

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/349394100>

Ghid practic de resurse educationale si digitale pentru instruire online

Book · February 2021

CITATIONS

0

READS

16

4 authors:



[Dana Craciun](#)

West University of Timisoara

52 PUBLICATIONS 146 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



[Carmen Holotescu](#)

University Ioan Slavici, Timisoara, Romania

136 PUBLICATIONS 741 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



[Ramona Bran](#)

West University of Timisoara

12 PUBLICATIONS 243 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



[Gabriela Grosseck](#)

West University of Timisoara

96 PUBLICATIONS 1,224 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Special Issue on "Blockchain and Open Education" [View project](#)



Special Issue on "Learning Analytics in primary, secondary and higher education" [View project](#)

GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCATIONALE ȘI DIGITALE PENTRU INSTRUIRE ONLINE

Volum coordonat
de GABRIELA GROSSECK
și
DANA CRĂCIUN



COLECȚIA AMFITEATRU

Seria Pedagogie

ISBN 978-973-125-790-7

Corectură: Irina Sercău

Tehnoredactare: Liliana Olaru

© 2020 Editura Universității de Vest pentru prezenta ediție

Editura Universității de Vest

Calea Bogdăneștilor nr. 32A

300389, Timișoara

E-mail: editura@e-uvt.ro

Tel.: +40 - 256 592 681

GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCAȚIONALE ȘI DIGITALE PENTRU INSTRUIRE ONLINE

**Volum coordonat
de GABRIELA GROSSECK și DANA CRĂCIUN**



**Editura Universității de Vest
Timișoara, 2020**

CUPRINS

CUVÂNT-ÎNAINTE	9
PREFAȚĂ	11
1. PROIECTAREA ȘI REALIZAREA RESURSELOR DE INSTRUIRE ONLINE – Dana Crăciun	15
Introducere. Predarea online de urgență (ERT) și resursele online.....	17
1. Resurse de instruire digitale.....	21
1.1. Tipuri de resurse digitale. Clasificare (resurse digitale, online, inter- active).....	21
• medii virtuale	21
• instrumente digitale și online	23
• tehnologii emergente.....	28
• materiale de învățare în formate digitale	33
1.2. Documentare, strategii de căutare, criterii de calitate, stocarea resur- selor	36
1.3. Proiectarea materialelor de învățare digitale. Medii de proiectare. Accesibilitate	39
2. ELEMENTE DE DESIGN A RESURSELOR ÎN DIVERSE CONTEXTE DE ÎNVĂȚARE – Dana Crăciun.....	51
2.1. Modele pedagogice pentru selectarea resurselor (TPACK, SAMR, PIC-RAT etc.)	51
2.2. Cadrul UDL pentru ghidarea practicilor educaționale online	60
2.3. Învățarea cu ajutorul dispozitivelor mobile. Resurse și activități m-learning	63
2.4. Resurse pentru învățarea mixtă/blended learning și învățare flexibilă.....	67
3. PROIECTAREA, INTEGRAREA ȘI EVALUAREA RESURSELOR DIGITALE PENTRU ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ONLINE – Dana Crăciun	79
3.1 Adaptarea resurselor pentru învățarea online și mixtă sincronă.....	79
3.2 Resurse pentru activități sincrone și asincrone	83
3.3 Crearea și utilizarea resurselor digitale pentru evaluarea formativă, sumativă și feedback	99

4. CUI ÎI E FRICĂ DE COPYRIGHT? IMPLICAȚII PENTRU EDUCAȚIE –

<i>Gabriela Grossek și Carmen Holotescu</i>	<i>111</i>
Introducere	121
Să înțelegem drepturile de autor	126
Ce este dreptul de autor?	126
Ce acoperă drepturile de autor?	130
Când se aplică protecția drepturilor de autor? Când expiră?	136
De ce trebuie protejate drepturile de autor?	137
Excepții pentru educație	138
Domeniul public.....	139
De ce este Domeniul Public atât de important?	140
Ce puteți face cu o lucrare care se află în domeniul public?	143
Cum și unde pot găsi resurse aflate în domeniul public?	143
Cum puteți trimite o operă în domeniul public?	144
Dreptul de autor și creativitatea	148
Cum înțeleg profesorii această situație?	149
Ce este o lucrare derivată?	154
De ce ar trebui să învețe elevii/studenții despre drepturile de autor?	163
De ce ar trebui să învețe educatorii despre drepturile de autor?	164
Când pot educatorii și elevii/studenții să profite de „utilizarea corectă” a materialului protejat de drepturi de autor?	167
Ce să facem dacă nu este vorba de o utilizare corectă?	172
Cum se valorifică proprietatea intelectuală în domeniul educației și cum se asigură respectarea drepturilor de proprietate intelectuală în acest domeniu?	176
Plagiatul și încălcarea dreptului de autor	178
Concluzii	184
Bibliografie	186

5. DIGITAL-E(GLISH): INTEGRAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE

ÎNTR-UN CURS DE LIMBA ENGLEZĂ – Ramona Bran	189
Introducere	189
Resurse generale.....	190
Nice to meet you!	190
People and professions.....	192
Pack your bags and go!	196
Tell me your (digital) story	197
The Future is here	200
Online language and behavior	203
Digital disinformation.....	206
Concluzii și resurse adiționale	208

6. IDEI DE ACTIVITĂȚI ȘI EXERCII PRACTICE DE E-LEARNING	
– Gabriela Grosseck.....	211
7. CONTRIBUȚII ALE EXEMPLELOR DE BUNE PRACTICI PENTRU A DEZVOLTĂ INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ LA COPII – Daniel-Alex Milencovici.....	271
Introducere	271
1. Obiectivele urmărite pentru exemplele propuse	272
2. Exemple de bună practică	273
2.1. Educație muzicală.....	273
2.2. Consiliere și orientare în carieră	275
Concluzii	278
8. MEET@CODE PENTRU ELEVI, ONG-URI ȘI COMUNITĂȚI	
– Maria Burunov.....	281
Introducere	281
Evenimente finanțate și derulate de elevii noștri, popularizate pe siteul Meet@Code	281
Evenimente propuse.....	283
Concluzii	284

CUVÂNT-ÎNAINTE

Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online este o lucrare structurată în patru capitole, fiecare având un focus distinct. Cele patru capitole realizează o compoziție la prima vedere eterogenă, dar care la o analiză mai atentă pune în evidență, în mod organic, mai multe fațete ale problematicii predării online de la momentul de răscruce de la sfârșitul celui de-al doilea deceniu al secolului XXI.

Proiectarea și realizarea resurselor pentru instruirea online – ce a devenit esențială în contextul situației actuale la nivel național, dar și global – sunt temele care deschid prezenta lucrare. Autoarea, Dana Crăciun, descrie fiecare din opțiunile de platforme/medii de învățare online, precum și resursele disponibile – pornind de la instrumente digitale și materiale de învățare până la soluții de videoconferință – la care se furnizează și legături, astfel că un cititor dornic să testeze sau să aplice aceste resurse este „la un click distanță” – un termen devenit extrem de utilizat în această perioadă.

Explicarea importanței drepturilor de autor și doctrina utilizării rezonabile sunt dezbătute și punctate în al doilea capitol. Având la îndemână miliarde de pagini de internet conținând o cantitate imensă de cunoștințe, este foarte ușor să preluăm, să adaptăm și să folosim informații în materialele elaborate – dar avem întotdeauna dreptul să facem asta? Și dacă da, în ce condiții? Desigur că și pentru spațiul digital există reguli – în principiu se aplică aceleași legi ale proprietății intelectuale și drepturilor de autor ca și în cazul tuturor celorlalte creații originale. Așadar, prin acest capitol, autoarele, Gabriela Grosseck și Carmen Holotescu, ne ghidează în lumea resurselor electronice, din punctul de vedere al copyright-ului.

Al treilea capitol este unul cu o tentă practică pronunțată, conținând aplicarea tehnologiilor digitale la un curs de limba engleză – izvorât din experiența autoarei, Ramona Bran, obținută în urma predării disciplinei „*Learning English with Technology*”. Sunt prezentate o serie de exemple – activități și exerciții, fiecare având o componentă digitală puternică – ce pot fi utilizate la cursuri de limba engleză.

Ultimul capitol, similar celui precedent, prezintă detaliat 40 de idei pentru activități deosebit de creative, atractive și distractive ce pot fi utilizate în predare atât la nivel universitar, dar și preuniversitar, adaptate după caz, în funcție de disciplină. Stilul capitolului semnat de Gabriela Grosseck este unul prietenesc și vioi care ne telepoartă prin varii lumi creative.

În ansamblu, creația autoarelor reprezintă un tablou educațional modern vibrant și în culori, în întregime digital. Cu siguranță volumul va fi deosebit de util cadrelor didactice, atât din mediul preuniversitar, cât și din cel universitar, în pregătirea lecțiilor și a materialelor auxiliare pentru acestea, mai ales în condițiile unei educații la distanță.

Mădălin BUNOIU

Conf. Univ. Dr., Universitatea de Vest din Timișoara

PREFAȚĂ

Să deschizi o discuție despre necesitatea și utilitatea educației online (sau a „instrucției” online, cum bine punctează autoarele) în momentul de față, și anume anul de grație 2020, când online-ul a invadat năprasnic viața fiecăruia dintre noi, iar specialiștii în *educație* online au apărut din neant într-un număr considerabil, reprezintă un act de volatilizare atemporală a răbdării și de determinare sisifică. Să aduci la lumina tiparului o lucrare intitulată *Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online* este un act de curaj fundamentat de o îndelungă pregătire și experiență epistemologică, aplicată și axiologică de care autoarele dau dovadă.

Volumul, cu modestie numit *ghid practic*, abordează o temă de un interes aflat în continuă creștere atât în universul academic și științific, cât și în rândul cetățenilor de rând, care se văd expuși în fața unui flux de nestăvilit și vizibil al tehnologiilor digitale. Odată cu obligativitatea formei de derulare a școlii online, ei asistă la imersia acestor tehnologii, a internetului și a virtualului în cele mai importante domenii ale vieții cotidiene: educație, muncă, divertisment, relații sociale. Cu alte cuvinte, contextul pandemic a arătat, pe de o parte, gradul de digitalizare al societății, în general, nivelul competențelor digitale al fiecăruia dintre noi, iar pe de altă parte, a forțat o recunoaștere *sine qua non* a necesității abordării realiste, conștiincioase și temeinice a resurselor educaționale digitale în totalitatea formelor de educație (formală, non-formală și informală), precum și a educației pe tot parcursul vieții.

Societatea contemporană cunoaște o transpunere digitală nu doar a informației (transmisă și stocată prin media specifice), dar chiar și a relațiilor sociale. „*Digital age*” devine totodată și „*network society*” (Castells, 1996/2000). Influența pe care internetul și tehnologiile digitale le exercită asupra societății contemporane a devenit covârșitoare, astfel încât relațiile sociale se caracterizează prin noi trăsături, noi procese și noi condiționări conturate de acestea. Internetul, prin noile media și media sociale (*social media*), s-a dezvoltat cu o viteză hiperbolică, determinând transformări de la nivelul individului/persoanei, la cel al grupului și al societății. Apariția noilor tipuri de comunități virtuale, a societății *network*, a „satului global” (McLuhan, 1962) multiplicat și modificat aduc în discuție subiectul influenței tehnologiei digitale și a modului său de utilizare.

În acest context, *Ghidul* despre „resursele educaționale și digitale” devine mai mult decât necesar. Acest lucru este subliniat prin temele abordate de autoare, care variază de la modul în care se formează și se exersează o competență prin care o persoană (actor educațional) poate accesa/utiliza aplicații și resurse educaționale digitale; înțelege noțiunile și activitățile elementare, realizează abordări critice asupra conținutului; creează situații de comunicare/de învățare într-o multitudine de contexte. De asemenea, în sensul dat de înțelegerea conceptului german de *Bildung* (educație-formare), educația online (cu utilizarea resurselor educaționale și digitale disponibile online) este văzută ca parte a dezvoltării persoanei ca întreg, cuprinzând dezvoltarea armonioasă în concordanță cu contextul și cerințele societății contemporane, post-pandemice.

Lucrarea de față aduce în spațiul educațional românesc acest subiect sensibil încercând să trimită semnale fundamentate teoretic și practic spre o zonă cenușie a mediocrității care suferă de sindromul „balenei albastre”, pe de o parte, sau de o intoxicare fortuită, caracterizată de propria bulă patologică sau de propriile amprente digitale ale unui consum informațional neavizat și necontrolat, pe de altă parte.

Din perspectiva profesioniștilor români (cadre didactice, cercetători, experți educaționali), această lucrare reprezintă o sinteză binevenită a principalelor puncte de reper teoretice, un efort de sinteză din partea autoarelor menit să evidențieze elementele de bază într-un domeniu aflat încă în fierberea epistemologică, fierbere explicativă cauzată de o depășire permanentă a practicilor cotidiene aflate între uman și digital.

Din perspectiva tinerilor, lucrarea vine în întâmpinarea unei game variate de întrebări cu privire la dilemele consumului și ale producerii conținutului digital. Pentru cei mai puțin familiarizați cu subiectul resurselor educaționale și digitale, lucrarea oferă o prezentare complexă și graduală a temei. Afirmățiile sunt substanțial întemeiate pe argumente corect formulate din punct de vedere științific și pe o cunoaștere avansată a specificității proceselor instructiv-educative. Structurarea logică și coerentă a volumului, pe capitole, precum și organizarea aerisită și punctuală a informației în cadrul capitolelor și subcapitolelor înlesnește identificarea și selectarea informațiilor relevante pentru fiecare cititor. Volumul include ilustrări consistente și relevante, exerciții, exemplificări, modalități clare de aplicare curriculară. Această componentă a lucrării reprezintă elementul de originalitate și de utilitate intrinsecă a întregului demers.

Nu în ultimul rând, în contextul experienței profesionale, didactice și academice a autoarelor, apariția acestei lucrări de instruire online devine un pas firesc, etic, o destăinuire socratică către publicul larg a universului digital și a mecanismelor ce îl alcătuiesc.

Apreciez, prin urmare, că avem de a face cu un volum fascinant, util, care răspunde exigențelor presupuse de încadrarea sa în categoria lucrărilor aparținând literaturii științifice cu un grad înalt de prestigiu.

Conf. univ. dr. habil. **Ileana ROTARU**
Universitatea de Vest din Timișoara

PROIECTAREA ȘI REALIZAREA RESURSELOR DE INSTRUIRE ONLINE

Dana Crăciun

Introducere. Predarea online de urgență (ERT) și resursele online

1. Resurse de instruire digitale

- 1.1. Tipuri de resurse digitale. Clasificare (resurse digitale, online, interactive)
 - medii virtuale
 - instrumente digitale și online
 - materiale de învățare în formate digitale
 - tehnologii emergente
- 1.2. Documentare, strategii de căutare, criterii de calitate, stocarea resurselor
- 1.3. Proiectarea materialelor de învățare digitale. Medii de proiectare. Accesibilitate

2. Elemente de design a resurselor în diverse contexte de învățare

- 2.1. Modele pedagogice pentru selectarea resurselor (TPACK, SAMR, PIC-RAT etc.)
- 2.2. Cadrul UDL pentru ghidarea practicilor educaționale online
- 2.3. Învățarea cu ajutorul dispozitivelor mobile. Resurse și activități m-learning
- 2.4. Resurse pentru învățarea mixtă/blended learning și învățarea flexibilă

3. Proiectarea, integrarea și evaluarea resurselor digitale pentru activități de învățare online

- 3.1 Adaptarea resurselor pentru învățarea online și mixtă sincronă
- 3.2 Resurse pentru activități sincrone și asincrone
- 3.3 Crearea și utilizarea resurselor digitale pentru evaluarea formativă, sumativă și feedback

INTRODUCERE. PREDAREA ONLINE DE URGENȚĂ (ERT) ȘI RESURSELE ONLINE

Criza sanitară provocată de epidemia SARS-COV-2 a forțat școlile din întreaga lume să treacă în mediul online. Conform UNESCO¹, *peste 1,7 miliarde de copii au învățat de acasă începând cu luna aprilie 2020*, fapt ce a determinat guvernele, instituțiile de învățământ și profesorii să caute soluții pentru a continua activitatea didactică în cel mai bun mod posibil, adoptând o strategie de **predare online de urgență** (*în engl. ERT, Emergency Remote Teaching*). Soluțiile găsite nu corespund canoanelor proiectării online clasice, dar o mare parte dintre resursele și strategiile adoptate sunt utile și pentru activitățile didactice tradiționale, față în față (f2f), mediate de tehnologie.

În contrast cu dezvoltarea cursurilor online clasice, acest model de predare adaptat unui context aflat „în stare de alertă”, ERT presupune mutarea temporară a instruirii în mediul online, un mod de livrare alternativ datorat unei situații de criză.

Obiectivul principal în această situație nu este cel de a crea un sistem de instruire online robust, ci de a oferi acces temporar la instruire și suport într-o manieră rapidă și fiabilă, în timpul unei situații de criză.

Cu toate acestea, în urma studiilor la nivel mondial (Reimers, 2020; Cahapay, 2020), se consideră că școala nu va mai fi la fel ca înainte de criză, multe dintre resursele de învățare online realizate pentru ERT și metodele didactice utilizate în această perioadă își vor găsi locul în viitoarele activități didactice față în față, dar mai ales în cele mixte sau hibride (*în engl. blended learning*).

Pentru a organiza într-un mod pragmatic ERT, ar trebui să înțelegem că nu putem compara învățarea în această perioadă cu nici una dintre posibilitățile clasice de e-learning sau educație la distanță, cunoscute anterior.

Pentru început, vom face o scurtă trecere în revistă a unor concepte utile pentru a descrie activitățile online clasice, trecând în revistă diversele tipuri de învățare mediate sau susținute prin intermediul tehnologiei.

E-learning reprezintă interacțiunea dintre procesul de predare-învățare și tehnologiile informaționale și de comunicare (TIC), acoperind un spectru

¹ <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>

larg de activități, de la învățământul asistat de tehnologie (digitală) până la învățământul desfășurat în întregime în manieră online.

Mai cuprinzător, **e-learning** (care deși este definit ca fiind în engleză **electronic learning**, în opinia noastră vine de la **enhanced learning**) reprezintă un întreg **ecosistem de învățare** sprijinit pe tehnologii digitale, observându-se o tendință de evoluție a termenilor, de la instruire spre învățarea bazată (asistată, mediată, gestionată de calculator) pe tehnologie, pe web sau pe internet (Aparicio *et al.*, 2014). Autorii identifică și poziționează în timp termeni de tipul **învățare asistată de calculator** (în engl. Computer Assisted Learning, CAL), **învățare bazată pe calculator** (în engl. Computer Based Learning, CBL), **învățare bazată pe tehnologie** (în engl. Technology Based Learning, TBL), **învățare bazată pe web** (în engl. Web Based Learning, WBL), **predare bazată pe Internet** (în engl. Web Based Teaching, WBT), evidențiind și alte paradigme noi de învățare bazate pe tehnologie, cum ar fi:

- **învățarea mobilă** (în engl. m-learning)
- educația deschisă (în engl. open education) cu pilonii săi – resursele educaționale deschise (în engl. open educational resources, OER) și **cursurile masive online deschise** (în engl. massive open online courses, MOOC), practicele aferente precum **învățarea deschisă** (în engl. open learning)
- **învățarea colaborativă bazată pe calculator** (în engl. Computer Support for Collaborative Learning, CSCL)
- **învățarea bazată pe video** (în engl., video-based learning, VBL)
- **învățarea ubicuă/omniprezentă** (în engl. u-learning)
- **învățarea inteligentă** (în engl. smart learning), la convergența dintre învățarea socială și u-learning
- **microlearning**
- **instruirea inteligentă asistată de calculator** (în engl. Intelligent Computer Assisted Instruction, ICAI), un mix între inteligența artificială și IAC etc.

Dacă ne referim la **învățarea online**, ea este realizată prin experiențe de învățare individuale sau ghidate de profesor, în medii sincrone sau asincrone, folosind diferite dispozitive cum sunt telefoanele mobile, laptopurile sau calculatoarele cu acces la internet. Elevii pot participa și învăța din orice locație, fiind independenți spațial (de **oriunde**) pentru a învăța și interacționa cu profesorii și colegii lor (Moisa, 2008; Singh & Thurman, 2019).

În învățarea online, elevii pot utiliza *conținutul de învățare online pe care îl găsesc în diverse formate* (text, video, audio, grafice etc.) pentru a

învăța în diverse moduri (sincron și asincron, tradițional sau blended), prin utilizarea de *metode didactice și tehnologii diferite*, stabilindu-și de cele mai multe ori obiective, *un timp și un ritm de învățare propriu (oricând)*. De reținut că mediile online, atât cele sincrone cât și cele asincrone, pot promova dezvoltarea socială și abilitățile de colaborare, precum și relațiile personale între participanți.

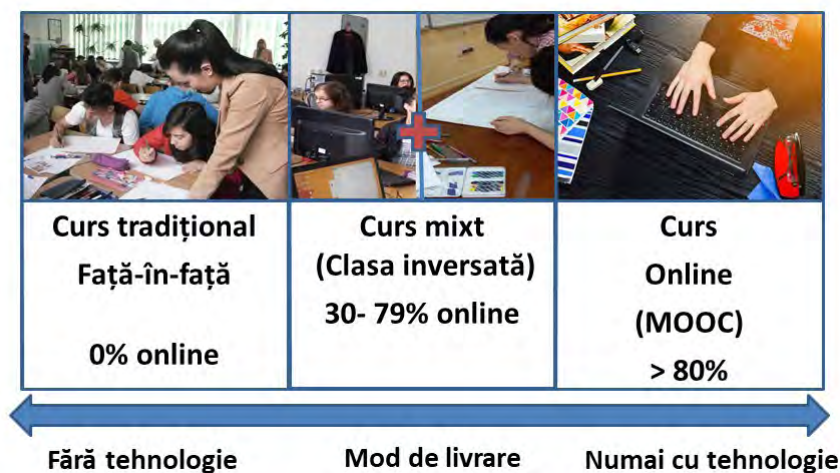


Figura 1. Continuumul învățării realizate prin intermediul tehnologiei digitale

Selectarea sau crearea resurselor de învățare necesare activității didactice online trebuie să țină cont și de faptul că există un continuum al învățării care are ca extreme învățarea tradițională, f2f și, respectiv, învățarea care se desfășoară numai în mediul online, existând posibilitatea combinării celor două.

Allen și Seaman (2015) definesc educația online prin procentul de conținut livrat astfel: 0% online – curs tradițional, 1-29% – curs mediat prin web, 30-79% – curs în format mixt (blended) și respectiv în cazul >80% – curs online. Unele voci consideră însă că există de fapt un continuum al învățării bazate pe tehnologie (Bates & Poole, 2003).

Învățarea mixtă (în engl. *blended learning*, BL) poate fi privită ca o combinare a educației f2f cu tehnologia informației și comunicării în activități online. Ambele medii de interacțiune se completează reciproc, potențând avantajele oferite de către acestea.

De remarcat că, în cazul învățării online, putem vorbi de învățare asincronă sau sincronă (tipuri de învățare care vor fi detaliate ulterior). Pentru toate

aceste modalități de învățare ce implică utilizarea tehnologiei digitale avem nevoie de resurse specifice, care pot fi obținute prin utilizarea unei plaje largi de instrumente dedicate.

Odată cu începerea anului școlar 2020-2021, predarea la distanță – inițial în regim de urgență – a fost reorganizată, UNESCO recomandând predarea mixtă sincronă, ca soluție pentru micșorarea efectivelor de elevi care se întorc fizic în clase (Comisia UE, 2020).

Învățarea mixtă sincronă reprezintă o modalitate de organizare a procesului didactic în care elevii aflați la distanță participă la cursurile f2f prin intermediul tehnologiei sincrone multimedia și a Internetului (Bower *et al.*, 2014). Astfel, se combină, sincron, învățarea f2f cu învățarea la distanță, inclusiv învățarea online.

