

# Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET



## Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET Unitatea 2.1: Explorarea mediului E-Learning



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

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Acest material de instruire face parte din  
programului de formare pentru dezvoltare profesională continuă (EFPC):  
Furnizarea formării digitale în educația și formarea profesională.

Întregul program de formare este disponibil la: <https://www.covet-project.eu/>

# Modulul 2: E-Learning pentru profesorii VET

## Unitatea 2.1: Explorarea mediului E-Learning

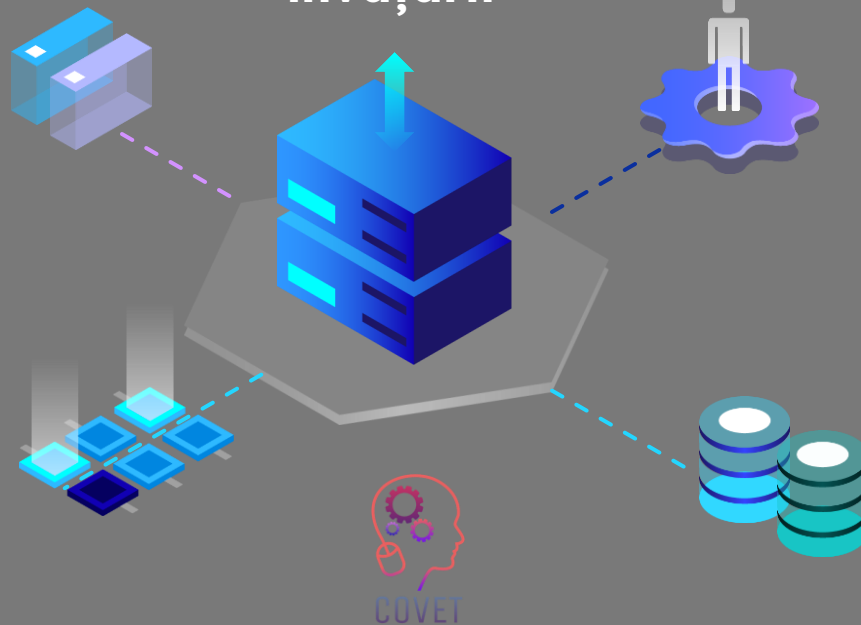


# La sfârșitul acestei unități, profesorii vor fi capabil să:

...să înțeleagă ce este e-learning.

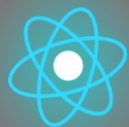
...să exploreze diferite posibilități de e-learning.

Rezultatele  
învățării



...analizeze diferitele elemente ale cursurilor de e-learning.

...adapteze conținutul furnizat la nevoile personale



A doua parte reprezintă o aprofundare a problemei, culegerea de sugestii, idei și mai multe detalii de explorat.



Cea de-a treia parte este o colecție de videoclipuri, mărturii, documente scrise, desene animate etc. pentru a explora problematica concentrată pe navigarea pe internet.



Prima parte se concentrează pe subiectul central, printr-o analiză a cuvintelor cheie ale unității și un scurt text expozitiv.

## Fiecare unitate este compusă din 4 părți



Cea de-a patra parte este o secțiune de testare prin care vă puteți testa și reflecta asupra a ceea ce ați învățat.

# Conținutul unității

- **Ce este e-learning?**
- **Diferite elemente ale cursurilor de e-learning.**
- **Explorați diferitele forme de e-learning pentru a găsi cea mai potrivită variantă pentru mediul dumneavoastră profesional.**

# Ce este e-learning?

E-learning, cunoscut și sub numele de învățământ la distanță, se referă la utilizarea tehnologiei și a internetului în scopuri de învățare, cu scopul de a îmbunătăți utilizarea resurselor și serviciilor, precum și schimbul și colaborarea la distanță între persoane.

Cultura noastră tinde să fie centrată pe informație. În general, credem că dacă există mai multe informații despre un anumit subiect, lucrurile ar putea merge mai bine. În mod evident, informațiile sunt importante pentru învățare, dar reprezintă doar o parte a procesului de învățare.

