



*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

## **Particularitățile activităților didactice în sistem online și blended-learning**

În ultima vreme, asistăm la dezvoltarea alertă a întregii societății, care este fundamental marcată de transformarea sa dintr-o societate industrială într-o societate preponderent axată pe zona IT, marcându-i toate structurile, impunând astfel un ritm rapid de progres și mai ales, noi direcții strategice, direcții de acțiuni și adecvarea mijloacelor pragmatice. Conceptele de informatică nu mai aparțin unui domeniu destinat unui anumit grup restrâns de experți. Calculatoarele au pătruns, ca instrumente de lucru indispensabile, în aproape toate domeniile de activitate, de la inginerie la artele audio-vizuale, muzică, inteligență artificială, de la educație la sistemul de finanțe, plăți, totul este digitalizat. Până și plata în magazine, mai nou se poate face cu ajutorul telefoanelor sau a ceasurilor inteligente.

Digitalizarea sistemului de educație din România a fost un proces gradual care a început cu mult înainte de anul 2016 și s-a dezvoltat continuu de atunci. În anul 2016, s-au făcut mulți



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

pași importanți în direcția digitalizării, dar nu a fost momentul inițial al acestui proces. Utilizarea tehnologiei a început să crească în România odată cu crearea rețelei edu.ro și introducerea de e-learning și platforme educaționale pentru elevi și profesori. În anii 2010, au fost dezvoltate și lansate proiecte educaționale digitale, precum portalul SIVECO și platforma SEI (sistem electronic în învățământ).

De asemenea, a început să se pună accent pe furnizarea de echipamente IT în școli și pe dezvoltarea de conținut educațional digital. Odată cu pandemia de COVID-19, educația online a devenit un element crucial, iar eforturile de digitalizare s-au intensificat. Au fost introduse ore de curs online, utilizarea platformelor de videoconferință și distribuirea de materiale de învățare online. Ulterior, procesul de digitalizare continuă, cu eforturi pentru dezvoltarea de conținut educațional digital, platforme de învățare online, training-uri pentru profesori în utilizarea tehnologiei în educație și alte inițiative. În ansamblu, digitalizarea sistemului de educație din România a fost un proces evolutiv și continuu, cu momente cheie în fiecare etapă. Pandemia a accelerat necesitatea și adoptarea tehnologiei în educație, punând sub lumina reflectoarelor importanța digitalizării pentru viitorul învățământului.

Una dintre cele mai proeminente și tipice trăsături ale societății de astăzi este progresul tehnologiei și noile mijloace de comunicare și învățare. Educația digitală reprezintă un model care urmează diverse curricule aplicate inovatoare, care au impact puternic asupra personalității cursanților pe termen scurt, mediu sau poate chiar lung. În acest context, învățarea mediată de tehnologie are mai multe caracteristici printre care se numără: rolul de mediere al tehnologiei în atingerea obiectivelor de învățare, în contextul învățării asistate de tehnologie, rolul profesorului este de a optimiza atât rezultatele școlare cât și experiențele învățării.

Îmbunătățirea educației și a competențelor digitale ale cadrelor didactice este esențială pentru a asigura o educație de calitate în era digitală. Cadrele didactice joacă un rol foarte important în transmiterea cunoștințelor și dezvoltarea abilităților elevilor în mediul online și offline. Instituțiile de învățământ și autoritățile educaționale ar trebui să ofere programe de formare și dezvoltare profesională continuă pentru cadrele didactice. Aceste programe ar trebui să acopere utilizarea instrumentelor tehnologice, metodologiile de predare online și evaluare digitală. Organizarea de work-shop-uri și conferințe pe teme legate de tehnologie și educație



poate ajuta cadrele didactice să-și dezvolte abilitățile și să învețe despre cele mai recente tendințe în domeniu. Furnizarea de resurse și ghiduri practice pentru utilizarea tehnologiei în predare poate ajuta cadrele didactice să se simtă mai încrezătoare în integrarea tehnicilor digitale în procesul lor de predare. Prin investirea în educația și dezvoltarea profesională a cadrelor didactice în ceea ce privește competențele digitale, se poate asigura o experiență de învățare eficientă și relevantă pentru elevi în mediul digital actual.