Acest tip de organizare a activității didactice poate fi adoptat alternativ cu învățarea exclusiv online și cea exclusiv față în față, în funcție de situația efectivă dintr-o unitate de învățământ sau alta, dintr-o localitate (regiune, țară) sau alta.

În următoarea secțiune vom încerca să identificăm resursele digitale (instrumente sau tehnologii și materiale didactice) necesare pentru învățarea online (propriu-zisă, de criză sau mixtă sincronă), pornind de la faptul că o **resursă educațională digitală** este un termen generic care, în accepțiunea sa cea mai generală, poate cuprinde mijloace, instrumente, strategii și proceduri utilizate pentru învățare.



De reținut!

- **e-learning** reprezintă un întreg **ecosistem de învățare** sprijinit pe tehnologie, tendința de evoluție a termenilor în timp fiind de la instruire spre învățarea bazată pe tehnologie (asistată, mediată, gestionată de calculator), pe web sau pe internet.

- **Emergency remote teaching (ERT)** reprezintă trecerea temporară, din cauza unei situații de criză, a activităților didactice f2f în activități de instruire la distanță, având ca obiectiv principal accesul la educație într-o manieră rapid de configurat, în cel mai scurt timp cu putință.

- **Învățarea online** este realizată prin experiențe de învățare proiectate pe baza unui model pedagogic specific, planificate în medii sincrone sau asincrone și folosind diferite dispozitive cu acces la internet.

- **Învățarea mixtă (blended learning)** poate fi definită ca fiind o combinație a educației f2f cu tehnologia informației și comunicării prin experiențe de învățare online.

1. RESURSE DE INSTRUIRE DIGITALE

1.1. Tipuri de resurse digitale. Clasificare (resurse digitale, online, interactive)

- medii virtuale
- instrumente digitale
- materiale de învățare în format digital
- tehnologii emergente

1.2. Documentare, strategii de căutare, criterii de calitate, stocarea resurselor

1.3. Proiectarea materialelor de învățare digitale. Medii de design, accesibilitate

1.1. TIPURI DE RESURSE DIGITALE. CLASIFICARE (RESURSE DIGITALE, ONLINE, INTERACTIVE)

În general resursele instruirii asistate (respectiv învățării mediate) de tehnologie (digitală) vizează atât **componenta hardware**, dispozitivul în sine, cât și **aplicațiile software** instalate pe acesta. Astfel, cadrul didactic poate utiliza diverse mijloace și dispozitive (calculator, telefoane mobile, smartphone-uri, PDA-uri, mini notebook-uri etc.), metode și resurse bazate pe tehnologia digitală cum ar fi medii virtuale, sisteme de management al învățării (LMS), software educațional, instrumente online, materiale de învățare în format digital, serious games, aplicații în realitatea augmentată și virtuală, precum și alte tehnologii emergente.

A. Mediul virtual de învățare (în engl. Virtual Learning Environment, VLE)

Un mediu virtual de învățare este un mediu digital de învățare cu două funcții de bază:

(1) interacțiunea între profesori/tutori și elevi/cursanți, incluzând comunicare și schimb de informații;

(2) distribuirea de conținut, adică publicații online, management și recuperare de documente și alte informații.

Poate mai cunoscut este **sistemul pentru managementul învățării** (în engl. Learning Management System, LMS), ce reprezintă un sistem software care permite organizarea învățământului online, prin înregistrarea procesului instruirii, a rezultatelor testelor, parcurgerea întregului material educațional de transmis etc. (Dobre, 2010).

Activitatea prin intermediul unui LMS este asincronă, cu excepția cazurilor când se organizează întâlniri online prin instrumente de videoconferințe specifice: Webex sau Big Blue Button, în cazul Moodle.

În tabelul 1 descriem pe scurt cele mai utilizate LMS-uri.

Tabelul 1. Sisteme pentru managementul învățării

Logo	LMS	Descriere
	G-Suite (edu.google.com), Google Classroom	Permite profesorilor să creeze clase, să distribuie sarcini, să ofere feedback și să promoveze colaborarea. Multe aplicații digitale online se integrează bine în G Suite.
	Edmodo (edmodo.com)	A câștigat popularitate în rândul cadrelor didactice nu numai pentru aspectul asemănător cu Facebook, dar și pentru biblioteca de resurse și comunitatea profesională pe care le oferă.
	Schoolology (schoolology.com)	Este similar cu Edmodo. Schoolology are aparent o interfață excelentă cu iPads, care este o caracteristică importantă pentru unii utilizatori. Schoolology oferă un pachet de bază gratuit pentru persoane fizice și o platformă bazată pe abonamente pentru unitățile de învățământ.
	WeSchool (weschool.com)	Funcționează pe toate dispozitivele și are capacitatea de a combina orice site web, resursă sau aplicație online (ca de exemplu YouTube, Google Docs, Dropbox, Khan Academy etc.) într-o singură experiență de învățare. Evaluările pot include diferite formate de întrebări, inclusiv bazate pe video. Poate fi folosit și în învățarea la distanță/online sau în cazul clasei inversate.

	Microsoft Teams (https://www.microsoft.com/en-us/education/products/teams)	Permite organizarea pe structuri de tip clasă, încărcarea de materiale și activități colaborative.
	Moodle (https://moodle.org/)	Este o platformă pentru activități de învățare la distanță care necesită instalare pe un server. Este mai potrivită pentru o soluție comună mai multor clase/standardizată la nivel de unitate de învățământ.
	Easyclass (https://www.easyclass.com)	Este o platformă ce permite gestionarea activităților de învățare prin organizarea de clase, în care elevii pot primi materiale, teste și sarcini de lucru variate. Elevii pot primi feedback și se pot evalua și nota produsele realizate de aceștia.
	Class Dojo (https://www.classdojo.com)	Este un sistem online de management destinat să încurajeze comportamentele pozitive ale elevilor și cultura clasei. Elevii câștigă „Puncte Dojo” în funcție de comportamentul lor în clasă, aplicația bazându-se pe tehnici de gamificare.

B. Instrumente digitale

Acestea pot fi clasificate în software educațional și aplicații online.

Software-ul educațional se referă la **aplicații construite în scop didactic**, ce vizează atingerea unor obiective educaționale pliate pe conținuturile teoretice, pe activitățile experimentale/practice și pe competențele vizate de programele școlare. Software-ul educațional practic împletește produsul informatic cu designul pedagogic, fiind o alternativă digitală la metodele și mijloacele tradiționale.

Există diverse tipuri de software educațional, o posibilă clasificare fiind următoarea:

- **software interactiv de învățare** (prezentarea interactivă a unor cunoștințe);
- **software de simulare** (simularea unor situații reale pe care elevul poate să le studieze pentru a formula diverse concluzii);
- **software de exersare – drill and practice** (pentru formare de priceperi și deprinderi specifice);
- **software de investigație** (dezvoltă gândirea critică, implică rezolvarea de situații problemă);

➤ **software tematic – tutoriale** (abordează teme diverse din programa școlară);

➤ **software de testare** (administrează diverse probe de evaluare).

De remarcat că aceste tipuri de software educațional sunt în general aplicații offline.

Un exemplu de platformă offline este **Platforma AeL** (<http://www.siveco.ro/ro/solutii-business-to-public/elearning/platforma-ael>) realizată de firma Siveco și implementată în perioada 2003-2009 în peste 13.000 de licee și școli din România. La vremea respectivă, platforma a fost optimizată pentru învățarea sincronă și asincronă, proiecte colaborative și învățarea la distanță, dar și pentru testare și evaluare. Din păcate, în momentul de față se pot accesa numai o parte din aceste resurse sub forma unor **lecții online** ce pot fi integrate în ERT.

Alte exemple de platforme educaționale online în limba română sunt **Twinkl** (<https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources>), **MyKoolio** (<https://www.mykoolio.com/>), **Școala Intuitex** (<https://www.scoalaintuitext.ro>), **Kidibot** (<https://www.kidibot.ro/esti-profesor/>) etc., unde profesorii pot accesa resurse diverse sau pot antrena elevii în activități interactive.

*Aplicațiile online se referă la acele **instrumente în cloud, independente de conținutul curricular**, ce pot fi utilizate punctual într-o activitate didactică proiectată de către profesor.*

Sunt adecvate în cazul activităților de învățare mixte, fiind o resursă deosebită și în cazul ERT. Modul de integrare al aplicațiilor online în activitățile didactice depinde în foarte mare măsură de competențele digitale și pedagogice ale profesorilor și de creativitatea acestora în designul educațional al resurselor și activităților de învățare. Pentru educatori, tehnologiile și aplicațiile online gratuite sunt esențiale, ei având în prezent acces la sute de astfel de aplicații online, pentru creare de text, lucrul cu imagini, fișiere audio, clipuri video, resurse multimodale, storytelling, pagini web, organizarea resurselor, programare, evaluare formativă (Dyer, 2019), software pentru traducere (Microsoft Translator for Education, <https://www.microsoft.com/en-us/translator/education/>, Google Translate, <https://translate.google.com/>), aplicații pentru videoconferințe ș.a.

Acest tip de aplicații a început să fie intens integrat în activitățile de învățare din momentul în care tehnologia mobilă, senzorii, computing cloud-ul au devenit accesibile la scară largă, coroborat cu dorința profesorilor de a-și gândi propriile

activități didactice susținute de tehnologie. Un clasament al celor mai utilizate aplicații online, atât pentru mediul academic cât și în general, puteți accesa pe site-ul creat de Jane Hart (Centrul pentru Tehnologii de Învățare și Performanță, Marea Britanie), pentru anul 2020 acesta putând fi accesat la adresa <https://www.toptools4learning.com/top-100s>.

O colecție de aplicații online (aplicate deja de profesorii din învățământul preuniversitar românesc) poate fi accesată și pe site-ul proiectului CRED <https://digital.educred.ro> sau pe pagina *Ema la școală* (<https://emalascoala.ro>).

Referindu-ne la ERT, aplicațiile online pot fi utilizate pentru **a crea diverse tipuri de resurse în format digital și totodată stau la baza a diverse activități de învățare online**. Enumerăm câteva astfel de resurse utile în activitatea didactică:

a) **realizarea de prezentări electronice**: PowerPoint, Google Prezentări, Prezi (<https://prezi.com>), Canva (<https://www.canva.com/>), Sway (<https://sway.office.com/>);

b) **crearea de aviziere virtuale**: Padlet (<https://padlet.com/>), Symbaloo (<https://www.symbaloo.com/>), Webjets (<https://www.webjets.io/>);

c) **realizarea planurilor de lecție sau parcursurilor de învățare**: Symbaloo Lesson Plans (<https://symbalooedu.es/lessonplans/>);

d) **crearea unor povești**: (Little Bird Tales <https://littlebirdtales.com/>), Storyjumper (<https://www.storyjumper.com/>), Storybird (<https://storybird.com/>), Mystorybook (<https://www.mystorybook.com/>), Storyboard That (<https://www.storyboardthat.com/>);

e) **crearea de materiale video, desene animate, benzi desenate**: Voki (<https://l-www.voki.com/>), WeVideo (<https://www.wevideo.com/>), MakeBeliefsComix (<https://www.makebeliefscomix.com/>), Toondoo (<http://www.toondoo.com/>), Toontastic (<https://toontastic.withgoogle.com/>), Pixton (<https://www.pixton.com/>), Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>);

f) **crearea documentelor colaborative** (Documente Google);

g) **crearea unor hărți conceptuale**: Coggle (<https://coggle.it/>), LucidChart (<https://www.lucidchart.com/>), Bubbl.us (<https://bubbl.us/>), MindMeister (<https://www.mindmeister.com/>);

h) **crearea unor nori de cuvinte**: Wordle (<http://www.wordle.net/>), WordArt (<https://wordart.com/>);

i) **crearea de jocuri educaționale și exerciții interactive**: ClassTools (<https://classtools.net/>), Kubbu (<http://www.kubbu.com/>);

j) **realizarea instrumentelor de evaluare:** Google forms, Socrative (<https://socrative.com/>), Kahoot (<https://kahoot.com/>), Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), SurveyMonkey (<https://www.surveymonkey.com/>).

Resursele propuse în programul de formare psihopedagogică oferit de DPPD UVT sunt cuprinse în următorul webmix: <https://www.symbaloo.com/mix/resurseiac>.

În afară de activitățile de învățare individuale în învățarea online ne interesează și să proiectăm și să desfășurăm activități colaborative (pentru elevi).

Activitățile de învățare colaborative sunt cele în care elevii, organizați în perechi, grupuri sau comunități, lucrează împreună pentru a formula întrebări, a discuta idei, a explora soluții, a completa sarcini și a reflecta asupra gândirii și experiențelor lor.

Pornind de la clasificarea dată de Hsu și Ching (2015), avem patru mari categorii de activități, care pot fi asociate cu resursele corespunzătoare astfel:

1) prezentarea activităților individuale ale unei sarcini de învățare atribuite, ca punct focal al interacțiunii (turul galeriei utilizând un panou virtual Padlet, reactualizarea cunoștințelor prin realizarea de hărți colaborative cu aplicația Coggle, activități de feedback – nori de cuvinte cu Wordart etc.);

2) facilitarea comunicării și interacțiunii: sincrone cu Skype (<https://www.skype.com/ro/>) sau WhatsApp (<https://www.whatsapp.com/>), precum și asincrone prin Dropbox (<https://www.dropbox.com/>) sau Slideshare (<http://www.slideshare.net/mobile/>);

3) oferirea de feedback pentru învățarea în grup, dar și pentru subiectele predate de profesor (proiecte realizate și evaluate prin suita educațională Google – <https://gsuite.google.com/>, evaluare formativă cu aplicația Kahoot etc.);

4) gestionarea și reglementarea procesului de interacțiune, prin sisteme de management al învățării precum Edmodo (<https://new.edmodo.com/>) sau Google Classroom, interacțiune video cu Flipgrid (<https://flipgrid.com/>) etc.

Nu în ultimul rând putem aminti **activități de învățare în rețele sociale**, ce implică interacțiunea prin intermediul aplicațiilor specifice și a dispozitivelor mobile și/sau fixe (grupuri de învățare pe Facebook, conținut al învățării trimis pe Twitter – <https://twitter.com/>, Pinterest – <https://www.pinterest.ca/> sau Instagram – <https://www.instagram.com/>, creare de conținut digital pe TikTok – <https://www.tiktok.com/en/> etc.).

O descriere cuprinzătoare pentru diversele tipuri de instrumente digitale gratuite bazate pe web este prezentată în articolul lui Brower și Torrington (2020), publicat pe platforma Educase².

Aplicații pentru videoconferințe

În cazul ERT, trecerea rapidă în mediul online a condus la necesitatea unei soluții asemănătoare activităților clasice f2f. Fără a implica mari transformări, aceste activități au fost realizate prin sisteme de videoconferințe online, o soluție tehnică facilă, ușor de implementat, prin care profesorii și elevii interacționează din spații diferite, folosind internetul pentru a parcurge simultan un conținut sau o activitate de învățare. Astfel profesorii au putut interacționa în direct cu elevii, comunica audio și video, realiza prezentări, seminarii și alte activități didactice sincrone. Răspunsul elevilor la activitate poate fi observat imediat, soluția prezentând dificultăți scăzute de implementare și costuri reduse (Huang *et al.*, 2020). Exemple de aplicații pentru videoconferințe sunt prezentate în tabelul următor.

Tabel 2. Aplicații pentru videoconferințe

Logo	Sistem de videoconferință	Descriere
	Google Meet https://meet.google.com/	Apeluri video integrate cu alte soluții G Suite.
	Microsoft Teams (https://www.microsoft.com/en-us/education/products/teams)	Are funcții de chat, întâlnire, apel și colaborare integrate cu software-ul Microsoft Office.
	Skype skype.com	Apeluri video și audio cu funcții de convorbire, chat și colaborare.
	Zoom https://www.zoom.us/	Platforma cloud (cea mai populară în timpul pandemiei) pentru conferințe video și audio, colaborare, chat și webinarii.
	Webex https://www.webex.com/	O soluție pentru conferințe video, întâlniri online, partajare ecran și webinarii. Varianta gratuită permite până la 100 de participanți.

² <https://library.educause.edu/resources/2020/4/typology-of-free-web-based-learning-technologies> (cf. APA)

Inclusiv pe Messengerul rețelei Facebook pot fi create camere de discuții și pot fi invitate până la 50 de persoane pentru a intra într-un apel video³.

Aceste **platforme de conferințe** video au ca facilități:

- Un spațiu de întâlnire online, în care elevii și profesorii pot vorbi și/sau vedea prin intermediul camerelor web și microfoanelor.
- Un spațiu în care elevii și profesorii pot partaja fișiere text, pdf, video sau audio, imagini și diapozitive.
- Permit înregistrarea întâlnirii – astfel elevii pot revizui ce s-a prezentat live, iar elevii absenți pot vizualiza activitatea.
- Forumul de discuții este un spațiu în care elevii și profesorii pot posta întrebări, răspunde la acestea etc.
- Posibilitatea de lucru în grup restrâns (de exemplu la aplicația Zoom, Microsoft Teams), elevii putând fi împărțiți în grupe mici sau săli de ședință diferite, lucrând în aceste grupuri, discutând fără a interacționa cu întreg grupul clasei.

C. Tehnologii emergente. Exemple de aplicații și activități

Dezvoltarea tehnologiei a condus în ultimii ani la noi posibilități de integrarea în activitățile didactice⁴. Vorbim aici de tehnologii emergente ce pot transforma activitățile clasice, având impact asupra educației în viitor (realitatea extinsă, virtuală, augmentată, mixtă, inteligență artificială, robotică, tehnologii 5G etc.), sau de noi modalități de învățare bazate pe tehnologie, după reguli impuse de jocurile din mediul virtual.

Serious games.

Printre multiplele posibilități de învățare online prin joc se numără și jocurile serioase (*în engl.* serious games). Din punct de vedere pedagogic este important să distingem între jocurile serioase, învățarea bazată pe joc și gamificare – din cauza diferențelor legate de scopul, abordarea și impactul lor asupra învățării. În tabelul 3 definim acești termeni.

³ Vezi tutorialul <https://www.howtogeek.com/673227/how-to-set-up-a-facebook-messenger-rooms-video-call/>) (cf. APA).

⁴ Vezi [Rapoartele Horizon](https://library.educause.edu/search/?publicationandcollection_search=New%20Media%20Consortium%20(NMC)), [https://library.educause.edu/search/?publicationandcollection_search=New%20Media%20Consortium%20\(NMC\)](https://library.educause.edu/search/?publicationandcollection_search=New%20Media%20Consortium%20(NMC)).

Tabel 3. Definiții de la învățarea bazată pe joc la serious games

Tip	Definiție
Joc	Activitate de recreere care implică existența unor reguli și a unui scop final recompensator.
Jocuri serioase (serious games)	Jocuri video de tip simulare, pentru însușirea de abilități, componente ale unor competențe profesionale și de autonomie personală.
Jocuri educaționale	Jocuri concepute special pentru a îndeplini anumite obiective de învățare.
Învățarea bazată pe joc (game based learning)	Jocuri concepute ca parte integrantă a unui scenariu de învățare, care țin cont de diferiți parametri ai contextului de predare-învățare-evaluare.
Gamificare	Utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare.

Învățarea bazată pe joc se referă la „abordarea pedagogică a utilizării jocurilor în educație” (Anastasiadis, Lampropoulos & Siakas, 2018). Învățarea bazată pe jocuri digitale este o abordare de învățare centrată pe elev, în care jocurile conduc la atingerea rezultatelor așteptate ale învățării, dezvoltând-le elevilor capacitatea de a învăța, înțelege, reține și împărtăși noi cunoștințe. Jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a achiziționa informații sau dezvolta abilități și atitudini, fiind interesante, provocatoare, generând concurență, formând competențe de cooperare, colaborare și abilități de negociere, oferind feedback și recompense imediate.

Jocurile serioase (în engl. serious games) sunt jocuri video sau aplicații de tip simulare care au un scop educativ, în care jucătorii își formează cunoștințele și își exersează abilitățile prin depășirea obstacolelor în timpul jocului. Aceste jocuri sunt utilizate mai ales pentru dezvoltare personală, fiind centrat pe performanță validată prin abilitățile formate.

Serius games sunt **utile pentru:**

- facilitarea înțelegerii holistice a conceptelor științifice,
- obținerea de abilități cognitive,
- creșterea efectului pozitiv al învățării,
- îmbunătățirea rezultatelor învățării,
- facilitarea învățării socio-culturale,
- îmbunătățirea competențelor de comunicare interculturală,
- îmbunătățirea învățării profesionale bazate pe diverse scenarii etc.

Abilitățile dezvoltate prin serous games sunt: rezolvarea de probleme, abilități de comunicare, colaborare și luare a deciziilor etc.

Gamificarea este utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare atât în mediul fizic cât și în online.

Exemple de gamificare în clasă:

1. acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor educaționale;
2. acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor procedurale/non-academice;

3. crearea competiției în cadrul clasei;

Profesor vs. clasă: elevii trebuie să respecte o regulă pe care profesorul o stabilește. Oricând un student respectă regula, clasa primește un punct. Oricând un student nu respectă o regulă, profesorul primește un punct – așteptări comportamentale.

4. folosirea de nivele și alte metode de urmărire a „progresului”;
5. oferirea de **insigne de învățare în loc de puncte sau note**.

Obiectivele de învățare pot fi stabilite de către profesor sau elevii sunt lăsați să își stabilească propriile obiective, apoi să urmărească propriul progres într-un mod distractiv/vizual/social/personal.

Realitatea extinsă (augmentată, mixtă și virtuală)

Realitatea extinsă este un termen umbrelă pentru mediile în care lumea fizică se combină cu cea virtuală sau care oferă o experiență imersată complet în lumea virtuală.

1. Experiențe în realitatea augmentată

Conceptul de **realitate augmentată** (în engl. Augmented Reality, AR) a fost introdus pentru prima dată de către Azuma (1997), AR fiind caracterizată prin combinația dintre lumile reale și virtuale, interacțiune în timp real și înregistrare 3D precisă a obiectelor virtuale și reale. AR nu este legată strict de nici un tip de dispozitiv (calculator, dispozitive portabile etc.) sau tehnologie, componenta virtuală având rolul de a îmbogăți informațional realitatea.

Continuumul real-virtual, exemplificat în Figura 2, este un model propus de Milgram și Kishino (1994) în care lumea reală și cea virtuală nu sunt decât limitele extreme ale unui sistem complex, interconectat. Conform autorilor, realitatea poate fi augmentată cu elemente virtuale generând realitatea augmentată, dar și lumea virtuală poate fi îmbogățită cu elemente din lumea reală generând ceea ce ei numeau virtualitatea augmentată AV (în engl. Augmented Virtuality, AV).

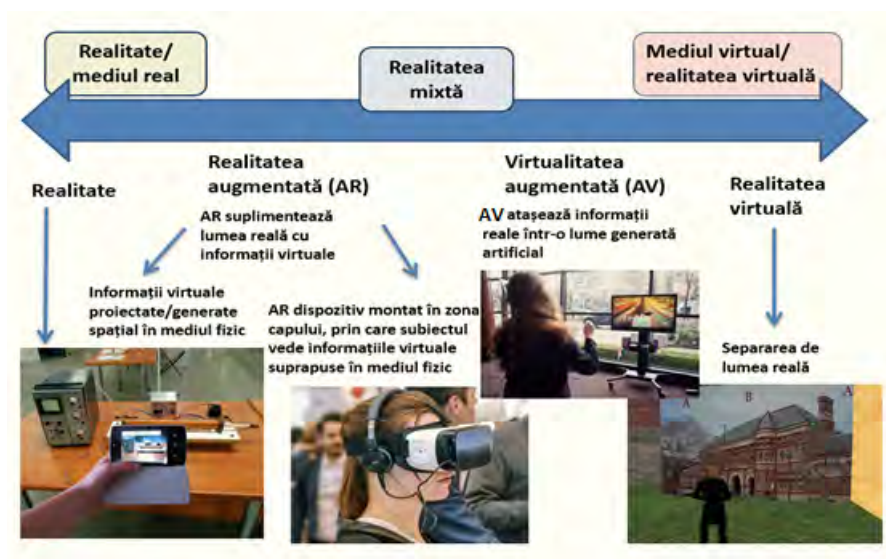


Figura 2. Continuumul real-virtual

AR este o tehnologie ce suprapune/proiectează date virtuale peste/în lumea reală, fiind benefică mai ales pentru a face conexiuni între artefacte/materiale educaționale obținute/utilizate în experiențe de învățare din universul spațial fizic precum și din diverse medii virtuale (web, realitatea virtuală 3D) (Höllerer & Feiner, 2004). Mai mult, realitatea mixtă nu numai suprapune ci și ancorează obiectele virtuale în lumea reală.

