



Buletin CDA nr. 6.

U  
T

CDA

# În sprijinul educației universitare în context pandemic

În acest număr:

- 01.** Efectul utilizării TIC în educația universitară
- 02.** Aplicații și resurse utile pentru e-learning
- 03.** Șase modalități de a îmbunătăți predarea online
- 04.** Câteva sfaturi pentru a depăși unele dificultăți  
de design al activităților de tip *blended learning*
- 05.** Repere cadru în sprijinul educației universitare  
în context pandemic
- 06.** Granturi didactice UVT - 20 de granturi în valoare  
de 5000 lei fiecare



În acest număr al Buletinului Centrului de Dezvoltare Academică (BCDA), în contextul desfășurării în regim *blended* (față în față și online) a activităților didactice, vă prezentăm câteva informații despre efectul educației de tip *blended*, utilizarea TIC în activitățile educaționale, dificultăți și recomandări pentru creșterea calității educației de tip *blended*.



Toate aceste informații sunt puse, în contextul actual, pe două axe cadru:

a) utilizarea tehnologiei nu este scop în sine, ci un mijloc pentru stimularea învățării studenților și b) în UVT, modelul de instruire promovat (conform proiectului UVT Teaching and Learning Brand) este modelul învățării reflexiv – colaborative (RCL). Ultimul articol al BCDA prezintă reperele celor două axe cadru și vă oferă posibilitatea să accesați patru exemple: i) o fișă a disciplinei elaborată în formatul propus în

regulamentele UVT, ii) Ghidul CDA pentru organizarea mijloacelor didactice pe platforma de e-learning, iii) Ghidul CDA pentru organizarea activităților de curs în regim online, folosind RCL și iv) Ghidul CDA pentru organizarea activităților de seminar în regim online, folosind RCL.

v) În final, membri colectivului academic al UVT sunt invitați să participe la o competiție de granturi didactice. Sunt disponibile 20 de granturi în valoare de 5000lei fiecare.



Articol CDA în Educational Research Review (FI=6,962),  
**locul II în domeniul Education & Education Research în WOS,**  
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100331>

# 01

## Efectul utilizării TIC în educația universitară

---

O atenție sporită a profesorilor pentru utilizarea TIC în procesul didactic poate contribui la îmbunătățirea rezultatelor academice a studenților.

---

În ultimele luni, universitățile din întreaga lume au fost nevoite să adapteze procesul de învățământ pentru o abordare online, maniera de livrare față în față fiind dificil de implementat în contextul pandemic actual. Acest lucru este posibil dacă accentul este pus pe învățare, pe stimularea acesteia prin utilizarea tehnologiei și nu pe tehnologii ca atare, rolul profesorilor fiind acela de a ajuta studenții să învețe (Gagné, 1985 *apud* Spector, 2020). Așadar, E-learning implică utilizarea TIC cu scopul de a îmbunătăți și a ajuta predarea și învățarea (Mothibi, 2015). Utilizarea tehnologiei cu discernământ are efecte pozitive în procesul instructiv-educativ. La nivel general, utilizarea TIC în educație are un efect

relativ scăzut ( $d = 0.29$ ) (Hattie, 2020). Totuși, considerate separat, diferite abordări se pot dovedi mai eficiente de atât. Spre exemplu, *folosirea TIC în cadrul mai multor discipline din programul de studii al unui student, simulările practice folosind realitatea virtuală și folosirea prezentărilor vizuale în oferirea de explicații suplimentare* au mărimi medii ale efectului asupra rezultatelor academice (între  $d = 0.38$  și  $d = 0.55$ ) (Hattie, 2015).

TIC se poate folosi în activitatea didactică sub diferite forme, cu ajutorul aplicațiilor gratuite disponibile online, folosite ca instrumente, precum și prin folosirea rețelelor sociale, pentru o comunicare eficientă. Spre exemplu, utilizarea de către studenți a testelor de autoevaluare online, cu scop formativ, are un efect pozitiv asupra succesului lor (Cukusic, 2014), aceștia dezvoltându-și astfel abilitățile de învățare auto-reglată. Studenții care au implementat un grup oficial de Facebook dedicat cursurilor au raportat un sentiment mai mare de conectare socială, relații mai bune cu facultatea și stres mai scăzut legat de curs, în comparație cu studenții care nu făceau parte dintr-un asemenea grup. În plus, existența grupului oficial de Facebook a îmbunătățit indirect implicarea studenților în desfășurarea activităților de curs și satisfacția acestora prin conectare socială (Thai, 2019). În studiul său, Chtouki (2012) raportează că studenții înțeleg și pot reține concepte complexe mult mai ușor atunci când vizionează un videoclip cu explicații vizuale în cadrul cursurilor. Totodată, autorul (Chtouki, 2012)

a mai constatat și că utilizarea videoclipurilor de pe YouTube i-a încurajat pe studenți să caute și alte videoclipuri similare și să se obișnuiască să folosească YouTube ca resursă educațională.

