



UNIUNEA EUROPEANĂ



MINISTERUL MUNCII
FAMILIEI ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



FONDUL SOCIAL EUROPEAN
POS DRU
2007 - 2013



INSTRUMENTE STRUCTURALE
2007 - 2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TINERETULUI
ȘI SPORTULUI

OPOSDRU



UNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

Apostu Dragoș Cătălin

I M U

Social Media pentru Învățământul Superior



Bucuresti
2011

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Investește în
OAMENI



Îmbunătățirea Managementului Universitar



Proiecte strategice
pentru Învățământul Superior

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Social media pentru Învățământul Superior

(Ediție online, 2011)

Dragoș Cătălin Apostu

ISBN 978-973-0-11687-8

Copyright © 2011, UEFISCDI

Unitatea Executivă pentru Finanțarea Învățământului Superior,
a Cercetării, Dezvoltării și Inovării

Adresa: Str. Mendeleev nr. 21-25,
sector 1, cod 010362, București, România

Site: <http://uefiscdi.gov.ro>



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI,
CERCETĂRII,
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRU



UNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

SOCIAL MEDIA PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL SUPERIOR

Resurse pentru
interacțiunea cu studenții

Modul de curs

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Investește în
OAMENI



Îmbunătățirea Managementului Universitar



Proiecte strategice
pentru învățământul Superior

CUPRINS

I. Social Networking ca instrument educațional	2
a. Care sunt instrumentele ?	3
b. Conținutul generat de utilizator	4
c. Care sunt limitările?	6
d. Studii despre comportamentul studenților	6
e. Concluzii	8
II. Selectarea instrumentelor media potrivite	9
a. Cum pot fi folosite instrumentele media în contexte diferite?	10
b. Activități educaționale pentru implicarea persoanelor care învață	11
III. Instrumentele social media în practică	14
a. Blogurile	14
b. Wiki	19
c. Portofolii electronice	24
d. Rețele de socializare. MySpace și Facebook	28
e. Bookmarking social	33
f. Schimb de fotografii. Flickr	37
g. Second Life	41
h. Mesageria video	46
i. Cărțile electronice	49
j. Skype	54
k. Jocuri și simulări	58
l. Învățarea mobilă (m-learning)	63
m. Fluxurile RSS	68
IV. Concluzii	73
Viitorul educațional al web 2.0	74

1

I.

SOCIAL NETWORKING CA INSTRUMENT EDUCAȚIONAL

Popularitatea unei game largi de software-uri interactive, în special în rândul tinerilor, i-a condus pe mulți educatori să se gândească dacă utilizarea și entuziasmul pot fi folosite în scopuri educaționale. Scopul acestui curs este să ajute acest proces prin oferirea unor sfaturi cu privire la integrarea noilor tehnologii în procesul educațional. În acest prim capitol ne-am propus să arătăm că rețelele sociale nu înseamnă o schimbare a paradigmei, ci o dezvoltare a teoriei și practicii precedente. Bineînțeles că au mai existat alte instrumente media pe care educatorii le-au considerat transformatoare pentru domeniul educației:

- De la televiziune și mai apoi de la videoconferință se aștepta să transforme sistemul de predare pentru că orice student ar fi avut acces la oricare prelegere și asta ar fi însemnat o reducere importantă a cheltuielilor;
- Instruirea cu ajutorul computerului ar fi trebuit să permită oricărei persoane care dorește să învețe să fie la locul de muncă, să-și desfășoare activitatea în condiții normale și să primească rezultatele cu ajutorul unui software;
- Inteligența artificială trebuia să ofere un „tutor” perfect conștient care „să înțeleagă” nelămuririle studentului și să ofere răspunsurile potrivite;
- Sistemul de conferințe asincron urma să suporte un sistem educațional global în care studenții din întreaga lume, indiferent de fusul orar, puteau să urmeze cursuri ale celor mai prestigioase universități fără să lipsească de la locul de muncă sau să plece de acasă.

Lista poate continua. Educația a fost mereu supusă unor presiuni de a adopta cele mai noi tehnologii cu scopul de a o îmbunătăți, de a fi mai accesibilă sau de a răspunde cât mai multor nevoi. Va fi social media diferită din acest punct de vedere? Răspunsul nostru este, probabil că nu, dar e posibil să fi adresat întrebarea greșită. Ignorând trendurile sociale și tehnologice nu este calea de urmat pentru educatori. E ca și cum am respinge orice schimbare doar pentru că este ceva nou.

Ce susținem în acest curs este o atitudine deschisă față de posibilitatea folosirii orice formă de software interactiv și că acesta poate fi benefic în cele mai multe dintre

cursuri. Accentul este pus pe cum să folosim social media creativ, fără să plecăm de la premisa că aceste instrumente sunt predispuse să îmbunătățească educația, să reducă costurile, să îmbunătățească participarea sau oricare altă prioritate viitoare a învățământului superior.

a. CARE SUNT INSTRUMENTELE?

Toate instrumentele care au fost luate în considerare în acest curs fac parte din ceea ce a fost numit web 2.0 (O'Reilly, 2005). Practica care stă la baza instrumentelor web 2.0 este aceea a valorificării inteligenței colective. Pe măsură ce utilizatorii adaugă conținut și pagini web noi, aceștia se conectează prin intermediul legăturilor (hyperlink-uri) în așa măsură încât alți utilizatori descoperă conținutul și se conectează la el. Astfel, web-ul crește organic ca reflecție a activității colective a utilizatorilor. Câteva exemple de software interactive cu relevanță pentru educație sunt:

- Wikipedia este o enciclopedie online în care conținutul este creat și editat în întregime de utilizatori;
- Paginile web bazate pe folksonomie (en. folksonomy) precum del.icio.us și Flickr în care utilizatorii etichetează folosind cuvinte cheie fotografiile sau alte tipuri de conținut dezvoltă o formă de categorisire colaborativă a paginilor web;
- Blogging-ul, o formă online a jurnalului, adaugă o nouă formă de dinamism asupra a ceea ce a fost în web 1.0, pagina web personală;
- Really Simple Syndication sau Rich Site Summary (RSS) este o familie de fluxuri web folosite pentru a publica actualizările de conținut digital, precum bloguri sau fluxuri de știri;
- Portofoliile electronice sau E-Portofoliile îi încurajează pe studenți să își asume proprietatea lucrurilor pe care le învață realizând într-un mod dinamic, reflectiv și folosind multimedia, o înregistrare a realizărilor lor.

Web-ul a suportat întotdeauna forme de interacțiune socială cum ar fi conferințele organizate prin intermediul computerelor și e-mail-ul. Ce s-a schimbat odată cu apariția web 2.0 este popularitatea rețelelor sociale care după cum spune Dana Boyd, au trei caracteristici definitorii:

- 1) **Profilul.** Un profil include un identificator (poate fi numele persoanei sau o poreclă) sau informații despre persoana respectivă (ex. vârstă, sex, localitate, interese, etc.). Cele mai multe profile au și o fotografie și informații despre cea mai recentă autentificare. Profilele au adrese web unice care pot fi vizitate direct și care pot fi actualizate.
- 2) **Transmisibile și articulate public.** Participanții au posibilitatea să afișeze alte profile ca „prieten” sau altă denumire echivalentă. Acest lucru generează un grafic al rețelei sociale. Această rețea socială articulată e afișată pe profilul individual pentru ca toți ceilalți utilizatori să o poată vedea. Fiecare nod conține o legătură către profilul altei persoane astfel încât indivizii să poată traversa rețeaua de la prieten, la prieten, la prieten.
- 3) **Comentarii publice semi – persistente.** Utilizatorii pot să adauge comentarii pe paginile altor participanți pe care le poate vedea oricine. Aceste comentarii sunt semi – persistente pentru că pot să dispară după o anumită perioadă sau dacă sunt șterse. Comentariile sunt afișate în ordine invers – cronologică. Din cauza acestor comentarii, profilele sunt o combinație între ceea ce spune persoana și ce spun alții despre acea persoană. (Boyd, 2006)

Aceste trei atribute nu ne sugerează imediat o utilizare în scop educațional. În rețelele sociale accentul este pus pe participare în detrimentul publicării, care a fost componenta principală pentru web 1.0. Esența social media este că utilizatorii generează conținutul. Acest lucru poate avea implicații profunde pentru educație.

b. CONȚINUTUL GENERAT DE UTILIZATOR

Beneficiile, teoretic vorbind, ale dezvoltării de conținut de către utilizator în educație sunt evidente:

- 1) Utilizatorii au instrumentele care să le permită să se implice activ în construirea propriei experiențe, în loc să primească pasiv conținutul existent;
- 2) Conținutul va fi actualizat continuu de către utilizatori în loc să se apeleze la expert care să facă acest lucru;

- 3) Multe dintre noile instrumente suportă lucrul colaborativ, ceea ce permite utilizatorilor să-și îmbunătățească aptitudinile de lucru în echipă;
- 4) Spațiile dedicate comunităților și comunicarea inter-grupuri constituie o parte importantă a ceea ce înseamnă implicarea tinerilor și mai departe, ceea ce-i face pe aceștia să contribuie și ce îi motivează pentru a învăța.

Totuși, acestea implică o tranziție între divertisment și educație care niciodată până acum nu a fost atât de evident și de simplu de realizat.

O altă modalitate de a folosi conținutul generat de utilizator este să îl privim ca pe o rețea. Într-un raport FutureLab (2006) se notează astfel:

„Castells, de exemplu, argumentează că rețeaua este fundamentul care stă la baza structurii de organizare socială – care este în și prin rețele – atât reale cât și virtuale – în secolul 21. Această perspectivă este susținută și de Demos, care argumentează că rețelele sunt „cea mai importantă formă de organizare a timpului nostru”, și că, prin acceptarea a ceea ce este descris ca „logica rețelelelor”, modul în care percem lumea și instrumentele pe care le folosim pentru a naviga și a o înțelege se va schimba semnificativ. Abilitatea de a înțelege cum să aderi și cum să construiești aceste rețele, instrumentele de care ai nevoie și scopul, intenția devin aptitudini din ce în ce mai importante. Acest concept de „societate a rețelelor” ridică următoarea întrebare: ce înseamnă să fii „educat” astăzi? – ce abilități, ce moduri noi de a munci și învăța, ce cunoștințe și competențe vor fi necesare pentru a opera cu și între aceste rețele? E necesar să întrebăm dacă actualul sistem educațional, care este construit nu pe bază de rețele, ci pe bază de achiziții individuale de conținut și abilități, poate să suporte dezvoltarea de competențe necesare pentru a prospera în astfel de medii. (Rudd, Sutch și Facer, 2006, p. 4)”.

Folosirea înțeleaptă a tehnologiilor web 2.0 în educație în conduce pe studenți spre dezvoltarea unor noi abilități. Blogurile, wiki, e-portofoliile și rețelele sociale sunt instrumente foarte bune, care permit clarificarea conceptelor, stabilirea unor legături relevante și relații, precum și testarea unor modele mentale. Mai mult, acestea oferă un forum public în care procesul cumulativ de formare al conceptelor, rafinarea, aplicarea și revizuirea sunt transparente pentru colegi și pentru profesori.

c. CARE SUNT LIMITĂRILE?

Criticii metodei prin care utilizatorii sunt cei care crează conținut se referă la o ruptură între expertiză, autoritate și contribuțiile de calitate. Aceștia își exprimă îngrijorarea în legătură cu încrederea, autenticitatea și credibilitatea în relație cu trecerea de la cuvântul scris la o lume digitală mai efemeră (Poster, 1990). Web-ul conține o pletoară de informație nefiltrată și mulți studenți cad în capcana acestei mase nediferențiată. În scurt timp, sensul tradițional al noțiunii de calitate în învățământul superior va fi abandonat odată cu trecerea la învățarea web 2.0.

În condițiile în care conținutul este creat de utilizatori care folosesc sisteme diferite (ex. bloguri, wiki, sisteme de discutii și alte rețele sociale) atunci poate fi dificilă monitorizarea informației și asigurarea unui acces facil atât pentru utilizator cât și pentru vizitatorul obișnuit. Acest aspect duce la necesitatea unor instrumente noi care să-l ajute pe utilizator să caute și să integreze conținutul care poate fi destul de fragmentat.

Din alt punct de vedere, rețelele sociale prezintă valoare și din perspectiva învățării. Învățarea cu ajutorul paginilor web și al discuțiilor online e foarte diferită de orientarea cursurilor obișnuite, unde atenția este concentrată pe învățarea pas cu pas, în caz că e nevoie pentru mai târziu sau pentru examen. În cazul învățării informale principiul este exact invers – cunoștințele dobândite sunt folosite în timp real, atunci când e nevoie.

6

d. STUDII DESPRE COMPORTAMENTUL STUDENȚILOR

Predicțiile conform cărora studenții care au crescut înconjurați de digital media vor învăța diferit și vor avea nevoie de un sistem educațional mai interactiv au condus către mai multe studii și chestionare despre atitudinea studenților, comportamente și folosirea tehnologiilor. Un studiu de Oblinger și Oblinger (2005) vorbește despre Millennials, cei născuți începând cu anul 1982, ale căror caracteristici de învățare sunt definite ca:

- Abilitatea de a îndeplini mai multe sarcini;
- Preferința pentru a învăța din fotografii, muzică și video în locul textului;
- Preferința pentru activitățile interactive și în echipă în locul studiului individual.

Totuși aceste caracteristici prezintă și următoarele dezavantaje:

- O atenție redusă sau alege să nu acorde atenție;
- Capacitate redusă de reflecție;
- O relativă familiarizare cu textul.

Cei din generația Millennials pot fi descriși ca fiind: doritori de interactivitate, pot să citească cu ușurință o imagine, au aptitudini geo-spațiale și stăpânesc procesul de analiză paralelă. Vor prefera să învețe în echipe, vor căuta să se implice pentru rezolvarea unor probleme și se vor bucura de orice formă de învățare experiențială. Un alt studiu despre Millennials realizat de Raines (2002) a ajuns la caracteristici similare:

- Abilități de lucru în echipă;
- Se pricep la tehnologie;
- Preferință pentru structură;
- Doritori de divertisment și inedit;

Două rapoarte europene, unul din Germania (Veen, 2004) și altul din Ungaria (Karpati, 2002) confirmă descrierea făcută în studiul Oblinger. Raportul german se referă la Millennials ca Homo Zappiens din cauza capacității lor de a folosi tehnologia și au rezultat patru caracteristici:

- Abilități de scanare;
- Pot îndeplini mai multe sarcini;
- Stil de învățare nelinear;
- Prelucreează fluxuri informaționale întrerupte.

Nu toate aceste abilități, fie ele pozitive sau negative, pot fi atribuite rețelelor sociale, deși multe jocuri online prezintă caracteristici web 2.0.

Un studiu amplu din Marea Britanie făcut pe modul în care folosesc tehnologiile online elevii din mediul pre-universitar (Livingstone & Bober, 2005) a ajuns la următoarele concluzii:

- Tinerilor le lipsesc competențe în evaluarea conținutului online și doar câțiva s-au gândit să controleze exactitatea informațiilor găsite online;
- Majoritatea comunicării online se întâmplă între prieteni;
- Aproape un sfert au recunoscut că au copiat informații de pe internet și l-au folosit ca fiind al lor.



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRU



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRU



UNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

Cercetătorii menționează că oportunitățile și riscurile folosirii tehnologiilor merg mână în mână și cu cât o folosim mai mult pe una cu atât o experimentăm și pe cealaltă.

e. CONCLUZII

Această trecere în revistă a aspectelor asociate folosirii instrumentelor web 2.0 în educație a încercat să transmită un concept important: web 2.0 e mai mult decât un set de instrumente și servicii. E ideea puternică din spatele instrumentelor și serviciilor care prezintă un potențial mare pentru educație: realitatea conținutului generat de utilizator, efectele participării numeroase în rețele și deschiderea către un acces ușor. Acești factori sunt inerenti la ceea ce înseamnă conceptul original web așa cum aplicarea lor în educație construiește pe principii solide de bune practici: implicarea studenților și interacțiunea în învățare, și asumarea de către student a managementului învățării.



II.

SELECTAREA INSTRUMENTELOR MEDIA POTRIVITE

De unde începem atunci când dorim să planificăm încorporarea tehnologiilor educaționale în cursul nostru pentru a înlesni învățarea? În Scoția, The Electronic Training Needs Analysis (ETNA) a aplicat în anul 2007 un chestionar în rețeaua the Further Education și a comparat rezultatele obținute cu cele din 2003 și 2001. Dintre toate recomandările și concluziile înregistrate, trei dintre ele pot fi aplicate întregului sistem educațional, și anume:

- O dezvoltare foarte mare a capacităților tehnice din domeniul IT;
- Un acces îmbunătățit (individual și instituțional) la rețele și resurse online;
- Faptul că „ritmul rapid al schimbării prezintă o provocare pentru personalul din universități prin simplul fapt că trebuie să fie conștienți de posibilitățile aduse de noile tehnologii” (Daily și Price, 2007, p. 7).

Faptul este că „mediul învățământului superior se schimbă rapid. Costurile cresc, bugetele scad, iar nevoile pentru noile servicii cresc” (New Media Consortium, 2007). Creșterea gradului de globalizare schimbă modul în care muncim și comunicăm, iar asta înseamnă că cercetarea și educația nu sunt excluse de la schimbările semnificative pe care le provoacă web 2.0 și ce urmează după. În 1998, Tapscott identifica interactivitatea în procesul de învățare ca fiind caracteristica principală a acestor schimbări și a numit opt linii de interes:

- De la învățare liniară la învățare media;
- De la instrucție la construcție și descoperire;
- De la educația centrată pe profesor la educația centrată pe cel care învață;
- De la memorare la a învăța cum să caute și cum să învețe;
- De la școală la învățare permanentă;
- De la standardizare la individualizare;
- De la a învăța pentru că trebuie la învățatul de plăcere;
- De la profesorul ca „transmițător” la profesorul ca însoțitor.

Alți cercetători subliniază importanța fundamentală a contextului de învățare și atrag atenția asupra generalizării ipotezelor despre preferințele de învățare ale studenților –

descriși ca „Generația Net” (Obliger și Obliger, 2005), „Millennials” (Howe și Strauss, 2000) și „Homo zappiens” (Veen și Vrakking, 2006). Alți autori subliniază faptul că învățarea nu este un proces unidirecțional. Astfel, propunem o matrice ca plan de lucru în faza incipientă pentru a identifica moduri diferite în care tehnologia poate fi adoptată în educație.

Învățarea interactivă. O matrice cu opțiuni pentru tehnologiile educaționale

Media	Fundamental	Intermediar	Avansat
Text	Unidirecțional Print	Unidirecțional Pagini web	Unidirecțional Blog
	Interactiv E-mail	Interactiv Conferințe online	Interactiv Wiki și Blog
Audio	Unidirecțional Înregistrări audio	Unidirecțional Podcast	Unidirecțional Varianta pentru iPod
	Interactiv Suport telefonic	Interactiv Teleconferință	Interactiv Grafic audio
Fotografie	Unidirecțional Fotografie	Unidirecțional CD / DVD	Unidirecțional Animații
	Interactiv Bănci de imagini	Interactiv Editare și împărțire	Interactiv Simulări
Video	Unidirecțional Clipuri video	Unidirecțional Adnotări	Unidirecțional Vods(video blog)
	Interactiv Webcast	Interactiv Skype	Interactiv Videoconferință

Tabel 1 Câteva exemple pentru cum poate fi folosită tehnologia în educație.

a. CUM POT FI FOLOSITE INSTRUMENTELE MEDIA ÎN CONTEXTE DIFERITE?