În învățământul preuniversitar se pot identifica diverse posibilități de utilizare ale AR, ca de exemplu materiale didactice AR, învățarea prin descoperire utilizând AR sau jocuri bazate pe AR. Dacă ne referim la manualele bazate pe AR, acestea pot fi privite ca elemente de legătură între manualele clasice și cele digitale, cititorii putând face conexiuni între text și/sau imaginile tipărite și imagini, videoclipuri sau obiecte 3D din mediul virtual, legături care duc la dezvoltarea imaginației, creativității și a deprinderilor de a citi.

Putem aminti astfel aplicații educaționale cu conținut prestabilit: precum Elements4d (<http://elements4d.daqri.com/>), Anatomy4d (<https://www.4danatomy.com/>), Star-Walk (<http://vitotechnology.com/star-walk.html>), Zoo-AR (<http://zoo-ar.com/animals/>) etc.

În cazul în care profesorul dorește să își construiască propria activitate în AR pot fi utilizate aplicații ca Narrator AR (<https://www.narratorar.com.au/>), Augment (<http://www.augment.com/>), Layar (<https://www.layar.com/>) sau chiar Snapchat (<https://www.snapchat.com/>) etc.

O altă aplicație AR utilă în special în domeniul STEM este Science-AR (<https://edshelf.com/tool/science-ar/>), cu ajutorul căreia pot prinde viață postere științifice⁵.

Pentru predarea online poate mai utile sunt aplicațiile de realitate virtuală, care imersează complet elevul și activitatea în virtual. Ca exemplu util în această perioadă pandemică (și nu numai) sunt excursiile virtuale deoarece elevii adoră drumețiile și vizitele la muzee.

De exemplu, o vizită la muzeul Smithsonian se poate face accesând adresa <https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour>⁶.

II. Excursii în realitatea virtuală

Indiferent de nivelul clasei sau disciplina predată, aplicațiile online permit elevilor să exploreze locurile despre care învață. Astfel elevii pot merge într-un tur virtual vizitând diverse locații, căutând imagini, identificând monumente prin intermediul unor aplicații ca Google Street View ([google.com/streetview](https://www.google.com/streetview)) sau Google Expeditions (edu.google.com/products/vr-ar/expeditions), care conduce elevii în excursii în întreaga lume, sau pentru a explora adâncul oceanelor. Elevii mai mari pot crea propriul tur pornind de la conținutul predat, pentru a descrie locuri sau evenimente. Google Tour Creator (<https://arvr.google.com/tourcreator/>) este o aplicație gratuită, utilă atât profesorilor, pentru a face prezentări reale pe teme predate, cât și elevilor, ei realizând proiecte și devenind astfel creatori de conținut digital. Amintim aici (realizate pentru utilizare) [excursii virtuale pe Youtube](#)⁷ sau 360Cities ([360cities.net](https://www.360cities.net)), cea mai mare colecție de imagini și videoclipuri de 360° din lume cu vizualizare gratuită.

CoSpaces Edu (cospaces.io/edu) este un instrument de realitate virtuală care oferă multe opțiuni pentru crearea de spații virtuale. Pentru realizarea unui proiect cu Cospaces elevii pot lucra în grup, învățând să colaboreze. Aplicația promovează creativitatea și contribuie la construirea de abilități necesare pe piața muncii în secolul XXI, precum cetățenia digitală, gândirea critică și rezolvarea problemelor.

⁵ Alte [aplicații de realitate augmentată](#) pentru educație, <https://edshelf.com/shelf/cbeyerle-augmented-reality-for-education/>

⁶ Alte exemple de [excursii virtuale](#), <https://www.washingtonpost.com/travel/2020/03/18/these-historic-sites-attractions-are-offering-virtual-tours-during-coronavirus-pandemic/>.

⁷ https://www.youtube.com/playlist?list=PLydZ2Hrp_gPRHsVjvLRUoIsdFxJGjWv6o

Gamar (gamar.com) este o platformă care permite oricărui utilizator să creeze jocuri sau tururi cu realitate augmentată. Aplicația Gamar poate fi descărcată pe orice dispozitiv portabil, având multe activități pentru copii.

O istorie a realității virtuale poate fi accesată la adresa <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>.

Inteligența artificială

Zawacki-Richter *et al.* (2019) definesc inteligența artificială (în engl. Artificial Intelligence, AI) ca fiind reprezentată de sisteme informatice inteligente – sau agenți inteligenți – înzestrate cu caracteristici umane, cum ar fi capacitatea de a memora cunoștințele, de a percepe și manipula mediul lor într-un mod similar cu oamenii și de a înțelege limbajul natural uman.

Dintre utilizările AI în educație enumerăm: identificarea profilului de învățare al elevilor și predicții de căi de învățare; sisteme inteligente de tutoriat; colectare de materiale de învățare; facilitarea colaborării online; evaluare și notare (automată; feedback; evaluarea înțelegerii elevilor, evaluarea predării); sisteme adaptabile și personalizare (recomandarea conținutului personalizat; sprijinirea activității cadrelor didactice și a proiectării învățării; utilizarea datelor ce vizează performanțele academice pentru a monitoriza și ghida studenții în învățare).

Aplicațiile de inteligență artificială pot ajuta, de asemenea, profesorii în dezvoltarea cursului online, oferind sugestii pentru a remedia orice lacună din materialele oferite spre lectură. Platforme precum Coursera (coursera.org) folosesc AI pentru a identifica activitățile și conținuturile în care elevii au probleme. Abilitatea de a identifica rapid punctele slabe ale unui elev ar putea fi unul dintre cele mai semnificative beneficii ale AI în educație, deoarece profesorii ar putea să se implice rapid în activități remediale.

Ca aplicație amintim Brainly (<https://brainly.ro/>), o aplicație pentru a stimula colaborarea și care oferă posibilitatea elevilor să exploreze întrebări și să dezvolte răspunsuri pornind de la concepte diverse.

D. Resurse educaționale în format digital

Acestea sunt reprezentate de **materiale didactice ce vizează diverse media**, combinații de text, grafică, sunet și video utilizate în procesul de învățare pentru înțelegerea temelor abordate, formarea de priceperi și deprinderi, explicarea conceptelor, exersarea unor algoritmi de rezolvare de probleme. Ne referim aici

la **manuale digitale** (<https://www.manuale.edu.ro/>), dar și la diverse **pagini web** (<https://digital.educared.ro/>), **enciclopedii** (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_online_encyclopedias), **dicționare** (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_online_dictionaries), **atlase** (<http://www.openculture.com/2016/04/download-67000-historic-maps-in-high-resolution-from-the-wonderful-david-rumsey-map-collection.html>) sau **videoclipuri** (<https://www.youtube.com/>) ce pot fi integrate într-o metodă sau strategie didactică.

Accesul la aceste resurse poate fi restrictiv, în virtutea drepturilor de autor, sau poate fi liber, în cazul **resurselor educaționale deschise – RED** (în engl. Open Educational Resources, OER). De remarcat că RED presupun nu numai cărți în format digital cu acces liber (în engl. Open Textbooks), ci și alte tipuri de resurse, aplicații software, depozite digitale instituționale etc.

Aceste resurse sunt utile atât pentru instruirea asistată de tehnologie în varianta clasică față în față, în clasă, cât și pentru educația la distanță sau mixtă (blended learning).

Poate cel mai important ajutor în această perioadă de învățare online este **manualul digital**. Acesta constă într-o suită de instrumente și resurse educaționale digitale variate în ce privește abordarea pedagogică și conținutul, într-o înlănțuire riguroasă care transpune și mediază programa școlară pentru o disciplină și pentru un an de studiu – fiind construit, deci, pentru un parcurs de învățare de lungă durată. Dacă o resursă educațională digitală, elaborată pentru a însoți o anumită activitate de învățare sau pentru a dezvolta o anumită competență, face apel la un avantaj restrâns de metode, manualul digital este o resursă interactivă complexă ce însumează caracteristici generice ale unui material suport în format digital:

- posibilitatea de adaptare, corectare, actualizare, completare, îmbogățire facilă;
- legături între secvențe de conținut; integrarea de exerciții sau conținut de aprofundare și/sau opțional;
- integrarea multimedia: simulări, filme didactice, animație interactivă, clipuri audio;
- resurse suplimentare integrate;
- integrare de activități de învățare complexe și de jocuri educative (de tip *serious games*);
- posibilitatea de personalizare (de către instituție, profesor sau elev);
- lucru interactiv și direct pe manual, chiar și colaborativ, ceea ce implică căutare, subliniere/evidențiere, adnotări, rezolvarea sarcinilor de lucru etc.;

- acces online (pentru descărcare, pentru realizarea unor teme, pentru trimiterea rezolvării unor sarcini de lucru etc.);
- sarcini de evaluare/de auto-evaluare – inclusiv posibilitatea construirii unui portofoliu electronic al elevului (Istrate, 2013).

În concluzie, fiecare profesor poate căuta și accesa resurse educaționale în format digital și/sau online, sau își poate crea propriile resurse, adaptate grupurilor de elevi și nevoilor lor de învățare, resurse în diverse formate (text, video, audio, multimedia etc.) utilizând diverse instrumente online sau offline. Aceste resurse le poate partaja sau nu cu alți educatori, elevi, părinți sau persoane interesate, prelevându-se de drepturile de autor sau alegând o licență deschisă de tipul Creative Commons.



De reținut!

- **Există o gamă foarte largă de tehnologii și medii disponibile pentru activitățile didactice**, cu caracteristici unice care le fac utile pentru predare și învățare.
- **AR este cea mai răspândită tehnologie emergentă în e-learning**, ea fiind utilă atât pentru diversificarea materialelor clasice și îmbogățirea materialului informațional, cât și pentru redarea instrucțiunilor practice.
- **AI ajută la crearea unor experiențe de învățare relevante și personalizate**, recomandări vocale de învățare personalizată, utilizarea roboților didactici etc.
- **Jocurile serioase și gamificarea prezintă potențial în motivarea elevilor pentru învățare**, creșterea interesului, implicare emoțională, dobândirea cunoștințelor într-un mod activ și plăcut, scăderea presiunii evaluării, arătând că învățarea este de fapt un proces exploratoriu și nu de memorare.
- **Alegerea sau combinația diverselor aplicații** este determinată de:
 - o filosofia didactică a profesorului – perspectiva sa asupra predării-învățării și evaluării;
 - o cerințele de prezentare și structurale ale subiectului abordat sau ale conținutului;
 - o abilitățile care trebuie dezvoltate la elevi;
 - o imaginația profesorului (și a elevilor) în identificarea posibilităților de integrare pentru diferite media.

1.2. DOCUMENTARE, STRATEGII DE CĂUTARE, CRITERII DE CALITATE, STOCAREA RESURSELOR

A. Căutarea

Pentru căutarea resurselor sau a instrumentelor digitale necesare predării la distanță se utilizează **motoarele de căutare** (în engl. search engines). Cele mai utilizate, în rândul instrumentelor de căutare, sunt motoarele de căutare generale, standard, care adresează căutările literale. Aceste programe vizitează pagini web, analizează textul și cuvintele-cheie și le stochează într-o bază de date proprie. Când un utilizator trimite o cerere de căutare, motorul consultă baza sa de date și extrage adresele care conțin cuvintele-cheie specificate de utilizator, creând un catalog. Catalogul va fi transmis spre vizualizare, pagină cu pagină, către acel browser care a transmis căutarea. Dintre multele motoare de căutare generale, cele mai cunoscute sunt: Google (www.google.ro), Yahoo (www.yahoo.com), Live Search (www.live.com), AltaVista (www.altavista.com), Bing (<https://www.bing.com/>), WolframAlpha (<https://www.wolframalpha.com/>) etc.

Dacă ne referim la motoare de căutare educaționale putem aminti Google Scholar (<https://scholar.google.ro/>), ERIC (<https://eric.ed.gov/>), Microsoft Research (<https://academic.microsoft.com/home>), Kiddie (<https://www.kiddle.co/>) etc. Putem găsi resurse de interes și pe platforme de distribuție a lucrărilor științifice cum este Research Gate (<https://www.researchgate.net/>) sau Publons (<https://publons.com/about/home/>).

Un alt instrument de căutare este **meta-motorul de căutare**. Metamotoarele de căutare sunt instrumente care utilizează căutarea informațiilor solicitate de utilizatori cu ajutorul mai multor motoare de căutare. Rezultatele acestor căutări se obțin mai lent, dar au șanse de succes mai mari, deoarece centralizează rezultatele obținute, elimină adresele duplicate, apoi le ordonează după categorii. Câteva exemple de meta-motoare sunt Whatuseek (<https://www.whatuseek.com/>), Webcrawler (<https://www.webcrawler.com/>), Mobissimo (http://www.mobissimo.com/search_airfare.php) sau Dogpile (<https://www.dogpile.com/>).

O listă a motoarelor și meta-motoarelor de căutare poate fi accesată pe [Wikipedia](#)⁸.

Există diverse posibilități de rafinare a cererii de căutare (de exemplu, utilizarea caracterelor pentru sintagma căutată „”, a operatorilor booleeni OR, AND, NOT, trunchierea (*) pentru a extinde sau restrânge rezultatele etc.).

⁸ https://ro.wikipedia.org/wiki/List%C4%83_de_motoare_de_c%C4%83utare

Cum găsim ușor conținut online? Cărțile publicate în edituri pot fi găsite cunoscând ISBN-ul, pentru publicațiile periodice ISSN-ul. Putem accesa depozite de resurse educaționale deschise, cărți în format digital în cadrul [Proiectului Gutenberg](#), resurse pe **Europeana**, un portal al instituțiilor memoriei culturale europene (colecții în format digital din biblioteci, arhive, muzee – <https://www.europeana.eu/ro>) etc. De asemenea, putem căuta cărți pe Google Books (<https://books.google.com/>) ce pot fi citite online sau care pot fi descărcate utilizând [GoogleBooksDownloader https://qpdfdownload.com/google-books-downloader/](https://qpdfdownload.com/google-books-downloader/) (atenție, a se trata cu precauție).

B. Selectarea resurselor

Pentru selecția resurselor putem utiliza următoarele criterii:

- **Comprehensivitatea:** domeniul de aplicare, acoperirea subiectului, interval de timp/frecvența de actualizări;
- **Funcționalitatea:** design intuitiv, bine organizat, ușor de utilizat, timp de încărcare rapidă; dacă site-ul web este întreținut la zi sau în ce perioadă;
- **Calitatea indexării:** motorul de căutare;
- **Conservarea, stocarea și arhivarea datelor;**
- **Stabilitatea/permanența** resurselor bazate pe Web;
- **Gradul de încredere al resursei** (cărți, Documente oficiale → postări pe bloguri personale, știri);
- **Costurile.**

C. Salvare, organizare și partajare

Când navigăm pe internet utilizând diverse browsere (Windows, Internet Explorer, Chrome etc.), descoperim adesea informații pe care dorim să le salvăm pentru o utilizare ulterioară.

Avem posibilitatea de a **salva resurse individuale**, ca de exemplu:

- O pagină pe care nu dorim să o vizualizăm momentan, dar către care putem să creăm o legătură în pagina browserului, prin adăugarea sa la pagini favorite sau Bookmarks.
- O pagină web pe care o vizualizăm în acel moment, prin selectarea opțiunii Save As.

- O imagine prin executarea unui clic dreapta pe imaginea respectivă, apoi selectând opțiunea Save Picture/Image As din meniul general care apare pe ecran.
- Linkuri spre diverse aplicații, resurse ce pot fi salvate în liste de resurse (de exemplu documente etc.).
- Depozitele de resurse oferă vizitatorilor posibilitatea de a-și crea colecții personale (de exemplu Muzeul de Științe ale Naturii Smithsonian are peste 1 milion de resurse digitale, imagini, clipuri video, proiecte de lecție, activități educative, jocuri pe care profesorii le pot utiliza în activitățile lor didactice).

Putem salva, organiza și partaja conținut cu aplicații ca Symbaloo (<https://www.symbaloo.com/>), Waklet (<https://wakelet.com/>) sau Padlet (<https://ro.padlet.com/>).

Symbaloo este o aplicație gratuită de bookmarking vizual și social care permite păstrarea și partajarea facilă a resurselor digitale. Profesorii pot colecta resurse digitale și partaja cu elevii, elevii pot utiliza aplicația pentru a crea portofolii etc.⁹

Waklet este o aplicație colaborativă utilizată pentru salvarea și partajarea de conținut educațional divers, integrată cu Microsoft Teams, Google Drive, Google Classroom, Microsoft OneNote, Flipgrid și multe alte aplicații.

Padlet este o aplicație colaborativă utilizată de elevi și profesori pentru a colecta și partaja resurse, pentru interacțiuni online și comentarii despre postări, resurse, linkuri etc.

D. Citarea

Utilizarea informațiilor salvate de pe web este supusă reglementărilor legislative în vigoare privind drepturile de autor. Acest lucru înseamnă că nu puteți descărca imagini, text, muzică sau orice altceva de pe web dacă nu aveți permisiunea proprietarului drepturilor de autor de a face acest lucru.

Utilizarea unor idei, date și metode propuse de alții sau interpretarea textului fără citare este considerată drept plagiat, una din încălcările grave ale eticii științifice.

Ce trebuie citat?

⁹ Tutoriale utile (subtitrare automată în limba română) găsiți la [Symbaloo](#) și [Symbaloo Learning Paths](#)

- Citări directe: pasaje, fraze, propoziții, sintagme preluate direct și puse între ghilimele;
- Idei preluate și prelucrate sau rezumate;
- Date statistice;
- Sursele electronice, pagini web, mesaje e-mail, din forumuri de discuții.

Citarea sursei informației include:

- date despre deținerea drepturilor de autor sub imagine / video (de exemplu numele deținătorului de drepturi de autor) și cu informațiile disponibile;
- descriere bibliografică completă la sfârșitul materialului online (inclusiv autor, titlu, editor și locul și data publicării/adresei web, data accesării etc.).

Un stil de citare utilizat frecvent în științele educației, științe sociale sau economie, este stilul APA al Asociației Psihologilor Americani (American Psychological Association, www.apastyle.org).

Informații suplimentare pentru citarea resurselor online puteți accesa la adresele:

- https://www.youtube.com/watch?time_continue=326&v=t9WER-FImplw&feature=emb_logo
- <https://www.youtube.com/watch?v=yHGx80Dop1c>.

Amintim și instrumente software pentru gestiunea referințelor bibliografice, ca de exemplu Mendeley (<https://www.mendeley.com/>), Zotero (<https://www.zotero.org/>), EndNote (<https://www.endnote.com/>), Cite This For Me (extensie în Google Chrome) etc.

1.3. PROIECTAREA MATERIALELOR DE ÎNVĂȚARE DIGITALE. MEDII DE DESIGN. ACESIBILITATE

În secțiunile anterioare ne-am referit preponderent la tehnologii pentru educație, în cele ce urmează dorim să explorăm **diverse medii în care pot fi realizate resursele educaționale** în format digital.

Dacă tehnologiile educaționale reprezintă dispozitive și/sau instrumente pentru a susține predarea și învățarea, **mediile sunt legate de modul în care se percepe sau sunt organizate informațiile în procesul de predare și învățare**. Transmiterea informațiilor cu scop educațional se poate realiza utilizând diverse medii suport, ca de exemplu:

Text: manuale, romane, poezii

Grafică/Imagini: diagrame, fotografii, desene, afișe, graffiti

Audio: sunete, vorbire, podcasturi, programe radio

Video și film: programe de televiziune, filme, clipuri YouTube

Medii digitale: animație, simulări, forumuri de discuții online, lumi virtuale.

Din perspectivă educațională, este important să înțelegem că aceste medii nu sunt neutre față la modul în care ele transmit informația, ele putând influența înțelegerea sensului în general și, respectiv, înțelegerea subiectului abordat în particular (Bates, 2019). Astfel, este important să cunoaștem modul în care aceste medii funcționează și mai ales să proiectăm diverse resurse, utilizând medii cât mai variate, în funcție de rezultatele dorite ale învățării.

Resursele educaționale în format digital sunt create cu respectarea unor principii de design ce evidențiază conținutul, integrarea în activitatea de instruire, precum și aspecte tehnice și sociale:

- **Predictibilitate și regularitate.** Odată stabilită structura de prezentare a materialului, aceasta trebuie să rămână constantă de la o unitate de curs la alta.
- **Standardizare și consistență** în folosirea unui stil.
- **Orientare facilă în conținut.** Cuprinsul materialului sau meniul va permite accesul direct sau foarte rapid la unitatea de conținut dorită de cursant.
- **Unitate și simplitate.** Este indicat ca o unitate de curs să conțină ideile principale și o modalitate de acces la mai multe informații suplimentare.
- **Poziționare. Gruparea elementelor după semnificație.**
- **Includerea listelor și tabelor pentru structurarea conținutului.**
- **Evidențierea unităților de text** prin folosirea atributelor: text subliniat, îngroșat sau caractere aldine. O culoare diferită scoate în evidență anumite informații considerate importante.

În continuare vom face o scurtă trecere în revistă a diverselor tipuri de medii utilizate în învățarea online, punând în evidență caracteristici, elemente de design, utilitatea și abilitățile posibil de dezvoltat la elevi prin utilizarea respectivelor medii.

A. Resurse text

În momentul în care utilizăm resurse în format text trebuie avute în vedere următoarele aspecte:

- **formatarea documentului text** ce vizează organizarea documentului (titlul, subtitlu etc.);
- **tipurile de fonturi:** în alegerea lor trebuie ținut cont că unele fonturi au fost proiectate special pentru web, cum ar fi Verdana, Tahoma, Trebuchet MS și Georgia, în timp ce altele, fac citirea pe ecran extrem de dificilă (Comic Sans MS, Lucinda Calligraphy etc.);
- **evitarea scrierii de propoziții cu majuscule** (scrierea cu majuscule pare ca un strigăt și totodată este mai greu de citit);
- organizarea informației la nivel de text prin utilizarea de **liste, chenare și spații**.

Abilități dezvoltate prin intermediul resurselor text

Datorită faptului că într-un material în format text se pot gestiona abstracțiunile, argumentările bazate pe dovezi fiind adecvate pentru analize și critici independente, acest mediu este deosebit de util pentru a dezvolta competențe superioare necesare la nivel academic, cum ar fi analiza, gândirea critică și evaluarea.

Textul este un mediu mai puțin util pentru a descrie procese sau pentru a dezvolta abilități practice susține Tony Bates (2019).

De remarcat importanța utilizării culorilor în resursele realizate/suporturile de curs, iar pentru a obține un maxim de efect vizual profesorii ar trebui să respecte anumite reguli de utilizare a acestora la nivelul textului, la nivelul ilustrațiilor sau pentru fundal.

a. La nivelul textului în cazul utilizării corespunzătoare a contrastelor cromatice, precizia și rapiditatea percepției și memorării informațiilor transmise crește cu 40-50% comparativ cu contrastele simple în alb-negru.