Datele actuale din cercetarea educațională ne arată că TIC nu este cea mai eficientă soluție pentru stimularea rezultatelor academice, însă folosită cu discernământ în scopul stimulării învățării studenților poate aduce beneficii. Astfel, mai mult ca niciodată, în contextul actual, cadrul didactic universitar trebuie să fie conștient de rolul său de facilitator al învățării studenților și nu de utilizator și/sau promotor al tehnologiei (Spector, 2020). Folosiți tehnologia pentru a stimula studenții să învețe, nu pentru demonstrații de virtuozitate în utilizarea tehnologiei!



## Bibliografie

Chtouki, Y., Harroud, H., Khalidi, M., & Bennani, S. (2012, June). *The impact of YouTube videos on the student's learning*. In 2012 international conference on information technology based higher education and training (ITHET) (pp. 1-4). IEEE.

Ćukušić, M., Garača, Ž., & Jadrić, M. (2014). Online self-assessment and students' success in higher education institutions. *Computers & Education*, 72, 100-109.

Hattie, J. (2015). The applicability of Visible Learning to higher education. *Scholarship of teaching and Learning in Psychology*, 1(1), 79.

Hattie, J. (2020). Visible Learning. Accesibil la <https://visible-learning.org/>

Mothibi, G. (2015). A Meta-Analysis of the relationship between e-learning and students' academic achievement in higher education. *Journal of Education and Practice*, 6(9), 6-9.

Spector, J. M. (2020). Remarks on progress in educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 1-4.

Thai, M., Sheeran, N., & Cummings, D. J. (2019). We're all in this together: The impact of Facebook groups on social connectedness and other outcomes in higher education. *The Internet and Higher Education*, 40, 44-49.

---

# Aplicații și resurse utile pentru e-learning

---

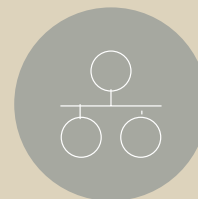
În această perioadă, în care ne pregătim activitățile didactice, probabil că mulți dintre noi se întreabă ce aplicații să folosească, care sunt cele mai utile, cele mai eficiente pentru a transpune în mediul online acțiunile instructiv-educative dorite. Totodată, oferta de softuri educaționale este foarte generoasă, motiv pentru care găsirea celei mai potrivite aplicații poate fi un proces anevoios, implicând un consum mare de energie și timp. Ca atare, pentru a veni în sprijinul dumneavoastră, vă prezentăm câteva surse de informare și o listă de aplicații.






**Dacă doriți să aflați informații despre aplicații educaționale utile, puteți accesa colecții online. În acest sens, vă recomandăm trei asemenea colecții:**

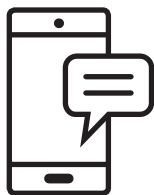
- **UNESCO, Distance learning solution** - accesibil la [https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions?fbclid=IwAR324Yx3\\_kWz\\_aWTqP86CNH4m1vraezeNfBZXLrEdZE6XCwPrEnA085cTQk;](https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions?fbclid=IwAR324Yx3_kWz_aWTqP86CNH4m1vraezeNfBZXLrEdZE6XCwPrEnA085cTQk;)
- **Top tools for learning 2020** - accesibil la [https://www.toptools4learning.com/top-100s/;](https://www.toptools4learning.com/top-100s/)
- **The 101 hottest EdTech tools according to education experts** – accesibil la <https://tutorful.co.uk/blog/the-82-hottest-edtech-tools-of-2017-according-to-education-experts.>

Dacă doriți să abordați situația ceva mai pragmatic, atunci puteți consulta tabelul și lista de mai jos. Tabelul vă prezintă mai multe aplicații clasificate, în scop didactic, în trei categorii: a) *instrumente pentru pregătirea prealabilă a materialelor didactice*, b) *instrumente pentru facilitarea expunerii în timpul activității didactice* și c) *instrumente pentru facilitarea interacțiunii didactice*. Desigur, în funcție de nevoile dumneavoastră, orice resursă poate căpăta valențe diverse. Cinci dintre aplicațiile enumerate în tabel sunt apoi prezentate ceva mai pe larg: este oferită o *descriere a acestora, sugestii de utilizare, un tutorial și aplicații similare*.



