



Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor
personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de
calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive
Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”
Cod proiect: POCU/904/6/25/146587
Beneficiar: Ministerul Educației
Partener 2 - Universitatea Transilvania din Brașov
Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023

AVIZAT,

Responsabil local partener,
Conf. Univ. Dr. Mihaela VOINEA

Liv A4.2 Aplicarea Proiectării Experienței de Învățare în contextul Blended Learning

APLICAREA PROIECTĂRII EXPERIENȚEI DE ÎNVĂȚARE ÎN CONTEXTUL BLENDED LEARNING

Manole Ionuț-Constantin

Atunci când este creat un curs online, deseori concentrarea are loc doar asupra conținuturilor utilizate. Conținutul cursului online este considerat cel mai important lucru pentru educabili. Dar educabilii caută mai mult decât conținutul brut, ei *caută o experiență de învățare transformatoare*, una care îi va ajuta să ajungă din punctul unde se află în același timp unde vor să ajungă în viitor. Acest lucru este valabil indiferent de subiectul cursului online prezentat.

În timp ce conținutul cursului online este baza a ceea ce trebuie oferit, *experiența* pe care o construiesc cadrele didactice în jurul *conținutului* este cea care îl va face atractiv și eficient. Și aici este locul în care *principiile de proiectare a experienței de învățare* (Learning Experience Design - LXD) pot ajuta.



Proiectarea Experienței de Învățare (PEI)- Learning Experience Design (LXD)

În domeniul cercetării și dezvoltării, conceptul de *Proiectare a Experienței de Învățare (PEI) - Learning Experience Design (LXD)* este relativ nou. Iar în ultimele câteva decenii, o mare parte din domeniul educațional s-a concentrat în principal pe aplicarea unor principii solide de proiectare educațională atunci când sunt realizate conținuturile de învățare; mai recent, a existat o schimbare către proiectarea pentru experiența totală a utilizatorului, decât doar pentru conținut.

Proiectarea Experienței de Învățare este o combinație între proiectarea educațională și proiectarea experienței educabilului. Este o abordare centrată pe educabili care implică proiectarea unor experiențe de învățare care să îi ajute pe aceștia să își îndeplinească obiectivele de învățare cât mai ușor posibil.

Proiectarea Experienței de Învățare poate fi împărțită în două componente cheie ale acesteia:

- *Proiectarea educațională* reprezintă practica de creare a conținutului de învățare care determină schimbarea comportamentului;
- *Proiectarea experienței utilizatorului* se referă la crearea unei experiențe coerente și intuitive;

Proiectarea experienței de învățare merge dincolo de conținutul în sine - extinzând domeniul de aplicare și concentrându-se asupra experienței totale de învățare înainte, în timpul și după ce aceasta are loc;

Aplicarea Proiectării Experienței de Învățare (PEI) - Learning Experience Design (LXD) în cadrul blended learning

Proiectarea experienței de învățare înseamnă a merge dincolo de conținut, încorporarea în designul cursului online depinde de rezultatul de învățare dorit, de particularitățile elevilor etc. Modul în care este aplicată proiectarea experienței de învățare va fi unică de la un curs la altul, și tocmai acest aspect este esențial.

Mai jos sunt redată câteva bune practici universale implementabile:

- *crearea unei experiențe de învățare centrată pe elev* – fiecare decizie de proiectare pe care cadrul didactic o va lua trebuie să fie ceea ce este cel mai adecvat, nu pentru conținutul vizat, ci pentru particularitățile de învățare ale elevilor; Profesorul poate încorpora o experiență de învățare centrată pe elev prin: empatizarea cu nevoile, provocările și aspirațiile cursantului. Acest lucru poate fi realizat prin încorporarea în cadrul elementelor constitutive, de la pagina de destinație a cursului la mesajele de informare adresate elevilor și conținutul cursului.
- *crearea unei experiențe de învățare incluzivă* – se poate face prin recunoașterea faptului că fiecare dintre elevi este unic și vine cu propriile experiențe. Cu fiecare decizie de proiectare, profesorul va lua în considerare diversitatea elevilor săi, inclusiv vârsta, rasa, sexul, abilitățile, limba și cultura lor. Luarea în considerare a celor mai bune practici de proiectare universală pentru învățare care oferă fiecărui elev o șansă egală pentru o educație care să le satisfacă nevoile. De exemplu, lecțiile înregistrate video să fie accesibile pentru elevii cu deficiențe de auz, adăugând fișiere de tip subtitrare;
- *încurajarea implicării sociale* – se poate realiza prin crearea unei comunități de învățare pentru a completa cursul online. Acest lucru permite oportunități de învățare socială pentru elevi pentru a-și împărtăși cunoștințele și experiența cu profesorul, dar și între ei. Uneori, cea mai bună experiență de învățare care se poate crea este atunci când elevii sunt lăsați să își rezolve colectiv propriile probleme;
- *alegerea experienței de învățare potrivită* - acest aspect poate fi realizat prin selectarea celui mai bun format, durată, stil și succesiune a tuturor etapelor de învățare implicate. Optimizarea pentru sarcina cognitivă, adică facilitarea învățării elevilor prin optimizarea conținutului și a interfeței cursului. Trebuie luat în considerare dacă elevilor le este necesar sau nu un curs de lungă durată sau o serie de secvențe de microînvățare de dimensiuni reduse;
- *crearea unei experiențe de învățare bogate în elemente media* – cursul online este o oportunitate de a încorpora mai multe formate multimedia, care îi pot ajuta pe elevi să se implice mai bine și să se conecteze cu conceptele pe care profesorul dorește să le predea; Dacă se crează un curs care conține numai text, atunci profesorul poate să trimită un PDF sau o carte electronică. Crearea unei experiențe de învățare