Variante posibil de ales sunt: negru pe galben, verde pe fond alb, roșu pe fond alb, albastru pe fond alb, alb pe fond albastru, negru pe fond alb, galben pe fond negru, alb pe fond roșu, alb pe fond verde, alb pe fond negru, roșu pe fond negru și verde pe fond roșu. În elaborarea materialelor didactice, este indicat ca pentru vizualizarea informațiilor esențiale să se utilizeze contraste mai puternice, iar pentru informațiile de conținut, contraste cromatice mai puțin tari.

b. **Diferențierea cromatică** a secțiunilor sau temelor se poate dovedi foarte utilă în orientarea generală în materialul pentru învățare (Istrate, 2000).

La nivel de aplicații online putem aminti instrumente sincrone de discuție de tip text precum Twitter (<http://twitter.com>), Slack (<https://slack.com>), forumul de discuție prezent în orice LMS etc., respectiv instrumente de creare de documente ca Evernote (<http://evernote.com>), Google Docs (<http://docs.google.com>), Zoho Writer (<http://zoho.com/docs>) etc.

B. Elemente grafice

Putem utiliza:

- **Imagini** (fotografie, desen, schiță)
- **Diagrame** (scheme structurale și funcționale, hărți, grafice, tablouri, reprezentări arborescente)
- **Metafore grafice** (Istrate, 2000).

Sunt utile pentru facilitarea comunicării având rol decorativ, reprezentativ, organizatoric, relațional, transformațional sau interpretative. Elementele grafice/ilustrațiile facilitează învățarea prin atragerea atenției spre un anumit element de conținut, sugerând analogii, sprijinind înțelegerea unui concept, motivând elevii pentru a face materialele de studiu mai interesante. **Utilizarea culorilor la nivelul ilustrațiilor grafice** poate face ca informațiile prezentate sub forma reprezentărilor iconice să-și mărească semnificația. Cititorul receptează și interpretează o imagine color mult mai rapid și mai eficient decât una în tonuri de gri. Pe de altă parte, fotografiile alb-negru pot prezenta acțiuni mai sugestive, mai dramatice decât cele color.

Pentru a-și realiza proiectele sau prezentările lor, profesorii și elevii au nevoie de site-uri unde pot achiziționa imagini gratuite. Amintim de exemplu: Pics4Learning (pics4learning.com), FlickrCC (flickr.com), Photosforclass (<https://photosforclass.com/>) – unic prin faptul că informațiile privind drepturile de autor sunt încorporate în fotografii, deci nu necesită un pas separat atribuirea acestora, Pixabay (<https://pixabay.com/ro/>), Pexels (<https://www.pexels.com/ro-ro/>), Unsplash (<https://unsplash.com/>) etc.

Dintre aplicațiile bazate pe imagini amintim, pe lângă site-uri de partajare de imagini, **site-uri de creare și editare de imagini** ca Pixlr (<http://pixlr.com>), LunaPic (<https://www4.lunapic.com/editor/>), **instrumente de desen** Flockdraw (<http://flockdraw.com>), Autodraw (<https://www.autodraw.com>), Google Drawing (<http://docs.google.com/drawings>); **online whiteboards**

Jamboard (<https://jamboard.google.com/>), Ziteboard (<https://ziteboard.com/>), Explain Everything (<https://explaineverything.com/>), Mindmup (<http://mindmup.com>); aplicații pentru diagrame Lucidchart (<http://lucidchart.com>), Cacao (<http://cacao.com>); hărți conceptuale și/sau mentale Bubblus (<http://bubbl.us>), Coggle (<http://coggle.it>), Mindmeister (<http://mindmeister.com>) sau aplicații pentru nori de cuvinte WordClouds (<http://wordclouds.com>) respectiv Word Art (<https://wordart.com/>).

C. Resurse audio

Aceste resurse **sunt utile pentru** exersarea sau analiza limbii vorbite, pentru analiza critică a unui material prezentat în curs, explicarea unor exerciții, pentru a oferi un punct de vedere diferit, pentru a rezuma ideile principale, interviuri, pentru a transmite opinii personale, resurse audio primare, știri de ultimă oră etc.

Resursele audio pot fi utilizate împreună cu textul printat pentru sumarizare, explicații sau pentru a acompania videoclipuri.

De multe ori avem nevoie de o coloană sonoră sau diverse sunete pentru proiectele noastre video. Colecții gratuite de muzică și sunete se pot descărca accesând următoarele site-uri: YouTube Audio Library (<https://www.youtube.com/channel/UCht8qITGkBvXKsR1Byln-wA>), SoundGator (<http://www.soundgator.com/>), SoundBible (soundbible.com/royalty-free-sounds-1.html), Free Stock Music (stockmusic.net) ș.a. Astfel de resurse fac parte din categoria resurselor educaționale deschise, ele putând fi reutilizate, remixate sau redistribuite în funcție de licența deschisă atribuită.

Abilități dezvoltate

Ținând cont de faptul ca aceste materiale pot fi reascultate, formează elevilor *abilități și tehnici audio* (pronunție, analiza structurii muzicale), determină prezentarea materialelor într-o formă inedită, permite elevilor, prin dramatizare, să se identifice cu diverse personaje etc.

Pe lângă site-uri de partajare audio exemplificate anterior amintim și aplicații pentru crearea și editarea audio online ca Vocaroo (<http://vocaroo.com>), Soundation (<https://soundation.com/>) sau offline cel mai cunoscut fiind Audacity (<https://www.audacityteam.org/>).

D. Resurse video

Este un mediu educațional unic care face posibilă reproducerea de comportamente, proceduri și procese într-un mod asemănător cu viața reală.

Pentru a fi eficiente din punct de vedere pedagogic, secvențele video ar trebui însoțite de comentarii, text scris sau coloană sonoră. Se recomandă evitarea limbajului formal, iar lungimea recomandată a unui videoclip educațional să fie de 4-6 minute.

În activitățile didactice se recomandă utilizarea mai multor secvențe scurte (în locul unui videoclip lung) combinate cu alte aplicații colaborative web 2.0 și/sau a video-urilor interactive.

Astfel, un videoclip este util pentru:

- demonstrarea diferitelor experimente sau prezentarea fenomenelor studiate (mai ales când acestea sunt inaccesibile, periculoase, rare sau unde proiectarea experimentului este complexă);
- ilustrarea unor fenomene în dezvoltare rapidă, de principii abstracte prin modelare, schimbări în timp a unui obiect prin utilizarea animațiilor, mișcărilor lente sau accelerate, demonstrare de proceduri corecte;
- exemplificări din viața reală;
- demonstrare de proces decizional;
- proceduri corecte în utilizarea instrumentelor sau echipamentelor;
- metode sau tehnici de performanță;
- înregistrarea și arhivarea unor momente importante legate de activitatea de curs, demonstrarea de activități practice etc.

Filmele și videoclipurile pot reprezenta o sursă de inspirație și de motivație, pot stimula fluxul de idei ale elevilor, imaginația, pot fi o sursă de reducere a anxietății și tensiunilor create datorită atractivității scăzute a subiectului abordat, un punct de pornire pentru dezvoltarea gândirii critice, permițând reflecția asupra unor fenomene sociale, economice sau naturale de impact în viața reală (Foca, 2017).

Printre **abilitățile dezvoltate** amintim: *recunoaștere și clasificare de fenomene, comportamente în context, analiză, interpretarea performanțelor artistice (de exemplu, dramă, poezie vorbită, filme, picturi, sculptură sau alte opere de artă), testarea aplicabilității sau relevanței conceptelor sau generalizărilor abstracte în contexte ale lumii reale, căutând explicații alternative pentru fenomene din lumea reală etc.)*

De asemenea, clipurile video pot să evidențieze valori, idealuri sau să conducă la recunoașterea patrimoniului cultural etc.

În cazul în care dorim să utilizăm secvențe din filme în activitățile didactice, o selecție de filme subtitrate se găsește pe următoarele site-uri:

- <https://dappon1959.wordpress.com/2018/03/06/top-20-filme-educative-pentru-adolescenti/>
- <http://www.filmetari.com/filme-probleme-liceu/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_educational_video_websites
- <https://www.bbc.co.uk/teach>
- <https://elearningindustry.com/video-in-higher-education-using> etc.

Ca aplicații utile amintim pentru **partajare video** YouTube (<http://youtube.com>), Vimeo (<http://vimeo.com>), Teachertube (<http://teachertube.com>), **aplicații pentru crearea și editarea video** Screencast-o-matic (<http://screencast-o-matic.com>), iMovie (pentru posesorii de telefoane Apple), MovieMaker WeVideo (<https://www.wevideo.com>) etc., aplicații pentru **video animate** ca Powtoons (<http://powtoon.com>), Voki (<https://www.voki.com>) ș.a.m.d.

Să nu uităm aplicațiile pentru streaming video, ce permit utilizatorilor să difuzeze public un flux video live pentru acces la distanță (vezi **YouTube**).

E. Social media și aplicații colaborative

Social media este definită ca un **grup de instrumente** (site-uri web și soft-uri/aplicații) care funcționează cu ajutorul unor **dispozitive conectate la Internet** (computer, laptop, tabletă, telefon mobil etc.) și care au fost construite pentru a **facilita comunicarea utilizatorilor de Internet, crearea, distribuirea și schimbul de conținut** (text, foto, video, audio, prezentări multimedia etc.) între **membrii unor grupuri sociale** (prietenii, colegii, familia etc.) care **se formează pe bază de încredere**, fiecare membru căutând să-și valorifice **identitatea, apartenența, creativitatea și libertatea de exprimare și participare**.¹⁰

Dintre diversele tipuri de media de comunicare/aplicații colaborative putem aminti (Kaplan & Haelein, 2012):

- **Proiecte colaborative** tip wiki, Wikipedia fiind cel mai cunoscut exemplu
- **Bloguri**
- **Microbloguri** permit membrilor să trimită mesaje scurte ce pot fi citite în timp real (Twitter fiind cel mai notoriu exemplu)
- **Comunități de conținut** – precum Slideshare, YouTube sau Flickr
- **Rețele de socializare:** Facebook, Instagram, LinkedIn

¹⁰ Wikipedia

- **Rețele de socializare care propun conținuturi selectate de utilizatori** (social bookmarking, social curating):, Reddit, Pinterest
- **Jocuri virtuale:** Minecraft
- **Lumi virtuale:** Second Life

E. Accesibilitate

În cazul **elevilor cu dizabilități** se recomandă accesibilizarea materialelor didactice oferite (de exemplu pentru a putea fi accesate și de elevii cu deficiențe de vedere care utilizează un cititor de ecran). Amintim aici de exemplu soluția propusă de Microsoft prin [centrul de accesibilitate Office](https://support.office.com/ro-ro/article/centrul-de-accesibilitate-office-resurse-pentru-persoane-cu-dizabilit%C4%83%C8%9Bi-ecab0fcf-d143-4fe8-a2ff-6cd596bddc6d)¹¹.

Există diverse tipuri de tehnologie dedicată accesibilizării, cum ar fi instrumentele de îmbunătățire a afișării informațiilor pe display, instrumente de citire a ecranului, instrumente de scriere cu accesare alternativă, instrumente de recunoaștere a vorbirii, pentru adnotări etc. În general, pentru accesibilizarea resurselor de învățare, profesorul trebuie să se asigure că:

1. Materialele sunt clare, organizate și explicative permițând accesul la informație

- **Materialele sunt furnizate în formate PDF.** Un fișier PDF poate conține imagini scanate ale fiecărei pagini de text, în esență „imagini” statice ale paginilor, sau o copie a textului care permite căutarea și sublinierea textului.
- **Sunt incluse/prezente hyperlinkuri.** Pentru a face acest lucru, asigurați-vă că textul hyperlinkului descrie întotdeauna conținutul linkului.

2. Informațiile din imagini pot fi accesate alternativ, prin descrierea acestora utilizând de exemplu Text Alternativ (Alt Text).

3. Resursele video sau audio sunt subtitrate.

Se pot utiliza: instrumentele încorporate pe YouTube, instrumente și strategii de subtitrare în suita Google, ca de exemplu:

- *Voce la text în Google Docs.*
- *Subtitrare în timp real în prezentări Google (deocamdată doar în limba engleză).*
- *Subtitrări live în Google Meet (limba engleză).*

¹¹ <https://support.office.com/ro-ro/article/centrul-de-accesibilitate-office-resurse-pentru-persoane-cu-dizabilit%C4%83%C8%9Bi-ecab0fcf-d143-4fe8-a2ff-6cd596bddc6d>

4. Sarcinile cerute elevilor se pot realiza și fără a fi necesare abilități de introducere/scriere rapidă a textului, dexteritate manuală sau acuitate vizuală.



De reținut!

- **Există o diversitate de medii disponibile** pentru predare și învățare, cu caracteristici specifice, utile pentru dezvoltarea diverselor competențe;
- **Alegerea sau combinația diverselor medii** trebuie să fie determinată de:
 - o filozofia didactică a profesorului, perspectiva sa asupra predării-învățării și evaluării;
 - o cerințele de prezentare și structurale ale subiectului abordat sau ale conținutului;
 - o abilitățile care trebuie dezvoltate la elevi;
 - o imaginația profesorului (și a elevilor) în identificarea posibilităților de integrare pentru diferite media;
- **Aplicațiile colaborative și social media** sunt instrumente utile elevilor pentru crearea propriilor materiale de învățare sau pentru demonstrarea cunoștințelor lor;
- Pot fi **realizate resursele structurate** pe baza intereselor individuale ale elevilor, pentru a sprijini dezvoltarea competențelor vizate sau a rezultatelor învățării;

Conținutul este acum din ce în ce mai deschis, disponibil liber pe internet, în consecință, elevii pot căuta, utiliza și aplica informații în diverse context școlare sau personale.

BIBLIOGRAFIE

1. Allen, I.E. & Seaman. J. (2015). *Grade Change: Tracking Online Education in the United States*. Babson Survey Research Group and The Sloan Consortium. <http://www.onlinelearningsurvey.com/reports/gradelevel.pdf>.
2. Aparicio, M., Bacao, F., & Oliveira, T.(2016). An e-learning theoretical framework, *Educational Technology & Society*, 19 (1), 292-307.
3. Anastasiadis T., Lampropoulos, G. & Siakas, K. V. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144.
4. Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence-Teleoperators and Virtual Environments* 6(4), 355-385.
5. Bates, A.W. (2019). *Teaching in a Digital Age*. Second Edition. Vancouver, B.C.: Tony BatesAssociates Ltd. <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>.
6. Bates, A.W. & Poole, G. (2003). *Effective teaching with technology in higher education*. San Francisco: Jossey-Bass Inc.
7. Bower, M., & Torrington, J., (2020 Aprilie 29), *Typology of Free Web-based Learning Technologies*, *Educase Report*, <https://library.educause.edu/resources/2020/4/typology-of-free-web-based-learning-technologies>.
8. Cahapay, M. B. (2020). Rethinking Education in the New Normal Post-COVID-19 Era: A Curriculum Studies Perspective. *Aquademia*, 4(2), ep20018. <https://doi.org/10.29333/aquademia/8315>
9. Crăciun, D., Class Orchestration in an Augmented Reality Based Environment, In Crișan, M.M. & Toma, R.A. (eds.). *Beliefs and Behaviours in Education and Culture: Cultural determinants and education*, p. 108-118. Folodiritto, Via Castiglione, Bologna.
10. Dobre, I. (2010). Studiu critic al actualelor sisteme de e-learning, *Academia Română, Institutul de Cercetări pentru Inteligență Artificială, București*.
11. Educase Horizon (2018-2020). *Horizon Report*. https://library.educause.edu/search/?publicationandcollection_search=Horizon%20Report
12. European Union (2020), *Blended learning in school education: guidelines for the start of the academic year 2020/21*. <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/publications/blended-learning-guidelines.htm>
13. Foca, E. (2017) *Contexte psihopedagogice ale utilizării filmelor în procesul educațional*. http://dspace.usarb.md:8080/jspui/bitstream/123456789/3754/1/Foca_film_educatie.pdf.
14. Huang, R.H., Liu, D.J., Guo, J., Yang, J.F., Zhao, J.H., Wei, X.F., Knyazeva, S., Li, M., Zhuang, R.X., Looi, C.K., & Chang, T.W. (2020). Guidance on Flexible Learning during Campus Closures: Ensuring course quality of higher education in COVID-19 outbreak. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University.

15. Höllerer, T. & Feiner, S. (2004). Mobile Augmented Reality. In H. A. Karimi și A. Hammad (Eds.), *Telegeoinformatics: Location-Based Computing and Services* (pp. 392-421). CRC Press.
16. Hsu, Y.-C. & Ching, Y.-H. (2015). A Review of Models and Frameworks for Designing Mobile Learning Experiences and Environments. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 41 (3).
17. Istrate, O. (2000) *Educația la distanță. Proiectarea materialelor*. Editura Agata, Botoșani.
18. Istrate, O. (2013). Manuale digitale sau Cum migrăm către un mediu educațional avansat tehnologic. Ce așteptări avem astăzi de la un program de implementare a manualelor electronice?. *Elearning.Romania*. <https://www.elearning.ro/manuale-digitale-catre-un-mediu-educational-avansat-tehnologic>
19. Kaplan, A.M. & Haenlein, M. (2012). Social media: back to the roots and back to the future. *Journal of Systems and Information Technology*. 14(2), 101-104.
20. Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*. E77-D (12), 1321-1330.
21. Quinn, C.N. (2005). *Engaging Learning. Designing e-Learning Simulation Games*. San Francisco: Pfeiffer.
22. Reimers, F.M., & Schleicher, A. (2020). *Schooling disrupted, schooling rethought: How the Covid-19 pandemic is changing education*. Raport OECD. <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/publications/schooling-disrupted-rethought.htm>.
23. NMC Horizon (2009-2017). *Horizon Report: K-12 edition*. <https://library.educause.edu/resources/2017/12/horizon-report-k-12-edition-2009-2017>.
24. Staker, H. & Horn, M. B. (2012). Classifying K12 blended learning. Mountain View, CA: Innosight Institute. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535180.pdf>.
25. Singh, V., & Thurman, A. (2019). How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289-306.
26. UNESCO (2020, martie 4). *COVID-19 Educational Disruption and Response*. <https://www.unicef.org/coronavirus/covid-19>.
27. Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade, *International Journal of Computer Games Technology*, vol. 2019 <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2019/4797032/>.
28. Zawacki-Richter, O., Marín, V.I., Bond, M. *et al.* (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators?. *Int J Educ Technol High Educ* 16, 39 <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171>.
29. Anul limbilor europene in Moldova 2017-2018, *Platforme Educaționale*

Online http://alem.aice.md/resources/conferinta-platforme-educationale-online/?fbclid=IwAR12gFDkR07RE4ZDLCS4tkpQpLUTMDCAWk60qYye7WMXJ-8_q-VgfnEG5xI.

2. ELEMENTE DE DESIGN A RESURSELOR ÎN DIVERSE CONTEXTE DE ÎNVĂȚARE

- 2.1. Modele pedagogice pentru selectarea resurselor (TPACK, SAMR, PIC-RAT etc.)
- 2.2. Cadrul UDL pentru ghidarea practicilor educaționale online
- 2.3. Învățarea cu ajutorul dispozitivelor mobile. Resurse și activități m-learning
- 2.4. Resurse pentru învățarea mixtă/blended learning și învățare flexibilă

2.1. MODELE PEDAGOGICE PENTRU SELECTAREA RESURSELOR (TPACK, SAMR, PIC-RAT)

A. Modelul/cadrul SAMR

O modalitate adecvată de a evalua dacă o anumită aplicație/tehnologie este utilizată în activitatea didactică, la potențialul său maxim, este prin utilizarea modelului SAMR dezvoltat de Dr. Ruben Puentedura (2009).

Modelul **SAMR** definește diferitele etape ale integrării tehnologiei (dispozitive și aplicații) la clasă, de la Substituție, la Augmentare, la Modificare și Redefinire (Puentedura, 2009).



Common Sense Education (2016, 12 Iulie). *What Is the SAMR Model?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9b5yvg-KQdqE&t=172s>

În continuare descriem cele patru etape de integrare a tehnologiei conform modelului SAMR.

S: Substituția

La acest nivel tehnologia substituie un instrument clasic, fără îmbunătățiri funcționale (modificare substanțială a conținutului), ci doar diferă modul în care este livrat acest conținut/sarcină. De exemplu, activitățile și materialele tradiționale – cum ar fi prelegerile sau fișele de activitate – sunt înlocuite cu versiuni digitale.

Exemple. Putem scana lecțiile și foile de lucru, transformându-le în PDF și să le postăm online folosind **Microsoft One Drive**, **Google Drive** sau un serviciu similar de partajare a fișierelor.

De asemenea, se referă la furnizarea de versiuni sincrone, precum și asincrone pentru prelegerile/cursurile clasice. Dacă mutăm orele online prin intermediul unui serviciu de videoconferință precum **Zoom**, **Google Meet** sau **Skype** se oferă înregistrarea activității și pentru elevii care nu au putut participa. Mai mult, putem crea și propriile videoclipuri cu instrucțiuni pentru ca elevii/studenții să le poată vizualiza în ritmul lor.

A: Augmentarea

La acest nivel tehnologia substituie un instrument, o activitate sau resursă clasică cu îmbunătățiri funcționale. Sunt implicate încorporarea de accesorii digitale interactive și elemente precum comentarii, hyperlink uri sau multimedia. Conținutul rămâne neschimbat, dar elevii/studenții pot profita acum de avantajele tehnologiei digitale pentru a îmbunătăți lecția, activitatea sau materialul clasic.

Exemple. Elevii pot crea portofolii digitale în care să includă prezentări multimedia, având astfel mai multe opțiuni pentru a demonstra înțelegerea asupra subiectului abordat.

De asemenea, în loc ca profesorii să transmită întrebări în format clasic, ei pot să utilizeze instrumente online precum **Socrative** și **Kahoot**, gamificând activitatea.

Profesorii pot crea, de asemenea, panouri sau forumuri virtuale folosind o aplicație precum **Padlet**, unde elevii au posibilitatea să posteze întrebări, linkuri, imagini și alte artefacte digitale.

M: Modificarea

La acest nivel tehnologia modifică sarcina sau resursa inițială.

Exemple. Profesorii pot utiliza un sistem de management al învățării precum **Google Classroom**, **Moodle**, **Schoology** sau **Canvas** pentru a gestiona aspectele logistice ale managementului clasei, cum ar fi urmărirea notelor, mesageria elevilor, crearea unui calendar, postarea sarcinilor etc.

Predarea online deschide posibilitatea canalelor de comunicare alternative, unele dintre ele putând sprijini comunicarea elevilor care au fost marginalizați în cazul situațiilor de predare tradiționale. Funcția de chat text a aplicației **Google Meet** sau **Zoom** oferă elevilor posibilitatea de a-și scrie întrebările, facilitând comunicarea și pentru cei mai timizi, de exemplu. De asemenea, elevii care preferă să-și exprime gândurile pe larg, pot beneficia de discuții aprofundate, asincrone, pe un forum online.

R: Redefinirea

La acest nivel tehnologia redefineste sarcina de învățare, într-un mod de neimaginat în absența ei.

Exemple. Elevii se pot conecta cu alți elevi, profesori sau experți dintr-un domeniu, din diverse alte părți ale lumii. Excursiile virtuale permit elevilor să viziteze locații precum pădurea Amazon, muzeul de artă Luvru sau piramidele egiptene.

Tehnologia oferă, de asemenea, o oportunitate de a aduce experți și, în general, audiența autentică în sala de clasă virtuală. Pe de altă parte, elevii pot să devină creatori de conținut digital pe care să îl partajeze la nivel local, zonal sau global. Elevii pot să scrie pe blogul sau vlogul propriu, abordând probleme locale sau mondiale – cum ar fi investigarea calității apei dintr-un râu din apropiere sau efectul de seră la nivel global, invitând membrii comunității să evalueze propunerile sau proiectele propuse.