**Tabelul I.** Categoriile de aplicații în acord cu funcționalitatea

 INSTRUMENTE PENTRU PREGĂTIREA PREALABILĂ A MATERIALELOR DIDACTICE	 INSTRUMENTE PENTRU FACILITAREA EXPUNERII ÎN TIMPUL ACTIVITĂȚII DIDACTICE	 INSTRUMENTE PENTRU FACILITAREA INTERACȚIUNII DIDACTICE
<ul style="list-style-type: none"><li>■ ECamScanner</li><li>■ Canva</li><li>■ Kahoot</li><li>■ Book Creator</li><li>■ Google Forms</li><li>■ Thinglink</li><li>■ etc.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Kahoot</li><li>■ Prezi</li><li>■ Bunccee</li><li>■ My Simple Show</li><li>■ EDPuzzle</li><li>■ Canva</li><li>■ etc.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Padlet</li><li>■ Google Docs</li><li>■ Spider Scribe</li><li>■ Gimkit</li><li>■ Floop</li><li>■ Zeemaps</li><li>■ etc.</li></ul>



# CamScanner

## Descriere

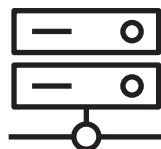
Aplicație mobilă gratuită, compatibilă cu sistemele iOS și Android, care scanează la un înalt nivel calitativ documente de hârtie cu ajutorul camerei telefonului sau a tabletei și le transformă în documente word, pdf sau jpg. Puteți alege să creați un document mai mare precum o serie de pagini dintr-o carte sau să salvați fiecare pagină scanată într-un document individual. Aplicația păstrează în memorie toate documentele, iar exportarea lor se poate face direct prin e-mail sau canalele media.

## Sugestii de utilizare

Să presupunem că aveți un exemplar unicat al unei lucrări sau o carte care acum nu mai poate fi găsită și vă doriți să împărtășiți cu studenții dumneavoastră un capitol sau doar o pagină. Nimic mai simplu: scanați cu telefonul ceea ce vă interesează și încărcați documentul direct pe platformă.

**Tutorial** video disponibil aici.

**Aplicații similare** Tiny Scanner, ScanPro App, Adobe Scan, Easy Scanner.



# My Simple Show

## Descriere

Instrument care permite utilizatorilor să creeze videoclipuri profesionale cu explicații educaționale în câteva minute. Este o resursă excelentă, care poate fi folosită în sală sau în mediul online, atât de către profesori, cât și de către studenți. Pentru a crea un videoclip, utilizatorii aleg pur și simplu o poveste și scriu scriptul, vor copia scriptul dintr-un document sau încarcă un PowerPoint, iar My Simple Show va crea videoclipul, cu grafică și voiceover.

## Sugestii de utilizare

My Simple Show este atât de ușor de utilizat și de intuitiv, încât poate fi folosit pentru a prezenta o temă într-un mod atractiv, pentru a stabili sarcini sau pentru a prezenta rezultatele unui studiu. Studenții pot crea prezentări animate pentru colegii lor sau pentru a le încărca în mediul online. Să ne gândim că semestrul acesta vă propuneți să faceți alături de studenții dumneavoastră o cercetare despre comportamentul de consum în pandemie. Puteți prezenta într-un mod foarte plăcut toți pașii pe care îi veți parcurge împreună: încărcați videoclipul pe platforma de educație online pe care o utilizați și în felul acesta vor avea acces la explicații și acei studenți care nu au putut fi prezenți la primul curs.

**Tutorial** video disponibil aici.

**Aplicații similare** VideoScribe, Doodly, YumYumVideo.



## Padlet

### Descriere

Un mod foarte simplu de a crea documente și de a colabora, oriunde v-ați afla, putând fi utilizat de către profesori și studenți în mod simultan. Padlet este ca o hârtie pentru ecran. Începe cu o pagină goală pe care se poate insera orice, puteți încărca un videoclip, înregistra un interviu, realiza o fotografie, adăuga text sau încărca documente. Există opțiunea de a invita mai multe persoane și se poate urmări actualizarea padletului în timp real.

### Sugestii de utilizare

De exemplu, dacă pentru seminarul despre combaterea discriminării vă doriți să îi antrenați pe studenți în realizarea unui poster pe grupe, va trebui să creați atâtea pagini noi în Padlet câte grupe vă doriți să aveți. Aceștia vor putea lucra împreună fie în timpul seminarului, fie acasă.

**Tutorial** video disponibil aici

**Aplicații similare** Google Docs



## SpiderScribe

### Descriere

Instrument online de *mindmapping* și *brainstorming*. Ajută la organizarea și vizualizarea ideilor sub forma unor hărți prin conectarea de notițe, imagini, documente, date din calendar și chiar locații geografice. Aceste hărți pot fi partajate online, putând exista o colaborare între mai multe persoane în timp real.

### Sugestii de utilizare

Puteți folosi SpiderScribe pentru a crea planuri de lecții colaborând cu alți colegi, utilizând fișiere, linkuri, videoclipuri, imagini și multe altele. Totodată, dacă sunteți la curs și vă lipsește tabla pentru a face o schemă, SpiderScribe este instrumentul perfect pentru a pune într-o imagine ideile dumneavoastră și, de ce nu, pentru a-i ruga pe studenți să le adauge pe ale lor. Dintr-o altă perspectivă, dacă doriți ca studenții dumneavoastră să lucreze în echipă pentru a elabora un proiect ori pentru a rezolva o sarcină mai simplă, puteți folosi cu succes SpiderScribe.