Învățarea mediată tehnologic înseamnă utilizarea tehnologiei pentru a facilita procesul de învățare și pentru a spori interacțiunea dintre elevi și conținutul educațional. Această abordare prezintă mai multe caracteristici distinctive: interactivitate-tehnologia permite crearea de materiale educaționale interactive, cum ar fi simulări, activități interactive și jocuri, care angajează mai bine elevii și îi ajută să înțeleagă conceptele într-un mod captivant; personalizare-platformele de învățare mediate tehnologic pot adapta conținutul și ritmul în funcție de nivelul de cunoștințe și stilul de învățare al fiecărui elev. Aceasta permite experiențe de învățare mai personalizate și eficiente; accesibilitate sporită- tehnologia reduce barierele geografice și temporale, permițând elevilor să acceseze materiale de învățare în orice moment și oriunde; diversitate în resurse-educația mediată tehnologic oferă acces la o varietate de resurse educaționale, inclusiv texte, videoclipuri, podcast-uri, lecții video, prezentări interactive și multe altele; feed-back imediat- multe instrumente tehnologice oferă feed-back imediat asupra performanțelor elevilor, precum teste online cu rezultate automat generate sau aplicații interactive de rezolvare a problemelor.

În ansamblu, caracteristicile învățării mediate tehnologic evidențiază beneficiile pe care tehnologia le aduce procesului de învățare, îmbunătățind interacțiunea, accesibilitate și personalizarea pentru fiecare individ.

Este adevărat că educația tradițională și-a deschis calea pentru potențialul educației online de-a lungul timpului. Deși educația tradițională a jucat un rol fundamental în transmiterea cunoștințelor și dezvoltarea abilităților, evoluția tehnologică și accesibilitatea la internet au deschis noi orizonturi pentru modul în care oamenii învață și accesează educația. Educația online a exploatat potențialul oferit de tehnologie pentru a transforma modul în care învățăm și predăm.



Aceasta a adus cu sine o serie de avantaje și oportunități, dar și provocări și considerații etice, fiind o forță semnificativă în evoluția peisajului educațional modern.

Educația în era digitală a adus cu sine o serie de perspective și schimbări semnificative în modul în care oamenii învață și predau. Iată câteva dintre noile perspective ale educației în această eră:

- a) Acces la informație extins: internetul a deschis porțile către o cantitate uriașă de informații și resurse educaționale. Elevii pot accesa o gamă largă de materiale, de la cărți, la articole științifice la lecții video și platforme de învățare online.
- b) Învățare personalizată: tehnologiile digitale permit adaptarea conținutului educațional la ritmul, nivelul de cunoștințe și stilul de învățare al fiecărui elev. Prin utilizarea algoritmilor și datelor personale, se pot crea trasee de învățare personalizate.
- c) Platforme de învățare online: s-au dezvoltat numeroase platforme de învățare online care oferă cursuri în diverse domenii. Acestea permit oamenilor să învețe noi abilități sau să-și aprofundeze cunoștințele în mod flexibil, de la distanță.
- d) Colaborare la distanță: tehnologiile digitale facilitează colaborarea între elevi și profesori de la distanță. Proiectele de grup pot fi realizate chiar și în medii virtuale, ceea ce dezvoltă abilități de lucru în echipă și comunicare online.
- e) Realitate virtuală și augmentată: aceste tehnologii pot aduce experiențe de învățare imersive și captivante. De exemplu, elevii pot explora istoria învățând prin simulări virtuale sau pot diseca obiecte în detaliu folosind tehnologia augmentată.
- f) Evaluare inovatoare: tehnologia permite evaluări mai diverse și mai exacte ale cunoștințelor, abilităților elevilor. Jocurile educaționale, quizz-urile, online și alte instrumente digitale pot oferi o privire mai detaliată asupra performanței elevilor.
- g) Autodidactism și învățare continuă: era digitală a încurajat autodidactismul și învățarea continuă pe tot parcursul vieții. Oamenii pot învăța în ritmul lor, alegând subiectele care îi interesează și accesând resurse variate.
- h) Globalizarea învățământului: profesorii pot să predea și să interacționeze cu elevii din întreaga lume prin videoconferințe și platforme de învățare online. Acest lucru aduce o dimensiune globală în educație, permițând schimbul de idei și perspective diferite.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

- i) Învățarea bazată pe proiecte: tehnologia permite o abordare mai practică și orientată spre rezolvarea de probleme în educație. Elevii pot lucra la proiecte care implică cercetare, colaborare și aplicare a cunoștințelor.
- j) Nevoia de competențe digitale: educația în era digitală pune accent pe dezvoltarea competențelor digitale. Elevii și profesorii trebuie să învețe să utilizeze instrumente tehnologice în mod eficient și etic.