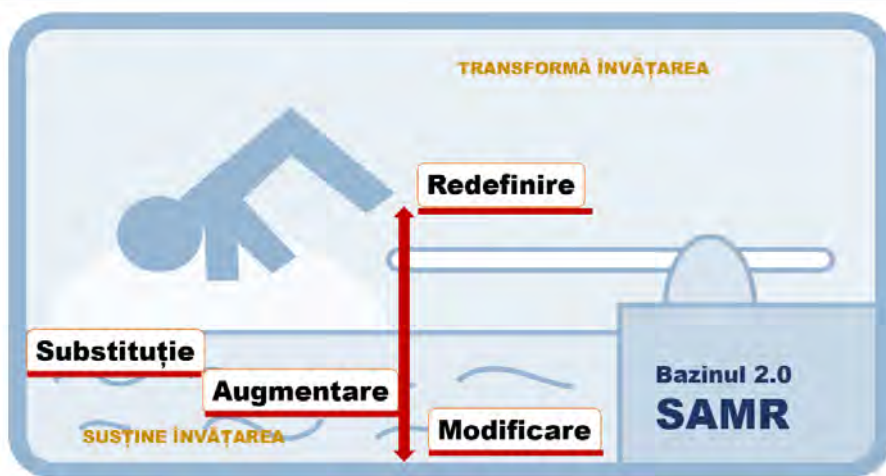


Figura 3. Modelul SAMR (adaptare după Puentedura 2009)

Putem să exemplificăm modelul SAMR, la nivelul celor 4 nivele de integrare în cazul unei **activități de evaluare formativă** dată prin rezolvarea unei scurte fișe de lucru cu reflecții asupra învățării, fișa putând fi rezolvată utilizând un instrument online asemănător ca format cu cel prezentat de **Google Forms (Substituție)**, prin gamificarea cerinței de evaluare cu aplicația **Kahoot (Augmentare)**, prin intermediul unei hărți conceptuale colaborative realizată cu **Coogole (Modificare)** și, respectiv, utilizând o aplicație online colaborativă și partajată global, de exemplu un site **Google (Redefinirea sarcinii inițiale)** (Crăciun, 2019).

Modelul SAMR, este independent de conținutul curricular, **fiind util** mai ales în momentul în care **conținutul, resursele educaționale și/sau activitățile de învățare sunt convertite pentru a putea fi utilizate în mediul hibrid/mixt de învățare**.

SAMR mai evidențiază și faptul că nu tehnologia în sine este cea care conduce la transformarea sarcinilor de învățare ci modul în care aceasta este utilizată în designul acestor sarcini și/sau este mediată prin diverse medii. Drept critici aduse acestui model, utilizat mai ales de practicieni, putem aminti rigiditatea structurii, accentul pus pe produs (activitatea de învățare) și nu pe proces, dar mai ales pe **absența contextului** (infrastructura tehnică, nevoile individuale și colective ale elevilor, competențele digitale ale profesorului și suportul acordat etc.) ceea ce conduce la o generalizarea artificială a recomandărilor și a ignorării complexității procesului de integrare a tehnologiei (Hamilton, Rosenberg & Akcaoglu, 2016).

Pe de altă parte, modelul SAMR este simplu, poate fi aplicat ușor de profesori la clasă, și este un instrument descriptiv util pentru a-și autoevalua și perfecționa integrarea tehnologiei în activitatea didactică, inclusiv pentru predarea online (Marcovitz & Janiszewski, 2015).



Figura 4. Descrierea modelului de integrare SAMR (realizată cu aplicația Pixton <https://www.pixton.com>)

Aplicațiile pentru benzi desenate sunt adesea utilizate ca o modalitate motivantă de a rezuma cunoștințele învățate sau de a demonstra procese. Astfel dacă considerăm activități didactice bazate pe aplicația **Pixton** <https://www.pixton.com/>, modelul SAMR presupune:

Substituție: Elevii pot realiza benzi desenate digital pentru a explica un concept, fenomen, proces etc., (cu mai multă ușurință decât manual).

Augmentare: Profesorii pot crea o bandă desenată standard cu text necompletat, elevii completând cu narațiunea și comentariile pentru a rezuma o anumită temă studiată.

Modificare: Elevii își pot crea propriile benzi desenate cu personaje sau scene existente, pentru a demonstra înțelegerea lor asupra temelor studiate.

Redefinire: Elevii își pot crea propriile benzi desenate cu propriile personaje, setări și text pentru a-și prezenta cunoștințe despre un concept, eveniment, personaj etc.

B. Cadrul TPACK

Un al doilea model/cadru pedagogic, **TPACK** (în engl. Technological, Pedagogical and Content Knowledge) vine să aducă contextul ca un al treilea element pe lângă cele două, pedagogie și tehnologie identificate în modelul anterior, pentru a caracteriza activitățile didactice mediate de tehnologie.

Cadrul **TPACK** se bazează pe ideea că o integrare eficientă a tehnologiei în clasă depinde de modul în care profesorii înțeleg și folosesc diferite instrumente și resurse digitale, combinate cu cunoștințele lor de conținut pedagogic și științific, pentru a proiecta, gestiona și evalua activitățile didactice (Mishra & Koehler, 2006). Scopul aplicării acestui cadru pedagogic este de a selecta și integra instrumentul digital, pliat pe metoda didactică aleasă și adecvate ambelor competențe specifice vizate pentru a fi formate prin abordarea conținutului predat, cu scopul unei instruiți mai eficiente (Cox & Graham 2009).



Cris Turple (2015, 24 Ianuarie). *Explanation of TPACK* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VQtwC5bJ-yo>

Cadrul TPACK este format din șapte domenii de competență ce vizează: conținutul pedagogic (engl. Pedagogical Knowledge, PK), conținutul disciplinei predate (engl. Content Knowledge, CK), tehnologiile utilizate (engl. Technological Knowledge, TK), și intersecțiile între acestea TPK, TCK, PCK și TPACK (figura 5), la care, se adaugă contextul în care are loc activitatea bazată pe tehnologie, dat de conștientizarea profesorului asupra tehnologiilor disponibile, cunoașterea școlii, politicilor naționale în educație (Mishra, 2019).

Contextul reprezintă aici, practic, toate acele pârghii pedagogice și influența pe care o deține profesorul pentru ca schimbarea să aibă un efect durabil, noul cadru fiind astfel adaptat educației digitale contemporane.

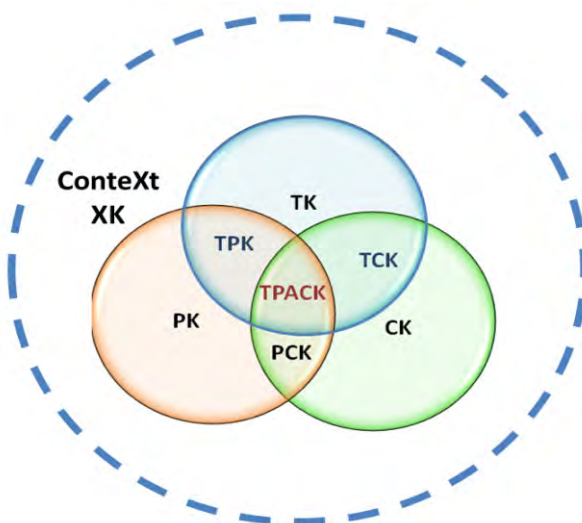


*Figura 5. TPACK și cunoașterea (engl. Knowledge) conteXtului (XK)
(adaptare după Mishra, 2019)*

Pentru ca profesorii să utilizeze eficient cadrul TPACK, ei ar trebui să valorifice următoarele idei:

- Conceptele (din conținuturile de predat) pot fi reprezentate folosind tehnologia digitală.
- Conținutul disciplinar vizat poate fi abordat în diverse moduri folosind tehnologia digitală.
- Tehnologia digitală ajută la abordarea de conținuturi diferite ce necesită nivele de abilități diferite ale elevilor.
- Activitățile bazate pe tehnologie digitală ar trebui să țină cont de experiența anterioară a elevilor în utilizarea acesteia.
- Tehnologia digitală și cunoașterea noțiunilor și a conceptelor anterioare, specifice disciplinei la care se aplică, utilizate în tandem, ajută elevii să-și consolideze conceptele învățate, abilitățile dobândite sau să achiziționeze/dezvolte altele noi.

C. Modelul PIC-RAT

Ce lipsește până acum este modul în care elevii răspund și, respectiv, interacționează cu tehnologia.

Pentru a introduce un al treilea model pedagogic care să țină cont și de acest aspect, pornim de la următoarele scenarii:

1. un profesor de istorie utilizează la clasă o prezentare electronică pentru a arăta elevilor săi diverse evenimente istorice, în loc de a le scrie pe tablă.
2. un profesor de engleză îndrumă elevii pentru crearea unui blog la o oră de scriere creativă, pe care să îl utilizeze pentru a obține feedback de la colegi, părinți și comunitatea online.

Cum sunt cele două activități de învățare din punct de vedere al integrării tehnologiei? Contează gradul de implicare al elevilor? La adresa <http://blabberize.com/view/id/1948552> puteți urmări exemplificarea modelului cu ajutorul aplicației Blabberize.



Royce Kimmons (2016, 29 Aprilie). *PICRAT for Effective Technology Integration in Teaching* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bfvuG620Bto>.

Modelul PIC-RAT se bazează pe existența a două întrebări fundamentale pe care trebuie să și le pună un profesor înainte de utilizarea tehnologiei în activitățile didactice:

- a. **Cum interacționează elevii cu tehnologia?** (PIC: pasiv, interactiv, creativ)
- b. **Cum sunt influențate activitățile didactice tradiționale de utilizarea tehnologiei, de către profesor?** (RAT: replace-reășezare (cu sensul de repunere, înlocuire, substituire), amplificare, transformare).

Astfel obținem următoarea matrice cu ajutorul căreia putem interpreta eficiența și gradul de integrare a tehnologiei în activitatea didactică proiectată de către profesor, în funcție de reacția și implicarea elevului.

Tabelul 4. Modelul de integrare PIC-RAT (adaptare după Kimmons, 2018)

C creativ	Relația elevului față de tehnologie	CR	CA	CT
I interactiv		IR	IA	IT
P pasiv		PR	PA	PT
		Utilizarea tehnologiei de către profesor – practica tradițională		
		R – reasează	A amplifică	T transformă

În cazul exemplului prezentat anterior, activitatea 1 s-ar încadra în secțiunea stânga jos (PR) a grilei, deoarece profesorul folosește tehnologia pentru a înlocui doar o practică tradițională, iar elevii iau pasiv notițe.

În schimb, activitatea 2 ar putea fi încadrată în secțiunea din dreapta sus (CT), deoarece profesorul folosește tehnologia pentru a transforma activitatea într-un mod de neimaginat în absența tehnologiei, iar elevii folosesc tehnologia pentru a crea.

În acest ultim model se ia în considerare atât partea pedagogică cât și tehnologia, precum și modul de interacțiune al elevului cu aceasta.

Din cele trei modele pedagogice prezentate în acest subcapitol, reiese faptul că utilizarea resurselor digitale în activitățile didactice din mediul fizic, online sau mixt, duce la îmbunătățirea sau transformarea activităților didactice, implicând și/sau motivând elevul pentru învățare diferențiată.



De reținut!

- Tehnologia și aplicațiile digitale **sunt doar instrumente** care pot fi utilizate într-o varietate de moduri.
- Tehnologia și aplicațiile digitale **pot susține sau transforma activitățile de învățare** ale elevilor.
- Pentru a evalua valoarea unei tehnologii sau aplicație, trebuie să analizăm **modalitățile în care ea este folosită sau în care poate fi folosită la clasă.**

- Pentru **proiectarea activităților mediate de tehnologie** trebuie ținut cont simultan de conținutul de predare, aspectele metodice ale activității didactice și de caracteristicile tehnologiei alese.

2.2. CADRUL UDL PENTRU GHIDAREA PRACTICILOR EDUCAȚIONALE ONLINE

Nu toți elevii învață însă la fel, aceștia având modalități și medii preferențiale de învățare. Una dintre problemele majore în ERT sunt resursele de învățare, materialele didactice și gradul lor de accesibilitate online.

De aceea unul dintre principalele motive pentru care activitățile și resursele în ERT ar trebui să țină cont este **Design-ul Universal al Învățării** (în engl. Universal Design for Learning, UDL) o teorie ce se concentrează pe proiectarea de **medii de învățare flexibile, incluzive și centrate pe elev**, pentru a se asigura că toți elevii și studenții pot accesa și învăța din materialele, activitățile și sarcinile cursului.

UDL este un cadru valid pentru ghidarea practicilor educaționale online care:

- A. oferă flexibilitate în modul în care sunt prezentate informațiile, elevii răspund sau demonstrează cunoștințe și abilități precum și în modul în care aceștia sunt implicați în activitățile de învățare;
- B. reduce barierele în instruire, asigură suport adecvat, susținere și provocări și menține așteptări ridicate pentru toți elevii/studenții, inclusiv cei cu dizabilități (Dalton, 2017).



CAST (2010, 6 Ianuarie). UDL At A Glance [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=bDvKnY0g6e4&feature=emb_logo

Curriculumul UDL¹² recunoaște atât natura unică a fiecărui cursant cât și nevoia de a aborda diferențele dintre aceștia prin:

- **mijloace multiple de reprezentare**, oferind cursanților oportunitatea de a dobândi informații și cunoștințe într-o varietate de moduri (format, grad de dificultate, succesiune logică etc.);

¹² Un ghid amănunțit puteți accesa pe pagina organizației CAST (<http://udlguidelines.cast.org/>).

- **mijloace multiple de acțiune și exprimare**, pentru a oferi cursanților alternative ca să demonstreze ceea ce știu;
- **mai multe mijloace de implicare**, pentru a satisface interesele cursanților, pentru a crește motivația, oferindu-le provocări adecvate (să ofere diverse modalități de participare, interacțiune, dinamism, conexiune cu viața reală) etc.

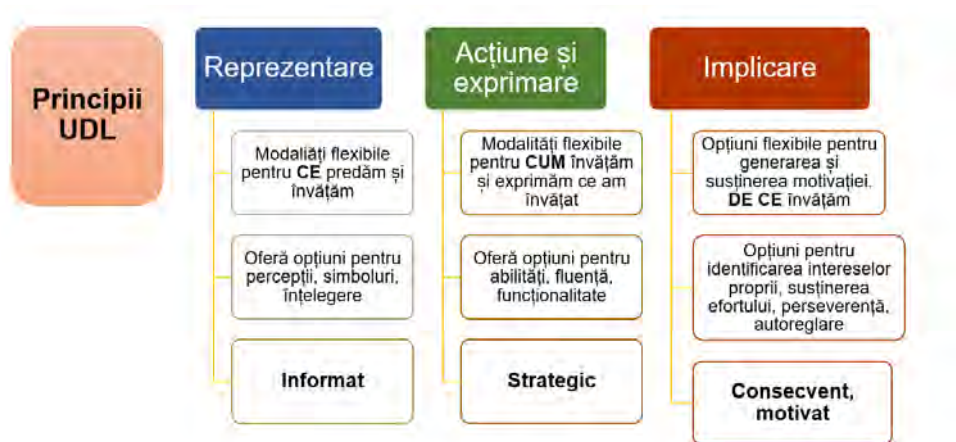


Figura 6. e-learning vs. m-learning (adaptare după Rimale, Habib & Tragha, 2016)

<https://www.flickr.com/photos/36224492@N06/8973962812/in/photostream/>
distribuită sub licența CC -BY-NC)

Astfel predarea este proiectată să fie flexibilă și variată (vezi fig. 6), încorporând o gamă de mijloace pentru a atinge rezultatele învățării, inclusiv utilizarea tehnologiei accesibile pentru studenții cu dizabilități, iar învățarea este proiectată pentru a angaja elevul, pentru a ține cont de punctele de acces, de interesele, de nevoile sale în contextul cursului.

Elias (2010) a extras 8 principii UDL deosebit de utile pentru învățarea digital.

Tabelul 4. Principii de design universal al învățării

Principii UDL	Recomandări pentru activitățile didactice
Utilizare echitabilă	să furnizăm conținut digital într-un format cât mai simplu să stocăm informația în cloud și pe site-uri partajate
Utilizare flexibilă	să livrăm informația în porții mici să variem strategia didactică, tipul de resurse, să schimbăm abordarea pe care o folosim cel mai frecvent să pregătim întotdeauna un suport vizual (ppt, prezi, sway etc.), să integrăm, pe cât posibil, scurte filme relevante, soft educațional, secvențe de lecție interactive să evaluăm elevul în mod divers
Simplu și intuitiv	să păstrăm interfața utilizatorilor într-o formă simplă să utilizăm resurse deschise și software liber
Informații perceptibile	să utilizăm subtitrări, descriptori, transcrieri
Toleranță față de erori	să practicăm evaluare formativă, pe parcurs, dând feedback frecvent, apreciind diverse produse ale activităților (în format digital, online), schimbând formatul testului, ținând cont de evaluările colegilor săi sau de semnificația contribuției lui într-un grup de lucru etc.
Efort fizic și psihic redus	să evităm supraîncărcarea și să creăm starea de bine a elevilor
Comunități de învățare și suport	să încurajăm modalități multiple de comunicare să grupăm pe cât posibil elevii/cursanții în acord cu accesul și preferințele lor tehnice
Climatul de instruire motivant	să utilizăm memo, întrebări, quizz-uri, diverse abordări și aplicații să susținem introducerea de conținut digital generat de cursanți să avem întotdeauna în vedere motivarea elevilor și antrenarea lor în activitățile de învățare.



De reținut!

- Activitățile de învățare ar trebui realizate **utilizând mijloace diverse de reprezentare** care să **ofere elevilor diferite modalități de exprimare, acțiune și implicare**.

- **Factorii** care ar trebui luați în considerare atunci când decidem modul de livrare și selecția tehnologiilor și a media corespunzătoare sunt:
 - o caracteristicile și nevoile elevilor;
 - o strategia didactică preferată, în termeni de metode și rezultate ale învățării;
 - o cerințele pedagogice și de prezentare ale disciplinei, în termeni de conținut și abilități;
 - o resursele tehnice și de timp de care dispunem.
- Designul activităților de învățare ar trebui să se concentreze pe proiectarea de **medii de învățare flexibile, incluzive și centrate pe elev**.

2.3. ÎNVĂȚAREA CU AJUTORUL DISPOZITIVELOR MOBILE. RESURSE ȘI ACTIVITĂȚI M-LEARNING

Învățarea mobilă, m-learning sau mLearning, este un termen-umbrelă pentru integrarea dispozitivelor digitale portabile (cum ar fi telefoane inteligente, laptopuri, tablete, și alte dispozitive inteligente portabile) cu rețele wireless în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare. Specific învățării mobile este faptul că învățarea poate avea loc „oriunde și oricând, în orice context”.

Definițiile timpurii ale m-learning s-au bazat pe **proprietățile tehnologiei mobile, m-learning** fiind inițial considerat(ă) drept activitate de învățare realizată prin dispozitive mobile sau în spații în care sunt disponibile echipamente mobile.

În prezent termenul de mobilitate s-a extins în afara zonei de tehnologie, caracteristicile **m-learning** fiind:

- **Mobilitatea** – cu cele trei nivele distincte: **nivelul spațial, nivelul temporal și nivelul contextual**. Mobilitatea poate viza, pe de o parte, **mobilitatea tehnologiei**, și, pe de altă parte, **cea a cursanților (a persoanelor care învață)**.
- **Conectivitatea** – atât între persoane cât și sincronizarea între diversele dispozitive, ceea ce implică posibilități nelimitate de a crea experiențe de învățare.
- **Ubicuitatea**, omniprezența, care în acest context înseamnă și o putere de calcul la cerere, accesată în mod flexibil, ori de câte ori este nevoie.

Studiile realizate în ultima perioadă (Al-Ismail, Yamin, Liu și alții, 2019, Crăciun, 2020) arată tot mai pregnant faptul că elevii se conectează la activitățile didactice online utilizând dispozitive mobile cum ar fi telefoane mobile, telefoane inteligente și, mai rar, PDA-uri. Alte **tehnologii mobile** ce pot fi utilizate pentru educație sunt playere-le MP3 / MP4, notebook-urile cu GPS portabil, diverse dispozitive de votare, ceasuri inteligent și alte tehnologii portabile.

Instrumentele și aplicațiile mobile pot fi clasificate în aplicații speciale, native pentru mobil și aplicații online, bazate pe web.

La nivel de sistem implementarea tehnologiei mobile în învățământul formal poate fi realizat:

- dotând elevii/studentii cu dispozitive mobile utilizabile atât în școală cât și în afara ei (exemplu propunerea MEC 2019, MEC și diverse inițiative private 2020),
- ținând cont de omniprezența tehnologiei mobile, alegând o **abordare BYOD/BYOT** (engl. Bring Your Own Device / Bring Your Own Technology), ce se bazează pe utilizarea în mediul școlii sau pentru învățarea online a propriilor dispozitive digitale (situație utilizată în cea mai mare parte a școlilor din România în prezent).

Pornind de la faptul că elevii pot lua dispozitivele mobile oriunde doresc, putând astfel să execute sarcinile de învățare și în afara clasei, la distanță, există o mare diversitate de **activități de învățare** de tip m-learning specifice atât pentru învățarea tradițională cât și pentru cea la distanță. Astfel putem crea ca profesori activități de învățare:

- **în context**, posibile datorită sistemului GPS, a internetului, a rețelelor wireless, a senzorilor și aplicațiilor de tipul **Google Maps**, prin care se obțin informații relevante descărcate automat pe dispozitivul mobil. Exemple de aplicații sunt **Wikitude** (<https://www.wikitude.com/>), **Historypin** (<https://www.historypin.org/>) etc.
- **omniprezente/ubicue, continue**, determinate de portabilitatea și interconectarea dispozitivelor mobile. Astfel elevii pot învăța în timp ce se deplasează, pot căuta și accesa informații care au fost preluate în timpul unei conversații, predate la curs, învățând în diverse medii, contexte, împletind formalul cu nonformalul și informalul etc.
- **bazate pe joc**, în realitatea virtuală sau augmentată, în care toate informațiile și materialele sunt plasate și împletite în scenarii diverse, elevii având roluri, interacționând cu scopul de a rezolva diverse probleme de matematică, lingvistice, de științe reale sau sociale etc. Un exemplu de astfel de aplicație este **Duolingo** (<https://ro.duolingo.com/>).

- **colaborative** (pe dispozitive mobile), în care elevii organizați în perechi, grupuri sau comunități, lucrează împreună pentru a forma întrebări, a discuta idei, a explora soluții, a completa sarcini și a reflecta asupra gândirii și experiențelor lor.
- **sociale mobile**, ce implică interacțiunea cu ceilalți din rețelele sociale prin utilizarea aplicațiilor și dispozitivelor mobile.

Caracterizarea m-learning comparativ cu e-learning se regăsește în Tabelul 5.

Tabelul 5. Comparație e-learning cu m-learning

Caracteristici	e-learning	m-learning
Informația	Informații structurate, formale, accesate în timp	Accesare rapidă la informații punctuale, accesibile imediat
Mediul de livrare	desktop, laptop Elevii stau în fața unui birou, spațiu fix bine delimitat	smartphone, gadgeturi portabile Elevii învață oriunde, oricând, în mișcare etc.
Design	Ecrane mari utile pentru a include informații detaliate, grafică complexă, diverse media	Ecrane mici ce permit câte o idee pe ecran, butoane mari, navigare simplă
Durata	Se pot livra cursuri mai lungi, structurate 20-30 min.	Optim pentru module scurte 3-15 min, microlearning

Pe fondul crizei de Covid-19 din 2020, învățarea mobilă a fost recunoscută ca o **posibilitate educațională durabilă**, ținând cont că mulți elevi au utilizat dispozitivele mobile pentru a se conecta la activitățile didactice online. Atât activitățile cât și resursele au fost în general gândite de către profesori pentru a fi realizate cu ajutorul dispozitivelor fixe (desktop sau laptop) ceea ce a condus de multe ori la o oboseală accentuată și o suprasolicitare a elevilor. Pentru a profita de avantajele învățării mobile, sistemele de învățământ vor trebui să reducă decalajul de cunoștințe și abilități digitale care descurajează pe mulți dintre profesori să implementeze m-learning.