**Tutorial** video disponibil aici.

**Aplicații similare** MindMeister, AYO-Mind Mapping





# Google Forms

## Descriere

Instrument care permite colectarea de informații de la utilizatori printr-un sondaj sau un test personalizat. Răspunsurile sunt apoi colectate și conectate automat la o foaie de calcul, oferind grafice și interpretări ale acestora.

## Sugestii de utilizare

Este o aplicație ideală pentru a face recapitulări, teste la curs/seminar și chiar pentru a cere feedback. Puteți utiliza *Google Forms* chiar în primul curs/seminar dacă doriți să vedeți care sunt cunoștințele de bază și/sau interesele studenților, pentru a adapta, pe baza rezultatelor, modul în care v-ați pregătit să susțineți activitatea didactică.

**Tutorial** video disponibil aici

**Aplicații similare** Quizizz, Revision Buddies, Kahoot

În încheierea acestui articol, vă reamintim resursele pe care echipa de suport e-learning a UVT le pune la dispoziție. Totodată, echipa de suport vă stă la dispoziție la următoarea adresă de e-mail [support.elearning@e-uvt.ro](mailto:support.elearning@e-uvt.ro).

- pe site-ul DECIDFR, la secțiunea Noutăți, pot fi accesate următoarele tutoriale în format video sau pdf:

Resurse online Computer Science Teachers Association (format pdf);  
Exemplu utilizare videoconferința MEET (Google) (format pdf);  
Procedura import conținut pe platforma e-learning (format pdf);  
Ghid încărcare resursa tip Fișier pe platforma e-learning (format pdf);  
Tutorial creare Forum discuții la un curs pe platforma e-learning (format video);

Tutorial creare Test pe platforma e-learning (format video);

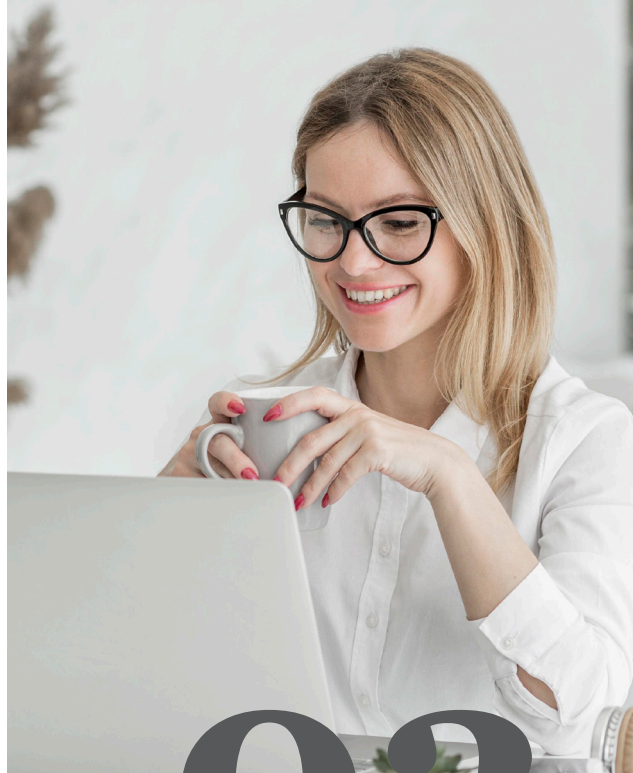
Tutorial Înrolare studenți la un curs pe platforma e-learning (format video);

Tutorial creare Prezentă pe platforma e-learning (format video);

Tutorial creare sesiune Videoconferință pe platforma e-learning (format video).

- pe site-ul Resurse eLearning online puteți găsi informații, ghiduri și tutoriale pentru utilizarea platformei de e-learning Moodle utilizată de UVT și a sistemului de videoconferință Google Meet.

Pentru o înțelegere aprofundată a acestor principii,  
vă recomandăm să consultați articolul original.



# 03

## Șase modalități de a îmbunătăți predarea online

În contextul noului scenariu de desfășurare a activității didactice din cadrul Universității de Vest din Timișoara, în care se propune derularea procesului educațional atât în format *blended-learning* (hibrid/mixt), cât și exclusiv online, considerăm util să vă facem cunoscute câteva modalități de a crește eficiența videoclipurilor educaționale, a cursurilor online,

live sau a demonstrațiilor video ce pot fi folosite în cadrul cursurilor de orice fel. Așadar, vă prezentăm în cele ce urmează șase principii de urmat pentru creșterea eficienței activităților didactice bazate pe înregistrări și sau filmări video (Mayer, 2020). Vă vom prezenta cinci principii de tipul *Așa da* și unul de tipul *Așa nu*.

Cele șase principii sunt formulate

pe baza dovezilor relevate de cercetări educaționale de top și sunt prezentate, în articolul original, de către Mayer și colaboratorii săi (2020) folosind un algoritm în cinci pași: *descriere, exemplificare, dovezi ale eficienței, cadrul teoretic și implicații*. Noi vă prezentăm în acest articol doar câteva elemente din secțiunile dedicate *descrierii și exemplificării*.