În concluzie, educația în era digitală a transformat modul în care învățăm și predăm, deschizând noi oportunități și provocări. Utilizarea tehnologiei în educație poate îmbunătăți experiența de învățare, dar este important să ne asigurăm că aceasta este folosită într-un mod echilibrat și eficient pentru a promova înțelegerea profundă și dezvoltarea abilităților esențiale.

Pentru predarea și învățarea online sunt folosite tehnologii diverse ceea ce face dificilă dezvoltarea unei definiții generice. Termenii utilizați în mod obișnuit pentru predarea și învățarea online includ învățarea electronică, învățarea pe internet, învățarea distribuită, învățarea în rețea, predare și învățarea la distanță, predarea și învățarea virtuală, învățarea asistată de calculator etc. Toți acești termeni implică faptul că elevul se află la distanță de profesor/cadru didactic, că elevul folosește o formă de tehnologie pentru a accesa materialele de învățare, că elevul folosește tehnologia pentru a interacționa cu cadrul didactic și cu alți elevi și că li se oferă elevilor o anumită formă de sprijin. Există mai multe definiții ale învățării online în literatura de specialitate, majoritatea împrumutate din alte țări care sunt mai dezvoltate din punct de vedere al digitalizării învățământului, în comparație cu învățământul românesc. Aceste definiții reflectă diversitatea practicii și tehnologiile asociate.

În învățarea online asincronă, elevii pot accesa materiale online oricând, în timp ce învățarea sincronă permite interacțiunea în timp real dintre elevi și profesori. Elevii pot folosi internetul pentru a accesa materialele de învățare actualizate și relevante și pot comunica între ei sau cu profesorul când întâmpină neclarități sau au nevoie de ajutor în rezolvarea unei probleme. Predare și învățarea în contextul actual, sau aplicarea de cunoștințe sau abilități în contexte specifice, este facilitată, deoarece elevii pot finaliza cursuri online și pot contextualiza învățarea. Pentru cadrele didactice, predarea online se poate face oricând și oriunde. Materiale online pot fi actualizate, iar elevii pot vedea modificările imediat. Atunci când elevii pot accesa materiale pe



UNIUNEA EUROPEANĂ



internet, este mai ușor pentru cadrele didactice să-i direcționeze către informații adecvate în funcție de nevoile lor. Dacă sunt concepute corespunzător, sistemele de predare-învățare online pot fi utilizate pentru a determina nevoile elevilor și nivelul actual de expertiză și pentru a atribui proiectarea materialelor de învățare online.

Proiectarea și organizarea conținuturilor lecție, activitățile de învățare și cadrul de evaluare constituie prima oportunitate pentru profesori de a-și dezvolta abilitățile pentru realizarea unei activități online captivante, care corespunde obiectivelor propuse. Rolul pe care îl joacă profesorul în crearea conținutului lecție variază de la un profesor care lucrează cu materialele create de alții, până la un cadru didactic care își creează singur tot conținutul ce urmează a fi predat. Indiferent de rolul formal al profesorului, învățarea online creează o oportunitate de flexibilitate, de revizuire a conținutului, care nu mai corespunde cerințelor actuale.

Proiectarea lecțiilor în format e-learning oferă profesorilor oportunități de a-și insufla propria prezență prin stabilirea unui ton personalizat în conținutul lecției ce urmează să fie predată. Acest lucru permite elevilor să vadă entuziasmul și activitatea personală care inspiră interesul profesorului pentru subiect.