Astfel, atunci când vorbim despre e-learning ne referim la o serie de trasee de formare care se bazează pe cunoștințe, dar care implică și interacțiunea dintre participanții la procesul de învățare într-un traseu de instruire mediat de tehnologie. Este o greșeală să ne gândim la e-learning ca la o simplă platformă online care conține o serie de informații.

# Ce este e-learning?

În ultima vreme, datorită lui Covid 19, am devenit cu toții mai familiarizați cu învățământul la distanță. Cu toții am fost implicați, direct sau nu, într-o experiență de învățământ la distanță.

Tranziția de la urgență la inovare este scurtă și, adesea, din situațiile cele mai dificile se deschid oportunități neexplorate anterior.



# Ce este e-learning?

Dar ce este mai exact e-learning și care sunt avantajele utilizării acestei metode de instruire?

Lumea e-learning-ului oferă o mulțime de instrumente pentru învățarea la distanță: Platforme de sisteme de management al învățării (LMS), webinarii, instrumente de evaluare online, managementul formării, instrumente de socializare și schimb de informații între profesori/studenti și studenți/studenti, e-learning mobil și micro e-learning, și chiar realitate virtuală în scopuri de învățare.

E-learning se caracterizează prin absența constrângerilor de timp și de prezență pentru cursanți, tipice cursurilor de formare conduse de profesori.

Acest lucru duce la o economie de aproximativ jumătate din timpul dedicat formării, datorită posibilității de a utiliza conținutul în orice moment și din orice loc, atunci când cel care învață are nevoie. În plus, deoarece conținutul este întotdeauna disponibil online, utilizatorul îl poate folosi în mai multe sesiuni de studiu, adaptând timpul necesar pentru învățare.



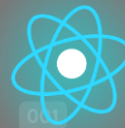
# Ce este e-learning?

Alte puncte în favoarea e-learning-ului sunt:

- Monitorizarea facilitată a formării: LMS colectează toate informațiile de care avem nevoie.
- Actualizare mai imediată a conținutului: dacă doriți să modificați un conținut, tot ce trebuie să faceți este să actualizați cursul cu câteva clicuri. În plus, conținutul este foarte ușor de personalizat.
- Acoperire mai largă: oricine are o conexiune la internet se poate antrena.
- Posibilitatea de personalizare a învățării de către utilizator: Dacă există ceva ce nu înțeleg, pot decide să revăd lecția, să reiau un exercițiu, să aprofundez materialul pe care îl am la dispoziție.

E-learning are, desigur, și dezavantaje, de exemplu, lipsa unei relații fizice cu profesorul și cu ceilalți studenți, ceea ce poate afecta motivația de a învăța.

# Diferite tipuri de e-learning



Învățământul gestionat de calculator (CML) funcționează prin intermediul bazelor de date de informații. Aceste baze de date conțin fragmente de informații pe care elevul trebuie să le învețe, împreună cu câteva criterii de evaluare care permit individualizarea sistemului în funcție de preferințele fiecărui elev.

Instruirea asistată de calculator (CAI) este un alt tip de e-learning care utilizează calculatoarele împreună cu predarea tradițională. Acesta utilizează o combinație de multimedia, cum ar fi text, grafică, sunet și video, pentru a îmbunătăți învățarea.

Învățarea sincronă online permite grupurilor de elevi să participe împreună la o activitate de învățare, în același timp, din orice loc din lume.

În cadrul învățării online asincrone, grupurile de elevi studiază independent unul de celălalt, în momente și locații diferite, fără a avea loc o comunicare în timp real.



# Diferite tipuri de e-learning

E-Learning adaptiv. Luând în considerare o serie de parametri - cum ar fi performanța, obiectivele, abilitățile, competențele și caracteristicile elevilor - instrumentele de e-learning adaptiv permit ca educația să devină mai individualizată și mai centrată pe elev decât oricând.

E-Learning liniar. Trimiterea de materiale de formare profesională studenților prin intermediul programelor de televiziune și radio sunt exemple clasice de e-learning liniar.

Învățarea online interactivă permite expeditorilor să devină destinatari și viceversa.

Învățarea online individuală se referă la numărul de studenți care participă la realizarea obiectivelor de învățare, mai degrabă decât la faptul că materialul este centrat pe student.