---

## Principiul desenului dinamic

(engl. *dynamic drawing principle*) se referă la faptul că educabilii învață mai ușor dacă profesorul desenează sau scrie schematic informația pe o tablă în timp ce își ține prelegerea. Pentru respectarea acestui principiu se poate folosi, spre exemplu, funcția de tablă din aplicația Zoom sau aplicația Google Jamboard, cu ajutorul cărora putem face vizibilă schematizarea noului conținut. Se pare că este mai eficient să facem schema comprehensivă în fața studenților și nu să o proiectăm gata făcută.

## Principiul orientării privirii

(engl. *gaze guidance principle*) ne semnalează că învățarea este sporită de contactul vizual menținut dintre cadru didactic și studenți. Se pare că studenții încearcă să fie mai atenți și mai dornici să învețe dacă simt că și profesorul lucrează împreună cu ei. Ca atare, toți participanții trebuie să aibă camera web deschisă. Pentru realizarea interacțiunii se pot folosi table transparente (engl. *transparent whiteboard for teaching*), cu specificația că este nevoie ca imaginea să fie transpusă în oglindă.

## Principiul activității generative

(engl. *generative activity principle*) pune accent pe comportamentul educabilului de a-și îmbunătăți învățarea prin luarea de notițe (*învățarea prin rezumare*) sau scrierea unei explicații (*învățarea prin autoexplicare*). Mayer și colaboratorii (2020) susțin că acest principiu favorizează trei procese cognitive importante în învățare: selectarea (*conținutului important*), organizare și integrarea. Astfel, cereți studenților să-și ia notițe în manieră personalizată, nu doar să transcrie ce prezentați dumneavoastră sau, mai rău, doar să vă audieze. Dacă știți că această practică nu este foarte populară printre studenții dumneavoastră, le puteți cere să pună un document Word în Drive și să vă dea acces pentru a putea monitoriza procesul de luare de notițe.

---

---

## Principiul perspectivei

(engl. *perspective principle*) are în vedere demonstrațiile de îndemânare, de realizare a diferitelor obiecte fizice și evidențiază faptul că studenții învață mai ușor dacă aceste materiale educative sunt filmate din perspectiva celui care operează cu acele obiecte. Putem realiza o astfel de filmare dacă aparatul video este amplasat în dreptul umărului, în spatele nostru sau pe cap (aparatură GoPro). Această modalitate de filmare este destinată să creeze un sentiment de autoreferire, în care educabilii sunt mai predispuși să simtă că realizează sarcina cu propriile mâini, fiindu-le mai ușor să repete procesul, fără a mai beneficia de suportul video.

---

## Principiul subtitrării

(engl. *subtitle principle*) evidențiază faptul că studenții care urmăresc un filmuleț educativ în altă limbă pe care o cunosc (alta decât cea maternă) învață mai ușor dacă au parte de subtitrare, decât în lipsa subtitrării. Cuvintele pot fi greu de perceput sau identificat la o simplă audiere, astfel că studenții ar putea avea nevoie să le revizuiască (citindu-le). În cazul secvențelor video redade în limba maternă, subtitrarea concurează capacitatea de înțelegere a conceptului vizualizat, motiv pentru care este contraindicată.



Cu toate că ne dorim, adesea, să captăm atenția studenților folosindu-ne de tot felul de artificii grafice, Mayer și colaboratorii (2020) ne atenționează că uneori folosirea acestora poate avea efectul contrar celui așteptat.

**Principiul detaliilor care distrag atenția** (engl. *seductive details principle*) ne este prezentat ca principiu de „așa nu!”, cu scopul de a îndruma spre folosirea în cât mai mică măsură a elementelor grafice sau a videoclipurilor irelevante, pentru a nu distra atenția studenților de la subiectul cursului.

În esență, respectarea principiilor lui Mayer și ale colaboratorilor săi (2020) presupune menținerea contactului vizual cu studenții, desenarea schemelor în fața lor (și nu proiectarea acestora gata făcute), stimularea studenților să-și ia notițe, folosirea subtitrării și evitarea excesului de artificii grafice și videoclipuri care nu sunt absolut necesare. Într-un cadru mai larg al ultimului principiu, poate intra și recomandarea de a nu folosi un număr mare de aplicații în cadrul orelor, ci doar pe acelea de care aveți cu adevărat nevoie pentru a stimula învățarea studenților și a optimiza utilizarea timpului didactic.

# 04

## Câteva sfaturi pentru a depăși unele dificultăți de design al activităților de tip *blended learning*

Îmbinarea celor două tipuri de activități, cea online și cea față în față, poartă numele de învățare mixtă (*blended learning*) (Graham, 2006). Astfel, pentru a asigura realizarea cu succes a activităților de învățare mixte vom apela la modelul propus de Boelens, De Wever și Voet (2017). Acest model surprinde patru tipuri de dificultăți întâmpinate frecvent de cadrele didactice în conturarea activităților de tip mixt, dar și o serie de sugestii pentru combaterea acestora. Cele patru dificultăți majore sunt: (1) *stimularea flexibilității*, (2) *facilitarea interacțiunii*, (3) *stimularea procesului de învățare al studenților* și (4) *crearea unui climat de învățare afectiv*. Dificultăți

---

În contextul pandemiei SARS-CoV-2, activitățile didactice în cadrul Universității de Vest din Timișoara se desfășoară online.

