

# 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.