „asculte” cu adevărat unii pe alții – ceva care lipsește multor discursuri sociale online. Vizualizarea și corelarea afirmațiilor modelează, cartografiază de asemenea, maniera în care sunt construite argumentele, iar urmărirea și filtrarea clară a contribuțiilor individuale ale studenților facilitează ca profesorii să obțină o viziune generală a întregului spectru de participare a acestora.

Pe de altă parte, Kialo-Edu.com necesită o pregătire și o planificare minimă care promovează o varietate de abilități participative utile, este mai organizat decât un forum de discuții și mai ușor de filtrat contribuțiile individuale ale studenților.

Exemplu de caz

- Discutați și dezbateți sustenabilitatea: <https://www.kialo.com/tags/Sustainability>
- Schimbările climatice – mit sau realitate?: <https://www.kialo-edu.com/p/7002eca9-3ef8-4464-9769-2f5099d7b50f/1090>

Deși nicio grilă de notare nu se poate aplica la toate temele de pe Kialo-Edu - și adaptările vor fi întotdeauna necesare în funcție de subiectul și competențele studenților - enumeram mai jos un exemplu de grilă de notare referință (<https://support.kialo-edu.com/hc/en-us/articles/360038670572-Tips-for-Grading-Kialo-Assignments>).

Rezultatele învățării	Competență avansată	Competență de nivel mediu	Emergent	Fără experiență (competențe, abilități)
Claritatea exprimării	Afirmațiile sunt la subiect și sunt conectate în mod explicit, legătura cu revendicările anterioare este ierarhic comunicată, clar, într-un mod care facilitează înțelegerea.	Afirmațiile sunt la subiect și sunt declarate în mod explicit.	Afirmațiile sunt mai ales la subiect, dar punctul principal este adesea implicit.	Afirmațiile nu sunt în mod clar la subiect; este dificil de determinat punctul principal al revendicărilor.
Utilizarea materialului	Materialul sursă de la clasă, precum și materialul extern, atunci când este cazul, este introdus în mod explicit în discuție la mai multe niveluri. Sunt folosite surse suplimentare pentru a susține afirmațiile fără redundanță.	Materialul sursă de la clasă este folosit în mod constant pe parcursul discuției, deși uneori implicit. Toate ramurile majore ale unei discuții au un anumit sprijin, dar poate exista o anumită redundanță. Afirmațiile de la nivelurile inferioare ale unei discuții pot fi mai puțin bine bazate.	Se face referire la materialul sursă, dar în general numai la nivelurile superioare ale unei discuții. Este posibil ca unele ramuri ale unei discuții să nu aibă referire la materialul sursă. Pot fi menționate idei și concepte din materialul sursă, dar conexiunea cu materialele sursă specifice nu este precizată clar, bazându-se în schimb pe context pentru a determina relevanța.	Materialul sursă nu este deloc implicat în mod direct sau este implicat doar în punctele în care este irelevant. Pot exista unele referințe implicite la materialul sursă, dar contextul oferă un fundal insuficient pentru a clarifica această referință.
Stăpânirea materialului	Utilizarea materialului sursă este precisă și perspicace, demonstrând cunoașterea consecventă a semnificației și a nuanțelor materialului sursă.	Utilizarea materialului sursă este corectă, dar este posibil să nu depășească redescoperirea ideilor și informațiilor conținute în text. Pot exista mici inexactități în utilizarea materialului sursă, dar nu într-un mod care să împiedice în mod serios demonstrarea înțelegerii.	Utilizarea materialului sursă este în mare parte exactă. Ideile sunt prezentate în moduri care sunt simple sau care nu reușesc să depășească reformularea. Pot exista câteva inexactități semnificative, dar acestea nu schimbă în mod serios semnificația generală a materialului.	Materialul sursă nu este deloc folosit direct sau este folosit într-un mod care demonstrează neînțelegeri grave.
Capacitatea de a construi o teză	Teza este formulată clar și concis. Afirmațiile de nivel superior oferă o acoperire clară, cuprinzătoare și concisă a principalelor strategii de a apăra sau ataca teza.	Teza este enunțată clar. Afirmațiile de nivel superior identifică strategiile principale pentru a apăra sau ataca teza. Deși pot exista unele lacune în natura cuprinzătoare a acestor strategii, afirmațiile prezentate acoperă un teren suficient pentru a accepta sau a respinge teza.	Teza este prezentată într-un mod care este în general exact, dar poate să nu fie clar sau precis. Tema este enunțată, dar argumentul nu este clarificat de teză. Afirmațiile de nivel superior identifică în cea mai mare parte strategii pentru a apăra sau ataca teza, dar fac acest lucru într-un mod necuprinzător. Legătura dintre afirmațiile de nivel superior și	Ceea ce este prezentat ca teză nu se califică drept teză. Subiectul general fie nu este identificat, fie identificat prea vag pentru a transmite subiectul abordat. Nu există o relație explicită între afirmațiile de nivel superior și teză.

			teză este prezentă doar implicit și nu este comunicată clar.	
Structura logică a revindicărilor Kialo	Argumentele sunt clar organizate, iar organizarea este comunicată în mod explicit. Pro, contra și comentariile la toate nivelurile decurg dintr-o afirmație din teză. Afirmațiile devin din ce în ce mai specifice și mai detaliate trecând în josul arborelui din teză. Argumentele sunt ușor de înțeles și de răspuns la fiecare locație.	Argumentele sunt bine organizate, în special la nivelurile superioare. Revindicările specifice sunt introduse în firul relevant și grupate împreună cu revindicările aferente.	Argumentele sunt oarecum organizate, dar conțin unele probleme care împiedică claritatea. Acestea pot include: unele revindicări duplicate, postări care conțin mai multe revindicări sau revindicări care nu se încadrează în mod clar în structura Pro/Con.	Discuția conține afirmații, dar argumentul necesită muncă suplimentară pentru a localiza și înțelege. Afirmațiile sunt adesea prea lungi, deplasate sau nu decurg dintr-o teză centrală.
Interacțiune constructivă	Contribuțiile substanțiale oferă feedback, comentarii sau revindicări secundare pentru a promova discuții ulterioare. Această dezbateră este realizată în așa fel încât să extindă și să clarifice textele și sursele folosite în discuție. Interacțiunile includ un amestec de întrebări și sugestii. Se fac sugestii pentru a facilita calitatea discuției în ansamblu.	Contribuțiile au adăugat comentarii oportune, informative și respectuoase la munca altor colaboratori. Există un amestec de întrebări și clarificări.	Contribuțiile demonstrează dorința de a-i ajuta pe alții, dar uneori fac comentarii neclare sau intempestive. Se pune un accent mai mare pe contribuțiile „reactive” (răspunzând la altcineva) decât pe contribuțiile proactive.	Contribuțiile fie nu răspund la comentarii, fie răspund într-un mod care împiedică discuțiile ulterioare.
Abilitatea de a prezenta ambele părți	Există afirmații și comentarii semnificative care au fost adăugate la ambele părți ale discuției. Contribuțiile au demonstrat o înțelegere nuanțată a aspectelor negative și pozitive de ambele părți ale discuției. Sunt prezentate cele mai puternice versiuni ale revindicărilor de ambele părți, indiferent de poziția studentului.	Există afirmații cu privire la părțile pro și contra, care sunt relevante pentru discuție.	Studentul a încercat să adauge afirmații de ambele părți ale discuției, dar unele pot fi neclare sau fără legătură. Pozițiile unei părți pot fi uneori argumentate prea simplist.	Studentul fie nu a adăugat afirmații sau comentarii pe o parte a discuției, fie a adăugat afirmații care nu sunt relevante. O parte sau alta poate fi prezentată într-un mod extrem, cu argumente insuficiente și neclare.

Exemplu de folosire a rubricilor pentru a evalua o activitate de dezbateră

Citește mai multe în Butcher, C. (nd). *Creating online debates using Kialo Edu*, disponibil la <https://educate.apsanet.org/wp-content/uploads/Creating-Online-Debates-Using-Kialo-Edu.pdf>.

Referințe științifice și bune practici

- Beck, J., Neupane, B., & Carroll, J. M. (2019). *Managing conflict in online debate communities. First Monday*, 24(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i7.9585>.
- Budhai, S.S. (2021). *Leveraging Digital Tools to Assess Student Learning*. Routledge. <https://www.routledge.com/Leveraging-Digital-Tools-to-Assess-Student-Learning/Budhai/p/book/9780367363727>
- Butcher, C. (n.d.). *Creating online debates using Kialo Edu*, available at <https://educate.apsanet.org/wp-content/uploads/Creating-Online-Debates-Using-Kialo-Edu.pdf>
- Chaudoin, S., Shapiro, J.N. & Tingley, D. (August 2017). *Revolutionizing Teaching and Research with a Structured Debate Platform*, available at <https://scholar.harvard.edu/files/dtingley/files/structureddebate.pdf>.
- Concern Debates. (2020). *Debates Handbook*. Concern Worldwide. https://admin.concern.net/sites/default/files/documents/2020-08/Concern%20Debates%20Handbook%20Final%202020_1.pdf
- Denby, J. (2021, June 28). *Kialo Edu Review for Teachers*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/website/kialo-edu>
- KialoEdu. (n.d.). *Tips for grading Kialo Assignments*. KialoEdu. <https://support.kialo-edu.com/hc/en-us/articles/360038670572-Tips-for-Grading-Kialo-Assignments>
- Payne, R. (2020, April 13). *Use Kialo to help students discuss, debate and defend* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UZ9k1gUdD9k>
- Yang, C. H. & Rusli, E. (2012). Using Debate As A Pedagogical Tool In Enhancing Pre-Service Teachers Learning And Critical Thinking. *Journal of International Education Research (JIER)*, 8(2), 135–144. <https://doi.org/10.19030/jier.v8i2.6833>

Activitatea 7

Competențe media pentru cetățenia digitală

Activitatea 7. Competențe media pentru cetățenia digitală

Cuvinte cheie

Cetățenie digitală, cultura digitală, riscuri și oportunități online, responsabilități digitale, știri false și dezinformare, conținut media și efecte, literație media

Nivel al competențelor digitale

Avansat

Nivel al abilităților de gândire

Reamintire, Înțelegere, Aplicare, Analiză, Evaluare, Creare

Agenți evaluatori

Evaluarea colegială, Evaluarea profesorilor

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Studii și rapoarte de cercetare recente au subliniat creșterea utilizării mass-media și a timpului petrecut online în ultima perioadă (și mai accentuată de restricțiile pandemiei) de către populația tânără și adultă. Odată cu viețile online imersive, pe lângă beneficii și oportunități, au apărut diferite abordări și provocări: utilizarea internetului într-o manieră sigură și creativă, comportament online: crearea de rețele/relații sociale, participarea activă la viața online a comunităților, căutarea de informații, timp liber și profesional/educativ. Internetul ne-a schimbat viața și societatea și le-a transformat într-o societate mediatizată, nu doar pentru generația iGen, ci pentru toți (Millenials, Gen X, Baby Boomers etc.). Chiar dacă procesul a început în urmă cu 20 de ani, contextul contemporan a subliniat mai mult ca oricând necesitatea formării, evaluării și exersării competențelor media și a abilităților digitale pentru a: înțelege și evalua critic media (din punct de vedere al conținutului, efectelor și practicilor); participa activ în cadrul societății (la toate nivelurile) și a crea/produce conținut media cu valoare adăugată pentru noi și societate.

Astfel, în concordanță cu necesitatea dezvoltării competențelor digitale la un nivel mai avansat, așa cum se arată în documente de politică strategică, activitatea propusă vizează scopul de a permite viitorului profesor care deține o competență digitală la un nivel mai avansat, transcurricular, să poată ghida nu numai studenții, ci și părinții și alte părți interesate relevante pentru a naviga în lumea digitală și în societate.

Mai mult, profesorul are nevoie de această așa-numită meta-competență, parte a culturii generale extinse și a culturii sale de specialitate, necesară la toți profesorii care se pregătesc să predea științe sociale, educație pentru cetățenie democratică, educație socială etc. (vezi toate disciplinele din aria curriculară *Om și societate*, așa cum sunt prevăzute în programa pentru învățământul primar și gimnazial) și care trebuie să stăpânească alfabetizarea digitală în ceea ce privește informarea și literația digitală, comunicarea și colaborarea, așa cum acestea sunt prevăzute în Cadrul DigiComp pentru profesori (UE, 2017).

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

Competențele specifice identificate care urmează a fi dezvoltate se regăsesc în următoarele dimensiuni media (DeBenedittis, 2003): Acces, Analiză, Evaluare, Producție

- *Dimensiunea Analizei Media / Competențe specifice:*
 - Să analizeze contextul media al mesajului media;
 - Să întocmească teste interpretative de conținut media și criterii de analiză.
- *Dimensiunea accesării mass-media/competențe specifice:*
 - Să identifice surse de informare optime și legitime în funcție de nevoile personale și profesionale;
 - Să decodifice și interpreteze conținutul mesajelor perturbatoare, patologice;
 - Să utilizeze într-un mod diversificat mijloacele de comunicare și informare.
- *Dimensiunea Evaluării Media / Competențe specifice:*
 - Stabilirea obiectivelor și a criteriilor de evaluare în vederea respectării principiilor eficiente și autentice de informare și comunicare;
 - Utilizarea de tehnici și instrumente de evaluare, specifice procesului educațional în contextul educației în comunicare și mass-media;
 - Evaluarea demersului educațional în vederea identificării necesităților informaționale media și tehnologice.
- *Dimensiunea Producției Media / Competențe specifice:*
 - Să utilizeze tradiționalele și noile media educaționale în mod creativ și ingenios în procesul educațional;
 - Să conceapă materiale și strategii didactice digitale și orientate către media;
 - Să exerseze scheme de acțiune pentru a dobândi/poliza abilități practice.