Nu toți cei care învață doresc să folosească resursele tehnologice, așa că este important ca atunci când alegem tehnologiile să fim clari în legătură cu „ce trebuie știut” (ex. urmărirea unui experiment la chimie – videoclip sau făcut la curs) și ce „e bine de știut” (informații suplimentare, alte resurse pentru cei care doresc să se specializeze). E posibil ca aceste mențiuni să fie tratate ca fiind evidente, dar punctul crucial este că trebuie să luăm în considerare că în țările vestice, cel puțin, natura schimbătoare a

societății înseamnă că ce au fost „cele mai bune resurse, cel mai bun mod ...” pentru cei care învață acum 10 sau 20 de ani nu e necesar să fie la fel și pentru cei care învață în ziua de azi. Motivele pentru care se întâmplă așa au fost foarte bine evidențiate (ex. Castells, 2001; Rheingold, 2000; 2002) așa că nu e nevoie să tratăm aceste aspecte aici, dar unele exemple pot să ne împrăspăteze memoria:

- Chiar și copiii din școala primară utilizează resurse media atunci când învață și se apropie de studiile universitare cu aspirații diferite decât ale celor dinaintea lor;
- Mobilitatea locurilor de muncă și competențele transferabile au creat așteptări mari pentru învățarea permanentă;
- Un număr mare de adulți și de studenți part-time se întorc să învețe alături de studenții veniți direct de pe băncile liceelor;
- Considerentele financiare duc la tipologia studentului care trebuie să lucreze și care nu poate să studieze la distanță față de casă sau față de locul de muncă;
- Cu riscul hiperbolizării, internetul a apărut acum 20 de ani, iar web-ul nici nu exista. Indiferent cum considerați, că este bine sau rău, internetul a schimbat modul în care ne raportăm și accesăm informația, nu doar în educație, dar și pentru divertisment sau pentru locul unde lucrăm.

Întotdeauna vor exista entuziaștii, care adoptă tot ce este nou și experimentează fiecare aplicație, și cei care opun rezistență la noile idei și tehnologii. Credem că este important să nu cădem în niciuna dintre cele două extreme.

b. ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE PENTRU IMPLICAREA PERSOANELOR CARE ÎNVAȚĂ

Așa cum am menționat și în capitolul I, esența prezenței tehnologiilor în formatul cursului este să fie conectate cu activitățile potrivite cu subiectul și cu nivelul celui care învață. Cel care realizează cursul trebuie să se gândească în primul rând la modelul pedagogic pe care îl folosește pornind de la întrebarea „Ce vreau să știe studentul să facă?” (competențe transferabile, înțelegerea contextului, etc.) și abia după „Ce instrumente (tehnologie) am la dispoziție pentru a-l ajuta pe student să își îndeplinească

activitățile de învățare?”. Este un lucru să înțelegem punctele forte și limitele unei tehnologii și altul să putem transforma aceste elemente în oportunități de învățare pentru studenți. În încercarea de a defini o activitate de învățare ca „interacțiunea dintre student și mediu, care conduce spre obținerea unui rezultat planificat” autorii raportului JISC (Joint Information Systems Committee) din 2004 confirmă că practicienii au întotdeauna activități planificate pentru învățare, dar și mediul noilor tehnologii oferă o mare diversitate de opțiuni. Acest lucru poate conduce spre adoptarea unor activități diferite de învățare (ex. includerea tehnologiilor mobile și wireless; vezi JISC, 2005), dar există și o suprapunere generală care poate fi aplicată în situații educaționale diferite și ei au asociat pedagogia cu patru abordări pentru învățare:

- 1) **Perspectivă asociativă** – bazată pe prezumția – învățarea ca dobândire de competențe;
- 2) **Perspectiva constructivă** – presupune că învățarea este bazată pe atingerea înțelegerii individuale;
- 3) **Perspectiva constructivă** – presupune că învățarea este bazată pe colaborare socială pentru atingerea înțelegerii;
- 4) **Perspectiva situațională** – presupune învățarea ca practică socială dezvoltată prin participare la practici și în comunități specifice.

Este important să nu fim prea simpliști atunci când realizăm cursul și să alegem instrumentele media doar pentru a arăta versiunea digitală a unei practici clasice cu care studenții sunt familiarizați. Am ales termenul de *distributed media* pentru acest tip de resurse. Acest termen se referă la resursele care susțin accesul studentului la învățare indiferent de constrângerile legate de timp sau de spațiul geografic. Așa diferențiem resursele pentru că o prelegere de tipul față – în – față sau o conversație care are loc doar într-un anumit spațiu, la un anumit timp și, care, dacă nu este înregistrată sau repetată nu poate fi distribuită spațial sau temporal. Fiecare resursă de tipul *distributed media* vine cu propriul set de puncte tari și de puncte slabe, avantaje și dezavantaje care combinate într-o structură a resurselor pentru învățare pot produce efecte diferite față de intenția inițială. În tabelul de mai jos dorim să ilustrăm câteva modalități prin care nevoile de învățare pot fi satisfăcute prin activități pentru studenți și



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI,
CERCETĂRII,
TÎNĂREȚII ȘI
SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

cum aceste activități pot să ușureze folosirea nivelurilor diferite de implicare cu instrumente media.

Trebuie să accentuăm trei puncte aici: tabelul este strict pentru a ilustra posibilitățile. Nu este un document descriptiv pentru un suport de curs. Nu este nicio prezumție conform trecerea de la fundamental la avansat este o traiectorie sau un progres inevitabil pentru orice curs. În realitate, activitatea de învățare dictează rezultatele și poate fi un mix între nivelurile fundamental, intermediar și avansat de utilizare a media pentru a obține o matrice bogată a resurselor tehnologice pentru orice curs sau modul.

Tabel 2. Exemple de aplicații *distributed media* în activități de învățare

Nevoia de învățare a studentului	Exemplu de activitate desfășurată de student	Nivelul resurselor media		
		Fundamental	Intermediar	Avansat
Abilități de gestionare a informațiilor	Căutare online Folosirea bibliotecilor electronice	Tipărit	Pagini web	e-books baze de date
Dezvoltarea înțelegerii	Relaționarea informațiilor din diferite surse	Documente electronice (care conțin link-uri)	e-Portofolii	Mashups
Legătura între teorie și practică	Învăța făcând	Chestionare online	Tutoriale folosind IM (instant messaging) Imagini	Screencasting
Argumentare	Prezentare	CD / DVD	Dezbateri online folosind comentarii	Vlog (blog video)
Publicarea eseurilor online Expunerea ideilor	Jurnal reflectiv	Conferințe online	Bloguri Videoconferințe Social bookmarking	Podcasts
Lucru în echipă	Proiect de grup	Jocuri online		Wiki
Instruirea	Exerciții de rezolvare a unor probleme concrete	Joc de rol	Animații și grafice	Simulări
Feedback	Tutorial interactiv	Suport prin e-mail	Teleconferință	Skype

13

Un curs bine realizat deschide oportunități de învățare prin încorporarea noilor tehnologii fără să creeze constrângeri pentru cei care învață sau pentru profesori. Așadar, relația dintre componentele diferite ale cursului trebuie să tratate cu atenție.



III.

INSTRUMENTELE SOCIAL MEDIA ÎN PRACTICĂ

În acest capitol vom analiza o serie de instrumente web 2.0 considerând avantajele și dezavantajele pe care le prezintă și vom descrie cum pot fi aplicate în educație.

Lista instrumentelor pe care le-am luat în considerare:

- Bloguri
- Wiki
- E-portofolii
- Social networking
- Social bookmarking
- Photo sharing
- Second life
- Mesajele video
- E-books
- Skype
- Jocurile
- Mobile learning
- RSS

14

a. BLOGURILE

Un blog este un tip de pagină web ușor de realizat și diseminat, ceea ce face ca milioane de utilizatori să-l folosească sub formă de jurnal online. Unele bloguri sunt prezentate sub forma însemnărilor din jurnal care sunt înregistrate în ordine cronologică inversă (cele mai noi la început) și sunt însoțite de entuziasmul utilizatorului (blogger-ul) care combină opiniile personale cu legături către alte pagini web, bloguri sau articole online. Faptul că există posibilitatea pentru vizitatori să lase un comentariu la mesajele postate pe blog înseamnă că se pot construi discuții foarte ușor și informația suport (imagini, alte articole de pe web etc.) pot fi împărtășite cu oamenii care prezintă același interes. Există o varietate de servicii care permit crearea unui blog. Unele folosesc o



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

găzduire proprie (blogul este găzduit de organizația care oferă serviciul), iar altele necesită instalarea unui software pe propriul computer sau server. Datorită simplității în utilizare și flexibilității, blogurile au devenit un produs cu o rată de creștere foarte mare în rândul instituțiilor educaționale, al corporațiilor și al instituțiilor publice (ex. Sursele de informare în masă au adoptat o întreagă strategia online: Guardian, New York Times sau HotNews).

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Bloggingul oferă oportunități pentru extinderea discuțiilor în afara clasei sau poate adăuga valoare comunității online din jurul cursurilor la distanță sau în regim blended. Folosirea blogului încurajează o nouă abordare de a împărtăși informația. În timp ce unele bloguri sunt doar cutii care expun idei personale, cele mai multe sunt interactive și vizitatorii împart idei și informații.

Modul mulți – către – mulți oferă un cadru de învățare care permite bloggerilor să obțină informația foarte rapid și să se raporteze la ceea ce au învățat. Aceasta mod poate fi folosit ușor de profesor pentru a extinde subiectul și de a întări punctele cheie care trebuie reținute de persoana care învață. Cu atât de multe instrumente media valabile peste tot pe internet, provocarea este să separăm informația utilă de zgomotul de fundal al miilor de bloguri care publică informație neverificată. În încercarea de a minimiza mesajele nefolositoare (sau pur și simplu vandalismul) de pe bloguri, unele instituții au stabilit bloguri care sunt deschise doar membrilor înregistrați ai acelei instituții, dar această decizie poate fi acuzată ca fiind una neproductivă în încercarea de a te conecta la comunitatea globală de învățare în timp ce este posibilă asigurarea calității mesajelor publicate.

15

PUNCTE TARI

Ca jurnal personal, blogul încurajează abilitățile de scriere și exprimarea părerilor personale. Resurse noi și idei pot fi adăugate cu ușurință în cadrul discuțiilor pentru a fi împărtășite și pentru a obține feedback. Un punct forte general este realizarea de





UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013

OIPOSDRU

UNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

conexiuni cu experții și factorii de opinie în afara cercului clasei sau al cel instituțional. Pentru acest lucru este necesar să existe deschidere și încredere, iar împreună cu resursele adunate se poate ajunge la o arhivă informațională tematică. Aceasta conduce la posibilitatea de a clasifica învățarea și de a o lega de experiența individuală. Încurajarea persoanei care învață să contextualizeze și să personalizeze activitățile de învățare conduce la construirea încrederii și la consolidarea învățării. Faptul că poți obține feedback automat atunci când un vizitator stabilește o legătură cu blogul (trackback) permite autorului să păstreze o înregistrare a celor care interacționează cu blogul. Un alt beneficiu este că blogul poate fi folosit pentru a promova gândirea critică și analitică pe marginea unor subiecte alese, dar și combinația dintre munca individuală și interacțiunea socială poate conduce la o observare autocritică într-un mediu bogat de învățare.

DEZAVANTAJE POSIBILE

Deși larg utilizate în domeniul educației, există opinii amestecate cu privire la valoarea adăugată efectivă asupra mediului de a facilita procesul de învățare peste alte forme de comunicare electronică. Cele mai multe locuri de pe blog sunt publice, chiar și atunci când sunt păzire de firewall-ul unei singure instituții și aceasta poate să descurajeze elevii mai puțin încrezători de a contribui pe blog, cu atât mai puțin să-l folosească pentru “a gândi cu voce tare” și a-și expune gândurile. În timp ce un punct forte al blogului este actualizarea cu ușurință, acest lucru înseamnă că orice lipsă de atenție în menținerea unui flux regulat de mesaje poate duce la abandonarea lui de către cititori, și, prin urmare, de către persoanele care contribuie la conținut. Detractorii de bloguri și alte forumuri on-line susțin că a fi nevăzut le oferă posibilitatea elevilor să devină spectatori care nu sunt implicați cu comunitatea de învățare, dar atenția la moderarea discuției de către profesor poate atenua acest lucru într-o mare măsură. Similar, deși lipsa de încredere tehnică privind utilizarea noilor software-uri poate fi abordată printr-o instruire pentru orientarea noilor studenți și pentru dezvoltarea abilităților de exprimare în scris trebuie să existe și o motivație puternică din partea utilizatorilor pentru a-și dori să comunice și să facă schimb de idei.

16



PUNCTE CHEIE PENTRU PRACTICI EFICIENTE

1. Creați-vă primul blog pe care să scrieți despre cursul propriu sau despre domeniul de interes. Începeți mic, dar nu uitați că fără mesaje scrise regulat, cititorii dumneavoastră se vor plictisi repede și se vor muta în altă parte dacă lăsați să treacă prea mult timp înainte să publicați următorul mesaj;
2. Oferiți studenților dumneavoastră o listă cu câteva dintre blogurile active și încurajați să citească și alte bloguri înainte să-și scrie propriile comentarii, astfel încât să se obișnuiască cu acest mediu;
3. Rugați-vă studenții să-și înceapă un blog despre un subiect în funcție de interesul fiecăruia și care să fie relevant cu domeniul cursului. Poate fi mai eficient ca fiecare student să aibă un blog și să fie încurajat să-l întrețină;
4. Stabilirea unor evaluări care necesită ca studenții să citească (și să comenteze) blogul fiecărui coleg și să facă un rezumat al problemei poate fi o modalitate bună de a orienta atenția studentului către ceea ce este important.

17

Bibliografie selectivă:

Downes, S. (2004). Educational blogging. *Educause Review*, 39(5).

Exploring the blogosphere. Citit pe <http://www.pageflakes.com/oceansurfdude.ashx>

Farmer, J., & Barlett-Bragg, A. (2005). Blogs @ anywhere: High fidelity online communication.

Ascilite 2005 Conference. Valabil online

http://www.ascilite.org.au/conferences/brisbane05/blogs/proceedings/22_Farmer.pdf

The Guardian newspaper blog section. <http://commentisfree.guardian.co.uk/index.html>

Huette, S. (2006) Blogs in education. Citit pe

<http://tep.uoregon.edu/shared/blogswikispodcasts/BlogsInEducation.pdf>

STUDIUL DE CAZ

University of East London: Masters Degree in Learning and Teaching in Higher Education – Applications of Learning Technologies

Cum funcționează în practică

Cursul face parte din programul de master online, dar poate fi studiat și de sine stătător ca un curs de dezvoltare profesională de către membrii Academiei pentru Învățământ Superior a Regatului Unit. Participanții trebuie să mențină blog-uri individuale pentru a înregistra experiența lor de învățare, precum și acțiunile pe care le vor lua în propriul context de lucru. Blogul este, de asemenea, utilizat și pentru obținerea de feedback informal ceea ce permite realizatorilor să adapteze cursul de-a lungul timpului în funcție de nevoile participanților. Obiectivul în utilizarea blog-urilor pe parcursul cursului este să încurajeze studenții să reflecteze asupra practicii lor profesionale.

Un set de recomandări este furnizat cu privire la ceea ce ar trebui să fie înregistrat pe blog-uri, de exemplu:

- Impresiile dumneavoastră asupra învățării online la data de;
- Ce v-a plăcut și ce nu, la ceea ce ați învățat în timpul cursului;
- Care sunt abilitățile și care sunt cunoștințele pe care doriți să le dobândiți.

Studenții sunt sfătuiți și despre cum arată o înregistrare ideală (500 de cuvinte), timpul care trebuie alocat (1 – 2 ore) și necesitatea clarității în scris.

Învățăminte desprinse

Blogurile au oferit un feedback foarte util cu privire la curs; de exemplu: în legătură cu problemele tehnice pe care le-au întâmpinat studenții utilizând *mediul virtual de învățare* folosit la curs, nevoia pentru un sumar al activităților la începutul fiecărei secțiuni și lipsa sfaturilor cu privire la cum poate fi evitată pierderea înregistrărilor de pe blog.

Experiența studenților în folosirea blogului s-a dovedit la fel de valoroasă precum anticipaseră cei care au creat cursul. Simpla folosire a blogului a demonstrat o creștere a gradului de conștientizare, asumare reală a procesului și împărtășirea ideii de a folosi blogul în diferite contexte de predare și învățare.

URL: www.uel.ac.uk/sdel/staff_development/accredited_courses.htm

b. WIKI

Platformele wiki sunt colaborative, pagini web destinate schimbului de resurse. Caracteristica semnificativă pentru wiki este funcția deschisă de editare care permit oricărui utilizator să intervină și să creeze resurse pentru alți utilizatori. Informația gazduită de wiki poate fi editată de oricare dintre utilizatori, dar poate fi controlată prin adăugarea unei parole. Superficial, un wiki poate să pară similar cu alte pagini web, dar ușurința cu care poate fi editat înseamnă ca această aplicație este cu mult mai versatilă decât o pagină web convențională. Mediul încurajează în mod deliberat participarea la crearea de conținut și aceasta poate fi făcută prin revizuirea textului existent sau prin adăugarea unor legături către alte pagini web (în interiorul wiki sau către pagini externe) pentru a îmbogăți informația oferită. Prin participarea mai multor autori care adaugă și revizuiesc constant informația, wiki poate fi revizuit eficient pentru a reduce lipsa informațiilor prin lipsa de acuratețe sau prin informații malițioase. Creșterea rapidă a Wikipedia, encyclopedia online multi-lingvistă și gratuită, a ajutat creșterea popularității wiki ca un instrument efectiv pentru generarea și împărtășirea unor cantități mari de cunoaștere complexă. Wiki a adus o contribuție importantă trecerii de la web 1.0 la web 2.0 – această fiind subliniată de mediul online în care utilizatorul este încurajat să contribuie și să interacționeze cu alți utilizatori în loc să fie receptorul pasiv al unei informații statice. O altă caracteristică web 2.0 a wiki este aceea că încurajează o atitudine diferită față de informație: acolo unde tipăriturile sugerează că informația este fixă, wiki creează un mediu în care informația este văzută ca fiind fluidă și flexibilă și mai mult decât atât, construită la comun și deținută de toți cei care au contribuit.

19

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Wiki permite interacțiuni de tip peer-to-peer nesincronizate și cu convergența mediului digital un wiki poate include și imagini sau sunet. Sunt câteva aspecte foarte importante ale wiki care par să-l facă un instrument ideal pentru mediul educational. În primul rând, un wiki pleacă de la subiectul abordat și poate fi folosit ca bază de date pentru zone specializate de interes, cum ar fi un curs academic, un grup de cercetare sau o

organizație care are angajați pe tot globul. Premisa fundamentală care stă la baza construcției wiki pleacă de la încrederea în construcția cunoașterii prin punerea la comun a informației. Această premisă este aliniată cu pedagogia constructivistă și cu încurajarea conținutului centrat pe persoana care învață în loc de conținutul generat de profesor pe care studentul trebuie să-l citească și să-l înțeleagă. Orice platformă de tip wiki este foarte flexibilă în ceea ce privește posibilitățile de organizare a informației. Prin urmare pot fi adăugate pagini noi, aspectul paginii poate fi modificat și pot fi șterse secțiuni. Cele mai multe wiki permit utilizatorilor să compare versiunea curentă a textului cu versiuni mai vechi cu scopul de a îmbunătăți conținutul și, astfel, permite urmărirea contribuțiilor făcute de fiecare utilizator. Această facilitate permite ca wiki să fie folosit pentru a construi proiecte într-un mod colaborativ și având posibilitatea de a urmări contribuțiile făcute de fiecare student.