Învățarea colaborativă online. Elevii trebuie să lucreze împreună și să practice munca în echipă pentru a-și atinge obiectivele comune de învățare.

Aflați mai multe la acest [link](#)



“

Trebuie să aducem învățarea la oameni și  
nu oamenii la învățare.”

- Elliot Masie



# Surse interesante



Învățământul online  
ar putea schimba  
mediul academic -  
pentru totdeauna.  
[Tyler DeWitt](#)



Lista sistemelor de  
gestionare a învățării.  
[Wikipedia](#)



[10 cele mai mari  
dezavantaje ale E-Learning-  
ului \(cu soluții!\)](#)



[Cum se folosesc companiile de învățare  
online de pandemie pentru a prelua  
predarea la clasă.](#)



[Cele mai bune tendințe și  
previziuni eLearning pentru  
2022](#)



[Stabilirea unui nou  
standard pentru  
învățământul superior  
online](#)

“

”Învățământul online nu este următorul lucru important, ci cel mai important lucru de acum.”

- Donna J. Abernathy



# Analizați diferitele elemente ale cursurilor de e-learning;



Crearea unui mediu de învățare online nu înseamnă transformarea conținuturilor în conținuturi digitale și publicarea lor într-un spațiu tehnologic pe internet. Dimpotrivă, este necesar să se proiecteze toate macroelementele care alcătuiesc un mediu de predare-învățare în rețea, ținând cont și de mediile de predare tradiționale, integrându-le în mod eficient și eficace. Apoi, este necesar să se utilizeze instrumente software specifice, adecvate situațiilor didactice ce urmează a fi promovate în rețea, pe sisteme de autor valide, care să susțină standardele e-learning, care să aibă în spate o comunitate de suport și care să fie actualizate în permanență.



# Care sunt caracteristicile unui curs de e-learning?

## Grup țintă și obiective

Identificați cine urmează cursul, în ce situații va avea nevoie cursantul de conținutul cursului? După curs, ce ar trebui să fie capabil să facă cursantul? Poate cursantul să pună în practică activitățile realizate în timpul cursului? Acest lucru vă va ajuta să creați un conținut care este relevant pentru nevoile cursantului și semnificativ pentru tipurile de decizii cu care se va confrunta în viitor.

## Navigare ușoară și imediată

Un curs de eLearning trebuie să aibă o interfață ușoară pentru a ajuta utilizatorii să navigheze confortabil prin conținutul cursului. Ideile și conținutul trebuie să fie aranjate într-un mod logic, dar este important ca pictogramele de navigare să fie bine plasate și vizibile pentru utilizatori. Navigarea trebuie să le permită studenților să își vadă progresul, permițându-le să treacă de la modulele trecute, prezente și viitoare.





# Care sunt caracteristicile unui curs de e-learning?

## Limbaj pozitiv și nu prea formal

De asemenea, este important să se folosească un limbaj de susținere care să ajute participantul să se simtă confortabil în timpul formării și să fie mulțumit de ceea ce învață.

## Interactivitate

Interactivitatea este esențială într-un curs de e-learning. Interactivitatea le oferă utilizatorilor posibilitatea de a pune în practică ceea ce au învățat în potențiale scenarii reale de lucru. Acest lucru poate fi realizat prin oferirea de teste sau simulări la intervale regulate pe parcursul cursului. Odată ce activitatea a fost finalizată, este posibil să se evalueze răspunsurile utilizatorilor și să se ofere feedback cu privire la ceea ce a fost făcut. În cazul în care cursantul a luat o decizie greșită, formatorul poate interveni indicând motivul erorii și îndrumându-l pe cursant spre acțiunea corectă.