Descrierea activității de evaluare

Dimensiuni ale analizei media

Activități	Modalitate de realizare	Scop
1. Alegerea căilor și mijloacelor	Prin identificarea surselor media, necesare și concordante cu nevoile individuale.	Cadrul instituțional – cursuri; teme pentru acasă; Cadru informal – divertisment.
2. Organizarea conținutului didactic	Prin utilizarea metodelor active de învățare bazate pe gândirea critică; Prin utilizarea resurselor media ca resurse didactico-materiale.	Cadrul instituțional: Cursuri; activități aplicative; Cadru non-formal: Cercuri media, laboratoare.
3. Promovarea consumului sensibil de media	Prin monitorizarea și evaluarea programelor media specifice vârstei; Prin utilizarea pozitivă a programelor cu conținut educațional; Prin analiza disfuncționalităților observate între conținutul media și mesajul media.	Cadrul instituțional: Cursuri; activități aplicative; Parteneriate instituționale între școli și instituții media.

Dimensiunea accesării media

Activități	Modalitate de realizare	Scop
1. Dimensiunea accesării media	Prin tutorat în vederea identificării surselor media adecvate în concordanță cu nevoile personale (timp, volumul de informații, gradul de dificultate etc.); Prin stabilirea informațiilor necesare optime ca raport între cerințe și cantitate la îndemână; Prin accesarea diverselor surse de documentare; Prin aplicarea informației și tehnologiilor media, creativ într-un mod original în rezolvarea sarcinii.	Cadrul instituțional: Mediu de lucru; Relația cu mass-media; Clasa de studenți; Mediul familial.
2. Asigurarea schimbului de informații și a accesului la diverse medii	Prin mijloace tehnice și prin dezvoltarea resurselor materiale în funcție de nevoile și cerințele personale de pregătire (software educațional); Prin asigurarea unor canale de comunicare optime.	Cadrul formal și non-formal
3. Coordonarea procesului de comunicare media	Prin asigurarea unui feedback eficient în urma activităților de selecție a informațiilor media;	Procesul instructiv-educativ

	Prin elaborarea eficientă și rapidă de sinteze, analize privind schimburile de informații (prin discuții, dezbateri, jocuri de rol etc.); Încurajând identificarea legitimității surselor de informații și extragerea de informații utile și adecvate.	
--	--	--

Dimensiunea evaluării media

Activități	Modalitate de realizare	Scop
1. Monitorizarea/evaluarea procesului educațional	Prin evaluarea metodelor și criteriilor de evaluare în vederea integrării mass-media în procesul educațional; Prin monitorizarea activităților curriculare și extrașcolare; Prin publicitatea unor exemple de bune practici.	Procesul instructiv-educativ
2. Evaluarea nevoilor de formare	Prin identificarea disfuncționalităților și a cauzelor respective la utilizarea tehnicilor de informare și comunicare, precum și a conținutului media; Prin implementarea acțiunilor de corectare; Prin monitorizarea impactului instruirii; Prin corelarea nevoilor de formare identificate cu programele de formare.	Cadrul instituțional: Cadrul non-formal: Cercuri media, laboratoare.
3. Evaluarea modelelor generale de evaluare a mass-media	Prin încurajarea și dezvoltarea spiritului critic; Prin realizarea de proiecte comune: școală-familie-comunitate.	Procesul instructiv-educativ Cadru informal

Dimensiunea producției media

Activități	Modalitate de realizare	Scop
1. Integrarea TIC și media	Prin utilizarea media în diferite domenii și arii curriculare (digitale sau analogice); Prin încurajarea consumului sensibil de media concordant cu nevoile de informare, divertisment, comunicare etc.	Procesul instructiv-educativ Educație informală
2. Concepție originală	Prin conceperea și utilizarea materialelor media ca recuzită didactică și ca materiale didactice auxiliare; Prin identificarea mecanismelor de elaborare a media, a modalităților de concepere a media.	Procesul instructiv-educativ Cadrul non-formal: Cercuri media, laboratoare.

3. Încurajarea gândirii critice și a conținutului creativ	Prin exprimarea de emoții și valori autentice în concepere, crearea de materiale media personale (pagină web, blog, revistă, film etc.); Prin activități de educare a spiritului critic și utilizarea pozitivă a materialelor media originale.	Cadrul non-formal: Cercuri media, laboratoare. Procesul instructiv-educativ Educație informală.
---	---	--

Strategii și instrumente de evaluare

Exerciții și proiecte de grup.

Criterii de evaluare

Proiect individual: Analiza a 3 studii de caz, la alegere, conform modelului discutat la seminar

- Proiectul va fi încărcat în format pdf în sala de clasă G-Suite și va fi prezentat la data stabilită de profesorul responsabil de seminar.
- Proiectul reprezintă 5 puncte din nota finală.
- Vor fi prezentate și argumentate: criterii de selecție a studiului de caz ales, analiza și rolul tehnicilor de comunicare, analiza impactului, deconstrucția mesajului și a conținutului media, mijloace și indicatori de verificare.
- Toate informațiile menționate în proiect provin din surse credibile
- Proiectul va respecta regulile gramaticale și de scriere ale limbii române.

Descrierea feedback-ului

Evaluare (mixt) 3-2-1

- 3 concepte care pot fi denumite și au fost interesante pentru ei;
- 2 idei pe care ar dori să le dezvolte ulterior mai mult;
- 1 deprindere pe care o stăpânesc după absolvirea cursului.

Tipurile de instrumente digitale folosite și exemple de aplicații

- Colaborativ – G Suite;
- Slido, Mentimeter, Polleverywhere sau orice instrument care oferă sondaje în direct, întrebări și răspunsuri, chestionare, pentru a implica studenții, a capta opiniile lor și a-i face pe toți să se simtă conectați.

Niveluri potențiale de transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Acest nivel corespunde activității prezentată în secțiunile anterioare.

2. Sub explorare: tehnologia există dar nu este ușor accesibilă

O soluție avansată pentru a practica derularea de lecții online ar putea încorpora chatbot în LMS sau mediul de învățare. Chatbot ar trebui populat cu întrebări tipice și comentarii pe care studenții le-ar putea face și care ar putea fi provocatoare pentru studenții care derulează lecții online.

Referințe științifice și bune practici

Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press: Cambridge.

Edwards, L. (June, 2021). *What is Slido for Education? Best Tips and Tricks*. [Webpage].
<https://www.techlearning.com/how-to/what-is-slido-for-education-best-tips-and-tricks>

Gutu-Tudor, D. (2008). *New Media*. Tritonic: Bucharest.

Ibarra, K. A., Nowak, E. & Kuhn, R. (Eds.). (2015). *Public Service Media in Europe. A Comparative Approach*. Routledge: London and New York.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York and London.

Kellner, D. (2001). *Cultura media*. Institutul European: Iași.

Kerr, A., Kücklich, J. & Brereton, P. (2006). New media—new pleasures? *International Journal of Cultural Studies*, 9(1), 63-82. <https://doi.org/10.1177/1367877906061165>

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2007). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge: London.

Muthmainnah, N. (2019). An Effort to Improve Students' Activeness at Structure Class Using Slido App. *Journal of English Educators Society*, 4(1).
https://www.researchgate.net/publication/333138620_An_Effort_to_Improve_Students'_Activeness_at_Structure_Class_Using_Slido_App

Rotaru, I. (2014), *Virtual communication*. Peter Lang: Frankfurt am Main.

Russo, A. & Watkins, J. (2005). Digital cultural communication: Enabling new media and co-creation in Asia. *International Journal of Education and Development using ICT*, 1(4), 4-17. <https://www.learntechlib.org/p/42315/>

Strategia Națională privind Agenda Digitală pentru România. (2020).
https://www.ancom.ro/uploads/links_files/Strategia_nationala_privind_Agenda_Digitala_pentru_Romania_2020.pdf

-
- Tőkés, G. & Velicu, A. (2015). Poveștile De Dincolo De Statistici: Despre Competențele Digitale Ale Copiilor Și Adolescenților Din România. *Revista Romana de Sociologie*, 26(5-6), 431-458.
https://www.academia.edu/25945886/POVEȘTILE_DE_DINCOLO_DE_STATISTICI_DESPRE_COMPETENȚELE_DIGITALE_ALE_COPIILOR_ȘI_ADOLESCENȚILOR_DIN_ROMÂNIA
- Turkle, S. (2008). *Always-on/Always-on-you: The Tethered Self* în *Handbook of Mobile Communication Studies*. MIT Press: Cambridge.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S. & Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN.
[doi:10.2791/11517](https://doi.org/10.2791/11517)

Activitatea 8

Micropredarea în practică

Activitatea 8. Micropredarea în practică

Cuvinte cheie

360 peer-feedback, practică, management de mentorat, micropredare

Nivel al competențelor digitale

Intermediar

Nivel al abilităților de gândire

Amintirea, Înțelegerea, Aplicarea, Analizarea, Evaluarea, Crearea

Agenți evaluatori

Autoevaluarea, Evaluare colegială, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Relația profesor –student– mentor școală este dificil de gestionat, dat fiind că la nivel universitar, un coordonator are de-a face cu grupuri mari de studenți repartizați în numeroase școli și instituții din învățământul preuniversitar. În timp ce diferite universități și instituții de învățământ superior au implementat evaluări de tipul 360° cu diferite reușite de succes, unii profesori resping ideea pe baza premisei că evaluările schimbă structura puterii, punându-și mijloacele de existență în mâinile educabililor. În schimb, alții acceptă evaluarea ca un instrument valoros pentru dezvoltarea profesională dar și pentru a ajuta la crearea unor medii educaționale care să favorizeze învățarea. Feedback-ul de la egal la egal contribuie, de asemenea, la practica de învățare și are nevoie de transformare digitală pentru a fi mai eficient și mai relevant, ca parte a feedback-ului 360°, care trebuie efectuat în principal în timpul analizării unei lecții.

Mai mult, soluțiile digitale ar facilita relația dintre cei trei actori implicați în domeniile legate de orientare, feedback, evaluare, control și monitorizare, atât în proiectarea, cât și în desfășurarea unei lecții.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Competențe practice de analiză a activităților desfășurate de mentorul din școală/ colegiu / tutorul din facultate;
- Reflecție și capacitatea de a oferi, primi și integra feedback adecvat și real;

- Abilități de comunicare și de colaborare.

Descrierea activității de evaluare

Înainte de activitate, coordonatorul din facultate le solicită studenților care sunt îndrumați de același tutor din școală să desfășoare împreună o activitate didactică. Proiectul activității va fi verificat atât de către coordonatorul de la facultate, cât și de către tutorii de practică.

Activitatea se va desfășura online, așa că trebuie să combine diferite strategii de predare. De asemenea, trebuie să fie interactiv și să aibă părți sincrone și asincrone. Pentru părțile asincrone, conținutul trebuie realizat în așa fel încât studenții să-l poată accesa chiar și după încheierea activității. Prin urmare, se va solicita realizarea unor materiale înregistrate anterior care vor fi concepute ca secvențe ale lecției.

În timpul activității, colegii vor colabora și vor juca rolul studenților. Ei vor reflecta, de asemenea, la fiecare parte a lecției, astfel încât să poată oferi feedback la sfârșit. Activitatea simulată pentru un grup va dura 30 de minute. După aceasta, 15 minute vor fi dedicate feedback-ului și evaluării. În această secvență se va folosi evaluarea comună: în primul rând va fi o autoevaluare, în care studentul își evaluează rezultatele planificate și atinse sau rezultatele învățării; în al doilea rând va fi o evaluare de la egal la egal, colegială, în care studenții evaluează rezultatele colegilor lor, din două perspective: ca elevi și ca prieteni critici; și în al treilea rând, va fi co-evaluare, în care mentorul școlar, tutorii facultății și studenții evaluează împreună rezultatele sau rezultatele învățării.

Strategii și instrumente de evaluare

Pe parcursul activității, atât tutorii din facultate cât și mentorul din școală vor avea un barem de evaluare a lecției și vor nota nivelul de realizare al fiecărui tip de activitate, modul de interacțiune cu studenții, claritatea și coerența activității, nivelul de realizare a obiectivelor propuse. Colegii vor avea, de asemenea, oportunitatea de a evalua fiecare activitate în conformitate cu același barem/ grilă de evaluare, după ce vor oferi un scurt feedback oral și scris, folosind Mentimeter sau Socrative.

Criterii de evaluare

Se vor lua în considerare următoarele criterii:

Pregătirea activității:

- relevanța subiectului pentru realizarea competențelor propuse;
- formularea obiectivelor operaționale;
- selectarea optimă a strategiilor;
- calitatea materialelor didactice.

Implementarea activității:

- calitatea vorbirii;
- încadrarea temporală;
- atingerea obiectivelor propuse;
- alte aspecte legate de nivelul de implicare al studenților sau de atractivitatea activităților propuse.

Mentorul din școală, tutorele de la universitate și colegii vor oferi feedback scris în mod digital.