Wiki oferă o oportunitate ideală pentru educatori să-i ajute pe student să deprindă acele abilități pentru a face diferența și pentru a face judecăți proprii privind acuratețea informațiilor.

20

PUNCTE FORTE

Wiki permite utilizatorilor să genereze pagini web într-un mod simplu și să noteze pe text în colaborare cu alți utilizatori pentru a crea o versiune comună acceptată și care este accesibilă tuturor. Informația nu este fixă (precum tipăriturile), dar este flexibilă și poate fi schimbată pentru a răspunde nevoilor comunității de utilizatori. Un wiki poate fi închis (doar un grup agreat de utilizatori poate aduce schimbări textului) sau deschis (permite oricărui utilizator care deține o parolă să aducă modificări textului). În general, wiki nu necesită abilități tehnice speciale sau instruire pentru a-l utiliza eficient, ceea ce permite oricărui utilizator să se concentreze asupra conținutului în loc să fie distras de tehnologie. Această resursă încurajează utilizatorii să lucreze în grupuri, să dezvolte generarea de informații *peer-to-peer* și să contextualizeze cunoaștere prin crearea de legături între text și alte resurse relevante. Accesibilitate acestei resurse încurajează utilizarea wiki pentru crearea de agende comune, soluționare de probleme, brainstorming și realizarea unor liste complexe de referință cu informații interconectate.



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TINERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

Mediul este ideal pentru crearea coeziunii de grup și a definițiilor agreeate în comun sau a surselor de informații din comunitățile online. Wiki permite organizarea structurată a resurselor la fel ca editarea nesincronizată și participarea utilizatorilor distribuiți geographic și poate să facă legătura cu alte resurse digitale inclusive baze de imagini și portofolii electronice.

POTENȚIALE DEZAVANTAJE

Câțiva critici au argumentat că accesul foarte facil la editarea wiki și mediul deschis nemonitorizat poate conduce către un nivel scăzut al conținutului și fără relevanță contextuală. A fost o dezbatere extinsă cu referire la acuratețea conținutului la care educatorii au argumentat prin importanța oportunităților oferite de acest mediu pentru dezvoltarea abilităților celor care învață de a judeca acuratețea informațiilor. Potential complexitate a unei pagini web care are mai mulți autori necesită grijă la construirea meniului de navigare pentru a asigura că utilizatorii au posibilitatea să localizeze și să dezvolte informația într-un mod sistematic și să evite redundanțele.

21

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

De asemenea wiki ajunge să fie un mediu al scrierii colaborative pe grupe de utilizatori ceea ce necesită o atenție bine orientată și auto-disciplină. Acest lucru prezintă câteva puncte avantajoase față de modalitățile tradiționale de scriere prin includerea posibilității de a urmări comentariile și reacțiile de la ceilalți utilizatori și simpla creare de legături cu alte surse digitale de cunoaștere. Ca în cazul altor resurse educaționale, o planificare inițială și câteva direcții clare privind utilizarea wiki poate aduce un real ajutor celor care învață pentru a utiliza această resursă cum se poate mai bine. Flexibilitatea wiki permite utilizatorilor să creeze baze de cunoaștere dinamice și eficiente și să le distribuie pentru a culege reacții. Aceste baze pot pleca de la liste de activități până la portofolii electronice sau activități ale unui grup interdisciplinar de cercetare. O valoare particulară a utilizării wiki este să ofere posibilitatea unui grup să gândească cum este



organizată informația, în special în zone mari și complexe, și să ia în considerare cum poate fi prezentată în bucăți mici, interconectate.

Bibliografie selectivă

An example of how a wiki is used to support a book. <http://digitalwriting.pbwiki.com>

Feris, S., & Wilder, H. (2006). Uses and potentials of wikis in the classroom. Extras de la <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=258>

Giles, J. (2005). Internet encyclopaedias go head to head. *Nature*, 438, 900 – 901. Extras de la <http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html>

Exploring wikis online. Extras de la <http://www.pageflakes.com/oceans-urfdude.ashx>

Parker, K. R., & Chao, J. T., (2007). Wiki as a teaching tool. *Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects*, 3. Extras de la <http://www.ijkl.org/Volume3/IJKLOv3p057-072Parker284.pdf>

Wikipedia. <http://www.wikipedia.org>

Willinsky, J. (2007). What open access research can do for Wikipedia. *First Monday*, 12(3). Extras de la http://www.firstmonday.org/issues/issue2_3/willinsky/index.html

22

STUDIUL DE CAZ

UHI Millennium Institute, Scotland: Greenspace Research Initiative

Cum funcționează în practică.

Greenspace Research este o inițiativă care are drept scop să investigheze modalitățile de îmbunătățire a planificării și construcției de clădiri. De la început echipa a folosit un wiki pentru a schimba informații între cercetători și pentru a face informația disponibilă tuturor comunităților interesate, inclusiv finanțatori, arhitecți și experți în energie regenerabilă. În timp ce proiectul se dezvoltă și alți parteneri erau atrași să facă parte din echipă, platforma wiki a fost extinsă să ofere legături către activitățile noi. Prin natura muncii și a interdisciplinarității s-a ajuns la concluzia că cercetătorii nu au nevoie să fie în același loc sau să facă schimb de informații în timp real, dar au nevoie de un spațiu în care să găsească toată informația și legăturile pentru a urmări progresul proiectului pe zone diferite. Cercetătorii (echipa și studenții) au primit o identitate wiki și

au fost încurajați să dezvolte o zonă particulară în wiki care să fie relevantă intereselor lor. Acest wiki are în comun cu alte platforme de acest tip faptul că găzduiește pagini care sunt dezvoltate foarte bine și care urmăresc un model de gândire în timp ce alte pagini sunt mai degrabă notițe sau schițe care vor fi extinse sau înlocuite în timpul evoluției sale.

Învățăminte desprinse

- Utilizarea și potențialul instrumentului wiki sunt nemăsurabile, dar flexibilitatea lui poate fi o problemă. Prin urmare, pentru rezultate bune un wiki trebuie să aibă de la început un sistem de navigare transparent;
- Având stabilită o ierarhie simplă înainte de lansare devine mult mai simplu dacă adăugați câteva exemple de text, imagine, legături și așa mai departe pentru a stabili modul de abordare și pentru a-i încuraja și pe ceilalți să contribuie;
- De asemenea poate fi folosit într-un singur sens pentru expunere de idei. Funcționează foarte bine atunci când este deschis, cu mai mulți autori pentru o temă centrală, așa că asigurați-vă că menționați de la început despre ce este acel wiki;
- Atunci când promovați tema centrală încercați să nu fiți foarte specifici deoarece acest lucru poate să-l descurajeze pe ceilalți contributory de la a mai gândi creative și poate reduce contribuțiile viitoare;
- Fiți pregătiți să motivați comunitatea în momente strategice pentru că în timp entuziasmul celorlalți crește și scade;
- Fiți pregătiți să fiți flexibili, încurajându-i pe ceilalți să modifice ce ați scris dumneavoastră dacă este relevant și de asemenea să adauge pagini / secțiuni proprii. Astfel wiki-ul dumneavoastră va deveni o bază de date cu informații utile pe o temă centrală și cu subdiviziunile sale de cunoaștere.

URL: http://wiki.greenspaceresearch.uhi.ac.uk/index.php/Main_Page

c. PORTOFOLII ELECTRONICE (E-PORTFOLII)

Portofoliile electronice (e-portofolii) sunt ansamble de documente și alte obiecte electronice ce pot fi folosite de indivizi pentru a dovedi ceea ce au învățat sau realizat. În învățământul superior, e-portofoliile se pot folosi la nivel de curs, program sau instituție. Persistă o oarecare confuzie cu privire la înțelesul termenului de „e-portofoliu” în sensul în care acesta se poate referi la software, prezentarea conținutului sau conținutul în întregime al portofoliului.

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Principala provocare este interesarea studentului în a crea și actualiza un e-portofoliu. Aceasta se datorează în parte tensiunii dintre controlul instituțional și asumarea de către student a propriului e-portofoliu. În cazul în care instituția deține software-ul necesar și insistă ca acesta să fie folosit în scopul evaluării sau acreditării, studentul nu își asumă responsabilitatea pentru întregul proces. Provocarea, în această situație, îi vizează pe cei care concep cursul și care trebuie să găsească o modalitate de a integra utilizarea e-portofoliului în cadrul cursului și de a îi motiva pe studenți să țină un astfel de portofoliu explicându-le importanța reflecției. Soluțiile de software în acest domeniu sunt încă puțin dezvoltate: există câteva sisteme care se pot achiziționa, dar multe instituții preferă să își dezvolte propriile soluții de software, uneori optând pentru abordări open source.

PUNCTE FORTE

La nivel individual, e-portofoliile are putea funcționa ca un registru portabil în care să se regăsească toate realizările de pe parcursul vieții și, de aici, o serie de avantaje pentru cei care aleg această soluție. Astfel de portofolii nu ar fi numai o dovadă oficială a calificărilor educaționale ale unui individ ci și o resursă cuprinzătoare pentru eventuale interviuri de angajare și promovări. La nivel de curs, e-portofoliile pot constitui un impuls puternic pentru studenți să își asume propriul parcurs educațional. În cazul cursurilor

concepute corespunzător, e-portofoliile stimulează reflecția privind procesul educațional și, prin urmare, duc la o raportare mai profundă la învățare, studenții asociind materialul nou la concepte cu care sunt deja familiarizați.

La nivel instituțional sau de program, e-portofoliile sunt ideale pentru încurajarea studenților să își stabilească propriile obiective. Rolul profesorului este să monitorizeze progresul studentului către aceste obiective și să îl sfătuiască în legătură cu strategiile și resursele folosite în atingerea acestora. Portofoliul electronic constituie un punct de referință pentru evaluarea și discutarea activității studentului precum și a progresului acestuia către obiectivele stabilite.

Însoțite de evaluarea colegială și autoevaluare, e-portofoliile pot de asemenea ajuta studenții să dezvolte competențe generice cum ar fi gândirea reflexivă și critică, abilitatea de a evalua și oferi răspunsuri bine gândite la diferite puncte de vedere precum și capacitatea de a își evalua propria muncă, dar și pe cea a colegilor.

Ca instrument de prezentare, e-portofoliul le permite studenților să selecteze activitățile relevante pentru anumite situații cum ar fi prezentarea în clasă sau un interviu de angajare. Software-ul permite diferite niveluri de acces astfel încât, de exemplu, utilizatorii pot restricționa accesul la anumite informații, pe altele să le facă accesibile profesorului, iar altele să fie disponibile colegilor și, în general, pe Internet.

E-portofoliile pot fi folosite și pentru activități de grup neexistând vreun fel de impedimente tehnice pentru realizarea unui e-portofoliu de grup. Elementul reflexiv al portofoliilor electronice le apropie întrucâtva blogurilor, studenții putând include podcasturi ca ilustrare a parcursului de învățare. Pe scurt, diferitele tipuri de rețele de socializare converg.

POSIBILE DEZAVANTAJE

Elementul comunicațional al e-portofoliilor tinde să estompeze granița cu mediile educaționale virtuale și, de aici, o confuzie sau suprapunere când este vorba de stabilirea unui domeniu central de discuție.

Dacă o instituție folosește e-portofoliile în principal pentru evaluare și responsabilizare, studenții nu ajung să se raporteze la ele ca la un instrument de învățare pe întreg

parcursul vieții percepându-le ca pe o simplă cerință de curs sau program de studiu.

Chiar și așa, profesorii trebuie să fie tenace, instruiți și dedicați dezvoltării de practici reflexive în rândul studenților. E-portofoliile pot ajunge prea ușor un „maidan” pe care se aruncă toate crâmpetele desperecheate de activități multimedia și alte activități de curs în loc să îl facă pe student să coopereze în ceea ce privește dovezile de învățare. Deoarece din punct de vedere tehnic e-portofoliile sunt încă slab dezvoltate, se pune problema compatibilității în condițiile în care studenții se transferă la alte instituții, devin absolvenți și, în final, angajați. Cine va păstra e-portofoliile: studentul sau universitatea? Ce se întâmplă pe măsură ce sistemele evoluează? Este greu de imaginat că portofoliile pot într-adevăr deveni un instrument de învățare pe întreg parcursul vieții atât la nivel tehnic cât și personal, dată fiind viteza progresului tehnic. Cu toate acestea, întregul lor potențial nu poate fi atins în alte condiții.

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

26

Folosirea temelor de curs formative și iterative cu comentarii de la colegi și profesor.

Corelarea activităților de reflecție cu rezultatele învățării specifice cursului și încurajarea studenților să ducă procesul de gândire mai departe și să ia în considerare și alte perspective.

Furnizarea de exemple scrise din care studenții să înțeleagă ce înseamnă reflecția în mediul academic și să poată construi activități pornind de la acestea.

Oferindu-le studenților instrumentele necesare să controleze felul în care portofoliile lor electronice arată și se folosesc (și șabloane [templates] celor care nu au abilitățile potrivite), această activitate poate deveni distractivă.

Integrarea e-portofoliului în spațiul de lucru online al utilizatorilor pentru a îi încuraja să și-l actualizeze constant și pentru a putea pendula ușor între curs și portofoliu.

Furnizarea de sprijin, sfaturi și resurse cu privire la ceea ce constituie dovezi de învățare.

Bibliografie selectivă

Helen Barrett portal de e-portfolii. Consultat la <http://electronicportfolios.com/>

Gathercoal, P., Love, D., Bryde, B., & McKean, G. (2002). On implementing web-based electronic portfolios [Privind implementarea portofoliilor electronice bazate pe tehnologie web].

Educause Quarterly, 25(2), 29–37. Consultat la

<http://www.educause.edu/ir/library/pdf/eqm0224.pdf>

Jafari, A., & Kaufmann, C. (Eds.).(2006). Handbook of research on e-portfolios [Ghid de cercetare privind e-portofoliile]. Hershey, PA: Idea.

Siemens, G. (2004). ePortfolios, elearningspace. Consultat la

<http://www.elearningspace.org/Articles/eportfolios.htm>

Stefani, L., Mason, R., & Pegler, C. (2007). The educational potential of e-portfolios [Potențialul educațional al e-portofoliilor]. Abingdon, UK: Routledge

STUDIU DE CAZ

UNIVERSITATEA WOODBURY, LOS ANGELES, CALIFORNIA

27

Woodbury este un colegiu cu 1.500 studenți ce include un campus principal și unul secundar, ambele folosind programul Nuventive iWebfolio.

Cum funcționează în practică Universitatea Woodbury a trecut la utilizarea de e-portofolii în primul rând ca instrument de sprijin pentru studenții care își căutau un loc de muncă pe o piață foarte competitivă. În al doilea rând, cadrele universitare folosesc portofoliile electronice pentru evaluarea și îmbunătățirea cursurilor pe care le predau. Universitatea oferă diplome în domenii cu o căutare foarte mare cum ar fi arhitectură, arhitectură interioară, animație, creație vestimentară, design grafic, studii economice, tehnologia informației și marketing, toate având o componentă vizuală semnificativă. E-portofoliile constituie o metodă consecventă de prezentare a abilităților și realizărilor într-un mod mult mai clar decât echivalentele lor pe hârtie și, în plus, au avantajul de a putea fi puse la dispoziția angajatorului spre consultare și examinare înainte sau după interviu.

Woodbury a creat cu atenție șabloane și exemple de bune practici care să îi îndrume pe studenți în autoevaluări pe parcursul a patru ani și să îi ajute să își conceapă cel mai bun vehicul posibil pentru a le demonstra angajatorilor potențiali adevărata lor valoare.

Învățăminte desprinse

E-portfoliile au ajutat instituțiile să fie mai consecvente în evaluarea activității studenților prin elaborarea de criterii aplicabile disciplinelor și departamentelor.

Cei de la Woodbury au descoperit că era nevoie de o mică modificare a programei pentru a se asigura că datele generate în sala de curs pot fi folosite ca bază pentru evaluarea performanțelor.

Cadrele didactice au solicitat să li se pună software-ul la dispoziție pentru a își prezenta propria activitate, cercetare, interese și istoric educațional.

Angajamentul instituțional de sus în jos este esențial pentru integrarea utilizării e-portofoliilor atât pentru studenți cât și pentru profesori.

Instituția trebuie să definească foarte clar modul de utilizare a e-portofoliilor, altfel acestea devin simple dulapuri de stocat dosare electronice.

URL: http://www.sun.com/products-n-solutions/edu/success/pdf/woodbury_university_success_story.pdf

28

d. REȚELE DE SOCIALIZARE. MYSPACE ȘI FACEBOOK

Site-urile de socializare au devenit, practic peste noapte, incredibil de populare în rândul tinerilor. Acestea îi oferă utilizatorului posibilitatea de a își crea rețele interactive de prieteni, profiluri personale, bloguri, grupuri, fotografii, muzică și clipuri video, totul la nivel internațional. Există multe astfel de site-uri, unele mai specializate decât altele.

MySpace.com este o cunoscută rețea de socializare generală care le permite membrilor să își creeze profiluri personale unice care pot fi conectate între ele prin rețele de prieteni. Membrii MySpace își pot vedea profilurile, pot comunica cu vechi prieteni și își pot face noi prieteni, pot schimba fotografiile, pot ține jurnale și pot face comentarii și își pot descrie interesele. Facebook este o altă astfel de resursă, inițial dezvoltată pentru studenți, dar care de-atunci a început să fie folosită de toți cei care au o adresă de email. Utilizatorii pot să se înscrie în una sau mai multe tipuri de rețele, cum ar fi liceu,

loc de muncă sau zonă geografică. La momentul când a fost scris acest articol, Facebook tocmai devenea site-ul cel mai folosit pentru fotografii, înaintea site-urilor publice cum ar fi Flickr, fiind al șaselea cel mai vizitat site în Statele Unite. Buletinele sunt mesaje puse într-un „avizier” online accesibil întregii liste de prieteni. Buletinele se folosesc pentru a anunța ceva întregii liste de prieteni, deși de obicei doar unei părți a acesteia (în funcție de câți prieteni au fost adăugați), eliminându-se astfel mesajele individuale. Unii utilizatori folosesc buletinele pentru a transmite mesaje în lanț pe teme politice, religioase sau orice alte teme. Acestea au devenit și ținta numărului unu a phishing-ului. Buletinele sunt șterse după 10 zile. Anumite sisteme oferă opțiunea „grup” care permite unui grup de utilizatori să aibă o pagină și un spațiu pentru mesaje (message board) comune. Oricine poate crea un grup, iar moderatorul grupului poate selecta membrii, respectiv poate aproba sau refuza cererile de înscriere în grup. Utilizatorii pot alege profiluri în funcție de vârstă, interese, teme sau nume de prieteni. Ulterior pot schimba mesaje private sau publice lăsate în dreptul profilului. În cele mai multe cazuri, utilizatorii au posibilitatea să își individualizeze paginile de profil introducând HTML în domenii precum „Despre mine”, „Mi-ar plăcea să întâlnesc” și „Interese”. Tot astfel se poate integra și conținut video sau pe bază de tehnologie flash. Utilizatorii au și opțiunea de a adăuga muzică la paginile lor de profil.