---

similare, cum ar fi interacțiunea deficitară, diminuarea motivației studenților, obținerea și oferirea de feedback au fost raportate și de cadrele didactice din UVT, conform studiului *Procesul didactic din Universitatea de Vest din Timișoara desfășurat online* (CDA, 2020). Așadar, pornind de la modelul propus de Boelens și colaboratorii săi, precum și de la nevoile cadrelor didactice din UVT vă propunem o serie de sugestii pentru îmbunătățirea activităților mixte de învățare pentru fiecare dintre cele patru tipuri de dificultăți menționate anterior.

# Stimularea flexibilității

*Flexibilitatea* face referire la faptul că studenții percep procesul de învățare ca fiind mai de calitate atunci când au un anumit nivel de control asupra timpului, locului și ritmului de învățare. Cu scopul de a stimula flexibilitatea, se sugerează crearea

de contexte care facilitează autonomia studenților, cum ar fi: posibilitatea de a alege ordinea abordării conținuturilor, de a alege când să le acceseze, alegerea termenelor de livrare și a modalității de evaluare etc.

## Facilitarea interacțiunii

Un alt aspect problematic în învățarea de tip mixt este *facilitarea interacțiunii*. Acesta poate fi datorat unei latențe în comunicare ce apare în special la activitățile desfășurate în mediul online (ex: cadrele didactice nu pot oferi răspunsuri imediate întrebărilor pe care le au studenții) (Boelens și colab., 2017). Pentru îmbunătățirea interacțiunii student-cadru didactic, respectiv student-student, este recomandat să se intervină asupra celor două aspecte ale comunicării: directă

și indirectă. Un exemplu pentru stimularea comunicării directe poate fi *photovoice*, propus de Perry (2006), care presupune asocierea secvențelor din curs cu imagini digitale și întrebări reflexive, având rolul de a facilita interacțiunea prin dialog deschis. Comunicarea indirectă poate fi îmbogățită prin intermediul unor platforme digitale (ex: Google Classroom), cu ajutorul cărora studenții pot adresa întrebări, la care să primească răspunsuri în timp real atât de la colegi, cât și de la cadrele didactice.

# Stimularea procesului de învățare

Autonomia ridicată a studenților, specifică în procesul de învățare de tip mixt, aduce cu sine un risc mai mare în ceea ce privește creșterea dificultăților pe care studenții le întâmpină în atingerea obiectivelor de învățare. Acest aspect poate fi evitat prin dobândirea unor mecanisme de autoreglare care îi pot ajuta pe studenți să gestioneze procesul de învățare. În vederea facilitării procesului de învățare al studenților se recomandă apelarea la strategii de stimulare a mecanismelor de autoreglare. În sinteza de literatură a lui Boelens și colab. (2017) au fost identificate patru astfel de strategii:

- (a) *orientare și planificare*; (c) *ajustare*;
- (b) *monitorizare*; (d) *evaluare*.

Strategia de (a) *orientare și planificare*, presupune activități precum: măsurarea cunoștințelor anterioare, comunicarea de informații organizatorice (corelarea obiectivelor cursului cu sarcinile și materialele didactice), comunicarea așteptărilor și familiarizarea studenților cu aplicațiile tehnologice. Printre exemplele de activități aferente strategiei de (b) *monitorizare*, se numără: evaluarea intercolegială (ex. cu ajutorul unor platforme prin intermediul cărora studenții pot evalua sau dezbate sarcinile realizate de colegi), monitorizarea progresului studenților (ex. prin realizarea unor rapoarte periodice despre stadiul sarcinilor, oferirea de rezultate statistice studenților referitoare la progresul lor), evaluarea formativă (ex. portofolii

de evaluare, quizuri sau prezentări). În ceea ce privește strategia de tip (c) *ajustare*, aceasta poate fi îndeplinită prin utilizarea de activități precum: oferirea de feedback (ex. feedbackuri automate pentru parcurgerea unor teste online, cum ar fi funcțiile Google Forms; sistem online de notare; feedback personalizat prin e-mail; feedback pe grupe de lucru prin intermediul

platformelor digitale) și clarificări (suport prin e-mail și alocarea de timp pentru întrebări în cadrul videoconferințelor). Strategia de tip (d) *evaluare* face referire la modalități creative de a realiza evaluarea sumativă, cum ar fi teste și chestionare online cu posibilitatea de feedback rapid sau proiecte de grup.