Descrierea feedback-ului

360° - este o metodă revoluționară de a oferi feedback consecvent, holist, comprehensiv, asistență și oportunități de creștere. Cunoscut și sub denumirea de revizuire la 360°, acest sistem este o actualizare holistică față de abordările convenționale de L&D (learning and development, în engleză – învățare și dezvoltare) și analizele anuale ale performanței în organizații, permițând obținerea de feedback de la toți cei implicați, afectați de activitatea persoanei respective, din multiple perspective.

Tipul de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- *instrument de screencasting* : Loom – pentru a crea lecții online cu posibilitate de înregistrare pre-predare;
- *eportofolios* : Weebly , Google Site, Adobe Spark – un creator de site-uri web pentru a păstra toate materialele, lecțiile pe care le creează studenții;
- *crearea și furnizarea de micro-învățare* - 7tap.com;
- *panou virtual* : Padlet , Miro sau Jamboard – pentru a crea colecții de materiale utile și mostre de bune practici în domeniul de interes;
- *feedback digital*: Mentimeter, Slido, Socrative, Vocaroo sau Mote pentru feedback vocal;
- *instrument de analiză a datelor*: QuestionPro , SurveyMonkey sau TypeForm;
- *conferință web*: Zoom sau Google Meet, MS Teams;
- *LMS*: G-Suite, Moodle, MSTeams etc.

Ca alternativă, poate fi folosit software-ul PeerGrade (<https://www.peergrade.io/>), o platformă online special concepută pentru a facilita sesiunile de feedback de la colegi cu studenții.

Niveluri de potențială transformare digitală

1. **Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.**

Referințe științifice și bune practici

- Engagedly. (2020, October 16). *Know The Benefits Of 360 Degree Feedback For Educators*. Engagedly. <https://engagedly.com/benefits-of-360-degree-feedback-for-educators/>
- Grapevine Evaluations. (n.d.). *360 Degree Feedback Tools In Education Benefit Teachers, Schools and Students*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-degree-feedback-tools-in-education>
- Grapevine Evaluations. (n.d.). *360 Feedback Assessment Tools*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-feedback>
- Hamodi, C., López-Pastor, V. M. & López-Pastor, A. T. (2017). If I experience formative assessment whilst studying at university, will I put it into practice later as a teacher? Formative and shared assessment in Initial Teacher Education (ITE). *European Journal of Teacher Education*, 40(2), 171-190. <https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1281909>
- Harps, D. W. (2018). The effectiveness of 360-degree feedback in public schools. *Theses and Dissertations*. 969. <https://digitalcommons.pepperdine.edu/etd/969>
- Lee, L. (2019, June 10). *Can 360-Degree Feedback Empower Students and Teachers?* Edutopia. [Webpage] <https://www.edutopia.org/article/can-360-degree-feedback-empower-students-and-teachers>
- Qualtrics (s.d). *How 360 feedback can improve the student experience*. [Webpage] <https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/customer/360-feedback-for-students/>
- University of Twente (2021, December 14). *Co-created 360 degree peer feedback process for improved student learning*. [Webpage]. <https://www.4tu.nl/cee/innovation/project/3948/co-created-360-degree-peer-feedback-process-for-improved-student-learning>

Activitatea 9

**Cetățenia digitală, competență
interdisciplinară**

Activitatea 9. Cetățenia digitală, competență interdisciplinară

Cuvinte cheie

Cetățean digital, cetățenie digitală, drepturi digitale, responsabilități digitale, comunități digitale

Nivel al competențelor digitale

Începător

Nivel al abilităților de gândire

Înțelegerea, Aplicarea, Analiza, Evaluarea

Agenți evaluatori

Auto-evaluarea, Evaluarea profesorilor

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Cetățenia digitală este un subiect esențial în lumea modernă. Țintim către o societate în care mai mulți oameni sunt mai conectați și, ca atare, este vital ca toți să fim conștienți de responsabilitățile noastre și să fim capabili să gestionăm/navigăm în propriile noastre vieți digitale. În ceea ce privește definirea cetățeniei digitale, există diferite abordări care ar putea fi rezumate în capacitatea de a utiliza tehnologia digitală și mass-media în moduri sigure, responsabile și eficiente.

Cetățenia digitală își propune să învețe pe toată lumea (nu doar pe copii) ceea ce utilizatorii de tehnologie trebuie să înțeleagă pentru a utiliza tehnologiile digitale în mod eficient și adecvat. Provocarea pentru educatori este să treacă dincolo de a gândi/vedea tehnologia informației (IT) ca un instrument sau ca „platforme educaționale activate de IT”. În schimb, ei trebuie să se gândească la cum să cultive capacitatea și încrederea studentelor/studentilor de a excela atât online, cât și offline, într-o lume în care media digitală este omniprezentă.

Dar cetățenia digitală a fost adesea trecută cu vederea/plasată în plan secund de către educatori, părinți și comunitățile locale. Acest lucru se întâmplă în ciuda faptului că este fundamental pentru o persoană a folosi tehnologia și a trăi în lumea (tot mai mult) digital(izat)ă, o nevoie care apare de la o vârstă foarte fragedă și continuă pe parcursul întregii vieți. Un copil ar trebui să înceapă să învețe cetățenia digitală cât mai devreme posibil, în mod ideal atunci când începe să folosească în mod activ jocurile, rețelele sociale sau orice dispozitiv digital.

În cele din urmă, factorii de decizie naționali în domeniul educației trebuie să înțeleagă importanța cetățeniei digitale ca fundație a unei societăți digitale. Liderii educatorilor naționali ar trebui să facă o prioritate din implementarea programelor de cetățenie digitală ca parte a unui cadru și a unui curriculum general al societății digitale.

Mai mult, indivizii ar trebui să inițieze educația pentru cetățenia digitală în propria lor sferă de influență: părinții în casele lor, profesorii în clasele lor și liderii în comunitățile lor.

Nu este nevoie să așteptăm. De fapt, nu este timp de așteptat. Copiii sunt deja cufundați în lumea digitală și influențează cum va arăta acea lume, mâine.

Mai mult decât atât, cetățenia digitală este un concept în continuă evoluție. Acest îndemn continuu este subliniat la nivel mondial, pe diferite continente, diferite niveluri de educație (și dincolo de acestea) și prin diferite organizații (internaționale), instituții și/sau furnizori de educație și părți interesate, așa cum putem vedea în literatura științifică sau de politică educațională și socială, rapoarte și/sau inițiative locale, naționale și internaționale (Inițiativa OECD pentru o viață mai bună, cele 17 Obiective de Dezvoltare Durabilă ale ONU (cunoscute ca SGG-urile ONU), Coaliția pentru Inteligență Digitală (CDI), Planul de acțiune pentru educație digitală, la nivel european și național, strategiile dedicate de digitalizare a tuturor domeniilor vieții sociale, de la guvernare digitală, până la educație, sănătate, economie digitală etc.).

Astfel, în concordanță cu necesitatea dezvoltării competențelor digitale la un nivel mai avansat, așa cum se arată în aceste documente de politică strategică, activitatea propusă vizează scopul de a permite viitorului profesor care deține o competență digitală la un nivel mai avansat, transcurricular, să poată ghida nu numai studenții, ci și părinții și alte părți interesate relevante pentru a naviga în lumea digitală și în societate.

Mai mult, profesorul are nevoie de această așa-numită meta-competență, ca parte a culturii generale și a culturii sale de specialitate, așa cum este necesar la toți profesorii care se pregătesc să predea științe sociale, educație pentru cetățenie democratică, educație socială etc. (vezi toate disciplinele din aria curriculară *Om și societate*, așa cum sunt prevăzute în programa pentru învățământul primar și gimnazial) și care trebuie să stăpânească alfabetizarea digitală în ceea ce privește informarea și literația digitală, comunicarea și colaborarea, așa cum acestea sunt prevăzute în Cadrul DigiComp pentru profesori (UE, 2017).

Mai mult decât atât, scopul acestei activități este de a introduce viitorii profesori în întregul concept de cetățenie digitală, care, prin diferite niveluri crescânde de cunoștințe, ar putea fi utilizat pentru diferite vârste și niveluri educaționale, începând chiar de la grădiniță. Activitățile propuse sunt concepute pentru copiii din învățământul primar, dar și pentru a fi utilizate în activități de tip teme pentru acasă, care ar putea fi/sunt recomandate a fi făcute împreună cu părinții lor.

Prin propunerea acestor activități sunt avute în vedere următoarele elemente ale acțiunilor digitale: *Acces*: participare digitală deplină în societate; *Comunicare*: schimb electronic de informații; *Alfabetizare*: proces de predare și învățare despre tehnologie și utilizarea tehnologiei; și *Drepturi și responsabilități digitale* – care ar putea fi extinse tuturor celor din lumea offline și, de asemenea, într-o lume digitală.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Conștientizare;
- Gândire analitică și critică;
- Abilități digitale și tehnologice;
- Adaptabilitate;
- Reziliență.

Descrierea activității de evaluare

SubActivitatea 1 – Înțelegerea principiilor de bază ale cetățeniei

În timp ce definiția „cetățeniei” evoluează cu siguranță, mai ales având în vedere numărul de comunități online și offline cărora le aparținem astăzi, principiile centrale ale „bunei cetățenii” sunt mereu verzi. Învățarea acestor principii oferă studenților un cadru pentru cetățenia digitală. Acest lucru este util, deoarece descoperă că, deși majoritatea comunităților offline au reguli și norme care au evoluat de-a lungul timpului, același lucru nu este valabil întotdeauna pentru comunitățile online care sunt mai noi. Astfel, aceste principii pot ajuta tinerii să înțeleagă ce înseamnă să fii un bun cetățean, on-line și off-line.

Oferim, în cele ce urmează, un exemplu de activitate non-formală (temă pentru acasă), pe care (viitorii) profesori din învățământul primar o pot propune pentru a contribui la formarea cetățeniei digitale. Sunt listate câteva recomandări/ îndrumări pe care să le dea părinților, sau pe care le pot realiza cu elevii în clasă, pregătindu-i pentru a deveni cetățeni digitali. Recomandările de mai jos pot fi folosite și ca repere (auto)evaluative în conceperea unei activități didactice cu acest scop.

În primul rând, elevii, împreună cu părinții lor, vor căuta online cuvântul „cetățenie”. În funcție de modul lor de căutare, ei ar putea găsi câteva răspunsuri, așa cum se arată mai jos (definiții preluate din diferite dicționare online):

Cetățenie <i>Substantiv</i> 1. starea de a fi investit cu drepturile, privilegiile și îndatoririle unui cetățean. 2. caracterul unui individ privit ca membru al societății; comportament în ceea ce privește îndatoririle, obligațiile și funcțiile unui cetățean: <i>un premiu pentru buna cetățenie.</i>	Care este definiția simplă a cetățeniei? Un cetățean este un membru participativ al unei comunități politice. Cetățenia se obține prin îndeplinirea cerințelor legale ale unui guvern național, de stat sau local. O națiune acordă anumite drepturi și privilegii cetățenilor săi. În schimb, se așteaptă ca cetățenii să respecte legile țării lor și să o apere împotriva dușmanilor săi.
Cetățenie – substantiv 1. statutul de cetățean 2. a. apartenența la o comunitate (cum ar fi o școală) b. calitatea răspunsului unui individ referitor la apartenența la o comunitate //	Cetățenie <i>Substantiv</i> <i>Poziția sau statutul de a fi cetățean al unei anumite țări</i> <i>“refugiații pot beneficia de cetățenie duală”</i>

Elevii învață valoarea unei bune cetățenii.	
Cetățenia, relația dintre un individ și un stat căruia individul îi datorează loialitate și, la rândul său, are dreptul la protecția sa. Cetățenia implică statutul de libertate cu responsabilități însoțitoare. Cetățenii au anumite drepturi, îndatoriri și responsabilități care sunt refuzate sau extinse doar parțial străinilor și altor non-cetățeni care locuiesc într-o țară. În general, drepturile politice depline, inclusiv dreptul de a vota și de a ocupa funcții publice, sunt bazate pe cetățenie.	Cetățenia este o relație între un individ și un stat căruia individul îi datorează loialitate și, la rândul său, are dreptul la protecția sa. Fiecare stat stabilește condițiile în care va recunoaște persoanele ca cetățeni și condițiile în care acest statut va fi retras. Recunoașterea de către un stat ca cetățean implică, în general, recunoașterea drepturilor civile, politice și sociale care nu sunt acordate non-cetățenilor. În general, drepturile de bază considerate în mod normal ca decurgând din cetățenie sunt dreptul la un pașaport, dreptul de a părăsi și de a se întoarce în țara/țările de cetățenie, dreptul de a trăi în acea țară și de a lucra acolo. Unele țări permit cetățenilor lor să aibă mai multe cetățenii, în timp ce altele insistă pe loialitate exclusivă.

Definiția cetățeniei (Sursa: capturi proprii)

În al doilea rând, întrucât vor găsi termeni cumva greu de înțeles precum: cetățean, naționalitate, națiune, stat, apartenență, comunitate, statut, refugiat, responsabilitate, îndatoriri, obligații, cerințe legale, drepturi, privilegii etc., vor discuta cu părinții lor sensul acestora, precum și importanța lor.

Sfaturi pentru părinți:

1. Întrebați: Vă amintiți dacă ați călătorit vreodată cu o mașină? (Desigur că știu și au!).
Întrebați: Ce se întâmplă când ajungem la un semn de oprire sau la un semafor roșu?
Ne-am oprit, am încetinit, am continuat? Cum știe șoferul ce să facă? Ce dă oricărui șofer autoritatea de a conduce?
2. Întreabă: Dacă există o linie de cumpărători care așteaptă să plătească la un magazin alimentar, ai intrat din față? De ce, da, sau, de ce, nu?