29

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Motivația din spatele utilizării rețelelor de socializare în învățământ ține de responsabilitatea profesorilor de a le oferi studenților abilitățile necesare să facă față relațiilor virtuale și să înțeleagă ce înseamnă prietenia în noua cultură socială creată de mediul web 2.0. Este binecunoscut că zonele sociale ale forumurilor folosite în învățământul superior beneficiază de mai multe mesaje și vizite decât conferințele educaționale. Încă de la introducerea forumurilor educaționale în anii '90, pedagogii au început să înțeleagă importanța comunicării sociale în cadrul învățării. Un alt motiv pentru folosirea rețelelor de socializare este faptul că acestea constituie o foarte bună ocazie pentru student să își exprime creativitatea, atât în termeni de auto-caracterizare prin intermediul profilurilor, cât și de caracterizare artistică prin fotografii și

muzică incluse în profil. Pe scurt, utilizarea rețelelor de socializare în învățământ reprezintă recunoașterea schimbării sociale produse de acest fenomen. Ca și în cazul forumurilor sociale din cadrul conferințelor educaționale, site-urile de socializare le dau studenților sentimentul că aparțin de o comunitate și posibilitatea de a-și explora propria identitate.

PUNCTE FORTE

La fel ca și instrumentele bazate pe tehnologie web 2.0, succesul rețelelor de socializare se explică prin facilitatea de utilizare. Acestea sunt un instrument asincron, cu multe din avantajele forumurilor educaționale: acces flexibil și o înregistrare scrisă a comunicărilor. Deseori socializarea online și relațiile virtuale duc la legături reale, față în față. Mulți observatori susțin că acest tip de relaționare a devenit o practică implicită în mediul Internet-ului și că nu va dispărea chiar dacă formatul se poate schimba. Ele îți oferă, în esență, posibilitatea de a te alătura comunităților online și de a participa în cadrul lor.

30

POSIBILE DEZAVANTAJE

Volatilitatea bazei de utilizatori tineri înseamnă că site-urile de socializare sunt deosebit de vulnerabile la capriciile modei. La fel de repede cum se îngrămădesc spre un site web la modă, utilizatorii se pot muta pe un altul, fără niciun fel de avertisment prealabil. Acest lucru este deja vizibil în cazul amplitudinii Facebook în comparație cu MySpace. Într-o notă mai serioasă, s-a dovedit că profesorii și angajatorii verifică profilul unui potențial student sau angajat și descoperă o latură foarte diferită a acestuia cu consecințe negative.

Mai există și probleme de acces dat fiind că utilizatorii își concep profilurile fără a avea vreo experiență reală cu HTML. O foarte mare proporție din pagini nu satisfac criteriile de HTML sau CSS valid stabilite de World Wide Web Consortium. Codul prost formatat poate duce la probleme de accesibilitate pentru cei care folosesc software de tipul cititor de ecran. Browser-ele web pot fi blocate de codurile CSS scrise greșit sau de

aglomerarea profilurilor cu obiecte care necesită lățime mare de bandă cum ar fi cele video, de grafică și Flash (uneori mai multe fișiere video și audio sunt activate automat și concomitent la încărcare profilului).

În final, rețelele de socializare au devenit, pentru mulți tineri, o metodă de petrecere a timpului liber care dă dependență. Aceștia își verifică în mod constant site-ul căutând ultimele activități sau comentarii. Studenții fac acest lucru și în timpul cursurilor și seminariilor, practică ce a determinat cel puțin o universitate americană să interzică folosirea laptop-urilor în clasă.

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

În loc să le interziceți studenților utilizarea rețelelor de socializare în clasă, mai bine învățați-i să discearnă când, unde și în ce scopuri este bine sau nu să folosească tehnologia.

Oferiți-le studenților ocazia:

- să facă deosebirea între diversele conținuturi ale site-urilor de socializare,
- să nu ia de bune informațiile din profiluri,
- să înțeleagă că pe lângă colegii lor și alte persoane (comercianți, autoritățile universității, personalul polițienesc) pot să le acceseze și chiar le accesează profilurile.

Oferiți-le ocazia să discute despre profiluri: cum să le creeze și ce înseamnă să te „prezinți” online.

Bibliografie selectivă

Bogatin, D. (2007). Why Facebook is scarier than Google [De ce Facebook ne sperie mai tare decât Google]. Consultat la <http://blogs.zdnet.com/micro-markets/?p=1437>

Bugeja, M. (2006). Facing the Facebook. Chronicle of Higher Education. [Să înfruntăm Facebook. Cronică de învățământ superior.] Consultat la <http://chronicle.com/jobs/news/2006/01/2006012301c/careers.html>

Lista rețelelor de socializare. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites

Facebook and Ethics [Facebook și etica]. <http://ltapodcast.blogspot.com/2007/02/33-face-bookand-ethics.html>

STUDIU DE CAZ

University of Pennsylvania, cursul „Viața în rețea” [Networked Life]

Cum funcționează în practică

Cursul intitulat „Viața în rețea” cercetează modurile în care lumea noastră este conectată – social, economic, strategic și tehnologic – și importanța acestui lucru. Profesorul care a conceput și ține cursul folosește Facebook pentru a preda noțiuni legate de rețelele de socializare ca mod mai eficient de apropiere a stilului de viață al „generației net” (Net Generation) și, în final, pentru a stimula gândirea critică în rândul studenților. În cadrul acestui curs care se axează pe aspectele sociale ale rețelelor informatice, studenții își creează profiluri Facebook ca să studieze legăturile dintre colegii lor ajungând astfel să formuleze întrebări profunde despre cum rețelele sociale tind să se agrege în jurul unui număr mic de membri privilegiați.

32

Învățăminte desprinse

Studenții sunt încurajați să propună profesorului articole, demonstrații, pagini web, evenimente de actualități și alte materiale relevante pentru subiectele de curs. Se vor acorda credite în plus dacă materialul propus este folosit la curs. Cursul include trei experimente participative obligatorii în plus față de lecturi, cursuri și teme de casă. Profesorul principal organizează sesiuni periodice de feedback la sfârșitul cursului adunând experiențele studenților în scopul de a îmbunătăți cursul.

URL: <http://www.cis.upenn.edu/~mkearns/teaching/NetworkedLife/>

e. BOOKMARKING SOCIAL

Într-un sistem de *bookmarking*¹ social, utilizatorii stochează liste de resurse *online* care li se par utile. Listele respective sunt accesibile fie publicului, fie unui anumit grup, persoane cu interese asemănătoare putând astfel vizualiza link-uri în funcție de categorii, etichete [*tags*] sau chiar la întâmplare. Unele sisteme permit utilizatorului să păstreze confidențial fiecare marcator. Utilizatorii își clasifică resursele pe baza unor cuvinte-cheie sau etichete create și aplicate de ei. Cele mai multe servicii de bookmarking social permit utilizatorilor să caute marcatori asociați unor etichete date și să alcătuiască un top al resurselor în funcție de numărul de utilizatori care le-au marcat. Multe astfel de servicii au implementat și algoritme capabile să facă inferențe pe baza etichetelor asociate resurselor pornind de la aglomerarea unor cuvinte-cheie și relațiilor dintre cuvinte-cheie.

Popularitatea crescândă a bookmarking-ului social și numărul mare de site-uri aflate în concurență au condus la diversificarea serviciilor, oferta extinzându-se de la un simplu schimb de marcatori la topuri, posibilitatea de a face comentarii, de a importa și exporta, de a adăuga note, recenzii, link-uri la email, notificări automate, abonare la fluxuri de știri [*feed*], adnotări web până la crearea de grupuri și rețele sociale. Dat fiind că procesul de clasificare și ierarhizare este într-o evoluție permanentă, multe servicii de bookmarking social le permit utilizatorilor să se aboneze la fluxuri de știri (vezi RSS) pornind de la etichete sau ansambluri de termeni cu rol de etichetă. Astfel, abonații află despre noi resurse pe o anumită temă pe măsură ce acestea sunt marcate, etichetate și clasificate de alți utilizatori.

Bookmarking-ul social s-a născut în principal din preocupări academice și dorința personală de a împărtăși link-uri și marcatori cu persoane cu preocupări similare. Bookmarking-ul colaborativ a apărut mai ales din dorința organizațiilor de a trage cu ochiul la informații sau cunoștințe deținute de angajați în speranța de a le stoca și

¹ Sensul de bază al englezescului *bookmark* se traduce în română cu „semn de carte”; în contextul de față, substantivul și derivatele sale sunt folosite cu două înțelesuri principale: „marcator” când are sens de instrument concret (*bookmark*) și „marcare de site-uri favorite” când este vorba de proces și rezultatul acestuia (*bookmarking*) [n.tr.].



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI,
CERCETĂRII,
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

retransmite altor angajați, în special atunci când informațiile și cunoștințele respective sunt la mare cerere. Bookmarking-ul colaborativ constă atât în conectarea oamenilor între ei cât și în conectarea oamenilor la site-uri web relevante.

Etichetarea înseamnă asocierea de descriptori (un cuvânt) marcatorilor. Aceste etichete funcționează ca niște cuvinte-cheie, dar nu sunt ierarhizate. Unui marcator i se pot asocia cât de multe etichete care pot fi modificate sau chiar șterse ulterior. Să etichetezi poate fi mai simplu și mai flexibil decât să înghesuiești informația în categorii sau fișiere prestabilite.

Etichetarea colaborativă este considerată o formă de generare de meta-date folksonomice în mod democratic, mai precis în loc ca meta-informația sau etichetele asociate unui articol sau altui tip de conținut să fie controlate individual, acestea sunt generate atât de creatorul cât și de consumatorii conținutului respectiv. Aceasta deservește „coada lungă”² a terminologiei de căutare introducând intenționat cuvinte-cheie minore și eliminând astfel restricția impusă asupra conținutului de meta-date de către un vocabular controlat. Deși etichetarea colaborativă este încă susceptibilă să genereze meta-zgomot (meta-date superflue), aceasta contribuie la creșterea gradului de utilitate a meta-datelor prin faptul că deservește susținut „capătul subțire” al cozii lungi a utilizatorilor sistemului.

34

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Există mai multe moduri în care bookmarking-ul social este util în procesele de predare și de învățare. Grupurile pot crea o rețea în care să facă schimb de resurse găsite de-a lungul unei perioade de lucru la un proiect comun. Experții pot împărtăși cu novicii link-uri relevante. Studenții pot face schimb de resurse cu colegii lor. Gestionarea masei de informație de pe Internet este extrem de dificilă, iar bookmarking-ul social este un mod simplu de a ne ușura această sarcină.

Acesta este și un instrument ideal pentru cercetare permițându-i utilizatorului să își țină ordine în toate materialele sursă și comentariile găsite pe Internet. Cercetătorul poate chiar eticheta marcatorii cu asteriscuri în funcție de calitatea sau gradul de utilitate a site-ului găsit.

Când navighează pe Internet și găsesc un *podcast* pe care vor să-l asculte ulterior, utilizatorii pot să-l adauge pur și simplu în lista de marcatori.

² *Long tail*, termen utilizat de Chris Anderson (2004) pentru a explica succesul nișelor de piață [n.tr.].



Utilizatorii site-ului del.icio.us pot să salveze adrese de site-uri interesante și chiar să adauge câteva comentarii creând astfel un mini-log de link-uri. Acesta poate fi adăugat la blogul sau site-ul utilizatorului.

PUNCTE FORTE

Facilitatea de utilizare este o caracteristică importantă a bookmarking-ului social ca și în cazul majorității instrumentelor bazate pe tehnologie web 2.0 descrise în această carte. Un avantaj suplimentar este că marcatorii utilizatorului pot fi accesați de la orice calculator, acasă, la serviciu, la bibliotecă, de la calculatorul unui prieten. Nu necesită instalarea unui software.

Schimbul de marcatori poate fi public pretându-se la diferite utilizări ca referințe, pentru amuzament, colaborare sau alte scopuri în funcție de cine îi accesează: prietenii, colegii de serviciu sau alte persoane. La fel, utilizatorii pot descoperi la alte persoane marcatori interesanți pe care să-i adauge la propria colecție. În plus, pe măsură ce utilizatorii marchează resurse pe care le consideră utile, resursele cu grad mare de utilitate sunt marcate de mai mulți utilizatori. Astfel, apare o „ierarhizare” a resurselor în funcție de gradul de utilitate perceput. Acest tip de măsurătoare este cu siguranță mai folositor pentru utilizatorii finali decât ierarhizarea bazată pe numărul de link-uri externe care trimit la resursa în chestiune.

Bookmarking-ul social are câteva avantaje față de programele clasice de localizare și clasificare a resurselor cum ar fi motoarele de căutare cu software de tip *spider*. Toate clasificările pe bază de etichetări ale resurselor *online* (site-uri web, de exemplu) sunt create de utilizatori care înțeleg conținutul resursei în comparație cu un software care încearcă să citească conținutul unei resurse în mod algoritmic. Astfel, se ajunge la etichete clasificate semantic, lucru pe care motoarele de căutare din ziua de astăzi nu îl pot face.

POSIBILE DEZAVANTAJE

Există și dezavantaje ale sistemelor pe bază de etichetări:

1. Nu există un set standard de cuvinte-cheie (numit și drept vocabular controlat).
2. Nu există un standard cu privire la forma etichetelor (de exemplu, singular sau plural, majuscule sau nu, etc.).
3. Greșelile de ortografie duc la etichetări greșite.
4. Există etichete care pot fi interpretate în mai multe feluri.
5. Apar etichetări ambigue din cauza confuziei între antonime și sinonime.
6. Unii utilizatori creează scheme de etichetare foarte neortodoxe și „personale”.
7. Nu există un mecanism prin care utilizatorii să indice relațiile ierarhice între etichete (de ex, un site poate fi etichetat și ca „brânză” și ca „cheddar” în absența unui mecanism care să explice că „cheddar” este un tip special sau o sub-clasă a

termenului „brânză”).
Bookmarking-ul social poate da naștere unor cazuri de corupție sau complicitate tacită. Datorită popularității sale, unii utilizatori au început să îl folosească ca pe un instrument de optimizare a vizibilității site-ului propriu pentru motoarele de căutare. Cu cât o pagină web este mai etichetată, cu atât îi cresc șansele de a fi găsită. Generatorii de *spam* au început să marcheze de mai multe ori aceeași pagină sau fiecare pagină a site-ului propriu cu etichete căutate obligându-i astfel pe dezvoltatori să își ajusteze permanent sistemele de securitate pentru a contracara abuzurile.

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Instrumentele pe bază de folksonomii se pretează foarte bine la cercetare. Profitați de indiciile altor utilizatori pentru a găsi informații despre tema cercetată chiar în domenii care nu sunt în mod evident înrudite cu domeniul principal de cercetare. Dezvoltați activități pentru studenți care să îi facă să reflecteze la cum este sau cum ar trebui să fie informațiile clasificate.

Bibliografie selectivă

Hammond, T., Hannay, T., Lund, B., & Scott, J. (2005). Social bookmarking tools (1), a general review [Instrumente de social bookmarking, o privire de ansamblu]. *D-Lib Magazine*, 11(4). Consultat la <http://www.dlib.org/dlib/april05/hammond/04hammond.html>

Iskold, A. (2006). The social bookmarking faceoff [Marea confruntare în bookmarking-ul social]. *Read/WriteWeb*, septembrie. Consultat la http://www.readwriteweb.com/archives/social_bookmarking_faceoff.php

36

STUDIUL DE CAZ

Open University, Marea Britanie: Curs de tehnologia roboților

Cum funcționează în practică

Creatorul cursului a adăugat un flux de știri de la una din etichetările sale de pe site-ul del.icio.us care să alimenteze cu știri legate de robotică pagina de curs fără a trece prin vreun sistem al instituției. Fluxul de știri Robot folosește un fișier Javascript de tip *include* pentru a aduce pe pagina cursului, direct din log-ul de link-uri del.icio.us, o redare javascript->html a ultimelor trei marcatori del.icio.us etichetați ca „știri curs”. Astfel, el poate adăuga link-uri la știri despre robotică foarte ușor. De ce ar face-o totuși? Profesorul este de părere că link-urile vor adăuga un plus de actualitate aducându-le studenților o experiență diversificată a cursului:

- ca o sursă de conținut la zi care poate chiar genera discuții pe forum;
- ca pe o pată de culoare și un context mai larg pentru conținutul cursului mai ales pentru studenții care nu participă la discuțiile pe forum.

Învățăminte desprinse

Autorul cursului încearcă să îi facă pe studenți să marcheze și să eticheteze link-urile singuri ca parte a procesului de evaluare și și-ar dori să poată include acest lucru în rezultatele învățării studenții ajungând astfel să folosească bookmarking-ul social în locul modelului clasic de dosare cu fișiere personale în care organizează informația. Bookmarking-ul social dă naștere unei adevărate rețele de resurse și conexiuni care nu se limitează la indivizi și dosarele acestora ci reprezintă interesele și discernământul unei întregi comunități de utilizatori.

URL: <http://blogs.open.ac.uk/Maths/ajh59/004638.html>

f. SCHIMB DE FOTOGRAFII, FLICKR

Schimbul de fotografii [*photo sharing*] înseamnă publicarea sau transferul de fotografii digitale pe Internet de către un utilizator. Astfel, acesta poate împărtăși fotografii cu alți utilizatori (fie în mod public, fie privat). Există atât site-uri cât și aplicații care facilitează încărcarea și afișarea de imagini. Termenul se poate aplica în sens larg utilizării de galerii foto *online* create și gestionate de utilizatori individuali, inclusiv bloguri de fotografie. Dacă blogurile de fotografie tind să afișeze numai fotografii de mărime medie, selectate de utilizator și aranjate în ordine cronologică, cele mai multe site-uri de schimb de fotografii oferă mai multe moduri de vizualizare (în miniatură, succesiune de imagini), posibilitatea de a crea albume precum și de a face adnotări (titlu, etichete) și comentarii. Unele site-uri de schimb de fotografii oferă o gamă completă de instrumente de organizare *online* echivalente aplicațiilor de gestionare a fotografiilor în calculatorul personal.

Flickr este în acest moment cel mai folosit site de schimb de fotografii și, ca și celelalte aplicații web 2.0, a împrumutat caracteristici de la alte instrumente pentru a crea o platformă comunitară *online*. De exemplu, atașarea de etichete care permit vizualizarea fotografiilor pe categorii i-a crescut simțitor popularitatea, serviciul fiind acum folosit foarte mult de bloggeri ca spațiu de stocare a fotografiilor. Flickr are și o opțiune mai puțin cunoscută ce poate fi exploatată în scopuri de învățare și predare: posibilitatea de a face adnotări la o imagine. O altă opțiune este ușurința cu care se pot crea grupuri fie

publice, publice pe bază de invitație sau complet private. Fiecare grup dispune de o platformă pentru schimbul de fotografii și de un spațiu de discuții.