# Care sunt caracteristicile unui curs de e-learning?

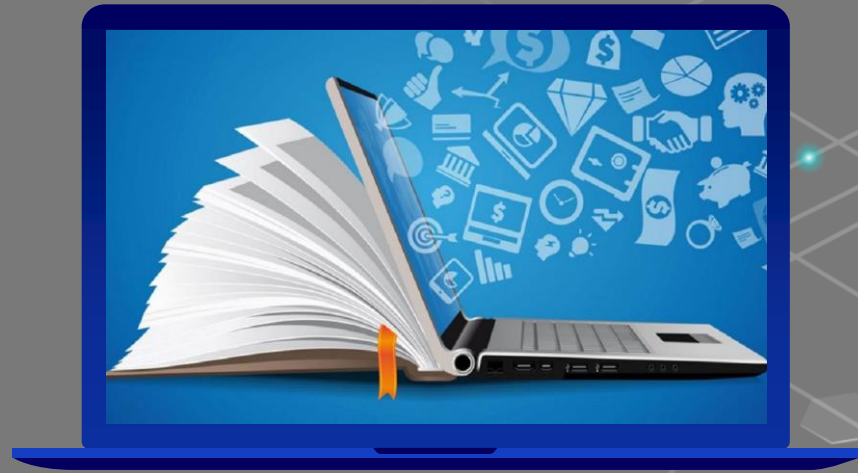


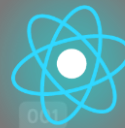
## Design

Indiferent cât de bun este conținutul, elevii se vor plictisi și vor deveni dezinteresați dacă designul nu este bun. Un design bun înseamnă utilizarea unor elemente vizuale corecte, cum ar fi imagini, culori și tabele. Folosiți un stil uniform de grafică, fonturi și culori pe tot parcursul.

## Urmăriți progresul

Un curs va fi inutil fără a putea urmări progresul cursanților. Un sistem de gestionare a învățării (LMS) vă va ajuta să urmăriți progresul participanților la curs.





## În culisele proiectării E-learning: figurile profesionale

Proiectarea cursurilor este o disciplină foarte specifică, instructional design, și este realizată de profesioniști specifici în domeniul E-learning. Aceștia sunt designeri de instruire care lucrează împreună cu experți în domeniu și dezvoltatori de platforme pentru a crea cursuri de instruire ad-hoc. Adesea, cei care creează cursuri de E-learning nu sunt formatori sau profesori.

În realitate, pot exista multe alte figuri profesionale implicate într-un proces de E-learning, în afară de cele deja menționate, de exemplu:

- Managerii de proiect
- Dezvoltorii de conținut
- Dezvoltatori multimedia
- Experți în experiența utilizatorului
- Operatori Helpdesk

Toți acești profesioniști lucrează împreună pentru a crea cursuri de învățământ la distanță care să fie cât mai atractive și mai stimulante pentru utilizator.

Aflați mai multe la acest [link](#).



“

”Este timpul să faceți un pas înainte și să deveniți pasionați de munca dumneavoastră, să vă angajați să faceți cursuri de eLearning care nu plictisesc oamenii până la lacrimi, ci îi inspiră și îi motivează să învețe o nouă abilitate, să schimbe un anumit comportament sau să își îmbunătățească performanța.”

- Cammy Bean



# Surse interesante



Alegerea metodelor  
eLearning potrivite:  
Factori și elemente



Elementele de bază ale unui curs E-Learning  
de la E-learning Heros



Era învățării online | Niema  
Moshiri | TEDxUCSD



4 lucruri pe care trebuie să le știi despre  
designul instrucțional pentru elearning.  
Tim Slade

Biblioteca de conținut 360

O sursă în continuă expansiune de  
peste 9 milioane de active de curs  
superbe

“

“eLearning nu se “întâmplă” pur și simplu! Necesită o planificare și o implementare atentă.”

- Anonim



# Explorați diferitele forme de e-learning pentru a găsi cea mai potrivită variantă pentru contextul dumneavoastră profesional.

După cum s-a menționat deja, e-learning nu înseamnă doar oferirea unui curs sau a unui conținut prin intermediul unei platforme de livrare.

Elementul cheie de la care trebuie să începem este conceptul de învățare centrată pe cursant, adică ideea este de a transforma cursanții din simpli "utilizatori" în creatori ai propriului lor parcurs de învățare.

Cursanții trebuie să fie încurajați să gestioneze cursurile în funcție de nevoile lor și să își îmbunătățească propria învățare, respectând diferitele perioade de învățare.