Subactivitatea 2 - Apartenența la o comunitate

În al treilea rând, spuneți-le părinților să discute cu copiii cum că toți aparținem sau suntem „cetățeni” ai multor grupuri sau „comunități” diferite. Menționați că:

UN CETĂȚEAN este membru al unei comunități.

O COMUNITATE este un grup de oameni care împart un spațiu sau au caracteristici comune.

Sfaturi pentru părinți:

1. Cea mai mică comunitate din care fac parte copiii lor este probabil familia lor restrânsă.
Rugați-i să se gândească la unele dintre celelalte comunități în care sunt membri, cum

ar fi familia lor extinsă, clasa lor, școala lor, o echipă sportivă, o vecinătate, biserică, oraș, stat etc.

2. Rugați-i să-și ia un moment de răgaz pentru a enumera cele mai importante 3 comunități pentru ei.

Subactivitatea 3 - Sensul unui bun cetățean

Explicați că a fi un „bun cetățean” implică îndeplinirea/asumarea a cel puțin 5 principii importante:

1. Onestitatea înseamnă a fi sincer și corect. Un bun cetățean trebuie să fie sincer cu ceilalți și cu sine însuși.
2. Compasiunea este emoția de a avea grijă de oameni și de alte viețuitoare. Compasiunea oferă cetățeanului o legătură emoțională cu lumea lui.
3. Respectul înseamnă a arăta stimă sau considerație față de ceilalți. Uneori respectul este chiar îndreptat către lucruri sau idei neînsuflețite. Un bun cetățean ar trebui să respecte legile.
4. Responsabilitatea înseamnă a răspunde și a da socoteală de ceva anume. De exemplu, una dintre principalele responsabilități ale unui elev este să învețe. Ei trebuie să se educe singuri astfel încât să își poată atinge întregul potențial.
5. Curajul înseamnă să faci ceea ce trebuie chiar și atunci când este nepopular, dificil sau periculos. Mulți oameni de-a lungul istoriei – precum Martin Luther King Jr. sau Mahatma Gandhi – au demonstrat un mare curaj.

Sfaturi pentru părinți:

Faceți-i să reflecteze asupra acestor principii în ceea ce privește echipa sportivă! (vezi un exemplu, mai jos):

1. Onestitate: Este nevoie de onestitate pentru a ne spune unul altuia cum să joace mai bine!
2. Compasiune: Este important să arăți compasiune față de membrii celeilalte echipe dacă pierd!
3. Respect: Strângerea mâinii cu adversarii după un joc arată respect!
4. Responsabilitate: Este nevoie de responsabilitate să te prezinți la timp la jocuri și să faci bine!
5. Curaj: Este nevoie de mult curaj pentru a merge în față și a încerca să lovești mingea.

Subactivitatea 4 – Cum să fi un bun cetățean digital

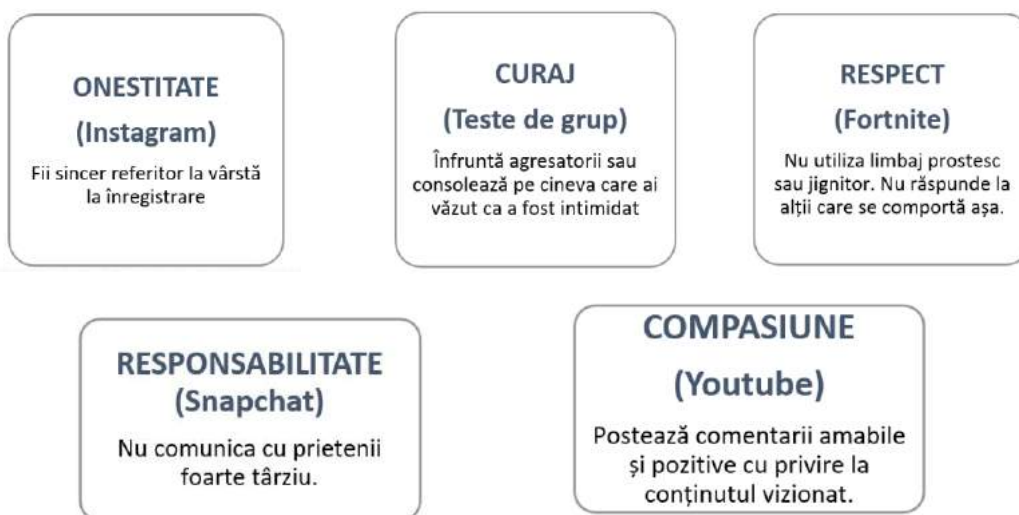
Acum că elevele/elevii înțeleg principiile directoare ale „bunei cetățenii” offline, este timpul să-i ajutați să aplice aceste principii în comunitățile online cărora le-ar putea aparține sau cărora le vor face parte în viitor. Multe comunități online nu au linii directoare sau au reguli care sunt neclare (sau îngropate în „Termenii lor de utilizare”), de aceea este important să îi ajutăm pe copii să înțeleagă cum să fie buni cetățeni chiar și în aceste medii digitale!

Cereți-le să enumere unele dintre comunitățile online cărora le aparțin ei sau alte persoane pe care le cunosc în momentul de față (de exemplu, jocuri cu mai mulți jucători, cursuri online, chat-uri de grup, Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, Pinterest, chiar și Google Classroom!). Explicați-le că sunt pe cale să exploreze modul în care aceleași principii care ne ghidează offline ne ajută și atunci când suntem online.

Explicați-le că o comunitate online este orice spațiu digital în care membrii interacționează și comunică între ei. Cereți-le copiilor să se gândească la o comunitate online căreia ar putea să îi aparțină acum sau în viitor (adică, TikTok, Fortnite, YouTube, Google Classroom, Instagram, Snapchat). Nu contează dacă aparțin sau nu acestor comunități online.

Dându-le copiilor o foaie mare de hârtie și rugându-i să deseneze cinci casete, iar în fiecare casetă să scrie și să explice pe scurt dedesubt doar unul dintre principiile cetățeniei subliniate mai înainte (și ținând cont că pot asocia o comunitate online, o singura dată), vor analiza și reflecta atât pentru a se asocia corespunzător cât și fără a avea suprapunerii.

Astfel, într-o perioadă limitată de timp (de ex. 10 minute), aceștia vor fi provocați să se gândească la modul în care ar putea prezenta principiul în cadrul acelei comunități online, astfel:



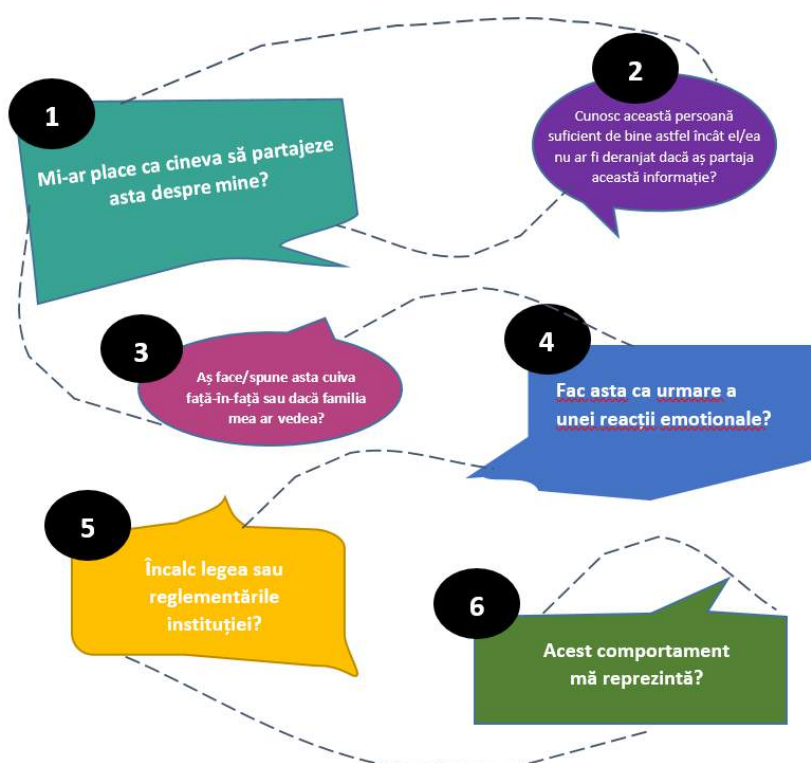
Sursa: adaptare după cyberwise.org

Apoi, ar trebui să se gândească și la o posibilă consecință dacă NU respecta unul dintre aceste principii în cadrul fiecărei comunități online. De exemplu, o posibilă consecință a lipsei de compasiune pe YouTube ar putea fi aceea că va fi destinat al unor comentarii negative s-ar putea simți rănit sau deprimat. Un comentariu amabil ar putea însemna posibil ceva neimaginabil pentru ei! Amintiți-le elevilor/elevelor că este posibil să fie sinceri fără să rănească pe alții. În plus, postarea unui comentariu pozitiv îi încurajează uneori pe alții să posteze și ei la rândul lor comentarii pozitive, la fel cum comentariile negative sau jignitoare încurajează adesea același lucru. Arătând compasiune în toate comunitățile, adesea acest comportament îi inspiră și pe alții să arate compasiune.

Discutând despre faptul că participarea în orice comunitate este o responsabilitate uriașă și că acțiunile lor au impact asupra altor membri ai comunității, ei vor reflecta asupra următoarelor imagini, asociind fiecare mesaj cu un principiu al cetățeanului digital.

A fi un bun Cetățean Digital

Folosiți aceste întrebări ca o standardizare înaintea oricărei postări online:



Sursa: adaptare după aeducation.com

Subactivitatea 5 – Cum să fi un bun și ACTIV cetățean digital

În loc de a limita lecțiile de cetățenie digitală la mesaje de tip „regulă de aur”, există multe modalități de a ghida studențele/studenții și de a le exersa în ceea ce privește interacțiunea atentă în discuțiile online, spune Mattson (2017). Ea oferă aceste sfaturi pentru a ajuta studențele/studenții — și părinții! — să se angajeze într-o comunicare online eficientă:

1. Schimbați idei cu unul sau mai mulți utilizatori - Abordați conversațiile online ca pe o oportunitate de a învăța lucruri noi; citește, pune întrebări și ascultă-i pe ceilalți la fel de mult – sau chiar mai mult decât vorbești.
2. Etichetați și menționați membrii comunității - Faceți referire la o anumită persoană, o anumită linie de gândire/idee sau un pasaj din textul original. Rămâneți pe/la subiect.

3. Respectați normele de interacțiune convenite în cadrul comunității digitale. - Dacă nu cunoașteți normele, fiți atenți la cum se comportă alții sau cereți îndrumări etc.

Pentru a ilustra unele dintre practicile menționate mai sus, educatorii pot oferi studenților și părinților cadre de propoziție pentru a-i ajuta să structureze răspunsuri respectuoase în situații de dezbatere sau dezacord (Cursul ISTE U, Cetățenia digitală în acțiune).

1. *Scenariu: Un cetățean digital dorește să prezinte o idee nouă care este demonstrabilă în dovezi, dar care poate părea controversată.*
 - Cadrul propoziției: După cum _____, ar trebui să ne gândim la _____ în acest mod: _____.
2. *Scenariu: Un cetățean digital citește un punct de vedere cu care este de acord.*
 - Cadrul propoziției: Mulțumesc, _____, pentru prezentarea punctului tău de vedere. Sunt de acord pentru că _____.
3. *Scenariu: Un cetățean digital vrea să menționeze respectuos un punct de vedere care este în dezacord cu cel prezentat.*
 - Cadrul propoziției: Apreciez experiența împărtășită de _____, dar din experiența mea _____.
4. *Scenariu: Un cetățean digital nu înțelege punctul de vedere al altcuiva din comunitatea respectivă și ar avea nevoie de mai multe informații sau de o explicație.*
 - Realizez că viziunea mea despre _____ este limitată. _____, ați dori să dezvoltați ideea mai în detaliu ?
5. *Scenariu: Un cetățean digital dorește să-și recunoască noua învățare ca urmare a interacțiunilor cu comunitatea.*
 - Obişnuiam să gândesc că _____, dar acum înțeleg că _____.

Source: ISTE U Course, [*Digital Citizenship in Action*](#)

Sumarizarea activității (cele 5 subactivități):

- Activitatea se desfășoară în grupuri mici (familie), grup mare (clase) cu sarcini individuale (adică debateri) sau număr necunoscut pentru grup (comunități online).
- Durata: 3-4 săptămâni.
- Metodologie: Colaborare online, brainstorming, dezbatere și reflecție.
- Riscuri și oportunități:
 1. Unul dintre principalele riscuri este asociat cu implicarea părinților lor în realizarea sarcinii inițiale, din diverse motive: lipsă de conectivitate, lipsă de timp, lipsă de competențe digitale etc.

- Investigând despre cetățenie împreună cu părinții lor, vor afla că există persoane neconectate, excluse dintr-o societate digitală.

Strategii și instrumente de evaluare

- întrebări orale și scrise;
- scenarii;
- implicarea activă a studenților în învățarea lor;
- solicitarea de a reflecta și verificarea înțelegerii;
- rezumat;
- înmânarea semnalelor;
- observarea;
- discuții la clasă;
- web și hartă conceptuală.