bogată în conținut media se poate face prin: încorporarea de imagini, grafice și videoclipuri explicative care ilustrează conceptele pe care profesorul încearcă să le explice. Acest lucru poate ajuta la implicarea cursantului și poate face conținutul ușor memorabil;

Alegerea metodei de transmitere în funcție de conținutul vizat se poate face prin asocierea materialelor multimedia potrivite pentru conceptul predat. De exemplu, dacă ceva este mai bine înțeles atunci când este demonstrat, atunci profesorul va folosi o imagine sau un videoclip pentru a-l demonstra.

- *crearea unei experiențe de învățare mixtă (blended learning)* - acest lucru poate fi realizat prin transmiterea conținutului vizat de către cadrul didactic în mai multe formate multimedia. Poate fi oportună includerea de instrumente ajutătoare de lucru descărcabile, întrebări pentru discuții, fișiere de practică, povestiri care construiesc un context etc.
- *crearea unei experiențe de învățare practice* – crearea unui curs online trebuie să aibă în vedere ajutorul dat elevilor de a face ceva diferit în viața sau în viitoarea lor carieră. Dacă elevii pleacă doar cu niște cunoștințe suplimentare după finalizarea cursului atunci acest aspect nu ar fi eficient. Scopul profesorului ar trebui să fie de a crea o experiență transformatoare în care elevii pleacă cu noi abilități pe care le pot aplica în viața lor. O experiență de învățare practică poate fi creată prin:
 - proiectarea de activități care pun în practică competențele. Acest lucru poate fi realizat prin crearea de tutoriale, provocări și sarcini practice. Pentru fiecare concept pe care profesorul încearcă să îl predea, se va gândi la modul în care poate crea oportunități pentru elevii săi de a aplica acele concepte;
 - utilizarea competențelor în contextul lumii reale. Acest aspect poate fi obținut prin încorporarea studiilor de caz și a scenariilor în conținutul de învățare. Acest lucru îi va ajuta pe elevi să înțeleagă cum pot aplica competențele nou dobândite în propria lor viață;
 - elevii trebuie să fie mai puțin copleșiți de informații irelevante, astfel conceptele cheie au mai multe șanse de a fi transferate în memoria pe termen lung;

- dacă se va încerca transferarea conținuturilor digitale pe o varietate de dispozitive mobile și de birou, elevii pot învăța din mers, ori de câte ori au câteva minute la dispoziție;
- personalizarea experienței de învățare prin concentrarea pe cunoștințele existente care vor fi în mare parte autodirecționate, permițând elevilor să decidă cât conținut să vizualizeze și în ce ordine. Chiar și atunci când sunt alocate trasee de învățare specifice, elevii pot finaliza instruirea când și unde le este cel mai convenabil;
- oferirea unei oportunități de a face învățarea distractivă – prin includerea de elemente multimedia, chestionare interactive și jocuri care îi mențin pe elevi implicați în conținut și motivați să revină;
- cursurile digitale sunt, de obicei, mai rapid de implementat și mai ușor de actualizat;
- influențarea comportamentelor care au rezultate specifice, astfel cursanții pot folosi instrumentele digitale pentru a găsi informații specifice chiar atunci când au nevoie de ele;

Microînvățarea interactivă poate reprezenta soluția ce se adresează preferințelor de învățare: la cerere, informală și personalizată în funcție de nevoile elevilor.

Încorporarea principiilor proiectării experienței de învățare se referă în sinteză la adoptarea unei abordări centrată pe cursant în ceea ce privește modul în care se va proiecta conținutul cursului.