Flickr oferă acces rapid la imagini etichetate cu cele mai căutate cuvinte-cheie. Dat fiind că etichetarea se face de către utilizatori, Flickr a ajuns să fie citat de mai multe ori ca un exemplu foarte bun de utilizare eficientă a folksonomiilor. A fost și primul site care a implementat norii de etichete, o reprezentare vizuală a etichetelor de conținut folosite pe un site web. Cele mai frecvent folosite etichete apar scrise cu un font mai mare sau altfel evidențiate, iar ordinea dispunerii este de obicei alfabetică. Astfel, o etichetă poate fi identificată atât după frecvența utilizării cât și alfabetic. Selectarea unei etichete dintr-un nor trimite de obicei la un ansamblu de obiecte asociate respectivei etichete.

Flickr le permite utilizatorilor și să își clasifice fotografiile în seturi sau grupuri sub același titlu. Seturile sunt însă mai flexibile decât metoda clasică de organizare a fișierelor pe dosare. Astfel, o fotografie poate face parte dintr-un set, din mai multe seturi sau din niciunul. Seturile Flickr sunt mai degrabă un tip de meta-informație categorială decât o ierarhie fizică. Seturile pot fi grupate în colecții, iar colecțiile pot fi grupate la rândul lor în colecții de ordin mai mare. Utilizatorul poate adăuga imagini la colecție sub formă de atașamente la emailuri, *upload* direct de la multe tipuri de camere integrate în telefonul mobil sau aplicații cu capabilități email.

Confidențialitatea se gestionează prin clasificarea fiecărei fotografii în funcție de:

- *Gradul de confidențialitate* – cine vede imaginea;
- *Licență de folosire* – protejarea drepturilor de autor;
- *Tipul de conținut* – marchează fotografiile ca fotografii simple, artă/ilustrație sau capturi de ecran;
- *Gradul de siguranță* – ceilalți membri văd numai imaginile conforme zonelor de confort pe care le-au specificat.

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Imaginile Flickr pot fi folosite în toate domeniile predării pentru a dezvolta cunoștințele vizuale ale studenților și, implicit, a îi familiariza cu drepturile de proprietate intelectuală totodată contribuind major la o serie de aplicații de învățare. Cu imagini potrivite, oricărui domeniu i se poate adăuga un plus de culoare.

Crearea de clustere de idei pe Flickr permite abordarea unui cuvânt din foarte multe perspective. Această opțiune poate fi folosită în cadrul unui joc educațional în care studenții trebuie să enumere toate etichetele (categoriile) pe care le asociază cu un anumit context. Cu ajutorul opțiunii de creare de clustere, ei pot analiza modurile diferite în care cuvântul respectiv a fost folosit de alții pentru a eticheta diferite concepte. Acest exercițiu de inferență ajută la lărgirea perspectivei studenților ducând la dezvoltarea unei gândiri bazate pe conexiuni și nu pe termeni izolați. Studenții trebuie să compare și să contrasteze etichete.

PUNCTE FORTE

Deși există multe moduri în care se pot exploata imaginile ca material didactic pe bază de tehnologie web, Flickr este un instrument simplu și ușor de folosit care permite folosirea imaginilor în cadrul cursurilor. Flickr este folosit din ce în ce mai mult ca spațiu principal de stocat fotografii, mai ales de către membrii comunității de bloggeri. În plus, este preferat și de utilizatorii de Macintosh și Linux care de obicei nu pot accesa site-urile de transfer de fotografii deoarece acestea au nevoie de Windows/Internet Explorer ca să funcționeze. Cadrele didactice care au un blog preferă să își stocheze pozele personale pe un site ca Flickr și nu pe site-ul instituției.

39

POSIBILE DEZAVANTAJE

Schimbul de fotografii este vulnerabil la problema imaginilor cu conținut nepotrivit sau sexual. În timp ce există voci care exclud Flickr din circuitul educațional tocmai din acest motiv, există alte voci care consideră că o discuție liberă și directă cu studenții pe această temă este o abordare mai potrivită. Aceasta din urmă i-ar ajuta să dezvolte o abordare critică la o chestiune cu care se vor confrunta în fiecare zi în experiența lor pe Internet. În ciuda filtrelor, studenții vor da peste materiale considerate de adulți nepotrivite. Este sarcina educatorilor să îi învețe cum să facă față acestei situații. Și, din păcate, blocarea accesului la site-uri nu îi învață pe studenți să discearnă.

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Exploatați opțiunea „note” oferită de Flickr pentru a-i încuraja pe studenți să comenteze o imagine pornind de la întrebări formulate de instructor. Studenții pot astfel interacționa cu imaginea, lua în considerare și discuta aspecte specifice.

Concepeți activități prin care studenții să învețe să creeze propriile seturi de imagini și succesiuni de imagini și să le folosească în prezentări în fața colegilor. Ei pot folosi fotografiile proprii sau sistemul de etichetare Flickr pentru a găsi fotografii relevante.

Propuneți activități în care studenții să caute etichete și să stabilească criteriile pe baza cărora să analizeze cum au fost folosite acestea.

Bibliografie selectivă

Flickr: Teaching and learning possibilities [*Flickr: posibilități de predare și de învățare*].

Consultat la <http://lrc.umanitoba.ca/wiki/index.php?title=Flickr>

Flickr vs Google: Educational application analysis [*Flickr contra Google: analiză de aplicabilitate educațională*]. Consultat la <http://eduwithechn.blogspot.com/2006/10/flickr-vs-google-educational.html>

Flickr: What is it and how can I use it? [*Flickr: Ce este și la ce îmi folosește?*] Consultat la http://www.sieswe.org/files/07_flickr.pdf

Education Podcast Reflections [*Podcast de reflecții asupra educației*]. (fără dată). Consultat la http://booruch.libsyn.com/index.php?post_id=103547

40

STUDIUL DE CAZ

Fashion Institute of Technology, State University of New York

Cum funcționează în practică

Este vorba de un curs *online* pentru studenți la distanță care folosesc funcția de adăugat comentarii de pe Flickr ca să adauge „zone fierbinți” [*hot spot*] direct pe imagini. După ce o imagine a fost publicată pe Flickr, utilizatorii pot trasa zone fierbinți pe aceasta și apoi pot adăuga o notă. De câte ori un utilizator trece cursorul peste o astfel de zonă, apar adnotările. În acest caz, subiectul este istoria artei, iar Flickr permite studenților să adnoteze picturi celebre adăugând straturi de note și marcaje direct pe imagine. Când li se cere să identifice simboluri într-o pictură flamandă de secol al XV-lea, studenții pot încadra porțiunile despre care vor să vorbească și, în

continuare, pot adăuga comentarii. Ceilalți studenți trec apoi mouse-ul peste respectiva pictură și văd adnotările sau mută cursorul de pe imagine ca să revină la perspectiva de ansamblu. Procesul descris face notarea și evaluarea studenților mai laborioasă, acesta fiind însă un dezavantaj minor. Dimensiunea vizuală sporește atractivitatea procesului de învățare, îl face mai distractiv și mai util. Pereții sălii de clasă dispar, iar studenții la distanță pot trăi o experiență colaborativă complet nouă.

Învățăminte desprinse

„Problema cu predatul *online* este că nu poți, de exemplu, să arăți spre o parte a picturii așa cum ai face-o în clasă”, spune un profesor. „Așa că mi-am dat seama că aș putea folosi funcția de adnotare de pe Flickr pentru a-i face pe studenți să interacționeze mai de-aproape cu opera de artă în sine”. Pe lângă Flickr, studenții înscriși la cursurile de e-learning au acces și la alte servicii *online*: librărie, bibliotecă, bibliotecă *online*, suport tehnologic, tutoriat.

URL: <http://www3.fitch.edu/historyofart/bigideas/caa%20article.pdf>

41

g. SECOND LIFE

Deschis prima dată publicului în 2003, creație a Linden Lab din California, Second Life este un mediu virtual 3D cu utilizatori multipli. Second Life este o lume concepută de utilizatori, proprietate a locuitorilor săi, în care oamenii exploră, comunică și fac afaceri. Peste 7 milioane de persoane din toată lumea locuiesc în Second Life. Cel mai surprinzător este că Second Life include o piață perfect integrată în care se fac tranzacții în valoare de milioane de dolari americani în fiecare lună. Locuitorii din Second Life creează și păstrează drepturile de autor asupra propriilor bunuri și servicii virtuale. Date fiind aceste aspecte, nu pare să aibă un mare potențial educativ. Ușurința cu care utilizatorii pot produce conținut însă pare să recomande Second Life pentru o gamă întreagă de proiecte educaționale mai ales cele de afaceri și marketing. Fiecare utilizator își creează un avatar și îl personalizează ca să-l reprezinte în lumea virtuală. Avatarurile merg, zboară și gesticulează și pot semăna cu utilizatorii lor din lumea reală sau pot fi foarte diferite. Avatarurile comunică între ele pe chat, schimbă documente și

fișiere și chiar teleconferințe. O astfel de prezență virtuală contribuie la dezvoltarea comunității mai ales în cazul învățământului la distanță. Second Life nu este un joc. Nu are niciun scop, iar majoritatea resurselor nu sunt restricționate. Personajele se mișcă prin spațiu și respiră apă și nici nu îmbătrânesc sau mor. Mediile virtuale de mari proporții, cu utilizatori multipli cum este și Second Life sunt un tip nou de spațiu de lucru colaborativ.

Adepții săi sunt convinși de aplicațiile viitoare ale acestui prim exemplu de realitate virtuală de masă. Mulți cred chiar că Second Life va face trecerea de la web 2.0 la web 3.0 sau chiar web 3.D!

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Second Life oferă un mediu unic și flexibil pentru profesorii interesați de învățământul la distanță, lucrul în colaborare folosind calculatorul, simularea, studiile de new media și formare profesională în mediul corporativ. În completarea mediilor clasice de tipul sălii de clasă, Second Life reprezintă o sursă de îmbogățire a programei școlare existente. Pentru învățământul la distanță, Second Life oferă posibilitatea de a intercala activități în timp real.

Pe lângă îmbunătățirea calității învățământului la distanță, profesorii consideră Second Life un mod bun de a adăuga cursului o dimensiune internațională. Studenții din toată lumea pot participa la discuții și proiecte comune. Spre deosebire de forumurile online, studenții nu pot sta ascunși în Second Life. Prezența lor este vizibilă pentru toți. Calitatea interacțiunii în Second Life este ceea ce îl diferențiază de forumurile și jocurile online – acesta nu înlocuiește comunicarea față în față, dar este mai stimulant decât comunicarea scrisă.

Second Life oferă posibilitatea de a folosi simularea într-un mediu sigur pentru o mai bună experiență de învățare, permițându-le indivizilor să își exerseze abilitățile, să probeze idei noi și să învețe din propriile greșeli. Ca antrenament pentru situații similare în viața reală, Second Life are un potențial nelimitat! Mulți sunt cei care prevăd o fuziune a lumilor virtuale și reale și că oamenii se vor obișnui cu metaversul ca o realitate de zi cu zi. Din ce în ce mai mulți oameni vor lucra în lumi virtuale. În loc să



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI
CERCETĂRII
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

petrecem ore întregi frustrați în trafic, vom lucra în birouri virtuale aflate chiar și la capătul celălalt al lumii.

PUNCTE FORTE

Accesibilitatea largă, acoperirea globală și nivelul scăzut de cerințe pentru utilizare sunt calități esențiale care recomandă Second Life ca pe un instrument educațional folositor. Oferă posibilitatea simulării, iar experiența de imersiune este foarte puternică.

Există și posibilitatea de a crea insule private ca spații intranet sigure, cu un număr limitat de membri (studenții și cadrele didactice) și de a păstra insulele accesibile tuturor celor din Second Life.

Second Life include o Insulă Ajutor cu mentori voluntari care îi ajută pe studenți să navigheze, să își modifice aspectul avatarului, să învețe cum să construiască, etc.

POSIBILE DEZAVANTAJE

Dacă Second Life este relativ ușor de folosit, fără a avea nevoie de cunoștințe anterioare, studenții pot întâmpina dificultăți în dezvoltarea abilităților de navigare necesare pentru finalizarea temelor de curs. Frustrarea poate duce la lipsa de interes fiind apoi dificil să le stârnești din nou interesul studenților. Avantajul că este în totalitate modelat de utilizatori are dezavantajul că depinde numai de utilizatori ca experiența să fie una de învățare. Practic este asemenea unei foi albe.

În prezent, Second Life oferă numai opțiunea de chat text. Mulți locuitori care vor să facă afaceri serioase și să îi dea o utilizare educațională consideră că lipsa unui sistem de chat voce este un dezavantaj considerabil și recurg la conferințe Skype pentru a vorbi cu alte avataruri.

Deși Second Life este un prim pas admirabil în domeniul construcției de lumi virtuale, lumea Second Life arată caricatural și e plină de artefacte de redare din cauza nevoii de a păstra un echilibru între realism, lățimea de bandă și resursele informatice. Adepții săi prevăd că în câțiva ani lumile virtuale generate pe calculator pentru utilizatori finali vor avea o calitate vizuală foto-realistă.

43





UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013

OIPOSDRU

UNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

Cât de adecvate sunt anumite materiale Second Life pentru studenți e o altă problemă. Ca și în cazul web-ului în general, există o serie de activități discutabile pe care utilizatorii le pot accesa: jocurile de noroc, striptease și prostituția virtuală sunt ușor de găsit dacă le cauți. Acesta a fost parțial motivul pentru care Linden Lab a pus la punct o versiune pentru adolescenți numită Second Life pentru adolescenți [Teen Second Life].

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Folosiți tutorialele și alte materiale suport disponibile pentru Second Life (vezi referințele de mai jos) pentru a-i ajuta pe studenți să devină utilizatori experimentați. Second Life le oferă ocazia de a gândi non-conformist, de a exersa adevăratele principii constructiviste încurajându-i pe studenți să învețe și nu să aștepte să fie învățați.

Bibliografie selectivă

Bibliografie adnotată – Second Life și învățământul. Consultat la

<http://web.ics.purdue.edu/~mpepper/slbib>

Utilizări educaționale pentru Second Life. Consultat la

<http://sleducation.wikispaces.com/educationaluses#distance>

Robbins, S., & Bell, M. (2007). Second life for dummies [Second Life pentru începători].

Disponibilă pe Amazon.com [http://www.amazon.com/Second-Life-Dummies-Sarah-](http://www.amazon.com/Second-Life-Dummies-Sarah-Robbins/dp/0470180250/ref=sr_1_1/104-6435821-3626323?ie=UTF8&s=books&qid=1182942425&sr=1-1)

[Robbins/dp/0470180250/ref=sr_1_1/104-6435821-](http://www.amazon.com/Second-Life-Dummies-Sarah-Robbins/dp/0470180250/ref=sr_1_1/104-6435821-3626323?ie=UTF8&s=books&qid=1182942425&sr=1-1)

[3626323?ie=UTF8&s=books&qid=1182942425&sr=1-1](http://www.amazon.com/Second-Life-Dummies-Sarah-Robbins/dp/0470180250/ref=sr_1_1/104-6435821-3626323?ie=UTF8&s=books&qid=1182942425&sr=1-1)

Second Life Education Wiki. Consultat la

http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Second_Life_Education_Wiki

Blogul oficial Second Life. Consultat la <http://slcc2007.wordpress.com/>



STUDIU DE CAZ

BALL STATE UNIVERSITY: CURSUL DE COMPUNERE PENTRU ANUL I

Cum funcționează în practică

În 2006, Ball State University a folosit Second Life pentru predarea unui curs de limbă engleză axat pe redactarea lucrărilor academice. Cursul a fost unul hibrid, cel puțin jumătate din orele de curs desfășurându-se online. Profesorul a aplicat principiile de bază ale retoricii la procesul de cercetare academică oferindu-le studenților o introducere în metodele de cercetare. Numeroasele comunități din Second Life le-au oferit studenților posibilitatea de a observa, cerceta și interacționa cu alte culturi, precum și multe subiecte de interviuri pe care le-au putut folosi în lucrările scrise. Prin intermediul alter-ego-urilor online, numite avataruri, studenții au vizitat orașe antice construite în Second Life și au făcut tururi ale unor comunități străine învățând din interacțiunea cu locuitorii. Programul a pus la dispoziție transcrieri ale conversațiilor permițându-le studenților să integreze aceste relații în lucrările de cercetare.

45

Învățăminte desprinse

În general, capacitatea unui student de a se adapta la mediul Second Life a fost mai degrabă determinată de atitudine decât de abilitățile tehnice. Unul din inconvenientele majore în cazul cursurilor online este lipsa sentimentului de comunitate, dar Second Life rezolvă această problemă datorită avatarurilor care îi fac pe studenți să se simtă acolo, permițându-le să își „vadă” și să le „vorbească” colegilor în timp real. Second Life a fost un mediu propice colaborării permițându-le tuturor studenților să muncească eficient ca grup. Second Life a devenit parte din viața utilizatorilor. Și-au făcut prieteni, au explorat și au lucrat împreună.

URL: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ELI07216.pdf>

h. MESAGERIA VIDEO

Există o serie de instrumente *online* ușor de folosit pentru video-conferințe sau transferul de fișiere în cadrul unui grup mic de persoane. Windows Messenger este un astfel de exemplu și FlashMeeting, conceput de *Knowledge Media Institute* al Open University, este altul. Unul din avantajele acestor sisteme este că sunt ușor de folosit pe un PC și nu depind de echipamente scumpe, personal de suport sau instalări. În acest sens, sunt mai apropiate de mesageria instant decât de tehnologia de video-conferință. Ca și în cazul altor instrumente web 2.0 este greu de găsit un termen care să le descrie generic. Aceasta se datorează în parte evoluției lor rapide și completării permanente cu opțiuni și funcționalități de la alte instrumente și în parte din cauza faptului că numele unor instrumente specifice, cum ar fi iPod-urile și podcasting-ul, ajung să desemneze întreaga activitate. În cazul nostru, ceea ce numim mesagerie video are caracteristici de video-conferință, *whiteboarding*, mesagerie instant, VOIP (*Voice over IP*) și streaming video. De îndată ce un instrument devine popular, altele foarte asemănătoare apar peste noapte.

46

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Aceste instrumente sunt ideale pentru tutoriale și seminarii în grupuri mici, cu studenți răspândiți geografic. Desigur, acestea sunt instrumente în timp real, dar, cel puțin în cazul FlashMeeting, au opțiuni de înregistrare și redare. Acesta e un avantaj evident pentru studenții care nu pot participa la discuția în timp real. Majoritatea acestor instrumente permit doar un vorbitor pe rând eliminând astfel orice suprapuneri sau confuzii. Chiar dacă vorbește unul singur, ceilalți participanți pot trimite mesaje text. FlashMeeting include și alte modalități de comunicare cum ar fi schimbul de URL-uri, emoticoane sau votul (toate cu impact scăzut asupra lățimii de bandă) care pot fi folosite în paralel cu transmisiunea principală. Versiunile noi de FlashMeeting includ și o opțiune *whiteboard* și una de upload/download de fișiere.

FlashMeeting a fost deja preluat de școli din Europa, Statele Unite și Asia fiind gratuit și sigur. FlashMeeting este ideal pentru elevii care își exersează abilitățile de limbă și de

comunicare și pentru proiecte comune și este aplicabil în multe domenii curriculare, atât în campus cât și în sălile de clasă răspândite geografic.