- [Typeform](#)
- [Coggle](#)
- [Lino](#)
- [Remind](#)
- [AnswerGarden](#)
- [Wooclap](#)
- [Brainio](#)
- Google Classroom
- Google Meet și/sau Zoom
- [Kialo](#)/ [Rationale](#)/ [Argdown](#)

Criterii de evaluare

Principalele criterii de evaluare sunt legate de competențele care trebuie îndeplinite:

- Proiectarea spațiului având în vedere caracteristicile cursanților și diversitatea acestora;
- Demonstrarea capacității de a inova și de a gândi „out of the box” folosind resursele disponibile;
- Integrarea tehnologiilor digitale în spațiu de învățare/predare pentru a facilita autonomia cursanților, cooperarea etc.

Descrierea feedback-ului

Feedback-ul obișnuit în aceste (sub)activități este o combinație de diferite tipuri. De obicei sunt implicați toți cei vizați, dar mai ales profesorii și părinții. Feedback-ul primit cu privire la performanța studenților și a părinților la fața locului (când aceștia fac ceva bun sau rău, se reflectă și prin activitate – de ex, subactivitatea 4) și ulterior, în rapoarte și discuții. De asemenea, feedback-ul primit este oral, scris și mixt.

Vom folosi și tehnica 3:2:1

- 3 fapte importante;
- 2 idei interesante;
- 1 perspectivă despre tine ca student.

Tipurile de instrumente digitale folosite și exemple de aplicații

- [Typeform](#)
- [Coggle](#)
- [Lino](#)
- [Remind](#)
- [AnswerGarden](#)
- [Wooclap](#)
- [Miro](#)
- [The Queue](#)
- [Brainio](#)
- Google Classroom
- Google Meet și/sau Zoom
- [Kialo](#)/ [Argunet Editor](#)/ [Rationale](#)/ [Argdown](#)
- etc.

Nivelul potențial de transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

După cum a fost expusă în secțiunea anterioară, cetățenia digitală este un concept în continuă evoluție. Astfel, una dintre principalele transformări digitale va fi dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice, dar și în ceea ce privește proiectarea activității principale și a sub-activităților în ceea ce privește o mai bună adecvare la noua dezvoltare a principiilor cetățeniei digitale, inclusiv în ceea ce privește interacțiunea cu părinții, obținerea unui feedback corespunzător în corelație și cu instrumentele folosite etc.

Există, de asemenea, un risc asociat cu utilizarea instrumentelor noi și existente, care sunt mai mult sau mai puțin cunoscute de profesori și părinți.

Referințe științifice și bune practici

Be Internet Awesome. (n.d.). *Digital Safety Resources. Tools for the classroom*. Be Internet Awesome. https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/educators

Common Sense Education. (n.d.). *Everything You Need to Teach Digital Citizenship*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>

Common Sense. (n.d.). *Common Sense Media*. Common Sense. <https://www.commonsense.org>

- Discovery Education. (n.d.). *Discovery Education*. Discovery Education. <https://www.discoveryeducation.com>
- eSafety. (n.d.). The eSafety Guide. eSafety. <https://www.esafety.gov.au/key-issues/esafety-guide>
- iKeepSafe. (n.d.). *Google Digital Literacy & Citizenship Curriculum*. iKeepSafe. <https://ikeepsafe.org/google-digital-literacy-citizenship-curriculum/>
- ISTE. (n.d.). *Digital Citizenship in Action*. ISTE. <https://www.iste.org/professional-development/iste-u/digital-citizenship>
- Mattson, K. (2017). *Digital citizenship in action: empowering students to engage in online communities*. International Society for Technology in Education: Portland, OR.
- Microsoft. (n.d.). *Microsoft Learn. Educator Center*. Microsoft. <https://docs.microsoft.com/en-us/learn/educator-center/?source=mec>
- Mojang AB. TM Microsoft Corporation. (2021). *Minecraft Digital Citizenship Kit*. Minecraft Education Edition. <https://education.minecraft.net/en-us/resources/digital-citizenship-subject-kit>
- Punie, Y., editor(s), Redecker, C., *European Framework for the Digital Competence of Educators*: \r\nDigCompEdu\r\n, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466. <https://policycommons.net/artifacts/2163302/european-framework-for-the-digital-competence-of-educators/2918998/>
- TeachingInCtrl. (n.d.). *Teaching Digital Citizenship*. TeachingInCtrl. <https://teachinctrl.org>

Activitatea 10

**Interacțiunea cu literatura științifică
pentru redactarea unui raport de cercetare**

Activitatea 10. Interacțiunea cu literatura științifică pentru redactarea unui raport de cercetare

Cuvinte cheie

Cercetare online, alfabetizare informațională, feedback audio, autoevaluare și evaluare colegială, de la egal la egal

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Înțelegerea, Aplicarea, Analizarea, Evaluarea, Crearea

Agenți de evaluare

Autoevaluarea, Evaluare de la egal la egal, Evaluarea profesorului

Problemă și Justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Cel mai adesea, studenților li se cere să redacteze o varietate de rapoarte / materiale în scopul evaluării, uzual fiind raportul de cercetare. Acesta este un tip de material folosit nu numai în științe sau inginerie, ci și în psihologie și științele educației. Așadar, scopul acestei activități este de a construi o listă de referințe necesare pentru o revizuire a literaturii atunci când studenții scriu despre un subiect de cercetare. Pentru a îndeplini această sarcină, studenții merg de obicei la biblioteca universității și accesează resursele informaționale ale acesteia (cărți, reviste, periodice, filme și videoclipuri, baze de date etc.). Pe lângă studiul individual, studenții vin la o bibliotecă pentru diverse scopuri, cum ar fi învățarea în grup, colaborarea sau socializarea.

Odată cu apariția internetului și a tehnologiilor web, bibliotecile digitale și bazele de date online au devenit rapid normalitate în instituțiile de învățământ superior, ca modalități de a extinde materialele disponibile studenților și de a-i ajuta să-și perfecționeze abilitățile de cercetare. Pe de altă parte, studenții de astăzi cunosc lumea în mare parte datorită internetului. Deci, această „generație de laptopuri, a cărei idee de cercetare este o navigare rapidă prin Google” (Sharp, 2005), trebuie încurajată să exploreze bibliotecile digitale ale instituției sale. Mai mult, pandemia de COVID-19, cu campusurile închise pentru perioade prelungite, a forțat studenții să rămână și să studieze acasă. Așadar, activitatea propusă se bazează pe facilități digitale și de altă natură de cercetare, cum ar fi depozite online sau baze de date, furnizate de universități.

Prin urmare, ne putem gândi la o transformare digitală cu multiple beneficii, în ceea ce privește:

- Instrumentalizarea cu competențe și abilități a studenților pentru a utiliza mai bine informațiile disponibile în bibliotecile online;
- Facilitarea interacțiunii studenților cu munca lor și a celorlalți colegi prin intermediul serviciilor de bibliotecă digitală;
- Reducerea timpului profesorilor atunci când evaluează digital munca participanților la activitățile didactice.

Vedeți pentru mai multe detalii: <https://tomorrowsprofessor.sites.stanford.edu/posting/673>.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Dezvoltarea unei strategii eficiente de căutare, abilități solide de cercetare online (folosind cuvinte cheie de căutare, operatori booleeni, tezaurele bazelor de date online etc.);
- Localizarea literaturii științifice adecvate;
- Sinteză și gândire critică / evaluare (cum să devină studenții evaluatori critici ai informațiilor pe care le întâlnesc în timpul cercetării online - o abilitate esențială de viață);
- Citire critică (pentru a asigura scrierea academică critică);
- Scrierea corectă a referințelor, conform standardului APA sau altor standarde agreate;
- Abilitățile de comunicare, cercetare și organizare/învățare; de gestionare a resurselor identificate sunt competențe de bază dobândite prin activitatea de cercetare științifică.

Descrierea activității de evaluare

Această activitate îi va familiariza pe studenți cu procesul de accesare a sistemului de bibliotecă universitare prin web. Scopul acestei sarcini este ca studenții să efectueze o căutare pentru stabilirea unui bazin de lucrări necesare unei revizuirii a literaturii de specialitate, folosind o bază de date online computerizată care conține referințe pentru articole și cărți legate de științele educației.

Profesorul va grupa studenții în perechi și va stabili subiecte pentru fiecare pereche. Nu vor fi 2 perechi cu același subiect. Apoi, el/ea va cere studenților să finalizeze sarcina individual și la final să o discute în perechi.

Se va sublinia faptul că acesta este un exercițiu individual care va ajuta studenții în efectuarea unei căutări online de literatură pe un subiect de cercetare în clasă, folosind bazele de date online (ERIC, PsychINFO, EBSCO și Proquest) și motoarele de căutare academice (Google Scholar, Microsoft Academic Research și Semantic Scholar). Presupunerea pe parcursul sarcinii este că lucrările găsite vor fi folosite pentru o revizuire a literaturii în scrierea unui raport de cercetare.

Studenții sunt instruiți să își limiteze căutarea la articole și cărți din ultimii 10 ani. Căutarea finală pentru această temă ar trebui să fie suficient de restrânsă, astfel încât rezultatele căutării să nu depășească 30 de articole, capitole de carte sau cărți. Studenții sunt instruiți să citească articole, rezumate sau descrieri de cărți, să caute cuvintele cheie ale autorilor și descriptorii din bazele de date online și termeni ai tezaurului și să reflecteze asupra utilității conținutului pentru subiectul lor.

La sfârșit, studenții sunt rugați să scrie toate referințele în format APA într-un document, în ordine alfabetică, și să le încorporeze în temă pe LMS.

Pentru această sarcină estimăm maximum 2 seminarii.

1 unitate seminar = 90 minute

Note:

- a) Este important ca profesorii să se asigure că studenții cunosc elementele de bază despre utilizarea acestor baze de date și motoarele de căutare.
- b) Sarcina poate fi dusă la un nivel superior, cerând studenților să includă referințe în domeniul literaturii gri, în special videoclipuri Youtube, discursuri TED, rapoarte de la diverse organizații precum UNESCO, OECD, ...; pentru a identifica una sau mai multe figuri / diagrame etc. din materialele selectate care prezintă date semnificative pentru proiectul lor sau pentru a scrie un rezumat (1-2 paragrafe) al articolelor selectate.

Orientări suplimentare privind citarea referințelor în format APA pot fi găsite online la <https://apastyle.apa.org/>.

Strategii și instrumente de evaluare

Profesorii pot folosi un set de întrebări (ca o listă de verificare digitală sau un chestionar), pentru a le cere studenților să reflecteze asupra sarcinii lor (și să discute cu profesorul sau colegii lor):

- Care sunt câteva dintre criteriile/limitările pe care le puteți introduce în bazele de date pentru a căuta un subiect?
- Ce faceți pentru a găsi articole în care puteți vedea „textul integral” online?
- Cum v-ați restrâns căutarea suficient încât să aveți 30 sau mai puține „accesări” (adică articole, cărți sau capitole) pentru subiectul vostru? Ce vi s-a părut cel mai util în restrângerea căutării?
- Dacă întâmpinați o problemă în efectuarea căutării de literatură, vă rugăm să explicați în detaliu care a fost problema.

Studenții vor face o evaluare de la egal la egal (evaluarea colegială, în perechi) folosind grila de notare de mai jos și apoi vor discuta în perechi (împărtășesc idei, compară referințe etc.). Astfel, studenții au posibilitatea de a revizui, înainte de a trimite pentru evaluare profesorului și de a comenta în continuare. Evaluarea colegială și cea a profesorului sunt menite să ofere feedback pe măsură ce studentul continuă cu cercetarea pentru lucrarea de final de semestru.

La final, fiecare pereche își va împărtăși părerea în fața clasei.

Criterii de evaluare

Rubrica de notare pentru evaluarea colegilor

Întrebare	Încercuiește răspunsul și explică STUDENT1	Încercuiește răspunsul și explică STUDENT2
Tema de cercetare se reflectă în termenii de căutare?	Nu – puțin – oarecum – cu siguranță <i>Sugestii de îmbunătățire?</i>	Nu – puțin – oarecum – cu siguranță <i>Sugestii de îmbunătățire?</i>
Procesul de căutare acoperă subiectul investigat? (Câte baze de date și motoare de căutare a folosit studentul? A folosit operatori booleeni sau alți operatori de căutare?)	Nu – puțin – oarecum – cu siguranță <i>Sugestii de îmbunătățire?</i>	Nu – puțin – oarecum – cu siguranță <i>Sugestii de îmbunătățire?</i>
Toate referințele sunt citate corect în format APA?	Nu / da	Nu /da
Este eficientă scrierea referințelor? (<i>corect, în ordine alfabetică, folosind indentarea etc.</i>)	Nu – puțin – oarecum – cu siguranță <i>Sugestii de îmbunătățire?</i>	Nu – puțin – oarecum – cu siguranță <i>Sugestii de îmbunătățire?</i>

Schema de notare pentru evaluare formativă/sumativă

A – Concentrat în jurul unei întrebări clare de cercetare. Căutarea a fost efectuată cu cel puțin 2 baze de date și 2 motoare de căutare. Lista finală reflectă analiza, interpretarea și sinteza informațiilor (mai puțin de 10 ani, conținut de științele educației etc.). Toate referințele sunt citate corect. Scrierea academică este excelentă.