În aceste condiții, creatorii de aplicații mobile educaționale ar trebui să gândească un design atractiv fiind în competiție directă cu rețelele sociale sau jocurile. Pe de altă parte, profesorii ar trebui **să creeze resurse și să adopte strategii specifice** știind că aplicațiile mobile fac lecțiile mai creative și practice și conceptele abstracte, complexe mai ușor de înțeles.

Câteva sugestii:

- a) cunoașterea modului în care majoritatea elevilor participă la activitățile online – disponibilitatea livrării aceluiași curs pe diverse dispozitive inclusiv computere, laptopuri, tablete și smartphone-uri¹³
- b) utilizarea unor strategii imersive de învățare, ca de exemplu gamificare în realitatea virtuală și augmentată, videoclipuri interactive cu tehnici de gamificare etc.
- c) integrarea învățării bazate pe video
- d) specificarea unor căi de învățare personalizate, notificări, actualizări, recomandări.

Amintim câteva strategii de proiectare a activităților de învățare mixte (blended learning) pentru a implica și motiva elevii pentru învățare, inclusiv m-learning: utilizarea microlearning, cursuri scurte, ideale pentru formarea abilităților, a jocurilor pentru a provoca și motiva elevii, utilizarea social media, a demonstrațiilor video, utilizarea de postări pe blog pentru a susține învățarea, utilizarea de exemple din viața reală, simulări, quizz-uri, sondaje, monitorizarea învățării în timp real, feedback etc.

Câteva sfaturi pentru designul activităților de m-learning: utilizarea unor șabloane simple, eliminarea textului de prisos și prioritizarea conținutului livrat, reducerea dimensiunii fișierelor, setarea unei navigări facile, informații lizibile (font, culoare, dimensiune etc.).

În tabelul 6 prezentăm ca o concluzie a acestei secțiuni, comparativ învățarea mobilă și învățarea electronică clasică.

Tabelul 6 (adaptare după Rimale, Habib & Tragha, 2016)

	Concept	Experiențele de învățare	Interactivitate
e-learning (electronic)	Învățare la momentul potrivit	abstracte	Interacțiune limitată
m-learning	Învățare la momentul și locul potrivit	reale	Interacțiune cursanți, profesori, experți în medii de învățare specificate

¹³ În funcție de modul în care este accesat conținutul profesorii vor utiliza pentru crearea de resurse, preponderent aplicații native pentru mobil sau aplicații online care permit și varianta mobilă.



De reținut!

- Învățarea mobilă (m-learning) vizează **integrarea dispozitivelor portabile** conectate la rețele wireless, **oferind mobilitate cursanților și învățării** la nivel spațial, temporal și contextual.
- Învățarea mobilă se realizează „**oriunde și oricând, în orice context**”, fiind caracterizată prin conectivitate și omniprezență (ubicuitate).
- Există o mare diversitate de resurse utile în proiectarea **activităților de învățare** de tip m-learning specifice atât pentru învățarea tradițională cât și pentru cea la distanță sau mixtă.
- Pentru a profita de avantajele învățării mobile, profesorii ar trebui să **posede cunoștințe și să-și dezvolte abilități digitale specifice** pentru a crea resurse și adopta strategii ce vizează **m-learning**.

2.4. RESURSE PENTRU ÎNVĂȚAREA MIXTĂ/BLENDED LEARNING ȘI ÎNVĂȚAREA FLEXIBILĂ

Învățarea mixtă (engl., blended learning, BL), este un termen umbrelă pentru un mixt de moduri de învățare, dar cel mai adesea este privită ca o combinație a educației tradiționale cu tehnologia informației și comunicării (TIC). Ea împletește aplicații (software) variate și metode didactice diverse, cel mai adesea un mixt între învățarea bazată pe web/online cu învățarea tradițională față în față (Staker & Horn, 2012).

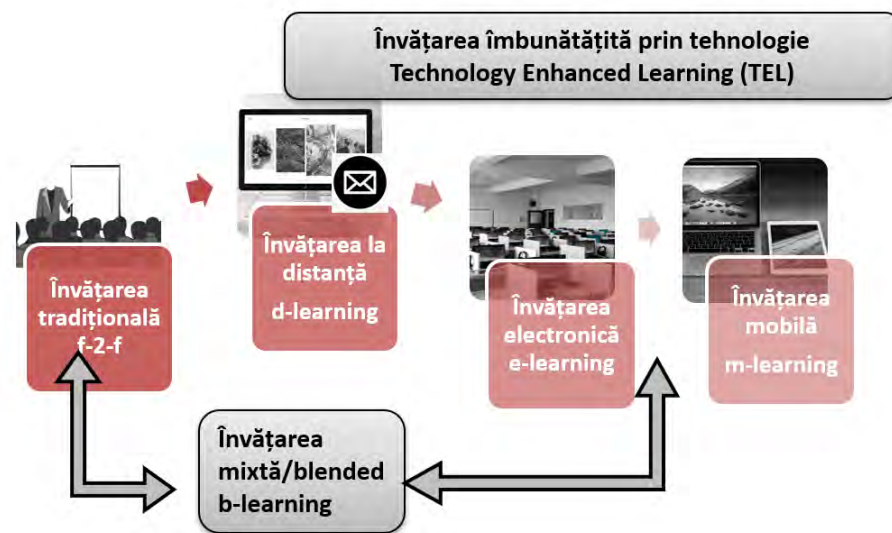


Figura 7. e-Learning (învățarea îmbunătățită prin tehnologie)

Învățarea mixtă se referă la un amestec de modalități de instruire (învățarea față în față, învățarea bazată pe web și învățarea în ritm propriu), medii de difuzare (internet, cursuri web, video, e-book, prezentări electronice, cărți, sesiuni de clasă), metode de instruire (prelegeri, investigații, exerciții practice, studii de caz, problematizare, proiecte față în față sau bazate pe tehnologie) și resurse tehnologice online, atât sincrone cât și asincrone (videoconferințe, webinarii, chat, LMS, site-uri, bloguri, manuale sau cursuri on-line).

Dintre modelele BLcele mai cunoscute amintim (Staker & Horn, 2012):

- **modelul prin rotație** – elevii se rotesc între activități desfășurate f2f și online după un program bine stabilit;
- **modelul À la carte** – elevii aleg cursuri online pentru a suplimenta pe cele tradiționale f2f, oferindu-se astfel flexibilitate în învățare;
- **modelul Flex** – elevii sunt instruiți preponderent online, cadrul didactic fiind disponibil și pentru activități f2f, având un program flexibil, pliat pe nevoile elevilor, oferindu-se practic acestora un grad ridicat de control asupra învățării;
- **modelul îmbogățit virtual** – pentru toate disciplinele programului de studii, elevii își împart activitatea între învățarea la distanță – conținutul și instrucțiunile sunt online, cu cea în unitatea de învățământ (numai din când în când, în funcție de necesitățile elevilor).

În învățământul românesc preuniversitar cel mai des întâlnit model de mix (blend) este cel **prin rotație** „Învățăm/studiem la școală și online”, în care elevii participă prin rotație după un program prestabilit atât la ambele tipuri de instruire, rotația fiind efectuată de multe ori între clasă și laborator, dirijată de profesor, între diversele stații de lucru din clasă sau între învățarea online independentă acasă și cea față în față în clasă.

Această ultimă variantă, **Flipped classroom** (clasa inversată), presupune că pentru învățarea unui subiect/teme, elevii se familiarizează cu subiectul propus în ritm propriu, la distanță – în afara clasei, iar profesorul utilizează în timpul orelor metode active de predare-învățare pentru clarificarea, aprofundarea și sistematizarea celor învățate acasă.

O activitate de tip flipped classroom presupune în afară de organizarea distinctă, **resurse create pentru învățarea independentă a elevilor**, dar și modalități de evaluare a acestora, înainte ca elevul să participe la activitatea didactică orchestrată de profesor față în față. De asemenea activitatea de tip flipped classroom presupune exersare și consolidare după evenimentul didactic (lecția propriu-zisă), evaluarea și autoevaluarea celor învățate.

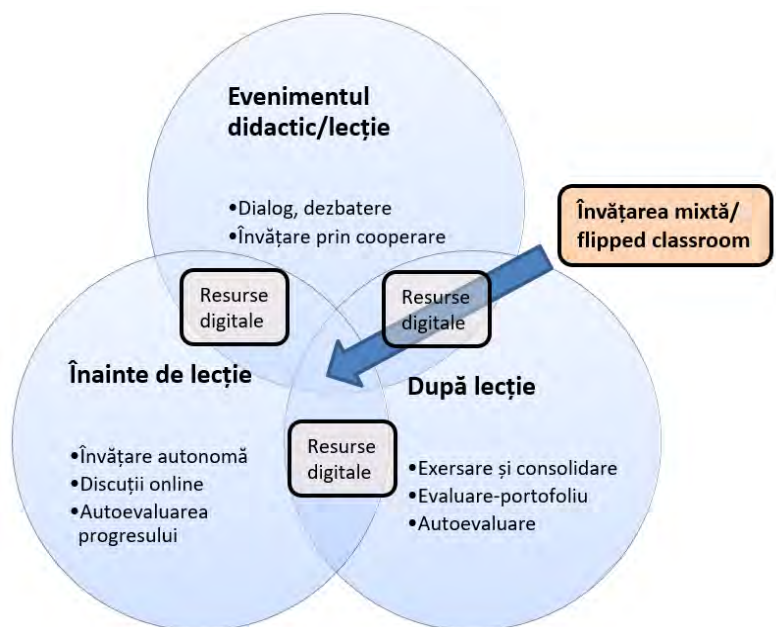


Figura 8. Activități într-o clasă inversată
(Flipped Class, adaptare după Raport EU, iunie 2020)

De remarcat că o activitate de tip clasă inversată conduce la o abordare personalizată a învățării, centrată pe elev, rezultatele învățării putând fi bazate pe progresul realizat de fiecare elev în parte, timpul petrecut în activitatea didactică (cu cele 3 momente distincte redată în figura 8) fiind acum diferențiat de la elev la elev.

În cazul situației excepționale create de pandemia de Covid 19, noțiunea de blended learning a fost extinsă și asupra unor modele mai rar întâlnite în practica curentă, ca de exemplu (UE, 2020):

1. o împletire între **activitățile față în față sincrone realizate prin intermediul aplicațiilor de video** conferințe și învățarea individuală asincronă;
2. o **învățare mixtă sincronă** în care o parte dintre elevi sunt în clasă iar cealaltă parte se află la distanță, participând la activitatea sincronă prin intermediul aplicațiilor de videoconferință și/sau alte aplicații online.

Învățarea mixtă sincronă este un model de BL propus de către Bower și colab. (2014), fiind o soluție bună pentru a continua activitatea didactică în cazul întoarcerii elevilor la clasă, dar cu un efectiv mai mic de elevi în școală.

De remarcat că, modelul flipped classroom poate fi utilizat și în cazul organizării activității didactice în format mixt sincron, în acest caz lecția propriu-zisă sincronă are loc atât în format f2f cât și online, simultan pentru ambele grupuri de elevi.

Așa cum am prezentat anterior, pentru a realiza o activitate de tip flipped classroom, **profesorul trebuie să permită accesul elevilor la informațiile sau tema abordată înainte de începerea lecției.**

O modalitate bună de a transmite aceste informații se poate face cu ajutorul **resurselor de tip video**. Profesorii pot realiza resurse video:

1. înregistrând scurte videoclipuri cu aplicații dedicate
2. realizând diverse tutoriale prin înregistrarea ecranului
3. reutilizând diverse videoclipuri de pe Youtube, KhanAcademy etc.

Mai jos redăm o scurtă detaliere a principalelor instrumente digitale utilizate pentru realizarea acestor resurse video.

1.-2. Putem realiza diverse videoclipuri scurte cu aplicații dedicate cum ar fi, de exemplu, **MovieMaker** (vine cu sistemul de operare Windows) care este un program freeware dezvoltat de Microsoft pentru crearea și editarea filmelor și publicarea lor pe YouTube, Facebook sau Flickr.

Powtoon (<https://www.powtoon.com/>) este un instrument online de animație care permite utilizatorilor să creeze prezentări animate prin manipularea

unor obiecte create anterior, a șabloanelor, a imaginilor importate cu muzică sau acompaniament vocal creat de utilizator. Cu ajutorul aplicației se pot transforma prezentări simple PowerPoint în video.

Animaker (<https://www.animaker.com/>), un instrument facil cu 5 stiluri video diferite și peste 100 de tipuri de animații diferite, permite realizarea unor clipuri video cu explicații reușite. Pot fi create comunități educative cu Animaker Class, aplicație ce conține și instrumente dedicate creării de conținut, conceput special pentru a îmbunătăți creativitatea elevilor și a promova munca în echipă.

Biteable (<https://biteable.com/>) aplicație bazată pe web pentru a crea scurte videoclipuri cu explicații legate de tematica predată, curiozități, exemple etc. Pentru a crește interesul și a face intervențiile video mai antrenante se folosesc o varietate de materiale vizuale și multimedia pentru a comunica mesajul scurt, concis și inteligibil.

Screencastify (<https://www.screencastify.com/>) este o extensie Chrome ce facilitează înregistrarea video a ecranului sau prin intermediul camerei web.

Screencast-o-Matic (<https://screencast-o-matic.com/>) este un instrument intuitiv cu ajutorul căruia se pot înregistra prelegeri, crea tutoriale, înregistra ecranul, edita, partaja sau gestiona videoclipuri. În varianta gratuită se pot înregistra videoclipuri având o lungime de maxim 15 min. Nu este un impediment ci mai degrabă poate fi considerată o strategie eficientă de a ajuta elevii să proceseze cantități mari de informații sau concepte complexe, împărțite pe segmente scurte.

Loom (<https://www.loom.com/>) este un instrument gratuit (extensie Chrome sau aplicație desktop), ușor de utilizat, cu ajutorul căruia se poate captura ecranul, înregistra vocea și figura prezentatorului și partaja instantaneu videoclipul creat. Versiunea profesională este gratuită pentru elevi și profesori, putând a fi create un număr nelimitat de videoclipuri, fără restricții legate de tipul de înregistrare sau numărul de video stocate.

Kapwing (<https://www.kapwing.com/>) este un editor video, de fapt o suită de instrumente de creare, editare, subtitrare, filtre, efecte sonore etc. de care beneficiază elevii și profesorii, aplicația funcționând pe orice dispozitiv. Este gratuită, nu trebuie instalată, fiind o aplicație bazată pe web care funcționează bine cu Google Drive, Classroom și Youtube și care permite colaborarea. Pentru accesare este necesar un cont (Google, de exemplu), iar în cazul elevilor mai mici de 13 ani poate fi unul instituțional (de exemplu) sau se pot crea conturi Kapwing cu acordul părinților.

Tutoriale Kapwing pot fi urmărite la adresele de mai jos:



Kapwing App (20120, 10 Aprilie). *How to Make 5 Types of Video Slideshows for FREE Online -- Kapwing 2020* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zhyusGNX1Ig>.



Kapwing App (2019, 31 Iulie). *How to Make SRT Files & Auto-Subtitle Videos Online* [Video]. YouTube. <https://www.kapwing.com/resources/how-to-make-an-srt-file/>. (pentru subtitrare)

Posibilități de utilizare în învățarea online (pentru elevi) a resurselor video sunt:

1. Înregistrare de clipuri video cu diverse explicații, experimente filmate, crearea unor videoclipuri pornind de la artefacte digitale, realizarea de excursii virtuale în care elevul este un ghid turistic, animații, interviuri, prezentări, răspunsuri în format video, răspunsuri video în probe de evaluare formativă sau sumativă, nararea unui exercițiu, rapoarte de laborator, postări pe Flipgrid, încărcare pe EdPuzzle, pe Seesaw, înregistrare pe AWW (<https://awwapp.com/>), aceasta din urmă fiind o tablă interactivă foarte potrivită în special învățământului primar și preșcolar etc.

2. Pentru a crește interactivitatea și pentru a oferi o modalitate de autoevaluare de către elev a subiectelor citite, videoclipurile pot fi completate cu quizz-uri sau informații suplimentare. Aplicații utile în acest sens sunt Edpuzzle sau TedEd:

Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) este o aplicație online care permite crearea sau reutilizarea de conținut video, în care pot fi inserate întrebări și sarcini de lucru. Profesorul poate insera întrebări cu răspuns la alegere, întrebări deschise, informații suplimentare despre subiectul abordat în videoclip, poate crea clase deschise sau importa din Google Classroom, poate urmări/vizualiza și evalua încercările elevilor, de a răspunde la întrebările adresate în timpul derulării videoclipurilor etc.

Posibilitățile de utilizare în clasa online sunt diverse de la explicații video pentru înțelegerea și aprofundarea unui concept și teorie științifică, la explicarea diverselor posibilități de rezolvare de probleme, la experimente de

laborator, reguli de securitate a laboratoarelor sau pentru a începe o dezbatere, pentru a realiza excursii virtuale, pentru discuții cu experți, pentru dezvoltare profesională, video explicative pentru sport, muzică, arte plastice etc.

Tutoriale Edpuzzle pot fi urmărite la adresele:



Edpuzzle (2020, 23 Aprilie). *Edpuzzle and Google Classroom: The Perfect Match Webinar Replay* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B3NOSFFAmpE>.



Edpuzzle (2020, 13 Martie). *What is Edpuzzle?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-L62wAxCzEM>.

TEDEd (<https://ed.ted.com/>) este o inițiativă educațională adresată elevilor și profesorilor din toată lumea, având misiunea de a susține învățarea – de la producerea unei biblioteci de videoclipuri originale, până la furnizarea unei platforme internaționale pentru profesori pentru a-și crea propriile lecții interactive.

Este o platformă de creare de lecții complet gratuită, care permite profesorilor să structureze o sarcină de învățare în jurul unui videoclip și să evalueze implicarea elevilor cu materialul de studiat. Formatul lecției constă dintr-o introducere scrisă („Să începem”), o serie de întrebări cu alegere multiplă sau cu întrebări deschise („Gândiți”), un spațiu pentru resurse suplimentare care să încurajeze explorarea ulterioară („Dig Deeper”), o zonă de discuții interactive („Discutați”) și o încheiere („Și în sfârșit”). Pentru a crea lecții profesorii trebuie să își facă un cont (la fel și elevii pentru a-și salva răspunsurile), iar instrumental poate fi utilizat de pe orice dispozitiv. Ei pot apoi să distribuie lecții TED-Ed în mod public sau privat, să urmărească impactul lor asupra întregii comunități, a unei clase sau al unui elev.

Motive pentru a utiliza activități de învățare TEDEd (bazate pe videoclipuri YouTube): clipurile video însoțite de explicații sunt mai îndrăgite de elevi decât explicațiile clasice, sunt motivante, abordează o multitudine de subiecte, generează întrebări, discuții, debateri, pot fi utilizate pentru strategii de tip clasă inversată, pot fi postate în Google Classroom, transformate în QR code, grupate în liste pentru vizionare de către elevi, pot oferi informații de bază pentru un subiect ce este ulterior abordat etc.

Un tutorial TED-Ed poate fi vizionat la adresa de mai jos:



Stannard, R. (2018, 30 Mai). *How to use TED-Ed- Ideas for the Flipped Classroom* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1fL9YIxMB88&t=80s>.

Încheiem această secțiune cu observația că succesul unei activități de tip blended learning depinde de modul în care profesorul:

- proiectează sarcini de învățare complementare și coerente în cele două medii de învățare
- dorește să se adapteze predării mixte, fiind deschis la schimbare
- își asumă riscuri pentru a inova și construi experiențe de învățare diferite de cele tradiționale
- proiectează într-un mod adecvat evaluarea, oferind diverse contexte în care elevii să dovedească ce au învățat
- sprijină elevii individual, dar și menține comunitatea clasei
- practică predarea reflexivă, fiind dispuși pentru învățarea continuă
- partajează colegilor resurse, experiențele didactice, participă la discuții, analize
- menține comunicarea cu familia, cu comunitatea școlară largită, asigurând continuitatea învățării în medii diferite
- gestionează condițiile propriei munci etc.(UE, 2020).



De reținut!

- **Învățarea mixtă** (engl. blended learning, BL) împletește aplicații (software) variate și metode didactice diverse, cel mai adesea un mixt între învățarea online cu învățarea tradițională față în față.

- **Există diverse modele pentru blended learning**, cele mai cunoscute fiind **modelul prin rotație**, **modelul À la carte**, **modelul Flex** și **modelul îmbogățit virtual**.

- Mutarea activităților sincrone f2f în mediul online presupune utilizarea unor modele de blend particulare cum ar fi **învățarea mixtă sincronă**.

- **Învățarea mixtă sincronă** reprezintă o modalitate de organizarea hibridă a procesului didactic, care combină învățarea f2f **simultan** cu învățarea la distanță, inclusiv învățarea online.

- **Modelul flipped classroom** presupune trei activități distincte: –1) parcurgerea conținuturilor înainte de lecție de fiecare elev în ritm propriu – activitate asincronă; –2) activități interactive, exersare, cooperare și comunicare pe baza conținutului studiat în clasă (activitatea sincronă online) și –3) consolidare, reflecție, evaluare după lecția propriu-zisă (activitate asincronă).

- **Modelul flipped classroom** poate fi aplicat și în cazul învățării mixte sincrone în acest caz lecția propriu-zisă sincronă are loc simultan, atât în format f2f cât și online, pentru ambele grupuri de elevi.

- Pentru **activitățile de tip flipped calssroom** profesorul ar trebui să proiecteze sarcini de învățare și evaluare complementare și coerente în cele două medii de învățare, asumându-și riscuri pentru a inova și construi experiențe de învățare diferite de cele tradiționale.

BIBLIOGRAFIE

1. Al-Ismail, M., Yamin, M., Liu, YH. & al. (2019). Learner characteristics of m-learning preferences. *Int. j. inf. tecnol.* 11, 493–505 <https://doi.org/10.1007/s41870-019-00279-w>
2. Bower, M., Kenney, J., Dalgarno, B., Lee, M. J. W., & Kennedy, G. E. (2014). Patterns and principles for blended synchronous learning: Engaging remote and face-to-face learners in rich-media real-time collaborative activities, *Australasian J. Educ. Technol.*, 30(3), 91–102.
3. CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>.
4. CAST (2008). *Universal design for learning guidelines version 1.0*. <http://udlguidelines.cast.org/binaries/content/assets/udlguidelines/udlg-v1-0/udlg-graphicorganizer-v1-0-romanian.pdf>.
5. Cox, S., & Graham, C. R. (2009). Using an Elaborated Model of the TPACK Framework to Analyze and Depict Teacher Knowledge. *TechTrends*, 53(5), 60–69.
6. Crăciun, D., (2019). Training future language teachers to educate the digital generation, *Journal of Educational Sciences*, 20(1), 90–107.
7. Crăciun D. M-learning și u-learning, publicat în Ceobanu, C., Cucos, C., Istrate, O. și Pănișoară, I.O. (coord.) (2020). Educație digitală. Polirom, Colecția Collegium. Științele educației, p.170-187.
8. Dalton, E. M. (2017). Beyond Universal Design for Learning: Guiding Principles to Reduce Barriers to Digital & Media Literacy Competence. *Journal of Media Literacy Education*, 9(2), 17–29. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1160465>.
9. Elias, T. (2011). Universal Instructional Design Principles for Mobile Learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12 (2), 143–156.
10. European Union (15.07.2020), *Blended learning in school education: guidelines for the start of the academic year 2020/21*, <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/publications/blended-learning-guidelines.htm>.
11. Hamilton, E.R., Rosenberg, J.M. & Akcaoglu, M. (2016). The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: a Critical Review and Suggestions for its Use. *TechTrends* 60, 433–441.
12. Institute of Educational Technology (2012–2019). *Innovating Pedagogy Reports 2012–2019*. <https://iet.open.ac.uk/innovating-pedagogy>.
13. Kimmons, R. (2018). *Technology Integration: Effectively Integrating Technology in Educational Settings*. In A. Ottenbreit-Leftwich & R. Kimmons (Eds.), *The K-12 Educational Technology Handbook*. EdTech Books. https://edtechbooks.org/k12handbook/technology_integration.