PUNCTE FORTE

Funcționând pe bază de cameră web și nu vreun echipament scump special conceput pentru video-conferințe, mesageria video presupune costuri reduse și, prin urmare, poate fi folosită foarte ușor pentru parteneriate internaționale. Interacțiunile video sunt mult mai interesante și complexe decât cele pe bază de text mai ales în contextul calculatoarelor individuale care fac posibile o gamă întregă de forme de comunicare și activități paralele în completarea sau chiar în contradicție cu canalul audio-vizual. De exemplu, studenții pot pune întrebări prin mesaje instant, pot folosi canalele de chat, navigarea pe Internet publică, *whiteboard* virtual și altele, în timp ce alții vorbesc pe canalul video principal.

POSIBILE DEZAVANTAJE

O parte din aceste instrumente nu pot fi folosite din cauză de *firewall*, de exemplu Netmeeting, dar FlashMeeting a fost conceput să nu se „certe” cu *firewall*-ul. Este nevoie de o conexiune la Internet *broadband* pentru video-conferințe, prin urmare studenții care accesează programul de acasă ar putea fi dezavantajați în lipsa unei buni conexiuni.

47

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Concepeți activități colegiale pe bază de interacțiune în timp real astfel încât studenții să aibă și experiența primirii și a inițierii de comunicare video *live*.

Bibliografie selectivă

Mesageria instant transmite imaginea de ansamblu. Consultat la <http://www.pcworld.com/article/id,113025-page,1/article.html>

Mesageria video. Consultat la <http://www.zdnet.co.uk/tsearch/video+messaging.htm>

STUDIU DE CAZ

Un curs de animație bine cotat oferit de o societate cunoscută cu sediul în SUA

Cum funcționează în practică

Timp de șase luni, un grup de studiu format din studenți din toată lumea a participat la 99 de evenimente *online*, adică 120 ore de conferințe *live*, în cadrul unui curs de animație. La unele întâlniri au fost foarte mulți participanți, până la 34, dar participarea medie a fost de 10 studenți pe întâlnire. Aceste evenimente au fost în întregime organizate, controlate și gestionate de comunitatea de studenți. Unii studenți s-au dovedit a fi mentori înnașcuți, rolurile de susținere și facilitare reciprocă având un impact semnificativ în cadrul grupului. Video-conferințele nu au făcut parte din proiectul original, fiind ideea unui dintre studenți. În ciuda lipsei unui suport de curs oficial pentru această activitate, studenții au organizat singuri evenimentele susținându-se reciproc.

Învățăminte desprinse

Deosebirea dintre modelele formale și non-formale de învățare se observă foarte bine în acest exemplu. Odată cu apariția noilor tehnologii web care permit persoanei care învață pe Internet să caute conținut și ajutor în afara unui program educațional formal, modurile non-formale de învățare și lucru devin din ce în ce mai interesante.

Studenții nu au fost stimulați din exterior, negativ sau pozitiv, pentru a folosi acest sistem și totuși, în perioada de șase luni, în jur de 100 de studenți au vorbit unii cu alții *online* timp de 120 de ore, 27 dintre ei participând la mai mult de 10 evenimente diferite. Au gestionat ei înșiși această comunitate relativ mare, asumându-și roluri în cadrul sesiunilor *online* după cum a fost necesar și susținându-și unii altora munca. Per total, tiparele surprinzător de simetrice din log-uri confirmă experiența subiectivă a utilizatorilor că evenimentele se desfășoară de la egal la egal, fiind uniform distribuite la nivelul unei comunități atât de mari. Chiar și fără îndrumarea externă formală, studenții au creat și au gestionat un model solid de învățare.

Se prea poate și că subiectul, animația, s-a pretat foarte bine la învățarea bazată pe evaluări din partea colegilor și, într-adevăr, se pare că această comunitate a exploatat foarte bine acest tip de învățare. Studenții au declarat în interviuri și au demonstrat în

cadrul fiecărui eveniment că întâlnirile *live online* le sunt foarte utile într-un cadru de învățare non-formal, la distanță. În urma analizării log-ului, a reieșit clar sprijinul reciproc, semnificativ și longitudinal și folosirea la comun a timpului și muncii fiecăruia.

URL: <http://kmi.open.ac.uk/publications/pdf/kmi-07-01.pdf>

I. CĂRȚILE ELECTRONICE

În forma sa cea mai simplă, o carte electronică este versiunea electronică a unei cărți obișnuite care se citește pe ecranul unui calculator, unui dispozitiv portabil (laptop, PDA, etc.) sau, uneori, cu ajutorul unui dispozitiv special pentru cititul cărților electronice. Există mai multe feluri de cărți electronice, în funcție de formatul fișierul, diversitatea funcțiilor și gradul de facilitare de folosire. Caracterul schimbător și uneori experimental al cărților electronice poate fi perceput ca o provocare față de ideea clasică de carte. Unele cărți electronice includ material audio și video sau hyperlink-uri la alte surse de informație (care se pot schimba periodic). Aproape prin definiție, cărțile electronice sunt portabile, dar dincolo de aceasta pot include funcții foarte diferite. Unele cărți electronice îi permit cititorului să dea pagină cu pagină de text electronic, în cele mai multe se pot face căutări, altele permit utilizatorului să ia notițe (și în unele cazuri chiar să modifice textul cărții) sau oferă link-uri prin care utilizatorii pot schimba mesaje între ei. Cartea electronică poate fi o versiune electronică a unui text disponibil pe hârtie sau poate fi publicată doar în versiune electronică (mai ales pentru subiectele foarte specializate), însă din ce în ce mai mult cărțile electronice se accesează pe Internet și nu folosind un dispozitiv special. Inițiativele precum Project Gutenberg care încearcă să răspândească utilizarea cărților electronice măbind colecțiile de cărți în format digital au introdus mii de cărți în domeniul public.

49

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Această resursă permite circulară (și actualizarea) rapidă a textelor cu costuri reduse prin comparație, mai ales în cazul textelor și subiectelor foarte specializate care trebuie actualizate frecvent. Includerea de link-uri către instrumente participative cum ar fi

forumurile de discuții sau wiki face posibilă interacțiunea dintre autor și cititor ducând uneori chiar la completarea cărții originale cu conținut produs de utilizator. Acest mod de a produce cunoaștere în comun este o resursă ideală pentru pedagogia constructivistă, dar unii autori se tem că ar putea submina autoritatea și credibilitatea unei cărți electronice ca manual sau sursă primară. Adepții cărților electronice susțin că acestea constituie o sursă de conținut foarte specializat pentru un public dispersat și că datorită caracterului egalitar al cărților electronice autorii mai puțin cunoscuți ajung mai repede la un public mai larg. Acest lucru este cu atât mai adevărat cu cât multe cărți în format pe hârtie sunt publicate în tiraje mici astfel că ajung de negăsit foarte repede – cartea electronică devine astfel o soluție promițătoare pentru edițiile epuizate sau cărți la care studentul nu are acces din cauza distanței.

PUNCTE FORTE

Această resursă permite cititorului să caute în text și să sară ușor de la o secțiune la alta, de exemplu pentru a verifica referințele bibliografice (care pot trimite chiar la reviste de specialitate online). Unele cărți electronice le permit utilizatorilor să ia notițe pe marginea textului și/sau să sublinieze, iar în anumite cazuri chiar să adauge sau să modifice textul. Textul de bază poate fi completat cu alte resurse digitale obținând astfel o resursă educațională bogată, cu imagini (fotografii sau video), fișiere audio și link-uri detaliate către alte surse de informație online care adaugă valoarea textului original. Fiind ușor să publice online, producția, marketingul și actualizarea ulterioară sunt relativ ieftine, textul putând fi astfel păstrat la zi și fără erori. Pentru anumite cărți masive (de exemplu, cărțile de medicină), versatilitatea formatului electronic este o alternativă atrăgătoare în care se pot face căutări și folosi referințe încrucișate mult mai ușor și mai rapid decât în cărțile clasice. Posibilitatea de a mări fontul electronic, de a modifica contrastul culorilor sau chiar de a folosi software de tipul text-to-speech [care transformă textul scris în text vorbit, n.tr.], toate acestea fac din cartea în format electronic un instrument mai flexibil pentru utilizatorii cu probleme de citire.

POSIMILE DEZAVANTAJE

Accesul facil poate fi o problemă pentru anumiți utilizatori potențiali (chiar și cele mai ușor de folosit cărți electronice sunt mai puțin portabile decât o carte obișnuită). În plus, posibilitatea de a copia și a lipi din surse digitale ridică probleme legate de tentația plagiatului. Deși versiunile simple de cărți electronice nu pun astfel de probleme, versiunile în care sunt integrate resurse mai complexe se pot dovedi mai greu de folosit, iar aglomerația de sunete și imagini doar de dragul de a le include ajunge să îi enerveze pe utilizatorii frecvenți. Ca și în cazul wiki, faptul că unele cărți electronice sunt produse colectiv sau colaborativ pune sub semnul întrebării o serie de noțiuni clasice despre drepturile de autor și de reproducere. Principalul dezavantaj rămâne însă că oricât de multe cărți ar fi disponibile în format electronic, sunt mari șanse ca atunci când căutați o carte anume aceasta să nu fie de găsit în format electronic sau într-un format pe care utilizatorul să îl poată accesa ușor. Un alt mare dezavantaj este faptul că utilizatorul trebuie să aibă un calculator (sau un dispozitiv similar) sau conexiune la Internet pentru a citi materialul. În ciuda disponibilității textelor ce pot fi citite pe ecran, mulți utilizatori preferă încă să le imprime pe hârtie pentru lectură și arhivare. Acest lucru s-ar putea însă schimba odată cu împăământenirea unei culturi a cititului direct pe ecranul calculatorului.

51

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Există diferite moduri de a utiliza programele pentru citit cărți electronice – studenții au nevoie de îndrumare despre cum să folosească eficient software-ul potrivit.

Folosirea de documente conectate prin link-uri în cadrul mediului virtual de învățare al unui curs sau link-uri de la un blog la anumite cărți (sau capitole relevante) îi va ajuta pe studenți să găsească informațiile necesare într-un context de curs adecvat.

Studenților să li se reamintească cuvintele-cheie și expresiile potrivite pentru căutări în cărțile electronice îndrumându-le astfel lecturile.

Dacă există permisiunea, copierea cărții electronice pe o memorie portabilă face accesul la carte cu adevărat liber (de exemplu, cartea poate fi citită în mai multe locuri diferite în aceeași zi, folosind diferite dispozitive).

Încurajarea studenților să folosească documente conectate prin link-uri pentru a face propriile comentarii și a lua notițe pe marginea lecturilor, inclusiv hot-links la secțiunile din carte la care se referă notițele lor.

Bibliografie selectivă

National Academies Press. O selecție de cărți electronice. <http://www.nap.edu>

Pagina de start a Project Gutenberg. Consultat la http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page

Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). Teaching every student in the digital age: Universal design for learning [Cum să predăm fiecărui student în era digitală: un concept universal de învățare]. Alexandria, VA: ASCD. Carte disponibilă în format electronic, gratuit la <http://www.cast.org/teachingeverystudent/ideas/tes>

Shiratuddin, N., Landoni, M., Gibb, F., & Hassan, S. (2003). E-book technology and its potential applications in distance education [Tehnologia cărților electronice și aplicațiile potențiale ale acestora în învățământul la distanță]. Journal of Digital Information, 3(4). <http://ojfpc.ecs.soton.ac.uk/Articles/v03/i04/Shiratuddin>

52

STUDIUL DE CAZ

INSTITUTUL DE EDUCAȚIE CONTINUĂ ȘI ÎNVĂȚĂMÂNT SUPERIOR DIN BELFAST (BELFAST INSTITUTE OF FURTHER AND HIGHER EDUCATION)

Cum funcționează în practică

Există mai multe moduri de a folosi cărțile electronice în învățământul formal, cum ar fi:

- Utilizarea cărților electronice ca manuale de curs la care studenții au acces pe bază de înregistrare;
- Adăugarea de cărți electronice la biblioteca instituției și folosirea acestora în paralel cu cele pe hârtie (de exemplu, pentru a da acces la resurse studenților aflați în afara campusului);
- Crearea de hyperlink-uri între alte informații în format electronic, cum ar fi un tutorial într-un mediu virtual de învățare (VLE), și anumite secțiuni ale cărții electronice.

Institutul din Belfast a ales o abordare integrată a utilizării cărților electronice în cadrul cursurilor. Echipe reprezentând fiecare curs lucrează îndeaproape cu personalul bibliotecii pentru a identifica nu numai cărți electronice relevante ci și capitole și secțiuni deosebit de relevante pentru materia de studiu. Se creează apoi un link între materialul de curs din mediul virtual de învățare și secțiunea relevantă din cartea electronică, link-ul fiind apoi inclus în lecturile recomandate pentru respectivul domeniu de studiu. Încurajând accesul direct și facil la secțiunile recomandate din cărțile electronice, institutul încearcă să le arate studenților cât de ușor de folosit este această resursă. Experimentul este încă la început, dar primele rezultate sunt încurajatoare și par să indice că odată ce studenții trec peste rețineră inițială de a folosi cărțile electronice (legată și de teama de a nu fi copleșiți de informația online), datorită acestei metode de a îi îndruma spre bucăți precise de text relevant, studenții par mai dispuși să folosească și alte cărți electronice într-o etapă ulterioară a studiilor. Investiția inițială în cărți electronice s-a dovedit una profitabilă astfel încât acum există planuri de îmbogățire a stocului de cărți electronice în mod regulat.

53

Învățăminte desprinse

Nu este de ajuns ca o carte electronică să existe în biblioteca instituției pentru a promova utilizarea pe scară largă și periodică a resurselor electronice.

Nu este niciodată prea devreme să fie inițiate discuții între echipa care se ocupă de curs și personalul bibliotecii în legătură cu achiziționarea de cărți electronice la nivel central.

În general, cărțile electronice par modul ideal de a oferi acces unui număr mai mare de studenți aflați în locuri diferite la resurse (cărți) rare și scumpe.

O bază solidă de cărți electronice în cadrul bibliotecii și nu la nivel de curs sau de departament prezintă mai multe avantaje din perspectiva adoptării formatului electronic de către personalul întregii instituții, dar o colaborare strânsă cu cadrele universitare este necesară în vederea identificării resurselor și link-urilor relevante în fiecare caz.

URL: http://www.belfastinstitute.ac.uk/site_map.asp

j. SKYPE

Deși telefonia pe Internet sau VoIP (Voice over IP) există de ceva vreme, Skype este primul astfel de program care s-a dovedit un succes de masă, fără îndoială datorită opțiunii de apeluri telefonice nelimitate între utilizatorii online, oriunde s-ar afla aceștia în lume. S-au produs seturi de căști și microfon (handsets) speciale pentru Skype care pot fi conectate la calculator. Skype a dezvoltat și un software mobil precum și pachete de software de suport video. După ce se conectează, utilizatorii pot localiza alți utilizatori folosind registrul Skype central și pot participa la apeluri telefonice sau teleconferințe pe Internet.

Skype este o formă de rețea peer-to-peer deși acestea se bazează pe etica participării, colaborării, transferuri responsabile și adăugarea de conținut de care să poată beneficia întreaga comunitate. Skype este cumva diferit de Napster și alte rețele de transfer dat fiind că utilizatorii de Skype au conversații și își extind rețeaua socială atât prin aplicații voce cât și prin funcția de mesagerie instant (IM). Într-un fel, este ca și cum un singur program ar reuni emailul, mesageria instant și o conexiune telefonică de bună calitate, totul funcționând pe Internet prin rețele peer-to-peer.

Software-ul Skype este gratuit și ușor de instalat, apelurile telefonice prin conexiunea la Internet sunt gratuite, iar apelurile către utilizatori din afara sistemului sunt foarte ieftine. Școlile și colegiile care folosesc Skype și au și o adresă Skype publică vor fi ușor identificate de studenții internaționali, beneficiind astfel de un avantaj concurențial dublu: de cost și de accesibilitate.

Skypecasting permite conversații telefonice cu până la 100 de persoane. Skypecasting este o combinație de Skype și podcasting, noul serviciu oferind utilizatorilor posibilitatea să facă schimb de conversații înregistrate sau să aibă conversații în timp real folosind telefonia pe Internet. Skypecasting folosește software VoIP pentru a înregistra teleconferințele la care participă mai mulți studenți răspândiți pe o arie geografică mare și pentru a le publica sub formă de podcast-uri care permit distribuirea de conținut audio sau video pe Internet.

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Skype poate avea multe și diverse întrebuițări educaționale:

- Îndrumare unul-la-unul pentru masteranzi sau doctoranzi aflați la mare distanță;
- Interacțiuni autentice cu vorbitori nativi pentru predarea limbilor străine;
- Integrarea unei dimensiuni multiculturale cu ajutorul interacțiunilor globale;
- Instrument util pentru cercetare permițând interviurile sau feedback-ul telefonic de la studenți;
- Posibilitatea de a avea ore de program pe Skype special pentru studenții aflați la mare distanță;
- Posibilitatea de a invita experți care să vorbească în cadrul unui curs online.

PUNCTE FORTE

Cel mai evident punct forte al Skype este gratuitatea apelurilor către alți utilizatori Skype. Mai mult, calitatea sunetului pe Skype redă tonurile înalte și joase în timp ce telefoanele și alte tipuri de software/hardware VoIP nu le redau. De aceea Skype este un instrument foarte bun pentru cei care învață limbi străine.

Ca și în cazul altor tehnologii în timp real, comunicarea pe Skype se face instantaneu și permite feedback-ul direct. Skype le permite utilizatorilor și să facă schimb de fișiere mari cum ar fi fotografiile. Deși nu se încadrează în întrebuițările unui instrument pe bază de tehnologie web 2.0, Skype poate fi folosit și pentru ținerea unui curs pentru mai mulți studenți aflați la mare distanță.

În sfârșit, Skype permite lărgirea listei de contacte și vă anunță când alți membri ai rețelei sociale sunt disponibili pentru discuții.

POSIBILE DEZAVANTAJE

Skype, la fel ca cele mai multe aplicații de tip rețea, prezintă atât riscuri cât și beneficii. Principalul dezavantaj al Skype ține de siguranța rețelei. Problema este legată de utilizarea arhitecturii peer-to-peer, arhitectură folosită nu numai de Skype ci și de alte

sisteme de transfer de fișiere. Skype o folosește pentru a direcționa apelurile gratuite de la un calculator la altul, iar administratorii instituțiilor se tem că ar putea fi folosită pentru schimbul ilegal de filme și muzică online. O altă problemă este legată de contractul de licență cu utilizatorul final care pare să permită utilizarea în mod legal a rețelelor universității de către persoane din afara acesteia. De aceea multe universități au interzis Skype în rețelele din campus.

O caracteristică ce recomandă Skype utilizatorilor este faptul că toate comunicările sunt încriptate end-to-end între cei doi clienți care comunică. Deși dintr-un punct de vedere este un avantaj deoarece împiedică înregistrarea conversațiilor, încriptarea se aplică și altor activități Skype cum ar fi transferul de fișiere și chat-ul. Prin urmare, orice filtru sau protecție a utilizatorului sau calculatorului acestuia integrată în firewall-ul sau rețeaua organizației nu va putea controla fișierele sau orice alt conținut transferat clientului Skype. Astfel, Skype oferă un tunel încriptat care trece prin firewall-ul putând fi folosit pentru atacuri împotriva PC-ului clientului și altor dispozitive conectate în rețea la care se poate ajunge. Utilizatorii și PC-urile acestora trebuie să se protejeze fără ajutorul altor sisteme de materiale obscene, viruși și malware sau chiar atacuri împotriva sistemului Skype.