B – Întrebarea de cercetare este clar formulată. Nu este clar câte baze de date sau motoare de căutare au fost folosite. Există o gândire originală, dar nu este la fel de bine concentrată ca o lucrare A. Toate referințele sunt citate corect. Scrierea academică este bună.

C – Întrebarea de cercetare este neclară. Scrierea și organizarea sunt mediocre.

D – Întrebarea de cercetare este neclară. Există detalii inadecvate fără analiză. Scrisul academic este slab.

Descrierea feedback-ului

În cazul nostru, feedback-ul este asincron scris (pe LMS), feedback oral sau video și autoevaluare și evaluare de la egal la egal (individual și în perechi).

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

Pe lângă LMS (G-Suite, MS Teams sau Moodle) și instrumentul de conferință web (Zoom, Google Meet etc.), vă sugerăm ca aplicații următoarele:

- Student:
 - O hartă conceptuală (Coggle, MindMeister, Mindomo, Weje, MindMup etc.) – cartografierea termenilor strategiei de căutare.
 - Pentru rubrica de notare (evaluare de la egal la egal) – WEJE, <https://app.weje.io/> - un panou virtual pentru a lucra în colaborare (Padlet.com poate fi o alternativă).
 - Un software de prezentare de conținut vizual (de ex. MS PowerPoint, Google Slides, Prezi, Canva etc.) pentru prezentarea finală în fața clasei.
- Profesor:
 - CheckLI (<https://www.checkli.com/>) pentru organizarea întrebărilor ca o listă de verificare (în acest caz studentul va verifica doar valoarea adevărului).
 - Un instrument de sondaj (poate fi un instrument LMS precum GoogleForms sau MSForms, dar și unul extern, precum SurveyMonkey, QuestionPro etc.).
 - Pentru a oferi feedback (înregistrat în timpul corectării) care să sprijine, de asemenea, evaluarea personală și evaluarea de la egal la egal: videoclipuri cu proiecție pe ecran. Aceasta este, de asemenea, o modalitate excelentă pentru studenți de a crea prezentări de clasă, de a le împărtăși sau de a primi feedback unii de la alții. Resurse necesare: un software de screencast (de ex. TechSmith Capture, Screen-Cast-O-Matic, <https://screencast-o-matic.com/screen-recorder>, Loom, <https://www.loom.com/> sau ScreenApp - <https://screenapp.io/#/>). Ca alternative gratuite bazate pe web pentru feedback vocal – Vocaroo (<https://vocaroo.com/>) sau Mote (<https://www.mote.com/>).

Se poate folosi și Miro.com – o platformă de colaborare online care are toate caracteristicile necesare pentru această sarcină și poate fi folosită atât de studenți cât și/sau de profesor.

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

În timpul studiilor universitare, studenții se vor confrunta pentru prima dată cu literatura academică. Este esențial ca aceștia să învețe ce este literatura academică, unde să o găsească și cum să o folosească corect. Pentru a reuși în acest sens, studenții trebuie să dezvolte noi abilități de alfabetizare informațională. Aceste abilități fac parte din competențele academice din timpul învățământului universitar.

Un dezavantaj major al cursurilor actuale este lipsa componentelor de autoevaluare și de evaluare de la egal la egal. Prin urmare, o abordare inovatoare centrală a activității noastre va fi implementarea componentelor de evaluare bazate pe tehnologie, care le permit studenților să obțină feedback cu privire la succesul lor de învățare și indicii despre cum să-l îmbunătățească.

Referințe științifice și bune practici

APA Style 7th Edition <https://apastyle.apa.org/>.

AUT Library. (n.d.). *Literature review assignments*. AUT Library. <https://library.aut.ac.nz/doing-assignments/literature-reviews>

CITB03: Social Planning and Community Development. (2022, May 11). <https://guides.library.utoronto.ca/CITB03/newspapers/searchstrategy>

College Writing Information Literacy Toolkit. (2021, October 19). <https://libguides.wustl.edu/c.php?g=676977&p=4770598>

Cortland (n.d.) *Small-Scale Literature Review Assignment*. <https://web.cortland.edu/rombachk/portfolio/doc/Small-scale%20literature%20review.htm>

Detmering, R., Martinez, G. & Willenborg, A. (2021, July 12). *English 102 Information Literacy Activities And Lesson Plans: Home*. <https://library.louisville.edu/ekstrom/english-infolit/home>

Ferns, S., Cappon, A., Duff, A., Marshall, A., Ryan, B., Thompson, B., ... & Cudmore, I. (2020). *Technology Tools for Teaching in Higher Education: The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/>

Goshen College (n.d). *Literature Reviews: Social Sciences (Jarvis): The Assignment*. <https://libraryguides.goshen.edu/litreviewsoc>

Information Fluency. (2022). *Micromodule Directory*. Information Fluency. <http://21cif.com/tutorials/micro/directory>

Neuseumed. (n.d.). *Quick Skim or Deep Dive? Picking the Right Search Strategy*. Neuseumed. <https://newseumed.org/tools/lesson-plan/quick-skim-or-deep-dive-picking-right-search-strategy>

Student Academic Success. (n.d.). *Learn HQ - Your learning headquarters*. Monash University. <https://www.monash.edu/rlo-old/assignment-samples/science/stand-alone-literature-review>

UTS. (n.d.). *Literature reviews*. UTS. <https://www.uts.edu.au/current-students/support/helps/self-help-resources/types-assignments/literature-reviews>

Activitatea 11

**Evaluarea abilităților de gestionare a
timpului pentru un program de stagiu în
învățământul superior**

Activitatea 11. Evaluarea abilităților de gestionare a timpului pentru un program de stagiu în învățământul superior

Cuvinte cheie

Managementul timpului, evaluarea competențelor, sondaj, pandemie COVID-19, stagiu

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Analizarea, Evaluarea, Crearea

Agenți de evaluare

Autoevaluarea, Evaluare de la egal la egal, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Școala Societății Digitale (Universitatea de Științe Aplicate din Amsterdam) oferă un program de stagiu de 20 de săptămâni, care își propune să sprijine cursanții să-și dezvolte abilitățile și să își dezvolte întregul potențial în medii interactive inovatoare. Mai exact, în fiecare semestru, 50 de cursanți diverși participă la această experiență de învățare practică, care implică lucrul bazat pe practică cu partenerii din industrie și cercetare aplicată. Diversitatea populației noastre de cursanți și a sarcinilor pe care le au de îndeplinit duce la diferențe semnificative în ceea ce privește modul în care învățarea este modelată prin participarea la acest program. Deoarece acesta este un program orientat spre orice practică, se bazează pe interacțiunea din campus a studenților cu experți în transformare digitală, participarea la ateliere practice și proiecte de colaborare. Fiecare echipă de cursanți este repartizată unui antrenor, care îi îndrumă pe tot parcursul programului. Din martie 2020, când a început pandemia de COVID-19, programul a fost oferit parțial sau integral online, ceea ce a creat o complexitate suplimentară experienței cursanților. Datele cantitative și calitative colectate de la absolvenții noștri în ultimii doi ani au demonstrat că studenții noștri au nevoie de sprijin suplimentar pentru a-și gestiona sarcinile, comportamentele și emoțiile în timp ce sunt online. Cursanții folosesc metodologiile SCRUM și Design Thinking pentru a-și finaliza proiectele, lucrând în sprinturi. Acest model de lucru riguros necesită abilități bine dezvoltate de gestionare a timpului, chiar mai mult atunci când se lucrează de la distanță. Scopul acestei activități de e-evaluare este de a evalua abilitățile de gestionare a timpului ale cursanților, pentru a le permite să-și îndeplinească sarcinile în timp ce lucrează de la distanță la proiectul lor de stagiu.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Gestionarea timpului;
- Prioritizarea sarcinilor;
- Utilizarea tehnologiei pentru evaluarea competențelor.

Descrierea activității de evaluare

În primul rând le cerem cursanților să reflecteze asupra modului în care își petrec timpul. O privire atentă asupra modului în care își petrec ziua (mai ales atunci când lucrează de la distanță) ne poate oferi informații despre unde se pierde timpul. Propunerea inițială pentru întregul grup de cursanți este să petreacă o săptămână „făcând un jurnal” al modului în care își petrec timpul. Acest lucru va fi realizat prin păstrarea unei evidențe online folosind tabla Miro. Miro este un instrument de colaborare standard pentru stagiul de la Școala Societății Digitale, așa că toată lumea este familiarizată cu el. În același timp ei au acces la înregistrările online ale colegilor lor, iar tutorele lor are acces la aceste informații. Odată ce toți și-au integrat fișa online pentru întreaga săptămână de lucru, ei organizează o sesiune de brainstorming pentru a reflecta asupra bunelor practici pentru abilitățile de gestionare a timpului. Această sesiune se încheie cu „acțiuni” care trebuie făcute de la fiecare cursant pentru a-și îmbunătăți abilitățile de gestionare a timpului. După aceasta, și săptămânal, studenții completează chestionarul personal online de gestionare a timpului și la sfârșitul semestrului reflectă cu tutorele lor asupra progresului înregistrat.

Rezumatul activității

Activitatea se desfășoară în grup mare cu sarcini individuale.

Durata: 20 de săptămâni.

Metodologie: Colaborare online, brainstorming și reflecție.

Strategii și instrumente de evaluare

Strategii:

- Identificarea punctelor forte ale cursanților;
- Identificarea zonelor ce pot fi îmbunătățite;
- Urmărirea progresului cursanților;
- Colectare feedback cu privire la practicile actuale de gestionare a timpului.

Instrumente:

- Tablă online colaborativă;
- Sondaj online;
- Teleconferința ca instrument.

Criterii de evaluare

Vă rugăm să vedeți întrebările din marcatori ca sugestii pentru criteriile de evaluare specifice sau pentru crearea rubricilor personalizate.

Calitatea înregistrărilor online:

- sunt înregistrările specifice?
- înregistrările se notează zilnic?
- înregistrările sunt notate de câteva ori pe zi (cel puțin 5)?
- înregistrările sunt descriptive?

Reflecție critică și participare la sesiunile de brainstorming:

- a oferit studentul feedback altor studenți în timpul acelor sesiuni?
- studentul a pus întrebări?
- a participat activ studentul la sesiunile de brainstorming?
- a participat studentul la sesiunea de brainstorming?

sau la sfârșitul semestrului:

- studentul a participat activ la 90-100%, 80%-90%, 70%-80%, 60%-70% din sesiuni?
- studentul a participat la 90-100%, 80%-90%, 70%-80%, 60%-70% din sesiuni?

Completarea în timp util a „sondajului personal de gestionare a timpului”:

- a fost completat sondajul de către student până la termenul limită?
- a fost completat chestionarul de către student?

sau la sfârșitul semestrului:

- au fost completate de către student 90-100%, 80%-90%, 70%-80%, 60%-70% din sondaje până la sfârșitul semestrului?

Descrierea feedback-ului

Feedback oral în timpul sesiunilor online (sincrone);

Feedback scris în forumul online colaborativ (asincron);

Agenți implicați: cursanți și antrenor.

Tipul de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- Miro Board
- Formulare Google
- Zoom

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Miro Board, formularele Google, Zoom sunt disponibile cu un cont gratuit. Această activitate nu necesită un software specific, iar cele menționate pot fi înlocuite cu echivalentul mai familiar. Nici nu necesită abilități tehnice înalte. În timpul predării și învățării la distanță, acestea au fost instrumente la care profesorii au recurs frecvent.

Referințe științifice și bune practici

- Adams, R. V. & Blair, E. (2019). Impact of Time Management Behaviors on Undergraduate Engineering Students' Performance. *SAGE Open*, 9(1), 215824401882450–. <https://doi.org/10.1177%2F2158244018824506>
- Britton, B. K. & Tesser, A. (1991). Effects of time-management practices on college grades. *Journal of educational psychology*, 83(3), 405. DOI: [10.1037/0022-0663.83.3.405](https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.3.405)
- Wayne State University. (2007). Time Management Personal Assessment. <http://med.fau.edu/healthfirst/Time%20Management%20Questionnaire.pdf>

Activitatea 12

**Citirea rapidă, eficientă a literaturii
academice**

Activitatea 12. Citirea rapidă, eficientă a literaturii academice

Cuvinte cheie

Citare rapidă, cercetare aplicată, stagi, revizuire a literaturii, cercetare desktop

Nivel de competență digitală

Avansat

Nivelul abilităților de gândire

Înțelegerea, Aplicarea, Analizarea, Evaluarea, Crearea

Agenți de evaluare

Evaluarea colegilor, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Școala Societății Digitale (Universitatea de Științe Aplicate din Amsterdam) oferă un program de stagi de 20 de săptămâni, care își propune să sprijine cursanții să-și dezvolte abilitățile și să își dezvolte întregul potențial în medii interactive inovatoare. Mai exact, în fiecare semestru, 50 de cursanți diverși participă la această experiență de învățare practică, care implică lucrul bazat pe practică cu partenerii din industrie și cercetare aplicată. Diversitatea populației noastre de cursanți și a sarcinilor pe care le au de îndeplinit duce la diferențe semnificative în ceea ce privește modul în care învățarea este modelată prin participarea la acest program. Deoarece acesta este un program orientat spre practică, se bazează pe interacțiunea în campus a studenților cu experți în transformare digitală, participarea la ateliere practice și proiecte de colaborare. Fiecare echipă de cursanți este repartizată unui antrenor, care îi îndrumă pe tot parcursul programului. Din martie 2020, când a început pandemia de COVID-19, programul a fost oferit parțial sau integral online, ceea ce a creat o complexitate suplimentară experienței cursanților. Datele cantitative și calitative colectate de la absolvenții noștri în ultimii doi ani au demonstrat că studenții noștri se luptă cu căutarea literaturii academice atunci când efectuează cercetări de birou pentru proiectele lor. În special în timpul pandemiei de COVID-19, cu mult mai puțin contact cu experții academici din campus și internetul ca singură modalitate de a găsi informațiile potrivite pentru proiectele lor, este mai mult decât necesar a-i ajuta să-și îmbunătățească această abilitate. Absolvenții noștri au fost nevoiți să petreacă ore întregi citind o lucrare completă, care ar putea în final să fie inutilă pentru proiectele lor. Scopul acestei activități de e-evaluare este de a îmbunătăți abilitățile de citire rapidă a cursanților atunci când caută literatură academică acasă pentru proiectele lor.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Citirea rapidă;
- Înțelegerea lecturilor academice;
- Utilizarea tehnologiei pentru evaluarea competențelor.