*În afară de platformele populare de e-learning, care sunt tendințele spre care se îndreaptă în prezent e-learning-ul?*

*Să vedem câteva exemple*

# Învățarea mobilă și microînvățarea

Nu trebuie să vă explicăm rolul central pe care dispozitivele mobile l-au jucat în viața noastră în ultimul deceniu. Vorbim despre învățarea mobilă, sau M-Learning. Despre ce este vorba? Mobile Learning este o modalitate de accesare a conținutului de formare prin intermediul dispozitivelor mobile (smartphone-uri sau tablete). Trebuie să putem învăța oriunde, nu doar în cadrul biroului sau al școlii, ci și de acasă, poate de pe canapea, în timpul călătoriilor, în momente "necanonic", puțin câte puțin, atunci când zilele ne permit. Prin urmare, cu aplicația mobilă, utilizatorii nu mai sunt neapărat legați de accesul la internet, ci se pot instrui și offline, fără a pierde posibilitatea de a sincroniza progresul și de a urmări instruirea în LMS, odată ce conexiunea a fost restabilită.







Datorită telefoanelor mobile, formarea poate avea loc în orice context, iar acest lucru este legat de o altă idee care a apărut recent în domeniul e-learning: microînvățarea.

Microînvățarea este o strategie de predare centrată pe cursant, în care conținutul este redus și rezumat în "pastile" pentru a reduce supraîncărcarea cognitivă. Cu ajutorul microînvățării este posibilă concentrarea subiectelor în blocuri tematice și transmiterea acestora sub formă de citate, filme scurte, diagrame, dar și întrebări scurte adresate cursanților pe propriile dispozitive.



# Gamificarea: pentru că prin joc învățăm

Gamificarea este utilizarea mecanismelor de joc în activități care nu sunt jocuri pentru a atrage și a implica publicul. Un exemplu este "Pokemon Go": oamenii și-au "gamificat" plimbările folosind o aplicație pentru a prinde Pokemoni virtuali.

Gamificarea are patru elemente cheie:

- O provocare sau un obiectiv care stabilește ce trebuie să realizeze o persoană pentru a câștiga.
- Obstacole sau impedimente care trebuie depășite pentru a atinge obiectivul.
- Recompense pe care utilizatorii le primesc atunci când depășesc obstacolele și obiectivele.
- Reguli de joc care definesc interacțiunea utilizatorului cu jocul.

Acest concept de a lua esența jocurilor (distracție, joc, creativitate și provocare) și de a o aplica la obiective educaționale, mai degrabă decât la divertisment, face ca obiectivele în sine să fie mai distractive.

Gamificarea nu numai că îmbunătățește implicarea, dar promovează și retenția învățării.





# Instrumente de gamificare pentru eLearning

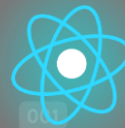
Iată câteva modalități simple de a implementa gamificarea în lecțiile dumneavoastră.

**Ecusoane.** Pentru a fi considerați "cei mai buni", cursanții vor trebui să câștige cât mai multe insigne în timp ce finalizează diferite activități.

**Scoruri și clasamente.** Puteți adăuga mai multă valoare insinelor prin acordarea oricărui număr de puncte care pot fi oferite utilizatorului împreună cu insigna. Puteți utiliza aceste puncte pentru a stabili un program de recompense sau clasamente care să creeze o concurență sănătoasă. Clasamentele arată utilizatorii cu cele mai multe puncte pe platformă, facilitând concursurile interne!

**Recompense.** Pentru a-i stimula și mai mult pe utilizatori să colecteze puncte și insigne, creați recompense care pot fi deblocate după atingerea anumitor obiective.

**Concursuri.** Pentru a stimula utilizatorii și a-i implica eficient în programele de antrenament, puteți organiza concursuri în cadrul platformei dumneavoastră, de exemplu, prin stabilirea unor obiective care trebuie atinse într-o anumită perioadă de timp.



# Topul sistemelor de management al învățării de tip Gamification

Gamificarea îi poate ajuta pe toți să întâmpine managementul schimbării într-un mod atractiv. Industria eLearning a făcut o mulțime de cercetări și teste pentru a identifica cel mai bun software LMS de gamificare care să vă ajute.