Deși Skype funcționează și cu o conexiune dial-up, o conexiune la Internet de mare viteză este preferabilă, acest lucru putând constitui un dezavantaj pentru studenții aflați la mare distanță și fără o astfel de conexiune.

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Încurajarea studenților să folosească Skype pentru schimburi colegiale.

Invitarea unui specialist să țină un curs în timp real.

Bibliografie selectivă

Angell, S. (2005). Bringing the world's languages to Oberlin [Cum am adus limbile lumii la Oberlin]. Consultat la <http://www.oberlin.edu/news-info/05dec/language.html>

Elliott, S., & Rishel, T. (2007). An exploratory survey in collaborative soft ware in a graduate course in automatic identification and data capture [Un sondaj de explorare privind

utilizarea software-ului colaborativ în cadrul unui curs de identificare și captare de date automată]. Issues in Information Science and Information Technology, 4. Consultat la <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2007/IISITv4p153-162Eli372.pdf>

Schwartz, L., de Schutter, A., Fahrni, P., & Rudolph, J. (2004). Technical evaluation report: Internet audio products [Raport de evaluare tehnică: produse audio online]. IRRODL, 5(2). Consultat la <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/viewFile/180/807>

STUDIU DE CAZ:

LEWS CASTLE COLLEGE, UHI MILLENIUM, SCOTLAND

Cum funcționează în practică.

Programul de licență de dezvoltare rurală durabilă se desfășoară în întregime online, cu ajutorul tutorilor, fiind oferit studenților din întreaga Mare Britanie, aflați la mare distanță de campusul principal de Insula Lewis din Insulele Hebride scoțiene. Pe lângă forumurile de discuții și alte resurse digitale asincrone din mediul virtual de învățare al cursului, tutorii folosesc mesageria instant și Skype pentru a le oferi studenților un sentiment de apropiere și pentru scurte sesiuni de discuții sincrone cu studenții de la distanță. Studenții au nevoie de o conexiune de mare viteză la Internet și sunt îndrumați să instaleze software-ul, putând apoi să efectueze apeluri gratuite către alți utilizatori, inclusiv tutorii și colegii lor. Tutorul poate instala o iconiță care să indice când poate să primească apeluri, iar iconița este vizibilă pe ecranul studentului la distanță. Dacă doresc să discute ceva anume despre curs, studentul poate apela tutorele printr-un singur click pe un buton. După acceptarea apelului, tutorele și studentul au la dispoziție discuția verbală, imaginea video și chat-ul text live sau orice combinație a acestora. De obicei, sesiunile sunt destul de scurte (5-10 minute) mai degrabă cât un apel telefonic decât un curs propriu-zis și au ca scop formularea de întrebări, clarificarea unor puncte sau transmiterea unui anumit punct de vedere. Sesiunile de chat pot fi înregistrate și arhivate ca referințe pe viitor. Elementul video le permite participanților să se vadă în timp real, în timp ce vorbesc, expresiile faciale sporind semnificativ sentimentul de apropiere în comparație cu un apel telefonic obișnuit. Se pot organiza și mici teleconferințe la care să participe trei sau patru persoane în care să se discute anumite subiecte care sunt importante pentru mai mult de un student.

Învățăminte desprinse

Sesiunile trebuie să fie scurte și concentrate; noutatea situației îi încurajează uneori pe participanți să se lase prinși în discuție care poate degenera puțin dacă nu este controlată cum trebuie.

Tutorele trebuie să își rezerve timp pentru apelurile Skype de la studenți și să le facă acest lucru cunoscut tuturor studenților.

Tutorele trebuie să își seteze iconița de status indicând astfel când este disponibil, ocupat sau plecat, evitându-se astfel apelurile nedorite.

Sesiunile Skype trebuie folosite pentru probleme și întrebări individuale în completarea celorlalte resurse de învățare din cadrul cursului. Acest lucru este cu atât mai important cu cât nu toți studenții de la curs au acces la Skype. Prin urmare, discuțiile pe Skype trebuie percepute ca opționale pentru studenți și nu ca metoda principală de comunicare tutore-student. În acest caz, studenții fără acces la Skype pot opta pentru alte metode de comunicare personală: mesageria instant, telefonul sau alte mijloace adecvate nevoilor lor.

În cazul folosirii funcției de chat, conversațiile trebuie salvate la sfârșit și arhivate ca dovadă a activității pentru a putea fi revizitate în viitor în diverse scopuri: reflecție, inspecție sau altele.

Contact: michael.smith@lews.uhi.ac.uk

58

k. JOCURI ȘI SIMULĂRI

Jocurile și simulările nu sunt ceva nou în educație. Completate însă cu tehnologia informației și comunicării, acestea se transformă în ceva nou. Jocurile, de exemplu, pot fi accesate pe calculator, televizor, console sau dispozitive mobile de pe CDRom-uri, DVD-uri, cartușe sau online.

Jocurile de simulare le permit jucătorilor să controleze populații întregi sau agenți poluanți, sisteme de transport sau tranzacții la bursă, parcuri de distracții cu temă, relații de familie sau echipe de fotbal. Jocurile tind să fie mai puțin reale, dar distractive; simulările sunt de obicei mai realiste. Majoritatea jocurilor au obiective, reguli și probe; jocurile bazate pe tehnologie web 2.0 sunt interactive. În cazul multor jocuri de succes,

cheia reușitei stă în descifrarea regulilor și nu în manipularea joystick-ului. Unele jocuri oferă un mediu captivant în care studenții se implică atât intelectual cât și emoțional. Simulările pe calculator tind să fie mai deschise permițând jucătorilor să facă tot ce vor în interiorul lumii virtuale. Simulările îi dau utilizatorului posibilitatea să exploreze în mod dinamic domeniul simulat, iar în cazul învățământului, caracterul interactiv, dinamic și deschis al simulărilor îi oferă utilizatorului șansa să controleze experiența de învățare, lucru foarte util. Jocurile de simulare pot fi valorificate în măsura în care tehnologia jocurilor le permite utilizatorilor să experimenteze o versiune simulată a realității sau practicii.

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Jocurile interactive le permit studenților să concureze nu numai între ei, dar și cu studenți aflați la distanță. De aici, posibilitatea de a avea echipe care concurează la distanță.

Jocurile de simulare de calitate materializează principii eficiente de învățare ajutându-i pe studenți să folosească și să evalueze și nu doar să reproducă concepte. Jocul trebuie să fie mai mult decât un exercițiu pentru studenți; ar trebui să le permită să împărtășească experiența și să o folosească drept punct de pornire pentru discuții mai în profunzime.

Simulările sunt adecvate atunci când au la bază modele matematice, când un sistem poate fi simplificat pentru a studia efectele câtorva parametri importanți și când proprietățile sistemului sunt mai bine înțelese într-un context de analiză dinamică. În predarea managementului, de exemplu, simulările sunt deseori construite în jurul activităților pe roluri. Persoanele din cadrul organizației pot fi simulate cu ajutorul unor agenți artificiali ai căror acțiuni nu sunt determinate, schimbările din interiorul organizației având tot soiul de consecințe asupra lor.

PUNCTE FORTE

Rezolvarea de probleme: Una dintre caracteristicile jocurilor care poate fi exploatată în scopuri de învățare este că îi provoacă și îi susțin pe utilizatori să tatoneze, investigheze și, în final, rezolve probleme din ce în ce mai complexe învățând astfel

cum să abordeze probleme în contexte similare pe viitor. Jocurile de calitate trebuie să îi permită persoanei care învață să lucreze la limita superioară a capacităților sale și să împingă în sus această limită pe baza competențelor acumulate.

Soluții alternative: O altă caracteristică a jocurilor este că le oferă jucătorilor posibilitatea să încerce moduri alternative de a acționa în contexte specifice și să observe consecințele; cu alte cuvinte, să înțeleagă că anumite manipulări ale sistemului produc anumite efecte. Toate simulările le pun studenților la dispoziție căi multiple din care pot alege; aceștia deseori parcurg simularea de mai multe ori alegând căi diferite pentru a vedea cum se schimbă rezultatul dat fiind că nu există răspunsuri corecte sau câștigători. Opțiunile multiple de decizie îi ajută să își îmbunătățească și aprofundeze modul în care își construiesc deciziile.

Exersare: Învățarea pe bază de jocuri este un proces ce implică exersare și interacțiune continuă, în cadrul unor misiuni din ce în ce mai complexe, jucătorii ajungând în final să înțeleagă seturile și sistemele de reguli de la baza jocului. Spre deosebire de lectură, jocurile solicită competențele de interpretare a unor imagini, sunete și acțiuni, dar și a cuvintelor scrise. Să joci bine un joc înseamnă să ai abilitatea de a recunoaște caracteristicile multi-modale ale jocului și, în consecință, să îi înveți gramatica subiacentă și modul în care acesta comunică sens. Jucătorii sondează lumea virtuală a jocului, își formează ipoteze despre el, sondează din nou cu ipotezele în minte și apoi, pe baza reacțiilor lumii virtuale, acceptă sau își reformulează ipotezele. Acest proces se aseamănă cu procedura de bază a metodei științifice.

Identități diferite: Jocurile oferă experiența explorării și dezvoltării de identități diferite precum și instrumentele și practicile necesare susținerii acestora. Jocurile sunt mai mult decât simple probleme sau puzzle-uri; ele sunt micro-lumi, medii în care studenții își consolidează înțelegerea lumii ca o țesătură de procese și practici specifice și a relațiilor dintre diferite seturi de cunoștințe.

Motivare: Studenții care folosesc jocuri descoperă că temele dificile pot fi captivante și distractive dacă sunt încadrate de o poveste și un context plin de sens. Faptul că se simt motivați și că totul are sens sunt aspecte pe care studenții le apreciază la jocuri și, în același timp, aspecte care cresc performanțele de învățare. Învățarea colaborativă potențează procesul de învățare dat fiind că jocurile îi încurajează pe studenți să

lucreze împreună și să elaboreze strategii și soluții diferite pe măsură ce interacționează cu mediul de învățare al jocului.

Modalități multiple: Studenții care învață vizual tind să prefere învățarea prin jocuri și, în general, jocurile consolidează învățarea prin text scris, sunet și imagine.

POSIBILE DEZAVANTAJE

Echilibrul între distracție, joc și învățare este un obiectiv foarte greu de atins. Multe jocuri sunt pur și simplu banale, iar altele excesiv de complicate. Conceperea unui joc eficient este o provocare majoră. Instituțiile de învățământ nu au de obicei resursele producătorilor de jocuri comerciale, iar studenții sunt obișnuiți cu calitatea și dinamismul jocurilor comerciale.

De prea multe ori jocurile educative sunt folosite ca o diversivă distractivă, în afara programei școlare și nu ca o componentă de bază bine integrată în procesul de învățare. Jocurile comerciale tind să prezinte stereotipuri în termeni de personaje, sexe și rase. Jocurile educative pot corecta acest lucru. Jocul, interacțiunea și povestea trebuie însă să susțină și să fie subordonate proceselor de învățare și obiectivelor de cunoaștere. Scopul de ansamblu nu este să ne jucăm ci să învățăm într-un mod eficient care ne captează interesul! Personajele, povestea și interacțiunile trebuie să fie relevante pentru contextul educațional al subiectului tratat altfel duce la frustrare.

Jocurile pot da dependență, iar multe jocuri comerciale sunt pline de violență și comportamente agresive. Jocurile educative pot contracara aceste tendințe axându-se pe acțiune, dar nu acțiune în sens de violență sau viteză ci ca o încurajare permanentă de a face ceva, de a lua atitudine. Întreaga idee a jocului este de a capta interesul jucătorului, de a îl îndemna la acțiune, de a fi cineva, de a îndeplini o misiune sau obiective și de a fi recompensat pentru asta.

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Jocurile trebuie să le pună studenților limitele la încercare.

Jocurile trebuie să pornească de la o realitate clară sau să aibă o consecvență și o logică internă puternică.

Este esențial ca utilizatorul să nu se împotmolească undeva în joc: utilizatorul trebuie să poată părăsi jocul, schimba strategia, folosi simplu sau încrucișat diferite resurse fără a fi prins în secvențe lungi care sunt greu sau imposibil de întrerupt.

Structura și navigarea trebuie să fie foarte clare: fără opțiuni sau butoane ascunse și fără prea multe surprize! A se evita supraîncărcarea cu accesorii și alte mecanisme. Navigarea trebuie construită pe principiul simplității și relevanței: cu cât mai neîncărcat, cu atât mai bine. Persoana care învață nu trebuie să fie nevoită să-și concentreze eforturile pe spargerea codului jocului. Iar principiul relevanței și simplității nu înseamnă că navigarea și structura nu pot fi elegante.

Bibliografie selectivă

Clark, A (2005). Learning by doing: A comprehensive guide to simulation, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences [Făcând și învățând: un ghid complet de simulare, jocuri pe calculator și pedagogie în e-learning și alte experiențe educaționale]. Hoboken, NJ: Pfeiffer Wiley.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy [Ce ne învață jocurile video despre învățare și alfabetizare]. London: Palgrave Macmillan.

Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement [Următoarea generație de implicare educațională]. Journal of Interactive Media in Education, 8. Retrieved from <http://www-jime.open.ac.uk/2004/8>

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning [Învățarea pe bază de jocuri digitale]. New York: McGraw-Hill.

62

STUDIU DE CAZ: FACULTATEA DE DREPT DIN GLASGOW

Cum funcționează în practică

Începând cu anul 2000, Facultatea de drept a dezvoltat simularea unui oraș parțial fictiv, parțial bazat pe date istorice. Mai multe cursuri folosesc acest mediu virtual ca sursă de

subiecte economice, profesionale și arhitecturale. În timp, facultatea dorește să generalizeze utilizarea acestui instrument la nivelul tuturor programelor care se axează pe clienți sau pacienți: ingineri, asistenți sociali, asistenți sanitari, supraveghetori sau contabili. Simularea se bazează pe principiul învățării tranzacționale, adică învățare activă, implicată în practica juridică, în acest caz, și nu doar o descriere a cazurilor judiciare. Lucrul în acest mediu virtual este intens colaborativă și reflexivă. De curând, facultatea a format un consorțiu care să dezvolte un mediu de învățare tranzacțională open-source denumit SIMPLE.

Învățăminte desprinse

Simulările la scară mare cum este aceasta sunt concepute să eficientizeze învățarea într-o gamă largă de profesii. Nu este încă clar cum se poate face acest lucru. Simulările profesionale educative trebuie să fie adaptate la realitățile profesionale pe care le reprezintă astfel încât utilizatorii să poată dezvolta cunoștințele și modurile de investigare specifice profesiei precum și valorile și etica profesională.

Proiectanții simulărilor trebuie să dezvolte narațiuni specifice vieții profesionale pe care o simulează. Evaluarea face în mod ideal parte din simulare.

URL: http://www.bileta2007.co.uk/papers/images/stream_1/MahargP_McKellarP.pdf

63

I. ÎNVĂȚAREA MOBILĂ (M-LEARNING)

Învățarea mobilă se bazează în prezent pe telefoane mobile, asistenți digitali personali (PDA), playere MP3, dispozitive portabile pentru jocuri, alte dispozitive portabile (handheld), PC-uri tablet și laptop-uri. Ceea ce constituiau cândva dispozitive separate în prezent fuzionează într-un singur dispozitiv. De exemplu, Smartphone-urile sunt dispozitive de comunicare integrate ce reunesc caracteristici de telefon, calculator, mesagerie și multimedia. În campusuri tehnologia wireless a devenit ceva obișnuit iar studenții stau conectați tot timpul: la bibliotecă, în sala de curs, la cantină, în cămine și chiar afară, pe iarbă. Pentru studenții care nu studiază la zi, tehnologia Bluetooth permite crearea de rețele personale de zonă (PAN) între dispozitive apropiate în spațiu

prin conectarea de căști la telefoane care la rândul lor pot fi conectate la un calculator, un PDA sau orice alt dispozitiv cu tehnologie Bluetooth aflat în zonă.

În prezent, laptop-urile sunt mai numeroase în contextele de învățământ superior decât calculatoarele de birou și cele din laboratoarele din campus în timp ce netbook-urile sunt considerate cea mai mare problemă de hardware în campusuri urmate de telefoanele mobile. Pe scurt, există mai multe rețele, servicii și dispozitive mobile decât oricând.

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Utilizările inovatoare pentru PDA, telefoane mobile și dispozitive portabile în educație tind să fie de natură organizațională, administrativă și de sprijin, cu alte cuvinte, doar tangente cu învățarea și nu aplicate la procesul de învățare propriu-zis. Acest fapt se datorează în primul rând ecranului și tastaturii mici. Cu toate acestea, mobilitatea prezintă multe avantaje, aceste dispozitive putând fi folosite în aproape orice disciplină. Învățarea mobilă este considerată următorul pas într-o lungă tradiție de învățare mediată de tehnologie care se îndreaptă către educație ubicuă, atotcuprinzătoare, personală și interconectată. Învățarea este un proces foarte personal care beneficiază de pe urma unor experiențe de învățare relevante, solide și captivante. Potențialul dispozitivelor mobile constă în ajutorul dat celor care concep cursuri inovatoare în vederea elaborării de strategii, instrumente și resurse pentru diferite forme de învățare.

64

PUNCTE FORTE

Principalul punct forte al dispozitivelor mobile pentru învățare este că foarte mulți studenți deja le au și le folosesc. Astfel, nevoia de instruire și acces este mult diminuată, un motiv în plus pentru a le integra în procesul educațional.

Învățarea mobilă este un răspuns la nevoia studenților de acces la cerere într-o lume centrată pe informație. În plus, învățarea mobilă constituie o punte între experiența educațională formală (de exemplu, asistarea la un curs, participarea la un atelier sau o sesiune de formare) și experiențele informale, de învățare situată (de exemplu, munca

de teren, muzeele și galeriile). În plus, le permite studenților să studieze în timp ce călătoresc, fac naveta și de la distanță de pe un calculator conectat. Dat fiind că studenții de la zi învață într-un mod din ce în ce mai mobil, diferența care exista cândva între studenții la distanță și cei de la zi dispare. Învățământul la distanță nu mai este a doua alegere. Tehnologia wireless devine din ce în ce mai performantă ca viteză și securitate și, în același timp, din ce în ce mai ieftină. Există dovezi că laptop-urile îi încurajează pe studenți să fie din ce în ce mai creativi dat fiind că au posibilitatea să adauge ușor la proiecte fotografii, clipuri audio și detalii „de pe teren.”

POSIBILE DEZAVANTAJE

Dispozitivele mobile au capacități de stocare limitate, iar bateriile trebuie încărcate regulat. Datele se pot pierde dacă acest lucru nu se face corect. Laptop-urile tind să fie mult mai puțin robuste decât calculatoarele de birou. Randamentul lățimii de bandă scade dacă un număr mare de utilizatori folosește rețeaua wireless.

Există dezavantaje pentru profesori mai ales legate de conceptul de „a fi mereu conectat”, adică disponibil.

Faptul că dispozitivele wireless fac posibil copiatul la examene a dus la interzicerea acestora în sălile de examen din multe instituții.

Cea mai mare provocare este însă legată de concizia expresiei impusă de ecranele și tastaturile mici care limitează cantitatea și tipul de informație afișată, duce la o superficialitate a comunicării și o lipsă de profunzime reală în abordarea subiectelor.