Descrierea activității de evaluare

Este creat un șablon online în care cursanții vor trebui să furnizeze un rezumat de 200 de cuvinte a 2 articole academice publicate în reviste evaluate de colegi, legate de proiectul stagiului (un rezumat per articol) și o justificare de 100 de cuvinte despre cât de util este acest articol pentru proiectul lor. Un cronometru le va arăta cursanților și antrenorului lor timpul de care au avut nevoie pentru a citi articolele și pentru a scrie rezumatele și justificarea utilității lucrărilor pentru proiectul lor. După această primă activitate, antrenorul cursanților împărtășește, printr-o sesiune online, strategii pentru a parcurge un text academic și a-l înțelege cu viteze mai rapide de citire. Activitatea se va repeta de două ori, iar antrenorul va oferi feedback după fiecare trimitere a șablonului. Șabloanele întregului grup vor fi publicate (anonim) în spațiul SharePoint al stagiului, astfel încât toată lumea să poată citi rezumatele și justificarea, precum și feedback-ul de la antrenor.

Rezumatul activității

Activitatea se desfășoară în grup mare cu sarcini individuale;

Durata: 6 săptămâni (primele 6 săptămâni ale stagiului, când cursanții se angajează în principal cu literatura academică);

Metodologie: Atelier de grup mare, sarcini individuale cu feedback personalizat, care vor fi împărtășite întregului grup.

Strategii și instrumente de evaluare

Strategii:

- Identificarea punctelor forte ale cursanților;
- Identificarea zonelor ce pot fi îmbunătățite;
- Urmărirea progresului cursanților;
- Furnizarea de bune practici / exemple eficiente de citire rapidă.

Instrumente:

- Sondaj online;
- Platformă de colaborare bazată pe web;

- Teleconferința ca instrument.

Criterii de evaluare

Calitatea rezumatelor articolelor:

- sunt intrări care sintetizează principalele argumente?
- sunt rezumatele bine scrise? (corecte din punct de vedere gramatical, concise și coerente în stil)?
- rezumatele respectă criteriile (200 de cuvinte, cel puțin 2)?

Calitatea justificării utilității articolelor pentru proiectul de stagiu:

- este inclusă justificarea utilității articolelor pentru stagiu?
- justificarea este bine argumentată (calitate: înaltă, intermediară, scăzută)?
- justificările respectă criteriile (100 de cuvinte)?

Progrese în citirea rapidă:

- Timpul alocat citirii articolelor este din ce în ce mai mic? (da, cumva, nu)

Descrierea feedback-ului

Feedback oral în timpul sesiunii online (sincron);

Feedback scris în platforma de colaborare bazată pe web (asincron).

Agenți implicați: cursanți și antrenor.

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- SharePoint
- Jotform
- Zoom

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Jotform și Zoom sunt disponibile cu un cont gratuit. Această activitate nu necesită un software specific, iar cele menționate pot fi înlocuite cu echivalentul mai familiar. Nici nu necesită abilități tehnice înalte. În timpul predării și învățării la distanță, acestea au fost instrumente la care profesorii au recurs frecvent.

Referințe științifice și bune practici

- Bullard, A. (2022, March 7). *How to Read Faster: 10 Ways to Increase Your Reading Speed*. Lifehack. <https://www.lifehack.org/articles/productivity/10-ways-increase-your-reading-speed.html>
- Rayner, K., Schotter, E. R., Masson, M. E., Potter, M. C. & Treiman, R. (2016). So much to read, so little time: How do we read, and can speed reading help? *Psychological Science in the Public Interest*, 17(1), 4-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615623267>

Activitatea 13

**Stăpânirea limbajului corpului în
întâlnirile online**

Activitatea 13. Stăpânirea limbajului corpului în întâlnirile online

Cuvinte cheie

Limbajul corpului, întâlniri online, zoom

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Aplicarea, Analiza, Evaluarea

Agenți de evaluare

Autoevaluarea, Evaluarea de la egal la egal, Evaluare profesor

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Școala Societății Digitale (Universitatea de Științe Aplicate din Amsterdam) oferă un program de stagiul de 20 de săptămâni, care își propune să sprijine cursanții să-și dezvolte abilitățile și să își dezvolte întregul potențial în medii interactive inovatoare. Mai exact, în fiecare semestru, 50 de cursanți diverși participă la această experiență de învățare practică, care implică lucrul bazat pe practică cu partenerii din industrie și cercetare aplicată. Diversitatea populației noastre de cursanți și a sarcinilor pe care le au de îndeplinit duce la diferențe semnificative în ceea ce privește modul în care învățarea este modelată prin participarea la acest program. Deoarece acesta este un program orientat spre orice practică, se bazează pe interacțiunea din campus a studenților cu experți în transformare digitală, participarea la ateliere practice și proiecte de colaborare. Fiecare echipă de cursanți este repartizată unui antrenor, care îi îndrumă pe tot parcursul programului. Din martie 2020, când a început pandemia de COVID-19, programul a fost oferit parțial sau integral online, ceea ce a creat o complexitate suplimentară experienței cursanților. În această perioadă, marea majoritate a întâlnirilor cursanților (cu colegii, antrenorul, partenerii din industrie) au loc online (prin zoom). Aceste întâlniri necesită ca toți participanții să fie conștienți și prezenți, iar limbajul corpului este la fel de important într-un cadru online, ca în persoană. Scopul acestei activități de e-evaluare este de a evalua limbajul corpului cursanților în timpul acestor întâlniri, pentru a le permite să demonstreze același profesionalism de care au dat dovadă la întâlnirile din campus.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Valorificarea autenticității și a punctelor forte;
- Înțelegerea limbajul corpului;
- Fii conștient de limbajul corpului pe care îl folosești.

Descrierea activității de evaluare

În primul rând, le cerem cursanților să urmeze cursul LinkedIn „Limbajul corpului pentru un leadership autentic” și testul cursului de la sfârșit. Apoi antrenorul împărtășește un șablon despre limbajul corpului în cadrul întâlnirilor virtuale legate de următoarele aspecte: încadrare, prezentare, postură, expresii faciale, folosirea mâinilor. Antrenorul, care este prezent în majoritatea acestor întâlniri virtuale, observă limbajul corpului cursanților și le oferă atât feedback de grup, cât și individual. Aceasta se repetă săptămânal (1 întâlnire pe săptămână). Feedback-ul este înregistrat în platforma de colaborare web a stagiului.

Rezumatul activității

Activitatea se desfășoară în grup mare (întâlniri virtuale);

Durata: 20 de săptămâni (cu o observație pe săptămână);

Metodologie: Învățare autonomă, discuții în grup mare, feedback de grup, feedback individual.

Strategii și instrumente de evaluare

Strategii:

- Identificarea punctelor forte ale cursanților;
- Identificarea zonelor de îmbunătățire;
- Urmărirea progresului cursanților;
- Furnizarea de bune practici.

Instrumente:

- Observarea;
- Platformă de colaborare bazată pe web;
- Teleconferința utilizată ca instrument.

Criterii de evaluare

Finalizarea cursului auto-ritm;

Integrarea feedback-ului în următoarele întâlniri;

Îmbunătățirea limbajului corpului pe parcursul semestrului.

Descrierea feedback-ului

Feedback de grup (oral, sincron);

Feedback individual (scris, asincron);

Agenți implicați: antrenor și cursanți.

Tipul de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- SharePoint
- Zoom
- Șablon de observație digital

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Zoom este disponibil cu un cont gratuit. Această activitate nu necesită un software specific, iar cele menționate pot fi înlocuite cu echivalentul mai familiar. Nici nu necesită abilități tehnice înalte. În timpul predării și învățării la distanță, acestea au fost instrumente la care profesorii au recurs frecvent.

Referințe științifice și bune practici

Black, J. (2020, September 9). *Body Language Tips For Engaging Video Meetings*. Duke Today.
<https://today.duke.edu/2020/09/body-language-tips-engaging-video-meetings>

Dhawan, E. (2021, March 21). *Body Language for Authentic Leadership*. LinkedIn Learning.
<https://www.linkedin.com/learning/body-language-for-authentic-leadership>

Hive. (2021, September 21). *How To Make The Most Of Body Language In Virtual Meetings*. Hive.
<https://hive.com/blog/body-language-in-virtual-meetings/>

Activitatea 14

**Construirea încrederii zilnice în
spațiul online**

Activitatea 14. Construirea încrederii zilnice în spațiul online

Cuvinte cheie

Încredere, stagiul, valori

Nivel de competență digitală

Intermediar

Nivelul abilităților de gândire

Înțelegerea, Aplicarea, Evaluarea

Agenți de evaluare

Autoevaluarea, Evaluarea de la egal la egal, Evaluarea profesorului

Problemă și justificare: De ce avem nevoie de transformare digitală?

Școala Societății Digitale (Universitatea de Științe Aplicate din Amsterdam) oferă un program de stagiul de 20 de săptămâni, care își propune să sprijine cursanții să-și dezvolte abilitățile și să își dezvolte întregul potențial în medii interactive inovatoare. Mai exact, în fiecare semestru, 50 de cursanți diverși participă la această experiență de învățare practică, care implică lucrul bazat pe practică cu partenerii din industrie și cercetare aplicată. Diversitatea populației noastre de cursanți și a sarcinilor pe care le au duce la diferențe semnificative în ceea ce privește modul în care învățarea este modelată prin participarea la acest program. Deoarece acesta este un program orientat spre orice practică, se bazează pe interacțiunea în campus a studenților cu experți în transformare digitală, participarea la ateliere practice și proiecte de colaborare. Fiecare echipă de cursanți este repartizată unui antrenor, care îi ghidează pe tot parcursul programului. Din martie 2020, când a început pandemia de COVID-19, programul a fost oferit parțial sau integral online, ceea ce a creat o complexitate suplimentară experienței cursanților. În această perioadă marea majoritate a întâlnirilor cursanților (cu colegii, antrenorul, partenerii din industrie) au loc online (prin zoom). În acest context, relațiile între semeni pot avea o influență importantă asupra comportamentelor de cooperare ale studenților. A avea un sprijin social bun facilitează o mai bună cooperare între indivizi. Cu cât relația dintre egali este mai puternică, cu atât este mai mare calitatea cooperării în urmărirea obiectivelor împărtășite cu colegii cooperanți. În mod similar, indivizii sunt mai susceptibili de a se angaja într-un comportament cooperant în rândul celor în care au încredere. Scopul acestei activități de evaluare este facilitarea modului în care cursanții pot inspira încredere colegilor lor pentru dezvoltarea unor relații eficiente și armonioase.

Abilități și rezultate ale învățării pe care dorim să le evaluăm

- Valorificarea autenticității și a punctelor forte naturale;
- Oferirea de dovezi de onestitate, fiabilitate și deschidere;
- Explorarea modului în care comportamentele se aliniază cu valorile declarate.

Descrierea activității de evaluare

În primul rând le cerem cursanților să parcurgă pe LinkedIn cursul „2. Daily trust Builders” și testul cursului de la sfârșit. Poate fi prezentată o alternativă culturală mai potrivită. Apoi antrenorul împărtășește un șablon cu exemple despre cum să demonstreze că cineva este de încredere, competent, cinstit și își arată preocuparea față de semenii săi (valori similare pot fi enumerate în funcție de nevoi). Cursanții ar trebui să creeze un jurnal în care vor raporta activități și exemple din colaborarea lor cu colegii lor, care arată o creștere a elementelor care apar în șablon. Se așteaptă de la cursanți să scrie o nouă intrare în jurnal săptămânal. La sfârșitul activității, antrenorul va oferi feedback cu privire la aceste intrări, iar cursanții sunt așteptați să integreze acest feedback în următoarele intrări.

Rezumatul activității:

Există o întâlnire de grup mare (prin teleconferință) pentru explicarea sarcinii;

Apoi cursanții lucrează la propriul jurnal, interacționând cu antrenorul lor;

Există o activitate de feedback de la persoană la persoană la sfârșit;

Durata: 20 de săptămâni (cu o nouă intrare în jurnal pe săptămână);

Metodologie: Învățare autonomă, feedback individual (cursant-antrenor) feedback de grup (de la persoană la persoană).

Strategii și instrumente de evaluare

Strategii:

- Identificarea punctelor forte ale cursanților;
- Identificarea zonelor de îmbunătățire;
- Urmărirea progresului cursanților;
- Colectarea feedback-ului cu privire la progresul cursanților.