Aflați mai multe despre Gamification Learning Management Systems la acest [link](#)





# Inteligența artificială (AI), realitatea virtuală (VR) în E-Learning: viitorul este acum

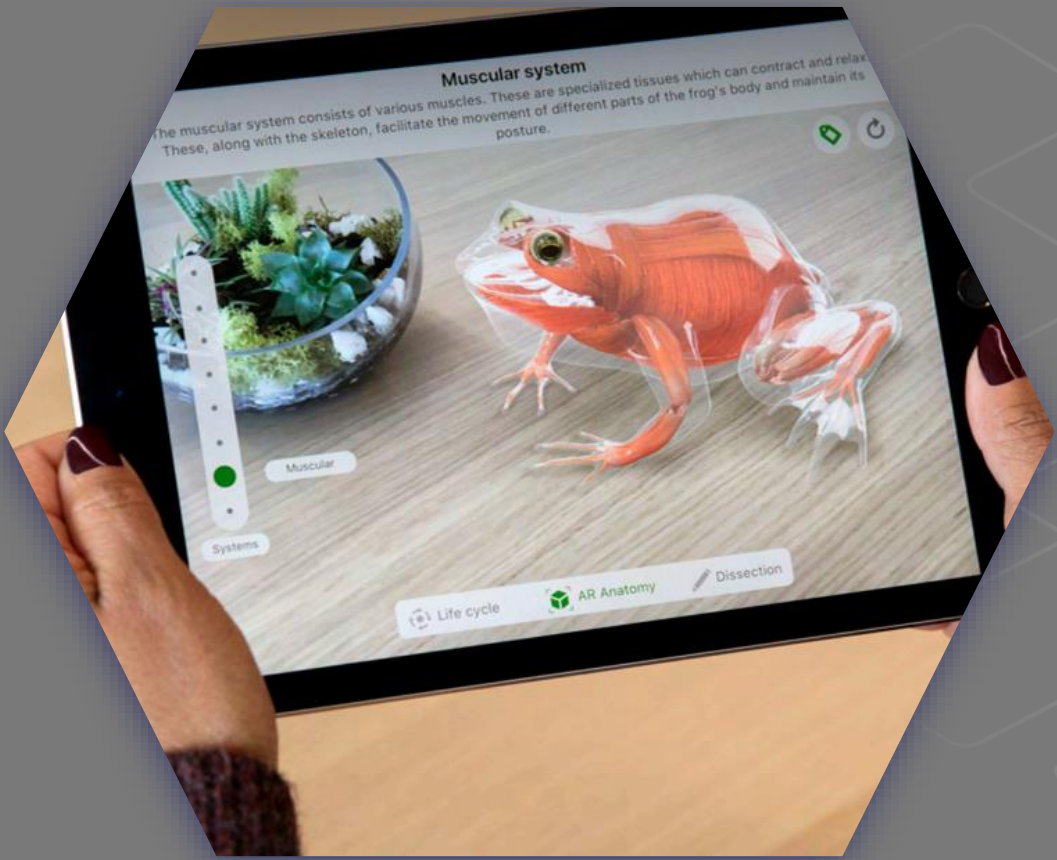
În ultimii ani, realitatea augmentată a demonstrat sectorului de e-learning că poate fi un instrument excelent pentru educație și formare. Realitatea augmentată îmbunătățește experiența umană prin sunete, imagini, texte și videoclipuri accesibile prin intermediul unui dispozitiv. În acest fel, ea îmbunătățește învățarea și reținerea acesteia într-o gamă largă de domenii.

În domeniul E-Learning, inteligența artificială oferă multe posibilități, iar sectorul învățământului la distanță poate beneficia de aceste instrumente. Plasarea într-un mediu 3D în care oamenii interacționează cu ajutorul unor dispozitive (Virtual Reality) poate fi de mare ajutor pentru anumite tipuri de formare.

Punctul forte al VR este simularea. Imersivitatea și interactivitatea mai mare a VR le permite studenților să intre într-o "scenă" fără niciun fel de risc. Imaginați-vă cât de util ar putea fi să îi introducem pe studenții noștri "în interiorul" unei camere de urgență, sau în mijlocul unei bătălii din Primul Război Mondial, sau pe Marte.