## Crearea unui climat de învățare afectiv

În contextul actual de desfășurare a activităților educaționale, *crearea și menținerea unui climat afectiv de învățare* este probabil una dintre cele mai dificile sarcini de îndeplinit. Un climat educațional lipsit de afectivitate poate scădea sentimentul studenților de apartenență la grup, aspect care diminuează motivația acestora pentru învățare (Boelens și colab., 2017). Așadar, pentru sporirea motivației studenților și implicit pentru dezvoltarea climatului afectiv de învățare se recomandă următoarele soluții: crearea unor Quizuri (ex. Google Forms/Kahoot) care acoperă conținuturi discutate la cursurile anterioare (sporește motivația studenților pentru cursurile următoare), propunerea unor dileme profesionale sau idei

controversate pentru a fi dezbătute de studenți (ex. cu ajutorul unor aplicații precum SpiderScribe, prin intermediul cărora studenții pot crea, în colaborare, hărți mentale despre subiectele dezbătute) sau încercarea de a implementa activități specifice învățării bazate pe probleme (PBL) (Boelens și colab., 2017). Activitățile de învățare mixtă pot fi eficiente în procesul de învățare (Boelens și colab., 2017), însă acest lucru nu este lipsit de provocări. Prin acest material vă încurajăm să acordați o atenție sporită pregătirii activităților mixte de învățare și să apelați la soluțiile propuse (ori la altele similare) pentru a combate provocările care pot apărea.



### Bibliografie

Boelens, R., De Wever, B., & Voet, M. (2017). Four key challenges to the design of blended learning: A systematic literature review. *Educational Research Review*, 22, 1-18.

Centrul de Dezvoltare Academică [CDA]. (2020). *Procesul didactic din Universitatea de Vest din Timișoara desfășurat online*. accesibil la <https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/05/UVT-proces-didactic-online-Raport-mai-2020.pdf>

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*, 3-21.

Perry, B. (2006). Using photographic images as an interactive online teaching strategy. *The Internet and Higher Education*, 9(3), 229-240.

# 05

## Repere cadru în sprijinul educației universitare în context pandemic

---

Toți ne dorim să desfășurăm activitățile în mod clasic (față în față), dar acest lucru nu trebuie să ne ducă la negarea oportunității desfășurării lor în regim hibrid sau chiar exclusiv online (CDA, 2020b).

---

În situația pandemică actuală și a transpunerii în format hibrid a activităților educaționale din universitate, considerăm oportun să subliniem reperele cadru ale contextului amintit. Înainte de toate, e necesară evitarea extremelor. Abordarea procesului didactic în regim hibrid și/sau online nu este un motiv de a face exces, utilizând mai multe aplicații decât este cazul. În situația actuală, poate chiar mai mult ca înainte, este necesar să fim concentrați asupra scopului adevărat al activităților didactice,

acela de a stimula învățarea studenților. Ca atare, creați activități didactice care să ajute studenții să învețe, nu care vă demonstrează competențele de utilizare a tehnologiei (Spector, 2020). Activitățile didactice, fie ele desfășurate față în față, online sau în format hibrid au ca principal obiectiv stimularea învățării de profunzime a studenților (CDA, 2020a). În acest sens, în UVT sunt propuse câteva repere cadru (CDA, 2020a; UVT 2020a, 2020b, 2020c):



- a) este promovată învățarea reflexiv-colaborativă ca model recomandat de instruire;
- b) activitățile didactice, indiferent de tip (curs, seminar, laborator) și/sau formă de livrare (față în față, online, hibrid) se desfășoară prin respectarea orarului și a intervalului de timp alocat unei activități didactice;
- c) pe toată perioada de desfășurare a unei activități online, atât cadrele didactice, cât și studenții au obligativitatea să aibă camera web activă și microfon funcțional;
- d) fișele disciplinelor care se desfășoară în regim online și/sau hibrid trebuie să specifice ce instrumente digitale sunt folosite pentru comunicarea cu studenții;
- e) pentru gestionarea interacțiunii online sincron și/sau asincron cu studenții sunt agreeate doar resursele digitale puse la dispoziție de UVT și f) este promovată

evaluarea pe parcurs ca formă de evaluare a studenților care să reprezinte între 60% și 100% din evaluarea finală a disciplinei studiate de către student.

Complementar cadrului tehnic descris mai sus, considerăm necesar să sintetizăm câteva aspecte ale procesului intern al învățării propuse de către Hattie și Yates (2013). Cei doi renumiți cercetători, în urma unui studiu care sintetizează aproape 100 de ani de cercetare în domeniul psihologiei educației, propun două seturi de principii ale învățării pentru dobândirea cunoașterii și pentru păstrarea acesteia. Redăm aceste principii în tabelul alăturat. Prin raportare la aceste principii, fiecare dintre noi poate reflecta la organizarea propriu-zisă a activităților didactice pe care le desfășoară, astfel încât acestea să susțină procesul de învățare al studenților.