Instrumente:

- Jurnal online;
- Platformă de colaborare online;
- Teleconferința utilizată drept instrument.

Criterii de evaluare

Finalizarea activității jurnalului:

- a fost trimisă cel puțin o înregistrare pe săptămână?

Integrarea feedback-ului de la antrenor în următoarele înregistrări din jurnal;

Feedback de la persoană la persoană cu privire la abilitățile care apar în șablon.

- feedback-ul a fost colectat de la cel puțin 5 persoane?

Descrierea feedback-ului

Feedback de grup, de la persoană la persoană (scris, asincron);

Feedback individual, antrenor către cursant (scris, asincron);

Agenți implicați: antrenor și cursanți.

Tipuri de instrumente digitale utilizate și exemple de software

- Grilă pentru jurnalele cursanților;
- Zoom pentru întâlnirea inițială a grupului;
- Șablon digital;
- Miro Board (pentru schimbul de feedback de la persoană la persoană).

Niveluri de potențială transformare digitală

1. Accesibil și disponibil: dezvoltat de multe ori, ușor și cunoscut.

Miro Board și Zoom sunt disponibile cu un cont gratuit. Această activitate nu necesită un software specific, iar cele menționate pot fi înlocuite cu echivalentul mai familiar. Nici nu necesită abilități tehnice înalte. În timpul predării și învățării la distanță, acestea au fost instrumente la care profesorii au recurs frecvent.

Referințe științifice și bune practici

Acedo-Carmona, C. & Gomila, A. (2019). Personal trust extends cooperation beyond trustees: A Mexican study. *International Journal of Psychology*, 54(5), 687-704.
<https://doi.org/10.1002/ijop.12500>

Bailey-Hughes, B. (2018, November 15). *Daily trust Builders*. LinkedIn Learning.
<https://www.linkedin.com/learning/building-trust-6>

de Lange, T. & Wittek, A. L. (2022). Analysing the constitution of trust in peer-based teacher mentoring groups—a sociocultural perspective. *Teaching in Higher Education*, 27(3), 337-351. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1724936>



Referințe

Referințe

- Acedo-Carmona, C. & Gomila, A. (2019). Personal trust extends cooperation beyond trustees: A Mexican study. *International Journal of Psychology*, 54(5), 687-704. <https://doi.org/10.1002/ijop.12500>
- Adams, R. V. & Blair, E. (2019). Impact of Time Management Behaviors on Undergraduate Engineering Students' Performance. *SAGE Open*, 9(1), 215824401882450-. <https://doi.org/10.1177/2158244018824506>
- AUT Library. (n.d.). *Literature review assignments*. AUT Library. <https://library.aut.ac.nz/doing-assignments/literature-reviews>
- Bailey-Hughes, B. (2018, November 15). *Daily trust Builders*. LinkedIn Learning. <https://www.linkedin.com/learning/building-trust-6>
- Be Internet Awesome. (n.d.). *Digital Safety Resources. Tools for the classroom*. Be Internet Awesome. https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/educators
- Black, J. (2020, September 9). *Body Language Tips For Engaging Video Meetings*. Duke Today. <https://today.duke.edu/2020/09/body-language-tips-engaging-video-meetings>
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press: Cambridge.
- Britton, B. K. & Tesser, A. (1991). Effects of time-management practices on college grades. *Journal of educational psychology*, 83(3), 405. DOI: [10.1037/0022-0663.83.3.405](https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.3.405)
- Bullard, A. (2022, March 7). *How to Read Faster: 10 Ways to Increase Your Reading Speed*. Lifehack. <https://www.lifehack.org/articles/productivity/10-ways-increase-your-reading-speed.html>
- CITB03: Social Planning and Community Development. (2022, May 11). <https://guides.library.utoronto.ca/CITB03/newspapers/searchstrategy>
- College Writing Information Literacy Toolkit. (2021, October 19). <https://libguides.wustl.edu/c.php?g=676977&p=4770598>
- Common Sense Education. (n.d.). *Everything You Need to Teach Digital Citizenship*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>
- Common Sense. (n.d.). *Common Sense Media*. Common Sense. <https://www.commonsense.org>
- Concern Debates. (2020). *Debates Handbook*. Concern Worldwide. https://admin.concern.net/sites/default/files/documents/2020-08/Concern%20Debates%20Handbook%20Final%202020_1.pdf
- Correia, A. P., Liu, C. & Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience, *Distance Education*, 41(4), 429-452, DOI: 10.1080/01587919.2020.1821607

- de Lange, T. & Wittek, A. L. (2022). Analysing the constitution of trust in peer-based teacher mentoring groups—a sociocultural perspective. *Teaching in Higher Education*, 27(3), 337-351. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1724936>
- Denby, J. (2021, June 28). *Kialo Edu Review for Teachers*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/website/kialo-edu>
- Detmering, R., Martinez, G. & Willenborg, A. (2021, July 12). *English 102 Information Literacy Activities And Lesson Plans: Home*. <https://library.louisville.edu/ekstrom/english-infolit/home>
- Dhawan, E. (2021, March 21). *Body Language for Authentic Leadership*. LinkedIn Learning. <https://www.linkedin.com/learning/body-language-for-authentic-leadership>
- Discovery Education. (n.d.). *Discovery Education*. Discovery Education. <https://www.discoveryeducation.com>
- Engagedly. (2020, October 16). *Know The Benefits Of 360 Degree Feedback For Educators*. Engagedly. <https://engagedly.com/benefits-of-360-degree-feedback-for-educators/>
- eSafety. (n.d.). The eSafety Guide. eSafety. <https://www.esafety.gov.au/key-issues/esafety-guide>
- Ferns, S., Cappon, A., Duff, A., Marshall, A., Ryan, B., Thompson, B., ... & Cudmore, I. (2020). *Technology Tools for Teaching in Higher Education: The Practical Handbook Series*. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/>
- Grapevine Evaluations. (n.d.). *360 Degree Feedback Tools In Education Benefit Teachers, Schools and Students*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-degree-feedback-tools-in-education>
- Grapevine Evaluations. (n.d.). *360 Feedback Assessment Tools*. Grapevine Evaluations. <https://www.grapevineevaluations.com/360-feedback>
- Gutu-Tudor, D. (2008). *New Media*. Tritonic: Bucharest.
- Hamodi, C., López-Pastor, V. M. & López-Pastor, A. T. (2017). If I experience formative assessment whilst studying at university, will I put it into practice later as a teacher? Formative and shared assessment in Initial Teacher Education (ITE). *European Journal of Teacher Education*, 40(2), 171-190. <https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1281909>
- Harps, D. W. (2018). The effectiveness of 360-degree feedback in public schools. *Theses and Dissertations*. 969. <https://digitalcommons.pepperdine.edu/etd/969>
- Hive. (2021, September 21). *How To Make The Most Of Body Language In Virtual Meetings*. Hive. <https://hive.com/blog/body-language-in-virtual-meetings/>
- Ibarra, K. A., Nowak, E. & Kuhn, R. (Eds.). (2015). *Public Service Media in Europe. A Comparative Approach*. Routledge: London and New York.

- iKeepSafe. (n.d.). *Google Digital Literacy & Citizenship Curriculum*. iKeepSafe. <https://ikeepsafe.org/google-digital-literacy-citizenship-curriculum/>
- Information Fluency. (2022). *Micromodule Directory*. Information Fluency. <http://21cif.com/tutorials/micro/directory>
- ISTE. (n.d.). *Digital Citizenship in Action*. ISTE. <https://www.iste.org/professional-development/iste-u/digital-citizenship>
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York and London.
- Joubel. (2019, February 25). *Branching Scenario*. H5P. <https://h5p.org/branching-scenario>
- Kellner, D. (2001). *Cultura media*. Institutul European: Iași.
- Kerr, A., Kücklich, J. & Brereton, P. (2006). New media—new pleasures? *International Journal of Cultural Studies*, 9(1), 63-82. <https://doi.org/10.1177/1367877906061165>
- KialoEdu. (n.d.). *Tips for grading Kialo Assignments*. KialoEdu. <https://support.kialo-edu.com/hc/en-us/articles/360038670572-Tips-for-Grading-Kialo-Assignments>
- Lee, L. (2019, June 10). *Can 360-Degree Feedback Empower Students and Teachers?* Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/can-360-degree-feedback-empower-students-and-teachers>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2007). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge: London.
- Mattson, K. (2017). *Digital citizenship in action: empowering students to engage in online communities*. International Society for Technology in Education: Portland, OR.
- Microsoft. (n.d.). *Microsoft Learn. Educator Center*. Microsoft. <https://docs.microsoft.com/en-us/learn/educator-center/?source=mec>
- Mojang AB. TM Microsoft Corporation. (2021). *Minecraft Digital Citizenship Kit*. Minecraft Education Edition. <https://education.minecraft.net/en-us/resources/digital-citizenship-subject-kit>
- Neuseumed. (n.d.). *Quick Skim or Deep Dive? Picking the Right Search Strategy*. Neuseumed. <https://newseumed.org/tools/lesson-plan/quick-skim-or-deep-dive-picking-right-search-strategy>
- OECD. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments*, Educational Research, and Innovation. OECD Publishing: Paris. <https://doi.org/10.1787/9789264277274-en>.
- Paul, J. (2020, April 11). *5 Open Source Tools to Create Interactive Fiction*. It's FOSS. <https://itsfoss.com/create-interactive-fiction/>
- Payne, R. (2020, April 13). *Use Kialo to help students discuss, debate and defend* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UZ9k1gUdD9k>

- Punie, Y., editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: \r\nDigCompEdu\r\n, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466. <https://policycommons.net/artifacts/2163302/european-framework-for-the-digital-competence-of-educators/2918998/>
- Rayner, K., Schotter, E. R., Masson, M. E., Potter, M. C. & Treiman, R. (2016). So much to read, so little time: How do we read, and can speed reading help? *Psychological Science in the Public Interest*, 17(1), 4-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615623267>
- Rotaru, I. (2014), *Virtual communication*. Peter Lang: Frankfurt am Main.
- Russo, A. & Watkins, J. (2005). Digital cultural communication: Enabling new media and co-creation in Asia. *International Journal of Education and Development using ICT*, 1(4), 4-17. <https://www.learntechlib.org/p/42315/>
- Rutten, N., Van Joolingen, W. R. & Van Der Veen, J. T. (2012). The learning effects of computer simulations in science education. *Computers & education*, 58(1), 136-153. DOI:[10.1016/j.compedu.2011.07.017](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.07.017)
- Strategia Națională privind Agenda Digitală pentru România. (2020). https://www.ancom.ro/uploads/links_files/Strategia_nationala_privind_Agenda_Digitala_pentru_Romania_2020.pdf
- Student Academic Success. (n.d.). *Learn HQ - Your learning headquarters*. Monash University. <https://www.monash.edu/rlo-old/assignment-samples/science/stand-alone-literature-review>
- TeachingInCtrl. (n.d.). *Teaching Digital Citizenship*. TeachingInCtrl. <https://teachinctrl.org>
- Thompson, M., Owaho-Ovuakporie, K., Robinson, K., Kim, Y. J., Slama, R., & Reich, J. (2019). Teacher Moments: A digital simulation for preservice teachers to approximate parent-teacher conversations. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(3), 144-164. DOI: [10.1080/21532974.2019.1587727](https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1587727)
- Tőkés, G. & Velicu, A. (2015). Poveștile De Dincolo De Statistici: Despre Competențele Digitale Ale Copiilor Și Adolescenților Din România. *Revista Romana de Sociologie*, 26(5-6), 431-458. https://www.academia.edu/25945886/POVEȘTILE_DE_DINCOLO_DE_STATISTICI_DESPRE_COMPETENȚELE_DIGITALE_ALE_COPIILOR_ȘI_ADOLESCENȚILOR_DIN_ROMÂNIA
- Turkle, S. (2008). *Always-on/Always-on-you: The Tethered Self* în *Handbook of Mobile Communication Studies*. MIT Press: Cambridge.
- University of Wollongong. (n.d.). Teaching and Learning with Web and Videoconference Technologies. <https://tr.uow.edu.au/uow/file/c194f4b2-3322-4b96-8297-4ef295c23e22/1/Teaching%20with%20Web%20and%20Videoconferencing%20Tech.pdf>

UTS. (n.d.). *Literature reviews*. UTS. <https://www.uts.edu.au/current-students/support/helps/self-help-resources/types-assignments/literature-reviews>

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-33. DOI: [10.1186/s41239-017-0062-1](https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1)

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S. & Van den Brande, G. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. [doi:10.2791/11517](https://doi.org/10.2791/11517)

Wayne State University. (2007). Time Management Personal Assessment. <http://med.fau.edu/healthfirst/Time%20Management%20Questionnaire.pdf>

Wieman, C. E., Adams, W. K., Loeblein, P. & Perkins, K. K. (2010). Teaching physics using PhET simulations. *The Physics Teacher*, 48(4), 225-227. DOI: [10.1119/1.3361987](https://doi.org/10.1119/1.3361987)

Yang, C. H. & Rusli, E. (2012). Using Debate As A Pedagogical Tool In Enhancing Pre-Service Teachers Learning And Critical Thinking. *Journal of International Education Research (JIER)*, 8(2), 135–144. <https://doi.org/10.19030/jier.v8i2.6833>

D-Eva Project. <https://d-eva.eu/>