Cursanții din generațiile anterioare sunt mai familiarizați cu formarea în sala de clasă și cu notițele de curs tipărite, se poate argumenta că aceștia împărtășesc de fapt valori similare cu generațiile mai tinere, inclusiv dorința de a găsi o muncă semnificativă și de a-și maximiza performanța. În mod universal, la nivelul tuturor generațiilor, timpul și atenția fiecăruia sunt atrase într-o multitudine de direcții diferite. De exemplu, nu este nevoie să fie vizionat un videoclip de 30 de minute despre caracteristicile unui obiect dacă ceea ce trebuie reținut asupra sa, este doar modul de funcționare.

Microînvățarea oferă o oportunitate de a sprijini obiectivele de învățare ale fiecărui cursant, indiferent de vârsta acestuia.



Microlecțiile sunt suficient de scurte pentru a nu întrerupe fluxul de lucru al cursantului, dar suficient de amănunțite pentru a-i oferi o reîmprospătare completă a conținuturilor necesare. Revizuind conținutul inițial, cursantul ar putea aplica imediat noțiunile înțelese și ar putea vedea impactul. Scenariile practice ulterioare, pe care cursantul le vede pe parcursul a mai multor zile, ar putea apoi să consolideze conceptele pentru a activa reținerea pe termen lung.

Formare pe mai multe teme - microînvățarea are cel mai mare potențial atunci când este utilizată pentru a crea o bibliotecă de resurse pe o gamă largă de subiecte. Odată ce cursanții sunt familiarizați și se simt confortabil cu o platformă de microînvățare, ei se vor întoarce la acel loc de învățare (fizic sau virtual) în care au încredere, știind că vor găsi conținut oportun și relevant care să îi ajute în procesul de învățare.

BIBLIOGRAFIE:

- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415.
- Hwang, W. Y., Shadiey, R., Hsu, J.L., Huang, Y.M., Hsu, G. L., & Lin, Y.C. (2016). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using Web-based multimedia system. *Computer Assisted Language Learning*, 29(2), 215-241.
- J. Foreman, "Next-Generation Educational Technology Versus the Lecture," *EDUCAUSE Review*, Vol. 38, No. 4, July/August 2003, p. 20.
- Jahnke, I., Lee, Y.M., Pham, M., He, H., (2020), "Unpacking the Inherent Design Principles of Mobile Microlearning", *Technology, Knowledge and Learning*, [online].
- K. Henderson, *On Line and On Paper: Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999).
- Kuh, G. D. (2009). What student affairs professionals need to know about student engagement. *Journal of College Student Development*, 50(6), 683-706.
- Lee, L. (2014). Digital news stories: Building language learners' content knowledge and speaking skills. *Foreign Language Annals*, 47(2), 338-356. 37
- Lepp, A., Barkley J., Karpinski A., Singh S., *College* (2019), *Students' Multitasking*



- Levin D. and Arafeh S., "The Digital Disconnect: The Widening Gap Between Internet-Savvy Students and Their Schools," Pew Internet and American Life Project, Aug. 14, 2002, pp. 11–12
- Liu, C.C., Liu, K.P., Chen, W.H., Lin, C.P., & Chen, G. D. (2011). Collaborative storytelling experiences in social media: Influence of peer-assistance mechanisms. *Computers & Education*, 57, 1544-1556.
- Liu, C.C., Wang, P.C., & Tai, D. S. J. (2016). An analysis of student engagement patterns in language learning facilitated by Web 2.0 technologies. *ReCALL*, 28(2), 104-122.
- Lu, J., & Churchill, D. (2014). The effect of social interaction on learning engagement in a social networking environment. *Interactive Learning Environments*, 22(4), 401-417.
- M. Boyette, "Bite-size learning is hot at ASTD Conference, but execution is lagging back on the home front," RLI surveys, May 2014. [Online]. <https://rapidlearninginstitute.com/news/rli-survey-bite-size-learning-hot-astd-conference-execution-lagging-back-homefront/>
- Nishioka, H. (2012). Japanese language learning in a collaborative digital storytelling project at a South Korean college. *Monash University Linguistic Papers*, 8(2), 65-80.
- Nishioka, H. (2016). Analyzing language development in a collaborative digital storytelling project: Sociocultural perspectives. *System*, 62, 39-52.
- Staley D. J., "Technology, Authentic Performances, and History Education," *The International Journal of Social Education*, Vol. 15, No. 1, Spring/Summer 2000, pp. 1–12.
- Theobald, E. J., Hill, M. J., Tran, E., Agrawal, S., Arroyo, E. N., Behling, S., Chambwe, N., Cintrón, D. L., Cooper, J. D., Dunster, G., Grummer, J. A., Hennessey, K., Hsiao, J., Iranon, N., Jones, L., Jordt, H., Keller, M., Lacey, M. E., Littlefield, C. E., ... Freeman, S. (2020). Active learning narrows achievement gaps for underrepresented students in undergraduate science, technology, engineering, and math. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(12), 6476–6483.

Elaborat de:

Manole Ionuț-Constantin

Expert implementare curriculară cu abilități TIC