În sfârșit, va reuși „generația care filtrează” (filter generation) – studenții care procesează și rezolvă sarcini multiple cu ajutorul diferitelor medii de comunicare – să învețe să gândească critic și să comunice eficient cu ajutorul instrumentelor digitale mobile?

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Adecvarea dispozitivului mobil la obiectivele învățării.

Conceperea de activități interactive care permit fluxul de informație în ambele sensuri.

Evaluarea hardware-ului, software-ului și lățimii de bandă cu care lucrează studenții înainte de a planifica și desfășura activitatea.

Menținerea paginilor la 40 kilobiți sau mai puțin pentru resursele online. Numărul de aur pare să fie 15 secunde, timpul maxim pe care utilizatorii îl alocă încărcării unei pagini.

Fonturi simple. Fonturile san serif cum ar fi Arial și Helvetica sunt mai ușor de citit pe ecran. Arial e un font foarte obișnuit care funcționează pe cele mai multe tipuri de dispozitive.

Utilizarea de mobloguri (bloguri mobile) în munca de teren și alte contexte în care studenții sunt răspândiți geografic. Fiecare student adaugă descrieri din locul în care se află.

Utilizarea PDA pentru ca studenții aflați la mare distanță să poată contribui cu date la un proiect comun.

Elaborarea de activități în care studenții interacționează unii cu alții nu doar cu profesorul, de exemplu prezentarea proiectelor și comentarii pe marginea acestora.

Bibliografie selectivă

Attewell, J., & Saville-Smith, C. (Eds.). (2004). Learning with mobile devices [Învățarea și dispozitivele mobile]. Learning and Skills Development Agency [Agenția pentru dezvoltarea învățării și a abilităților]. Consultat la <http://www.m-learning.org/docs/Learning%20with%20Mobile%20Devices%20-%20A%20Book%20of%20Papers%20from%20MLEARN%202003.pdf>

Fisher, T., Higgins, C., & Loveless, A. (2006). Teachers learning with digital technologies: A review of research and projects [Profesorii învață cu ajutorul tehnologiilor digitale: o trecere în revistă a cercetărilor și proiectelor]. Futurelab. Consultat la http://www.futurelab.org.uk/research/reviews/14_01.htm

Kukulska-Hulme, A., & Traxler, J. (Eds.). (2005). Mobile learning: A handbook for educators and trainers [Învățarea mobilă: un manual pentru profesori și instructori]. London: Open & Flexible Learning.

Wagner, E. (2005). Enabling mobile learning [Activarea învățării mobile]. Educause Review, 40(3), 40–53. Consultat la <http://www.educause.edu/apps/er/erm05/erm0532.asp>



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI,
CERCETĂRII
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

[Special Issue] International Review of Research in Open and Distance Learning (IRRODL) on mobile learning [Număr special despre învățarea mobilă al Revistei internaționale pentru cercetarea învățării deschise și la distanță]: <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/issue/view/29>

STUDIU DE CAZ:

UNIVERSITATEA DIN BRISTOL, STUDII PEDAGOGICE (GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION)

Cum funcționează în practică

Paisprezece profesori au primit PC-uri Microsoft Pocket și dispozitive Palm pentru a instrui studenții care fac practică pedagogică. Deși cursul are la bază resurse, discuții și material de curs care împreună alcătuiesc un mediu virtual de învățare (VLE), cei care făceau practica pedagogică nu aveau acces regulat la acestea. PDA-urile au fost luate în considerare ca o posibilă soluție pentru această problemă oferind acces la VLE și la Internet și sprijin pentru experiența de predare și învățare.

Scopul proiectului a fost evaluarea potențialului PDA cu următoarele utilizări:

- carte electronică
- sursă de software științific special
- interfață pentru web mai ales cu trecere prin VLE al cursului
- depozit de date deja înregistrate despre elevi
- dispozitiv de comunicare prin email cu colegii și tutorii.

Învățăminte desprinse

Dispozitivele portabile dotate cu conexiune la Internet au un potențial de utilizare extraordinar pentru studenții aflați în practică pedagogică. Internetul ca resursă portabilă s-a dovedit un sprijin binevenit; studenții PGCE au apreciat cel mai mult aplicația software în procesul de predare și de învățare. Astfel, s-au simțit parte a comunității de studenți chiar dacă erau departe de universitate.

În timpul anului, cele mai folosite aplicații au fost calendarul sau agenda, navigatorul pe Internet și clientul de email. Alte aplicații utile au fost documentele Excel și markbook

67



pentru organizarea datelor despre elevi, precum și editorul de text și programul reportofon pentru înregistrarea de comentarii utile în viitor.

Faptul de a avea Internetul la îndemână la propriu, a transformat PDA-urile într-un sistem de memorie care acoperă un vast areal geografic. Complexitatea informațiilor de pe Internet le-a permis studenților să răspundă practic la orice întrebare. Deși semnalul GPRS nu a fost la fel de rapid ca o conexiune de mare viteză, decalajul a fost acceptabil atât pentru studenții PGCE cât și pentru elevii lor. Studenții au descoperit și că pot folosi PDA-ul în mod discret în timpul lecției sau întâlnirii ca să citească mai multe despre subiectul discutat sau să vorbească cu specialiști fără a părea în mod evident distrați sau lipsiți de inteligență. Cu toate acestea, experimentul a fost doar parțial o reușită în sensul că utilizarea relativ necunoscutului PDA a scăzut pe măsură ce a crescut gradul de dificultate al cursului PGCE.

URL: <https://www.bris.ac.uk/education/research/sites/pda>

m. FLUXURILE RSS

68

Really Simple Syndication sau RSS include un ansamblu de tipuri de flux de știri bazate pe tehnologie web și folosite pentru publicarea de conținut actualizat frecvent cum ar fi publicarea pe wiki sau blog, titluri sau podcast-uri. Fluxul RSS include fie un rezumat al conținutului site-ului respectiv, fie textul în întregime. Astfel se explică definiția alternativă a RSS – Rich Site Summary (rezumat complex al site-ului). Fluxurile RSS sunt utile deoarece permit oamenilor să țină pasul în mod automat cu ce se întâmplă pe site-urile lor preferate în loc să le verifice manual. Din acest punct de vedere, fluxurile RSS pot fi considerate adevărate „ziare personale”.

Popularitatea blogurilor și wiki a dus la o utilizare crescută a fluxurilor RSS; acestea pot fi însă folosite pentru foarte multe tipuri de conținut și chiar de medii de comunicare. Conținutul RSS poate fi citit fie cu ajutorul unui cititor de fluxuri, fie cu un agregator. Utilizatorul se abonează la un flux de știri introducând link-ul fluxului în cititor sau dând clic pe iconița RSS integrată în navigatorul care intermediază abonarea la flux. Cititorul verifică periodic fluxurile la care s-a abonat utilizatorul și descarcă orice conținut nou găsit.

Se poate spune că RSS răspunde nevoii de a filtra și organiza cantitatea imensă de informație de pe web. Utilizatorii de Internet tind să își aleagă anumite surse de informații, site-uri de știri, bloguri, wiki sau alte resurse online al căror conținut este actualizat periodic. RSS le permite utilizatorilor să alcătuiască o listă cu toate aceste resurse într-o aplicație care găsește orice actualizări automat, scutindu-i astfel de efort și pierdere de timp. Fluxurile RSS sunt disponibile la diferite niveluri de granularitate, permițându-le utilizatorilor să specifice exact ce fel de informație își doresc. De exemplu, o universitate poate pune la dispoziție un flux RSS pentru pagina principală de știri a instituției, diseminând informație despre universitate în general, și alte fluxuri axate în particular pe facultățile umaniste sau de științe, departamentul de istorie sau proiectele de cercetare ale unui profesor de istorie a Europei. Utilizatorii se pot abona la fluxuri separat, individualizând conținutul pe care îl primesc în funcție de interesele și nevoile proprii. Există chiar fluxuri care agregă alte fluxuri.

Din ce în ce mai multe resurse online oferă funcționalitatea RSS. Dat fiind că aplicațiile precum navigatoarele și sistemele de operare includ din ce în ce mai des RSS, această tehnologie are șansa să devină principalul vehicul pentru interacțiunea utilizatorilor cu Internetul.

Fișierele RSS afișează de obicei cel mai recent conținut al unui site, de obicei în jur de 10 articole, actualizat de fiecare dată când un nou articol este adăugat pe website. Agregatoarele verifică un număr mare de fișiere RSS separate, la un interval de aproximativ o oră. Prin urmare, orice material nou publicat pe un site sau blog este foarte repede preluat și distribuit.

Deși cei mai mulți cititori de RSS folosesc un site de tip agregator, sunt alții care folosesc aplicații numite „cititoare de titluri”. Un cititor de titluri face același lucru ca și un agregator, dar este o aplicație de sine stătătoare instalată de obicei pe calculatorul personal al utilizatorului (deși există cititoare de titluri cum ar fi Bloglines care sunt site-uri de sine stătătoare). Cititoarele pentru calculatorul de birou, cum ar fi AmphetaDesk, FeedDemon și NewsGator, împart ecranul în trei:

- listă de fluxuri RSS la care cititorul este abonat
- o listă de titluri aferente fluxului selectat
- textul articolului selectat.



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI,
CERCETĂRII,
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

PROVOCAREA EDUCAȚIONALĂ

Este relativ ușor să găsești noi fluxuri de știri adecvate; în multe cazuri, site-urile vor anunța că dispun de noi fluxuri de știri RSS oferind și adresele, instrucțiuni și exemple de utilizare. În plus, există și repertorii de fluxuri de știri care vă pot ajuta să găsiți fluxuri pentru un anumit domeniu.

Pentru studenții implicați în proiecte de cercetare foarte specializate, fluxurile RSS și mai ales funcția de flux de căutare (search feed) sunt folositoare pentru a urmări apariția unor cuvinte cheie (precum nanotehnologie sau fuziunea la rece) în știri și motoare de căutare. De câte ori cuvântul cheie este menționat într-un articol nou, acesta apare în fluxul de căutare. Mai mult, proiectele colaborative pe bază de instrumente online, cu o echipă răspândită geografic, pot folosi fluxurile RSS pentru a își anunța noile contribuții la site.

Studenții care scriu sau colaborează la lucrări de cercetare pot crea fluxuri de căutare astfel încât de fiecare dată când subiectul lor este menționat primesc o notificare.

70

PUNCTE FORTE

Avantajul cel mai des menționat de utilizatorii de fluxuri RSS este confortul. Cititoarele de titluri RSS marchează automat articolele noi astfel încât utilizatorii nu trebuie să caute pe fiecare site în parte informație nouă. În plus, conținutul este întâi afișat sub formă de rezumat astfel încât utilizatorul poate trece în revistă rapid mai multe articole. Cititoarele RSS le oferă utilizatorilor și mai multă libertate și control oferindu-le posibilitatea să se aboneze sau nu la un anumit flux de știri. Spre deosebire de un newsletter primit prin email, ruda cea mai apropiată a fluxurilor RSS, fluxurile nu conțin spam sau viruși.

Punctele forte ale RSS sunt simplitatea, flexibilitatea și utilitatea. Deși RSS nu este web-ul semantic la care se visa în laborator, rămâne în prezent cel mai bun exemplu de așa ceva oferind câteva din avantajele vizate inițial.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Investește în
OAMENI

Îmbunătățirea Managementului Universitar

Proiecte strategice
pentru învățământul Superior



UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI
MINISTERUL MUNCII, FAMILIEI
ȘI PROTECȚIEI SOCIALE
AMPOSDRUFondul Social European
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale
2007-2013MINISTERUL
EDUCAȚIEI,
CERCETĂRII,
TÎNERETULUI
ȘI SPORTULUI
OIPOSDRUUNITATEA EXECUTIVĂ PENTRU
FINANȚAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI
SUPERIOR, A CERCETĂRII,
DEZVOLTĂRII ȘI INOVĂRII

Un mare avantaj al RSS este că este foarte eficient în neutralizarea spam, o problemă din ce în ce mai răspândită a emailului. Mai mult, utilizatorii se pot ușor abona și dezabona de la fluxuri care oferă informații de interes sau importanță. În comparație cu procedura relativ complicată de dezabonare de la listele de email, fluxurile RSS repun controlul în mâinile utilizatorului final.

POSIBILE DEZAVANTAJE

Pentru a valorifica fluxurile RSS, utilizatorii trebuie să localizeze surse online de încredere, proces ce se poate dovedi laborios. De exemplu, un site considerat de încredere poate să nu ofere fluxuri RSS. Mai mult, bazându-te exclusiv pe fluxurile RSS, riști să nu mai trăiești exaltarea navigării pe Internet și descoperirii de resurse inedite.

Nu orice conținut se pretează la RSS, iar utilizatorii trebuie să își stabilească fluxurile cu atenție, având grijă să selecteze site-uri actualizate frecvent.

Deși nu există probleme inerente de accesibilitate atunci când folosim formatul RSS, metoda de afișare a fluxului RSS prezintă astfel de probleme. Există o gamă întreagă de aplicații care agregă și afișează fluxuri RSS. Cât de accesibile sunt depinde de aplicația în sine, de sistemul de operare și, după caz, de dispozitivul de asistență folosit.

71

PUNCTE CHEIE PENTRU O PRACTICĂ DE SUCCES

Utilizarea de manuale de utilizare cum ar fi cel menționat în Bibliografia selectivă, pentru început.

Căutarea de site-uri utile pentru materia predată.

Dacă aveți 30 de studenți care publică pe wiki, blog, Flickr sau alte site-uri, în loc să verificați toate cele 30 de site-uri, vă puteți abona la fluxurile RSS aferente folosind un agregator și să le verificați pe toate odată.

Încurajarea studenților să își creeze propriile fluxuri mai ales atunci când lucrează la proiecte colaborative.



Bibliografie selectivă

A quick start guide for educators [Scurt ghid de introducere pentru profesori]. (fără dată).

Consultat la <http://weblogg-ed.com/wp-content/uploads/2006/05/RSSFAQ4.pdf>

Ashwin, A., Pitts, K., & Ramsden, P. (fără dată). Using RSS news feeds to deliver timely, easily updated content [Cum să folosești fluxurile de știri RSS pentru a distribui conținut actualizat repede și ușor]. Consultat la <http://www.skillsforaccess.org.uk/casestudies.php?id=127>

D'Souza, Q. (fără dată). RSS ideas for educators [Idei RSS pentru profesori]. Consultat la <http://www.teachinghacks.com/wp-content/uploads/2006/01/RSS%20Ideas%20for%20Educators111.pdf>

STUDIUL DE CAZ:

UNIVERSITATEA ATHABASCA, CANADA: ÎMBINAREA RSS CU BLOGUL

Cum funcționează în practică În 2001, Centrul de învățământ la distanță al Universității Athabasca a trecut la formatul RSS pentru tot materialul online care necesita actualizare ocazională. Douăzeci de cursuri, cu syllabusuri, pagini cu teme de casă, scurte CV-uri ale cadrelor universitare, au fost toate transferate pe un cont privat de pe Blogger.com folosindu-se un template comun dezvoltat pentru site-ul Centrului. Fiecare cadru universitar a primit acces la pagina pe care trebuia să o mențină la zi. În loc să trimită informația actualizată unui programator, profesorul o trimite direct pe web fără să fie nevoit să umble la codul paginii. Centrul a instalat un server virtual care să primească actualizările evitând astfel compromiterea parolelor de transfer de fișiere valabile pentru serverul protejat al universității.

Învățăminte desprinse Rezultatul a fost o creștere imediată a vitezei și satisfacției la nivel de departamente. Pentru administratorul responsabil cu întreținerea site-urilor de curs, procesul de actualizare s-a redus de la două săptămâni la o zi pe semestru școlar. În cazul cadrelor universitare, timpul petrecut cu actualizările a rămas același, cu diferența că acum au control asupra actualizărilor în loc să delege partea de scriere de cod echipei informatice. Pentru intermediarii responsabili cu editarea și programarea,

72

sarcina de lucru a scăzut având timp să se concentreze pe metodele de concepere de cursuri noi.

URL: http://technologysource.org/article/blogging_as_a_course_management_tool/

IV. CONCLUZII

Am văzut câteva argumente care fac din instrumentele web 2.0 să fie parte din revoluția învățării sau măcar parte a evoluției. Avem nevoie să înțelegem cum învață oamenii în acest nou mediu de învățare și cum putem să îmbunătățim procesul de învățare prin folosirea instrumentelor și aplicațiilor potrivite.

Punctele cheie pe care le sugerăm sunt:

1. Avem nevoie să tratăm cu încredere puterea directă de a învăța și importanța auto-exprimării ca vehicule pentru dezvoltarea acelor procese care conduc la creșterea valorii într-un mediu social online;
2. Proiectarea emergentă este convergentă cu utilizarea instrumentelor web 2.0 deoarece construiește spațiul pentru conținutul generat de utilizator într-un mod neașteptat și satisfăcător;
3. Procesul învățării este mai important și mai de durată decât memorarea unui conținut particular și prin urmare trebuie să se bucure de mai multă atenție atunci când este proiectat cursul decât transferul de informații;
4. Transferând controlul asupra învățării către cei care învață va fi foarte provocator și o adevărată amenințare pentru multe instituții de învățământ. Aici este punctul unde funcția esențială a rețelelor de socializare intră în conflict cu practica educațională;
5. Schimbarea abordării la cursurile deja proiectate necesită o analiză temeinică asupra diferitelor tipuri de oportunități de învățare.

Armentano (2007) scria despre aceste puncte într-un mod mai poetic:

„Un curs online este o coliziune frumoasă între tehnologie și educație, oameni și informație, idei și comunicare, diversitate și unificare, cultură și comunități, studenți și experți.”

Viitorul educațional al web 2.0

Anderson (2007) sugerează trei elemente ale practicii web 2.0 curente care par să aibă un impact important asupra educației în viitor. Primul element este noțiunea de înțelepciunea mulțimilor sau puterea grupurilor. Această emergență a comunităților online din rețelele sociale poate fi o amenințare pentru universități ca bănci tradiționale care crează și păstrează înțelepciune și cunoaștere. Avântul blogurilor, în particular, este analizat ca element important care a afectat jurnalismul și distribuția de ziare. Cum vor fi afectate universitățile de înțelepciunea mulțimilor mai curând decât de înțelepciunea experților?

A doua predicție este legată de creșterea conținutului generat de utilizatori care se va dezvolta și va încuraja amatorismul și va crea o cultură în acest sens. Și acest aspect devine o provocare pentru mediul academic care trebuie să facă față amenințării de a nu mai fi sursa principală de cunoaștere.

În final, cel de-al treilea element se referă la dezbaterile care au început pe marginea proprietății intelectuale și asupra proprietății pe cantitatea imensă de date pe care mediul web 2.0 o generează. La această dezbatere se adaugă și instrumente noi pentru colectarea și analizarea acestor date.

Toate aceste puncte care au legătură cu viitorul punctează o scară largă de transformări către o formă de învățare mai participativă unde profesorii și studenții împart rolurile de predare și învățare, unde informația este găsită pe bloguri și wiki, controlată cu ajutorul fluxurilor RSS și conectate prin paginile web de socializare. Cultura participativă este atractivă și în timp ce instrumentele se vor schimba cei care promovează participarea vor fi reticienți la a se mai întoarce la educația tradițională unde procesul este centrat pe profesor și pe transferul de cunoaștere într-un singur sens.

74