**Tabelul II.** *Principiile învățării* (Hattie și Yates, 2013).

Achiziția cunoașterii	Păstrarea cunoașterii
P1. Învățarea necesită timp, efort și motivație	P1. A recunoaște este relativ ușor, a-ți reaminti este mai greu
P2. Intervalele de concentrare sunt scurte	P2. Informațiile date la început și informațiile date la final sunt adesea amintite mai ușor
P3. Efectele cunoștințelor anterioare sunt puternice	P3. Există grade diferite de uitare, în timp și în funcție de tipul celor învățate
P4. Practica distribuită este mai eficientă decât practica comasată	P4. Memoria depinde de gardul de focalizare a atenției în momentul învățării
P5. Minteă răspunde bine la stimuli simultani multipli	P5. Ceea ce este uitat poate fi încă util
P6. Pentru a învăța, mintea trebuie să fie activă	P6. Memoria este supusă interferențelor

*Studiul Procesul didactic din Universitatea de Vest din Timișoara desfășurat online* (CDA, 2020b) a evidențiat faptul că majoritatea cadrelor didactice din UVT a folosit aplicațiile Google Classroom și Google Meet pentru a interacționa cu studenții în cel de al doilea semestru al anului universitar precedent. Luând ca reper cadrele tehnice și teoretice descrise mai sus, precum și tendința majorității cadrelor didactice din UVT de a utiliza Google Classroom și Google Meet, echipa CDA vă propune materialele suport enumerate mai jos. Desigur, aceste materiale sunt exemplificări și sugestii cu rol informativ, fiecare dintre dumneavoastră își va manifesta propria creativitate și își va pune amprenta personală pe felul în care își proiectează, implementează și evaluează activitățile cu studenții.

**i) Fișă a disciplinei elaborată în formatul propus în regulamentele UVT, accesibilă link ghid curs:**

<https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/11/Ghid-CDA-CURS.pdf>

**ii) Ghidul CDA pentru organizarea mijloacelor didactice pe platforma de e-learning, link ghid seminar:**

<https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/11/Ghid-CDA-seminar.pdf>

**iii) Ghidul CDA pentru organizarea activităților de curs în regim online, folosind RCL, link ghid platforma:**

<https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/11/Ghidul-CDA-materiale-pe-platforma-vf.pdf>

**iv) Ghidul CDA pentru organizarea activităților de seminar în regim online, folosind RCL, link fd:**

<https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/11/Metodologia-cercetării-educăționale-2020-licență.pdf>

---



## Bibliografie

Centrul de Dezvoltare Academică [CDA]. (2020a). *Procesul de învățământ în UVT: o viziune pentru asigurarea calității educației universitare*. accesibil la <https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/08/UVT-teaching-learning-brand-document-extins-de-prezentare.pdf>

Centrul de Dezvoltare Academică [CDA]. (2020b). *Procesul didactic din Universitatea de Vest din Timișoara desfășurat online*. accesibil la <https://cda.uvt.ro/wp-content/uploads/2020/05/UVT-proces-didactic-online-Raport-mai-2020.pdf>

Hattie, J., & Yates, C. R. (2014). *Visible learning and the science of how we learn*. New York: Routledge.

Spector, J. M. (2020). Remarks on progress in educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 1-4.

Universitatea de Vest din Timișoara [UVT]. (2020a). *Metodologia pentru desfășurarea procesului educațional în regim online și hibrid la Universitatea de Vest din Timișoara*.

Universitatea de Vest din Timișoara [UVT]. (2020b). *Codul drepturilor și obligațiilor studentului*.

Universitatea de Vest din Timișoara [UVT]. (2020c). *Regulamentul privind activitatea profesională a studenților de la ciclurile de studii universitare de licență și de masterat la Universitatea de Vest din Timișoara*.

# 06

## Granturi didactice UVT

### Scopul

Granturile didactice sunt menite să sprijine implementarea și inovarea modelului reflexiv – colaborativ de instruire în activitățile didactice desfășurate în cadrul programelor de studii oferite de UVT.

### Structura competiției

Valoarea totală a unui grant didactic este de 5.000,00 RON. Competiția premiază un număr de 20 de granturi didactice.

### Participanți eligibili

Sunt eligibile pentru a participa în competiția de granturi didactice **cadrele didactice** universitare și/sau **cercetători titulari** (care susțin activități didactice) din cadrul UVT, indiferent de gradul didactic/științific și/sau vechimea în muncă. Totodată, pot participa și **doctoranzi UVT** care susțin activități didactice în universitatea noastră. Un participant are dreptul să depună o singură aplicație.

Pentru a participa la competiția de granturi didactice, o persoană interesată trebuie să completeze **formularul online de înscriere**, aflat pe site-ul CDA accesând secțiunea de "granturi didactice", <https://cda.uvt.ro/granturididactice>. Aplicația va fi disponibilă începând cu data de 27.11.2020, ora 10.00 și până în data de 7.12.2020, ora 10.00.

Informații suplimentare <https://cda.uvt.ro/granturididactice>.