14. Lindstrom, C., & Drolet, B.M. (2017). *What Is Universal Design for Learning? What's Missing? Best Practices for Teaching Students with Disabilities*. Lanham: Rowman & Littlefield.
15. Marcovitz, D., & Janiszewski, N. (2015). Technology, models, and 21st-century learning: How models, standards, and theories make learning powerful. Lucrare prezentată în cadrul Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2015, Las Vegas, NV, United States.
16. Macklem, G.L. (2015). *Boredom in the classroom: Addressing student motivation, self-regulation, and engagement in learning*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-13120-7>.
17. Melbourne Graduate School of Education (2020, May 14). *SAMR – Understanding how online learning can be transformative*.
18. <https://education.unimelb.edu.au/news-and-events/news/2020/assisting-teachers-in-their-covid-19-response-how-this-model-framework-can-help-reshape-thinking-around-digital-teaching-and-learning>.
19. Mishra, P. (2019). Considering contextual knowledge: The TPACK diagram gets an upgrade. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(2), 76–78. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21532974.2019.1588611>.
20. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: a framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
21. Puentedura, R. (2009). As we may teach: Educational technology, from theory into practice. <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/000025.html>.
22. Rimale, Z., Ben lahmar E.H., & Tragha, A. (2016). A Brief Survey and Comparison of m-Learning and e-Learning. *International Journal of Computer Networks and Communications Security*. 4(4), 85-95.
23. Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K-12 Blended Learning*. Mountain View, CA: Innosight Institute. <http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>.
24. Terada, Y. (2020, May 4). A Powerful Model for Understanding Good Tech Integration [postare blog]. *Edutopia*. <https://www.edutopia.org/article/powerful-model-understanding-good-tech-integration>.
25. United Nation (2020). UNESCO Institute for Information Technologies in Education Publications. <https://iite.unesco.org/publications/>.

3. PROIECTAREA, INTEGRAREA ȘI EVALUAREA RESURSELOR DIGITALE PENTRU ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ONLINE

- 3.1 Adaptarea resurselor pentru învățarea online și mixtă sincronă
- 3.2 Resurse pentru activități sincrone și asincrone
- 3.3 Crearea și utilizarea resurselor digitale pentru evaluarea formativă, sumativă și feedback

3.1. ADAPTAREA RESURSELOR PENTRU ÎNVĂȚAREA ONLINE ȘI MIXTĂ SINCRONĂ

Predarea la distanță, dar mai ales predarea în timp de criză, necesită din partea profesorilor **o gândire creativă și flexibilă** asupra modului în care pot sprijini elevii să atingă obiectivele esențiale ale disciplinelor predate.

În primăvara acestui an, UNESCO a distribuit o listă de recomandări generale, valabile la orice nivel de instituție de învățământ, ce presupune printre altele:

1. Alegerea celor mai relevante instrumente digitale/online (în funcție de contextul local și competențele digitale ale profesorilor și elevilor).
2. Dozarea învățării la distanță în mod sincron, ținând cont de nivelul de vârstă al elevilor (pentru a evita supraîncărcarea cognitivă a acestora). De exemplu, în cadrul învățământului liceal putem reduce timpul petrecut sincron la jumătate de oră cu timp alocat pentru învățarea asincronă după amiază sau să regândim întreg orarul școlii reducându-se numărul de discipline distincte zilnice la maxim 3. Ca timp se recomandă pentru sesiunile online sincrone zilnice 1-1,5h pentru învățământul primar, 2-2,5h pentru învățământul gimnazial și 3 h la nivel liceal.
3. Protejarea confidențialității și securității datelor elevilor.
4. Planificarea activităților didactice desfășurate online într-un mod unitar – condiții de desfășurare, tematica (subiecte noi sau se aprofundează cele predate anterior), în funcție de situație, nivelul studiilor, nevoile elevilor și disponibilitatea părinților.

5. Oferirea de sprijin profesorilor și părinților cu privire la utilizarea instrumentelor digitale (sesiuni de instruire pentru profesori și părinți).
6. Stabilirea și comunicarea de reguli pentru învățarea la distanță, monitorizând constant progresul elevilor.

În cazul continuării activităților didactice, exclusiv în mediul online sau în format mixt sincron, aceste recomandări trebuie transpuse individual, în practică, de fiecare profesor la nivel de unitate școlară. Astfel sugerăm următoarele aspecte/caracteristici de care să se țină seama:

Abordarea flexibilă a procesului didactic

Flexibilitatea este caracteristica principală a acestei perioade de criză. Implementarea cadrului UDL oferă această flexibilitate în designul activităților, resurselor și interacțiunii.

Flexibilitatea profesorului se referă la disponibilitatea de a proiecta și realiza activități de învățare variate, la împletirea activităților online sincrone cu cele asincrone, la alegerea diverselor medii de comunicare, la adaptarea continuă a activității la dificultățile de învățare și comunicare identificate etc.

Presupune cunoașterea instrumentelor digitale, dar și a situației sociale a elevilor săi pentru a putea interacționa cu aceștia, pentru a-i motiva, pentru a nu lăsa pe nimeni în afara procesului didactic.

Concentrare pe cele mai importante rezultate ale învățării

Ținând cont că elevii învață în online mai puțin decât f2f, iar cei defavorizați și mai puțin datorită accesului limitat sau inexistent la mediul online, profesorii ar trebui să stabilească, în funcție de clasele pe care predau, **diferențiat, care sunt cele mai importante rezultate ale învățării pe care ei le doresc a fi obținute**, prioritizarea temelor, a exemplurilor celor mai relevante etc.

Accesibilizarea învățării pentru toți elevii

Găsirea de soluții viabile pentru toți elevii, oferind activități variate, online și offline, activități sincrone dar și comunicare asincronă pentru a facilita partajarea dispozitivelor în familiile numeroase, accesibilizare resurselor de învățare pentru elevii cu dizabilități etc.

A nu se replica în online învățarea f2f

Predarea online sincronă diferă de predarea față în față tradițională, ceea ce implică necesitatea adaptării resurselor și metodelor didactice, pentru predarea online.

Învățarea online eficientă este în general legată de un **design minimalist al resurselor**. Astfel putem să:

- menținem într-un format cât mai simplu designul materialelor didactice (fișe de activitate, prezentări, videoclipuri), evitând conținutul irrelevant;
- păstrăm conținutul scurt, împărțind în mod corespunzător materialul de studiat;
- asigurăm ca toate conținuturile relevante despre un subiect pe care un elev trebuie să-l învețe într-o sesiune online sunt prezentate împreună într-un singur fișier;
- utilizăm tehnologia cu care elevii sunt deja obișnuiți sau pe care îi pot stăpâni rapid.

Includerea învățării digitale online cu activități offline

Profesorii pot propune elevilor proiecte interdisciplinare și activități practice, experimente, investigații pe teme la alegere, realizate efectiv în spațiul fizic, corespunzătoare vârstei, pe programa școlară dar și pe interesele și posibilitățile materiale efective ale elevilor.

Ar trebui încurajate **proiectele colaborative**, pentru a ține unită comunitatea de învățare, dar și **partajarea și prezentarea rezultatelor individuale sau de grup**.

Proiectarea unei evaluări online autentice

Ținând cont de posibilitățile de documentare online, evaluarea poate fi adaptată pentru a lăsa elevului libertatea de a alege modul de prezentare, instrumentul preferat pentru a crea și publica produsele sau rezultatele învățării. Se pot propune pentru evaluare probleme din viața reală, de nivel local sau global, rezultate pe care să le comunice în comunitatea de interes.

Utilizarea evaluării formative

Evaluarea formativă presupune sarcini punctuale, deseori informale prin care profesorul verifică înțelegerea conceptelor de către elevi și/sau formarea abilităților vizate.

Posibilități de evaluare formativă sunt chestionarea elevilor în timpul unei prezentări/activități sincrone, răspunsuri individuale (fără a fi văzute de colegi înainte de a posta fiecare răspunsul propriu), reflecții scurte, rezumate (eseul de 5 minute, tehnica 3-2-1 etc.), întrebări puse unor invitați/profesori/colegi în mod sincron, online, respectiv utilizarea diferitelor instrumente online.

Construirea unei comunități a clasei

Mulți elevi folosesc social media pentru a se conecta, a-și împărtăși videoclipuri, fotografii și alte artefacte digitale, aproape zilnic. În clasă putem să utilizăm instrumente online, de exemplu **Flipgrid** (flipgrid.com), prin care să întărim comunitatea clasei, permițând interacțiunea video într-un mediu sigur. Astfel elevii pot înregistra scurte răspunsuri video pe subiectele de interes/predate, să reflecteze asupra învățării, să prezinte proiectele realizate individual sau în grup, să răspundă colegilor tot în format video, activitatea fiind monitorizată și evaluate de către profesor.



New EdTech Classrom (2020, 16 Martie). *How to Teach Remotely with Flipgrid* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aLzX13jw7bw>.

Menținerea legăturii cu elevii

Presupune **o comunicare regulată**, după un program prestabilit și cunoscut/agreat de elevi, **o comunicare substanțială** despre conținutul învățării, despre rezultatele așteptate, despre activități, cerințe, dând feedback constant și fiind prezent în clasa online, **o comunicare proiectată** și condusă de cadrul didactic, el fiind inițiatorul interacțiunii.

De exemplu, putem propune teme de discuții pe fluxul sau forumul platformelor de e-learning utilizate, putem oferi videoclipuri scurte pentru a introduce o temă importantă, putem da feedback detaliat pentru sarcinile realizate de către elevi, putem face anunțuri săptămânale pentru a prezenta activitatea și a stabili termene, putem oferi ore de consultații online, putem să întrebăm elevii periodic despre probleme lor și modul în care le fac față, putem chiar face scurte videoclipuri în care să fie incluse casa, spațiul exterior, animalul de companie personal, pentru a accentua prezența socială etc.

Este importantă construirea unei comunități a clasei și păstrarea relațiilor sociale din clasă.

Menținerea legăturii cu părinții și cu comunitatea profesională

Școlile prin diriginții claselor ar trebui să își facă un plan clar ce vizează menținerea comunicării între școală, profesori, elevi și părinții acestora, pentru identificarea și personalizarea învățării elevilor cu risc mare de abandon, pentru identificarea și ameliorarea condițiilor de învățare, partajarea

tehnologiei, sfaturi și îndrumări pentru părinți (cum să acorde ajutor pentru utilizarea aplicațiilor online, să explice cerințele de lucru copiilor, cum să supravegheze activitatea/învățarea, cum să motiveze copii, să îi mențină ocupați, implicați în activități etc.).

Modelul de predare la distanță implementat din primăvară, a fost adaptat situației curente, la nivel mondial propunându-se pentru noul an școlar, 2020-2021, diverse modalități de reîncepere a activității didactice, dintre care enumerăm: redeschiderea completă a școlilor în cazul unui număr mic de îmbolnăviri în localitate, redeschiderea parțială a școlilor, astfel încât să existe mai puțini elevi la școală la un moment dat, permițând distanțarea fizică sau o abordare hibridă prin care activitățile f2f din clasă sunt transmise în direct către cei care, de exemplu, trebuie protejați din cauza bolii cronice subiacente sau au capacitatea de a studia de acasă (Sheikh și colab., 2020).



De reținut!

- **Abordarea flexibilă a procesului didactic** implică flexibilitatea profesorului în designul activităților, resurselor și interacțiunii cu elevii, conform principiilor UDL.
- **Organizarea procesului de învățământ, în cazul în care există și o componentă online sincronă** se bazează pe recomandările UNESCO: accesibilizare, concentrarea pe rezultatele importante ale învățării, menținerea comunității clasei, realizarea unei evaluări autentice, bazate preponderent pe evaluare formativă etc.
- **Perioada ERT este în prezent continuată** prin diverse strategii care pe lângă componenta la distanță – dacă există, să ofere siguranță față de infectarea cu noul coronavirus și elevilor care participă fizic în clasă.

3.2. ORGANIZAREA RESURSELOR PENTRU ACTIVITĂȚI SINCRONE ȘI ASINCRONE

În activitățile online, profesorii pot utiliza, în funcție de tema lecției, de competențele pe care doresc să le dobândească elevii, atât **instruirea sincronă** cât și cea **asincronă**.

Resursele pentru învățarea online (sincronă și/sau asincronă) se pot clasifica în patru grupe mari, astfel:

- **resurse centrate pe elev** – relevante, adaptate nevoilor, rolurilor și responsabilităților elevului pentru viața profesională, socială etc.;
- **resurse ce vizează motivarea elevilor** pentru învățare – resurse pentru a dezvolta experiențe de învățare motivante;
- **resurse interactive** – resurse pentru a menține atenția și interesul pentru învățare al elevilor;
- **resurse personalizate** – resurse adaptate pentru nevoile individuale ale elevilor – diferențierea învățării, resurse pentru activități remediale etc.

În continuare, descriem pe scurt cele două modalități de instruire, punând accent pe modul de integrare a diverselor tipuri de resurse digitale.

A. Instruire sincronă

Instruirea sincronă se desfășoară în cadrul unei **clase virtuale** în care elevii și profesorii se întâlnesc și activează ca și cum s-ar afla fizic în același loc (se aseamănă cu instruirea față în față). Instruirea sincronă poate fi realizată în aceste clase prin utilizarea de secvențe video, audioconferințe, dar și prin chat online, difuzare de clipuri video în direct – webcasting, screensharing, utilizarea tablelor interactive etc. Drept caracteristici menționăm **realizarea în timp real, programată, colectivă și colaborativă, prin comunicare didactică directă**.

Instruirea sincronă este **benefică** pentru a discuta despre subiecte mai puțin complexe, planificarea de sarcini, pentru prezentarea de concepte generale, exemplificări diverse, discuții, feedback, activitatea colaborativă ducând la creșterea coeziunii de grup și a motivației pentru învățare.

Astfel, instruirea sincronă presupune nu numai **interacțiunea cu conținutul de studiat, cu resursele de învățare ci și interacțiunea socială cu colegii și profesorii**.

Cel mai adesea, interacțiunea socială se realizează prin utilizarea sesiunilor de tip **chat** (pentru acordarea de sprijin, a răspunde la întrebări, a partaja informații, oferi feedback, evalua opinii etc.), **sondaje** (pentru a evalua opinii și înțelegerea cunoștințelor) și **camera de discuții** (pentru brainstorming, a face planuri, discuta sau prioritiza activități).

În învățământul românesc pre- și universitar în perioada semestrului 2 din anul școlar 2019-2020, instruirea sincronă s-a realizat în majoritatea cazurilor prin intermediul aplicațiilor pentru videoconferințe Gogle Meet, Zoom, Microsoft Teams și Webex.

În cadrul videoconferințelor însă nu putem desfășura lecția în mod clasic, gândind momente de lecții strict conform teoriei Gagné, ci trebuie ținut cont că, în învățarea online, există o **interacțiune la fel de puternică** între elevi și profesori, elevi și elevi, dar și **între elevi și resursele de învățare** (acestea putând fi accesate și asincron, ceea ce presupune și o **componentă de autoreglare a învățării**). În cazul instruirii online sincrone au fost identificate câteva aspecte problematice, la care dorim să sugerăm posibile soluții.

1. O primă problemă identificată în această perioadă pentru instruirea sincronă a fost **conexiunea slabă la internet** a unora dintre elevi (sau chiar și a cadrelor didactice), astfel încât ei nu au putut vedea și/sau auzi întru totul ceea ce a comunicat sincron profesorul. Exemplificăm posibile soluții pentru clasele care utilizează **Google Meet** și suita Google:

- invitarea elevilor să scrie și să comenteze împreună într-un document Google partajat;
- utilizarea formularelor Google pentru a colecta răspunsurile elevilor și împărtășirea rezultatelor atât cu fiecare personal, cât și cu toți elevii online;
- utilizarea diverselor aplicații online pentru comunicare și colaborare;
- utilizarea diverselor extensii pentru aplicațiile Google din Chrome etc.

În funcție de sistemul de videoconferință ales, putem utiliza, de exemplu, camerele de discuții pe Zoom sau extensii Chrome pentru Google Meet.

Revenind la Google Meet, amintim aici câteva extensii Chrome utile profesorilor în activitatea online sincronă:

- [Google Meet Grid View](#)



Curts E. (2020, 31 Martie). *Google Meet: Grid View Extension* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o1lrCYGmXjs>.

- [Tactiq Pins](https://tactiq.io/) (<https://tactiq.io/>) – profesorii pot salva transcrierea conversației de pe Google Meet (numai în limba engleză).
- [Meet Attendance](#) (extensie Chrome)



Rocks, C. E. (2020, 17 Mai). *Google Meet: The (New) Attendance Extension* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mxpr58Ki00>.

- [Nod Reactions for Google Meet](#) – Nod permite membrilor clasei să trimită reacții în timp real profesorului și vorbitorilor în timpul întâlnirilor de pe Google Meet (pentru a funcționa, atât elevii cât și profesorul trebuie să aibă extensia instalată pe calculator).

- [Web Paint](#) -(partajare ecran), cu această extensie puteți desena forme, linii și adăuga text la paginile web live și de asemenea să faceți capturi de ecran pentru a o posta elevilor în cadrul videoconferințelor sau pe Google Classroom.



LaMoreaux P (2018, 1 Martie). *Web Paint Annotator* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GGnyh08PfN0>.

- [Cite This for Me](#)– este un instrument prin care se pot crea automat citări de pagini web în diverse formate (APA, MLA, Chicago sau Harvard) etc.

- [Google Meet Breakout Rooms – recent Google Meet a venit cu o actualizare a acestei opțiuni dar doar pentru conturile educaționale.](#)



Rocks, C. E. (2020, 11 August). *Google Meet Breakout Rooms Extension* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Fdhhd0s-CLqMQ>.

2. În afară de lipsa conexiunii la internet, o altă problemă des întâlnită a fost **implicarea scăzută în activitatea didactică a elevilor**, în mare parte datorită centrării pe conținut și pe profesor a activității de învățare sincrone. De menționat că receptarea pasivă a informațiilor prezentate de profesor în cadrul videoconferințelor nu este suficientă pentru a obține rezultatele dorite ale învățării.

Ca soluții în acest caz, enumerăm:

- utilizarea unui suport vizual/multimedia, ca de exemplu **prezentări colaborative** (Google), **prezentări dinamice** (Prezi) sau **prezentări interactive** (Mentimeter);
- îmbogățirea prezentărilor PowerPoint cu quizz-uri, videoclipuri, materiale interactive etc.;
- proiectarea unor activități diverse de evaluare formative, centrate pe elev și competențele vizate în lecție;

- gamificarea activității de învățare-evaluare pe cel puțin perioada unei unități de învățare;
- intercalarea în activitatea sincronă a unor activități pe grupe online sau individuale offline etc.

Amintim și câteva strategii pentru a-i implica pe elevi în **discuții online sincrone**:

- furnizarea către elevi a unei liste de întrebări/teme de discuție;
- comunicarea așteptărilor profesorului legate de comportamentul online;
- provocarea elevilor pentru a alege teme de discuție și a pune propriile întrebări;
- utilizarea jocurilor de spargere a gheții (icebreakers);
- utilizarea chat-ului pentru comunicare;
- solicitarea elevilor să autoevalueze activitatea online etc.

Ținând cont că unii dintre elevi pot lipsi de la activitățile online, din motive obiective sau subiective, **prezentările electronice ar trebui regândite** pentru a fi înțelese și în absența explicațiilor în timp real ale profesorului, iar conținutul să fie fragmentat în bucăți mici, pliate pe câte un rezultat așteptat al învățării. O altă posibilitate **ar fi înregistrarea unor momente de interes din cadrul videoconferințelor și postarea acestora pentru a fi vizionate de către elevi.**

De remarcat că în prezent aplicația Microsoft PowerPoint prezintă diverse capabilități cu ajutorul cărora putem transforma prezentarea într-un material adecvat și pentru învățarea asincronă. Astfel putem înregistra audio și video pe fiecare diapozitiv, putem transforma prezentarea într-un videoclip, putem înregistra prin intermediul aplicației ecranul calculatorului etc.

3. Pe de altă parte, implicarea scăzută a elevilor în activități este în strânsă legătură cu **lipsa motivației pentru învățare**, unii dintre aceștia mimând participarea și realizând în paralel alte activități de interes personal.

Ca soluții propunem:

- **organizarea detaliată a activității și informarea elevilor asupra activității de învățare, dar mai ales asupra rezultatelor așteptate ale învățării** (în avans prin postări audio, video, text pe platforma de e-learning sau live la începutul videoconferinței);
- **transmiterea în avans a unor informații** (înregistrări audio, video, fișiere text) legate de tema abordată, provocând elevii să caute informații, să vină cu soluții, să prezinte colegilor aceste soluții etc.;

- proiectarea unor activități de grup sau individuale în care **elevii să aplice, să dovedească ce au învățat sau să realizeze resurse;**
- proiectarea unor secvențe didactice **în care elevii să prezinte și/sau evalueze produsele create de ei sau de colegii lor;**
- proiectarea unor **activități de reflecție asupra propriei învățări**, invitând elevii să partajeze aceste reflecții colegilor în sesiunile sincrone ca bază de discuție etc.

4. O altă provocare identificată este **evaluarea activității elevilor**, în urma sesiunilor sincrone.

Și în acest caz se recomandă elaborarea unor probe de evaluare în care elevul să vadă direct utilitatea celor studiate, în viața de zi cu zi, astfel testarea abilităților și cunoștințelor realizându-se în mod mai realist, contextualizat și motivant.

Câteva exemple de activități de evaluare și aplicații online utile sunt prezentate în tabelul 7.

Tabelul 7. Activități de evaluare

Activități de evaluare	Aplicații online
Documente de sinteză – hartă conceptuală a cursului Cercetare teoretică pe diverse teme Investigații colaborative Jurnalele de învățare	Procesatoare de text, aplicații pentru prezentări, foi de calcul, infografice, benzi desenate, hărți conceptuale
Portofolii Proiecte Evaluări colegiale (peer reviews) Studii de caz	Portofoliu digital, postere, e-books
Produse multimedia sau digitale ca dovezi ale învățării autentice	Video, podcasting, modelare 3D, crearea de aplicații, tutoriale virtuale, muzee virtuale

5. Nu în ultimul rând ar trebui menționate ca provocări pentru învățarea sincronă nevoia de **multitasking** și **încărcarea cognitivă a elevilor**.

Ca soluții propunem menținerea elevilor motivați și implicați prin activități și instrumente diverse, sarcini clar definite, sesiuni coerent și transparent organizate, conținut concis, informații integrate, limbaj consecvent, elemente vizuale în loc de text, gamificare etc.