Atingerea obiectivelor de învățare prin educație online este realizabilă și prin participarea la cursuri într-un mediu online. Așadar, pentru o predare online eficientă, voi enumera câteva forme de organizare și desfășurare a predării la distanță:

- Organizarea învățării pe site-ul școlii (sau site-ul în care se înregistrează școlile): GoogleClassroom, Google Meet, Gsuite for Education, Zoom.
- Crearea claselor virtuale pentru fiecare disciplină.
- Crearea de grupuri pe rețelele sociale pentru a permite interacțiunea instant permanentă: (Facebook)
- Crearea de grupuri prin sisteme de mesagerie online (Whatsapp, Skype).

Pentru a organiza și a face predarea și învățarea online mai eficiente, profesorii au acces la o suită de aplicații/instrumente digitale avansate bazate pe internet, în mare parte, pe care le putem clasifica după cum urmează:



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

- a) Aplicații educaționale ce înlocuiesc tabla tradițională : Idroo, Openboard, Miro, Classflow
- b) Aplicații pentru crearea video live: YouTube prin streaming, Facebook prin video live.
- c) Aplicații pentru crearea claselor virtuale: Google Classroom,
- d) Instrumente pentru crearea conferințelor online: Zoom, Google Meet.
- e) Instrumente pentru realizarea lecțiilor online: Canva, PowerPoint, Prezi, Google Slides, Plickers, EduBoom, Intuitext, manualedigitale, Livresq. Popplet, BlockPosters
- f) Instrumente pentru verificare cunoștințelor: Kahoot, Word Wall, Google Forms, Quizizz, Padlet, LarningApps, Liveworksheets,
- g) Instrumente pentru managementul clasei virtuale: BounciBalls,

Utilizarea tehnologiilor moderne pentru obținerea de conținut cu o anumită funcție, aflată în proces de dezvoltare permanentă este facilitată de echipa de cadre didactice, administratori de conținut etc. Experții în domeniul tehnologiei informației, asigură mobilitatea pentru conținut nou.

## Bibliografie

- Bender, W. N. & Waller, L. (2011). *The teaching revolution: RTI, technology, & differentiation transform teaching for the 21 st century*. Thousand Oaks (California): Corwin.
- Brunner, J.J. (2001). Globalization, Education, and the Technological Revolution. PROSPECTS – quarterly review of comparative education. *International Bureau of Education. UNESCO Journals*, VOL XXXI, No.2, June, 2001, p.140.
- Covaci, M. (2016.). *M-Learning-ul și ubicuitatea educațională*, București: Hyperion.
- David, L, (January 26, 2016). *Gamification in Education*. In *Learning Theories*, URL: <https://www.learning-theories.com/gamification-in-education.html>, accesat în data de 21.11.2018.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Dillon, A. & Gabbard, R. (1998). Hypermedia as an Educational Technology: A Review of the Quantitative Research Literature on Learner Comprehension, Control, and Style. *Review of Educational Research*. 68(3), 322-349.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *ACM – Computers in Entertainment*, 1(1), 1–3.
- Generatia digitala si scoala de care ea are nevoie*. (n.d.). URL: <https://www.revista-sinteza.ro/generatia-digitala-si-scoala-de-care-ea-are-nevoie>, accesat în data de 20.01.2019.
- Gerlič, I. (2000). *Sodobna informacijska tehnologija v izobraževanju*. Ljubljana: DSZ.
- Ghid pentru implementarea și susținerea TIC în învățământul primar*. (n.d.). URL: <https://www.scribd.com/doc/213364092/Ghid-pentru-implementarea-si-sustinerea-TIC-in-Invatamantul-Primar>, accesat în data de 20.11.2018.
- Giang, V. (septembrie, 2013). „Gamification” Techniques Increase Your Employees’ Ability To Learn By 40%. Retrieved from Business Insider: <http://www.businessinsider.com/gamification-techniques-increase-your-employees-ability-to-learn-by-40-2013-9>, accesat în data de 20.11.2018.
- Gligor, D. (2018). *Studiu – Valențele utilizării soft-urilor educaționale în ciclul primar*. URL: <http://asociatia-profesorilor.ro/studiu-valentele-utilizarii-softurilor-educationale-in-ciclul-primar.html>, accesat in 21.11.2018.
- Green C.S., Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention*, *Nature*, 423(6939), 534-537.

**Elaborat de**  
**POPA DANIELA,**  
*Expert în implementare curriculară cu abilități TIC, Cod COR – 235104*