001



011

010



“

“Elevii nu învață prea multe doar stând în clase, ascultând profesorii, memorând sarcini preambalate și scuipând răspunsuri. Ei trebuie să vorbească despre ceea ce învață, să scrie în mod reflexiv despre aceasta, să o raporteze la experiențe anterioare și să o aplice în viața de zi cu zi. Ei trebuie să facă din ceea ce învață o parte din ei înșiși.”

- Arthur W. Chickering și Stephen C. Ehrmann



# Surse interesante



Reinventarea educației pentru era digitală. David Middelbeck



Cum să construiți experiențe de învățare mai bune cu ajutorul învățării personalizate



Era învățării online | | TEDxUCSD



Metodologii și bune practici de e-learning. Un ghid pentru conceperea și furnizarea de soluții de e-learning de la Academia de e-learning a FAO



“

“eLearning se schimbă. Și, vom asista la apariția unor noi modele, noi tehnologii și concepte. Așadar, haideți să renunțăm la “e” - sau cel puțin să îi dăm o definiție nouă și mai largă.”

- Elliot Masie

# Testați-vă

IAC este un tip de e-learning.

**Adevărat** - Fals

E-learning este structurat în blocuri predefinite.

**Adevărat** - Fals

Punctul slab al VR este simularea, deoarece aceasta distrage atenția de la conținut.

**Adevărat** - Fals

Trimiterea de materiale de formare profesională studenților prin intermediul programelor de televiziune și radio sunt exemple clasice de e-learning liniar.

**Adevărat** - Fals

# Testați-vă

Progresul elevului în cadrul unei platforme de e-learning ar trebui să fie vizibil doar pentru profesor, astfel încât să nu influențeze progresul cursului.

Adevărat - Fals

Prin urmare, cu aplicația mobilă, utilizatorii nu mai sunt neapărat legați de accesul la internet.

Adevărat - Fals

Gamificarea este utilizarea mecanismelor de joc în activități care nu sunt jocuri pentru a atrage și a implica publicul.

Adevărat - Fals

Microînvățarea este o strategie de predare centrată pe elev și oferă noțiuni timp de 10 minute la fiecare oră, permițând elevului să se concentreze pe conținutul vizat.

Adevărat - Fals

# Testați-vă

Luați-vă 20 de minute pentru a vă gândi și pentru a cerceta cum puteți folosi jocurile în activitățile de predare.

Apoi enumerați 3 moduri de a implementa gamificarea în lecțiile dumneavoastră.

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....

“

“Predarea în era internetului înseamnă că trebuie să învățăm astăzi competențele de mâine.”

- Jennifer Fleming



# Rezumat - principalele concluzii

- Informația este importantă pentru învățare, dar reprezintă doar o parte a procesului de învățare.
- E-learning se caracterizează prin absența constrângerilor de timp și a prezenței cursanților, tipice cursurilor de formare conduse de profesori.
- Indiferent cât de bun este conținutul, elevii se vor plictisi și vor deveni dezinteresați dacă designul nu este bun.
- Cursanții trebuie să fie încurajați să gestioneze cursurile în funcție de propriile nevoi și să își îmbunătățească formarea, respectând diferitele perioade de învățare.

# Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET

Acest material de formare este unul dintre rezultatele proiectului Erasmus+:

**"Dezvoltare profesională continuă în domeniul educației digitale pentru VET"** și a fost creat pentru a ajuta profesorii din întreaga Europă să abordeze situația dificilă în ceea ce privește furnizarea de formare online în VET.

Programul EFP este format din trei părți independente:

- Module de formare
- Set de instrucțiuni de lecții online de probă
- Ghidul programului de formare EFP

Toate rezultatele proiectului au fost realizate de șapte parteneri din șapte țări europene care au lucrat împreună:

- ProEduca z.s., Republica Cehă
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, România
- Formare și consultanță bazată pe soluții (SBTC), Turcia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spania
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Marea Britanie

Toate materialele sunt disponibile (descărcabile) în mod gratuit de pe pagina web a proiectului: <https://www.covet-project.eu/>



COVET

Erasmus+ 010

Dezvoltare profesională continuă  
în domeniul educației și formării  
profesionale

2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



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

© 2023 Dezvoltare profesională continuă în educație și formare profesională 100