Tabelul 8. Exemple de resurse utile pentru organizarea activităților sincrone

	Nivel preprimar și primar	Nivel gimnazial și liceal
Comunicare		
Mediu de comunicare sincron	Skype, Google Meet, Webex, Zoom etc.	
Sistem de management al resurselor și învățării	ClassDojo, Edmodo, Google Classroom	Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Schoology, Easy class
Motivarea elevilor pentru învățare		
Organizarea detaliată a activității/informarea elevilor asupra activității/cerințe/rezultate	În avans pe LMS prin mesaje audio, video, animații În timpul videoconferinței utilizând suport vizual, implicând elevii în organizare, – realizarea colaborativă a unui panou cu reguli, documente colaborative, hărți conceptuale etc	
Captarea atenției	Imagini provocatoare, meme, scurte clipuri video, animații, prezentări interactive, jocuri online, puzzle	Resursele menționate pentru nivelul primar + trimiterea în avans a unor informații legate de subiectul abordat pentru a pune întrebări, a căuta alte resurse, a emite opinii
Gamificare	Evaluare formative gamificată, sondaje, quizz, badge	Evaluare formative gamificată, quizz, badge, jocuri competitive, evaluarea colegială a activității online, prezentări de produse realizate online sau offline etc.
Dirijarea învățării		
Interacțiune cu conținutul/resursele de învățare	Acces sincron la resurse didactice și informații	
	Screensharing, acces prin partajare link pe chat, panouri virtuale, table interactive	Screensharing, acces prin partajare link pe chat, panouri virtuale, table interactive, resurse postate și accesate pe LMS

Prezentări, suport multimedia	Explicații și discuții având la bază conținut interactiv, prezentări dinamice, prezentări animate etc. Scurte videoclipuri pentru exemplificarea unor proceduri, fenomene, strategii	Implicarea elevilor în prezentarea temei abordate – prezentări colaborative, prezentări interactive pentru a personaliza demersul didactic și a-l plia pe nevoile clasei
Activități de învățare online (Example) A se consulta Ghidul de bune practici e-learning (Grossec & Malița, 2015), capitolul „Activități și exerciții practice de e-learning” din prezentul volum (Grossec, 2020) precum și resursele educaționale deschise create în cadrul proiectului CRED (https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/)etc.	- realizarea de desene în Paint, colaborativ pe table interactive online (whiteboard) - fotografierea desenelor realizate/colaje, a obiectelor din casă și postarea pe panouri digitale - realizarea de puzzle online cu www.jigsawplanet.com pentru consolidarea vocabularului, operații matematice, recunoaștere unor monumente istorice etc. - jocuri de cuvinte cu http://www.wordle.net/ - recitaluri, povestirea unor întâmplări cu Audacity (https://sourceforge.net/projects/audacity/) - realizarea de obiecte/imagini vorbitoare cu Blabberize (www.blabberize.com) - realizarea unor albume, colaje, video pe teme date - prezentări utilizând Voki - exersarea înmulțirilor cu ajutorul panourilor Vīsnos (https://www.visnos.com/home) etc.	- brainstorming utilizând panouri virtuale - realizarea unei hărți cu imagini istorice cu aplicația Hystorypin (http://www.hystorypin.org/) - rezolvarea unor puzzle online - utilizarea Qr code pentru a ascunde informații video etc. - realizarea de cronologii - realizarea de hărți interactive cu Storymap (https://storymap.knightlab.com/) - realizarea de simulări folosind site-ul Phet (https://phet.colorado.edu/ro/), scurte demersuri investigative și prezentarea acestora - studii de caz - rezolvare de probleme, rebusuri, fișe de activitate - dezbateri online - jocul de rol, activități colaborative

Se împletesc cu Activități de învățare offline	- realizarea de desene, mici proiecte ghidate - exerciții fizice, activități fizice în fața camerei - identificarea de obiecte/imagini, corelarea lor cu tematica studiată și prezentarea lor în cadrul videoconferinței - rezolvarea de probleme, exerciții de scurte de scriere	- rezolvarea de probleme și exerciții - eseu scurt - activități practice ghidate - exersarea unor procedee - desenarea de hărți
Conexiunea inversă se realizează prin activități de tipul celor descrise anterior, gestionate de către elevi	activități de grup sau individuale în care elevii să aplice/dovedească ce au învățat, să realizeze resurse, cu prezentarea activității realizate, fie oral în videoconferința mare, fie prin postare pe un panou virtual, într-un document colaborativ	

B. Instruirea asincronă

Este antonimul instruirii sincrone. În acest caz, comunicarea se realizează prin canale și aplicații asincrone, care au rolul de a menține legătura dintre participanți, în cazul în care aceștia nu pot fi simultan online. Aceasta este o **componentă principală a învățării flexibile**, permițând combinarea procesului didactic cu alte activități individuale. Soluțiile asincrone de e-learning permit elevilor să se conecteze la mediul de învățare **oricând**, folosind **în ritm propriu** resursele puse la dispoziție. Astfel învățarea are loc la momente de timp convenabile fiecărui elev, dar și profesorul poate monitoriza progresul la momente de timp ajustabile propriului orar.

Instruirea asincronă este benefică pentru abordarea unor subiecte complexe, care necesită citirea cu atenție sau reflecții profunde, imposibil de realizat într-un timp relativ scurt oferit de activitățile sincrone.

Instruirea asincronă se poate realiza prin intermediul platformelor de e-learning sau a sistemelor de management al învățării, prin e-mail, prin intermediul diverselor aplicații colaborative online, prin grupuri de WhatsApp, prin intermediul cursurilor masive online (MOOC) etc. Drept caracteristici putem menționa faptul că este o **instruire auto organizată, intermitentă, individualizată, bazată pe resurse create anterior de către profesor** și accesibile la orice moment de timp de către elev.

Conținutul științific în cazul activităților asincrone este transmis prin **resurse diverse**, atât în format text, cât mai ales resurse în format vizual, video sau multimedia.

Exemple de resurse: prezentări multimedia – narare în cazul prezentărilor PowerPoint sau Google Prezentări, Prezi video, alte resurse video – vezi secțiunile anterioare (pentru prezentări și demonstrații), fișiere (pentru lectură suplimentară), quizz-uri (pentru a evalua înțelegerea subiectelor abordate sau a îndeplinirii obiectivelor), activități online interactive (pentru exersare și feedback) etc.

Prezentăm câteva posibilități de interacțiune asincronă cu conținutul de studiat, atât **pentru memorare, înțelegere și aplicare**, cât și pentru o învățare de profunzime, ce presupune interiorizarea acestuia prin **analiză și sinteză**.

Tabelul 9. Interacțiune cu materialele de învățare digitale/online

Interacțiunea cu conținutul/ materialul de abordat	Învățare – Bloom nivel inferior <i>Vizionează, citește, ascultă</i>	Învățare de profunzime <i>Procesare/interiorizare</i>
	Prezentări narate, video Demonstrații, explicații Activități ghidate Explicația, descriere, povestire despre ... Informații și resurse despre ...	Studiul de caz Formulare de întrebări și răspunsuri Realizarea efectivă de sarcini, creare de conținut digital Jocuri având la bază ... Simulări

La fel ca și în cazul instruirii sincrone, învățarea asincronă presupune și Interacțiunea socială asincronă care, în acest caz, se realizează prin instrumente de comunicare asincronă: email, mesagerie text, forumuri etc. (pentru anunțuri, feedback, comunicarea rezultatelor așteptate ale învățării, pentru colaborare, resurse, discuții etc.).

Am sintetizat în tabelul 10 câteva cerințe organizatorice, resurse și caracteristici ale celor două modalități de instruire.

Tabelul 10. Instruirea online sincronă și asincronă. Caracteristici (adaptare după EU, 2020)

Tipul instruirii	Modalități de organizare	Resurse educaționale (resurse online/digitale, LMS, instrumente)	Interacțiuni sociale	Conținutul învățării	Cerințe profesor	Rezultate așteptate ale instruirii	Riscuri pentru procesul de instruire
Sincronă	Predare interactivă online – în timp real (momente didactice corespunzătoare captarea atenției, dirijarea învățării conexiune inversă evaluare formativă și feedback)	Software pentru interacțiune directă (Google Meet, Zoom, Webex, Skype etc.) + Screensharing + aplicații interactive pentru evaluarea formativă (quizz, sondaj, prezentări interactive etc.) Resurse accesibile online (conținut și interacțiune) *Unele resurse ar trebui asigurate înainte de activitatea efectivă	Chat, sondaje, camere de discuții -breakout rooms	Subiecte dificile greu de abordat individual, explicații, exemplificări, recapitulări, conexiuni între subiectele predare etc. Evaluare formativă prin intermediul aplicațiilor interactive	- să ghideze și să organizeze învățarea online - să asigure un climat deschis, interactiv - să asigure mijloace diverse de reprezentare a temei abordate - să asigure modalități diverse de implicare a elevilor	Îmbunătățirea competențelor de comunicare (Înțelegerea, aprofundarea, evaluarea și aplicarea cunoștințelor învățate/studiate)	Lipsa unei conexiuni bune la Internet Comunicare online unidirecțională, cu interactivitate scăzută Implicarea relativ redusă a elevului în învățare datorită modului de organizare al activității

*Proiectarea, integrarea și evaluarea resurselor digitale pentru activități
de învățare online*

Tipul instruirii	Modalități de organizare	Resurse educaționale (resurse online/ digitale, LMS, instrumente)	Interacțiuni sociale	Conținutul învățării	Cerințe profesor	Rezultate așteptate ale instruirii	Riscuri pentru procesul de instruire
Asincron	Învățare autoreglată online cu Î&R în timp real	Platforme de învățare online (Google Classroom, Edmodo, Classdojo, Moodle, Schoology etc.)+ aplicații interactive (Mentimeter, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Socrative, Quizlet, Edpuzzle, TedEd etc.) MOOC Software educațional Jocuri serioase și gamificare	Email, message text, forumuri de știri și de discuții	Subiecte/teme din programa școlară utilizând resurse de învățare complexe/ interactive (manualele digitale) Activități de învățare complete (prezentare subiect, exersare, evaluare/ autoevaluare)	- să furnizeze elevilor informații despre MOOC, software-ul propus, acces la RED etc. - să realizeze resurse pentru cursurile online (audio, video, multimedia) - să proiecteze activități de învățare online	Îmbunătățirea învățării auto-reglate a elevilor (Înțelegerea, aprofundarea, evaluarea și aplicarea cunoștințelor învățate/studiate Individual)	Lipsa apartenenței de grupul clasei resimțită de elev Elevii cu abilități de învățare auto-reglată scăzută pot rămâne ușor în urma celorlalți

Tipul instruirii	Modalități de organizare	Resurse educaționale (resurse online/ digitale, LMS, instrumente)	Interacțiuni sociale	Conținutul învățării	Cerințe profesor	Rezultate așteptate ale instruirii	Riscuri pentru procesul de instruire
		RED resurse digitale/ online produse de profesor, alte resurse online (manuale digitale, enciclopedii, dicționare, atlase, video, imagini, e-book etc.)					
	Învățarea colaborativă online ghidată de profesor	Spații pentru învățarea online colaborativă (LMS, Flipgrid) Instrumente pentru analiza învățării (learning analytics) Aplicații/ instrumente ce permit colaborarea		Mix de activități individuale și de grup centrate pe elev Mix de teme individuale și de grup centrate pe elev	- să proiecteze activitățile colaborative asigurând secvențe și de învățare individual auto-reglată (PBL, investigația dirijată, proiect colaborativ etc.)	Îmbunătățirea abilităților elevilor de a lucra colaborativ (Înțelegerea, aprofundarea, evaluarea și aplicarea cunoștințelor învățate/ studiate colaborativ)	Rezultatele învățării diferă de la un grup la altul (influențat de gradul de monitorizare și implicare al profesorului) Există posibilitatea ca unii elevi să nu participe activ

Tipul instruirii	Modalități de organizare	Resurse educaționale (resurse online/ digitale, LMS, instrumente)	Interacțiuni sociale	Conținutul învățării	Cerințe profesor	Rezultate așteptate ale instruirii	Riscuri pentru procesul de instruire
		(suita Google, aplicații colaborative 2.0 – Coggle, Prezi etc.)			- să identifice diversele probleme legate de învățarea elevilor și să ofere sprijin la timp - să ghideze activitățile de învățare încurajând colaborarea elevilor		Evaluarea corectă a contribuției fiecărui elev la produsul de grup



De reținut!

- **Activitățile de învățare online** pot fi **organizate sincron sau asincron** în funcție de tema predată, rezultatele dorite ale învățării, organizarea în ansamblu la nivel de instituție a activității etc.

- **Activitățile didactice sincrone** se desfășoară în cadrul unei **clase virtuale** și pot fi realizate prin video – și audioconferințe, prin chat online, difuzare de video în direct – webcasting, screensharing, utilizarea tablelor interactive etc.

- **Instruirea sincronă este benefică** pentru a fi discutate subiecte mai puțin complexe, planificarea de sarcini, pentru prezentarea de concepte generale, exemplificări diverse, discuții, feedback etc.

- **Provocările instruirii sincrone sunt** date de **aspecte tehnice** (de exemplu acces la Internet) și de învățare (de exemplu competențele digitale reduse ale profesorilor), **implicarea scăzută în activitatea didactică a elevilor, motivația scăzută pentru învățare, evaluarea corectă și la timp a activității elevilor, încărcarea cognitivă a elevilor** etc.

- **Activitățile didactice asincrone presupun** comunicarea cu elevii prin canale și aplicații asincrone, în cazul în care aceștia nu pot fi simultan online.

- **Învățarea asincronă este o componentă principală a învățării flexibile**, elevii învățând oricând, în ritm propriu.

- **Învățarea asincronă este benefică** pentru abordarea unor subiecte complexe, care necesită citirea cu atenție sau reflecții profunde.

- **Ca variante de învățare asincronă** amintim **învățare autoreglată online** cu Î&R în timp real, **învățarea colaborativă online** ghidată de profesor, **MOOC** etc.

3.3. CREAREA ȘI UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE PENTRU EVALUAREA FORMATIVĂ, SUMATIVĂ ȘI FEEDBACK

Pornim de la premiza că evaluarea este un proces dinamic, parte integrantă a activității didactice online. De asemenea, evaluarea trebuie să favorizeze auto-reflecția și autoreglarea învățării, depășind nivelul tradițional de ierarhizare, de clasificare a elevilor și verificare a cunoștințelor.

În clasa virtuală putem evalua din multiple perspective, dar în primul rând putem:

- **evalua învățarea** – evaluare sumativă
- **evalua pentru îmbunătățirea învățării** – evaluare formativă
- **evalua ca modalitate de învățare** – reflecție asupra propriei învățări.

Datorită progresului tehnologiei digitale, evaluarea poate fi transformată astfel încât să fie autentică, accesibilă, automatizată corespunzător, continuă și sigură (JISC, 2020).

Revenind la mediul online, evaluarea implică metode și instrumente specifice, câteva dintre acestea fiind prezentate în figura 9.

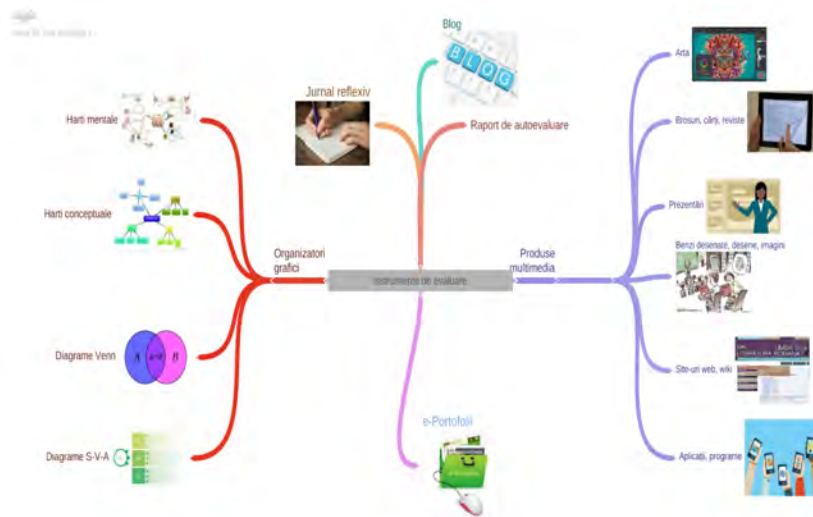


Figura 9. Instrumente de evaluare (realizată cu aplicația Coggle)

O prezentare mai amănunțită a instrumentelor utile pentru evaluarea online este prezentată în [harta conceptuală](#) de la această adresă:

[https://coggle.it/diagram/XnhqhGVe02PxSwxp/t/evaluare -formativ%C4%83-%C8%99isumativ%C4%83gamificare/9882934a574b_566ea2f9e52136c7391cfdd0e3323f2c2f3aec208a8c8ce4e47a](https://coggle.it/diagram/XnhqhGVe02PxSwxp/t/evaluare%20formativ%C4%83-%C8%99isumativ%C4%83gamificare/9882934a574b_566ea2f9e52136c7391cfdd0e3323f2c2f3aec208a8c8ce4e47a), realizată cu aplicația Coggle.

A. Evaluare formativă

Evaluarea formativă permite un feedback rapid și are ca scop monitorizarea învățării elevilor oferind acestora cadrul pentru a remedia lacunele sau a depăși situațiile problematice imediat după apariția acestora. Astfel, elevii pot identifica atât punctele forte cât și pe cele critice ale învățării, iar profesorii pot acorda un ajutor pedagogic imediat, reglând procesul didactic la momentul optim. Prin aceasta elevii își îmbunătățesc învățarea iar profesorii predarea.

De remarcat că, **evaluarea modernă vizează responsabilizarea elevilor pentru învățare, autorefecția, autoevaluarea, fiind interactivă, contextualizată și integrată organic procesului de instruire.**

În învățarea online, prin aplicații specifice pentru evaluarea formativă, profesorul beneficiază (referitor la performanța elevilor) de o conexiune inversă imediată, putând planifica o intervenție imediată.

Ținând cont că elevul învață online atât în activități sincrone cât și asincrone, este important ca uneori însuși elevul să poate iniția evaluarea, să fie interesat de propria evaluare, profesorul orientându-l pentru a reflecta asupra performanțelor sale școlare. Vorbim astfel de o **evaluare formatoare**, ce implică asumarea de către elev a propriei sale învățări, și a integrării rezultatelor furnizate de demersul evaluativ în gestionarea procesului de învățare. Acest demers este benefic pentru învățarea ulterioară, pe tot parcursul vieții.

În cazul învățării online există o varietate de instrumente pentru evaluarea formativă. Este important ca profesorul să utilizeze un număr adecvat de instrumente, recomandat fiind 5-6 pentru o disciplină pe semestru (suficient de multe pentru ca evaluarea să nu devină plictisitoare, dar și suficient de puține pentru a nu deruta elevii și a-i focusa asupra instrumentelor digitale și nu asupra activității de evaluare efective).

Important este ca instrumentele să se potrivească scopului și să fie adecvate vârstei și conținutului, respectiv abilităților pe care dorim să le verificăm.

Astfel, de exemplu, pentru a **verifica înțelegerea unui conținut**, putem utiliza instrumente pentru quizz-uri, iar dacă ne concentrăm **pe procesul de învățare** atunci sunt utile instrumente prin care elevii pot crea resurse video, produse multimedia etc.

De asemenea este important în activitatea didactică online ca profesorul să se concentreze pe **oferirea de feedback după evaluarea propriu-zisă** (în timp util și într-un mod pertinent).

Referitor la cele două modalități de instruire online, verificarea înțelegerii subiectelor predate se poate realiza facil în **sesiunile sincrone prin aplicarea de quizz-uri**, dar un mod util de evaluare în acest caz sunt **conversațiile cu elevii**, chiar dacă acestea au loc în mediul online.

În cazul **învățării asincrone** este important ca profesorul să obțină informații asupra nivelului de cunoștințe și competențe atins de elevi, **aplicând și interpretând diverse probe de evaluare**, instrumente pentru studiu individual, quizz-uri, video interactiv, înregistrări video etc.

În tabelul 11 sunt prezentate și alte exemple de activități de evaluare formativă și instrumente online utile pentru realizarea lor.

Tabelul 11. Exemple de resurse pentru evaluarea formativă online

Exemple evaluare formativă	Aplicații online
Quizz online cu răspuns automat	Quizlet, formulare Google, Kahoot, Quizizz, Socrative, Wordwall
Învățare ghidată prin video sau alte medii interactive	EdPuzzle, Khan Academy, YouTube, Ed-Ted
Înregistrare de explicații/feedback pentru produsele elevilor	Flipgrid, Seesaw, aplicații de Screen Recording
Urmărirea progresului elevilor dovedit prin încărcarea diverselor piese de portofoliu	Book Creator, site-uri Google Sites, Coggle
Subiecte de discuție	Flipgrid, Padlet
Sondaje pentru feedback	Mentimeter, Poll Everywhere, Socrative
Partajarea de liste de verificare, grile	Orice aplicație prin care se poate partaja lista sau grila respectivă

Ca **strategii de evaluare formativă online** enumerăm:

1. Evaluarea colegială

Profesorul proiectează **activitatea de feedback** și pe urmă monitorizează comentariile pe care le primește fiecare elev.

Feedback-ul de la colegi poate fi realizat online printr-un forum de discuții unde elevii își postează activitatea sau prin intermediul unui instrument sincron (de exemplu o aplicație pentru videoconferințe Skype, Google Meet,

Microsoft Teams), unde elevii discută despre activitatea/produsele realizate în timp real. În cazul în care elevii sunt deja conectați prin intermediul rețelelor de socializare (elevii de liceu), ei pot fi încurajați să dea feedback și prin aceste platforme.

Este recomandat să:

- oferim feedback detaliat, constructiv și specific
- utilizăm, dacă este cazul, feedback anonim între elevi
- cerem elevilor să ofere feedback scris (pentru a fi accesibil, dar și redactat într-un mod mai atent).

Feedback-ul dat poate fi utilizat ca evaluare formativă pentru cel care îl oferă (este important ca elevul să identifice aspectele semnificative ale muncii colegului și să le exprime într-un mod clar, consistent, procesul putând ulterior fi repetat pentru propria activitate).

2. Quizz online – Gamificarea evaluării presupun activități de evaluare utilizând aplicații online cum ar fi Kahoot, Quizizz, Wordwall, Socrative, Mentimeter, Doulingo, Edmodo, ClassDojo etc.

Evaluarea poate fi realizată atât în sesiuni de instruire sincrone cât și în cele asincrone, adunându-se punctaje, bonificații, trasee de evaluare diferențiate pe baza unor reguli prestabilite.

3. Eseul de 1 min.

Presupune în general o întrebare focalizată, cu un obiectiv specific, la care se poate răspunde scurt, într-un minut sau două. Putem utiliza aplicații de tipul Formulare Google, Mentimeter sau panouri virtuale (cum este Padlet) pe care elevii pot posta răspunsurilor lor.

4. Tehnica 3-2-1

Pentru aplicarea acestei tehnici se pot utiliza panouri virtuale, documente sau prezentări colaborative pentru ca fiecare elev să posteze, după activitatea online sincronă sau asincronă, diverse întrebări, idei, păreri asupra temei abordate în activitatea evaluată.

Tabelul 12. Exemple de cerințe adresate elevilor (Tehnica 3-2-1)

	3 lucruri pe care le-a aflat
1	2 lucruri interesante
	1 întrebare pe care o mai are
	3 diferențe între ____
2	2 efecte ale ____ asupra ____
	1 întrebare pe care o mai are despre subiectul abordat
	3 fapte importante
3	2 idei interesante
	1 informație despre modul în care ai învățat
	3 cuvinte-cheie
4	2 idei noi
	1 lucru la care merită să se mai gândească
	Scrie 3 întrebări despre text (cuvinte necunoscute, pasaje sau idei confuze)
5	Scrie 2 predicții bazate pe text (ce se va întâmpla în continuare pe baza lecturii)
	Creează o conexiune pe baza textului (conectează-te la ceva ce știi sau ai experimentat)

5. Organizatori grafici. În acest caz instrumentul de evaluare permite elevilor să identifice și să exprime relații între concepte-cheie și idei prin realizarea de diagrame, hărți conceptuale sau hărți de idei (aplicații utile Coggle, LucidChart, Bubbl.us, MindMeister etc.).

6. Instrumente pentru studiu individual asincron. Cu ajutorul aplicațiilor Quizlet (<https://quizlet.com/>) sau Wordwall (<https://wordwall.net/ro>), de exemplu, pot fi realizate fișe de activitate și jocuri diverse pentru aprofundarea subiectelor predate sincron sau pentru a exersa cu acestea. Elevii le accesează asincron, rezultatele putând fi stocate și gestionate online, fiind astfel evaluată învățarea elevilor, atât individual cât și ca grup. Pe baza informațiilor obținute, profesorul poate decide să reia acele subiecte la care elevii au întâmpinat dificultăți.

B. Evaluare sumativă

Pentru evaluarea învățării sunt utile acele probe care să reflecte gradul de înțelegere și aplicare al noțiunilor studiate, respectiv formarea competențelor vizate, pentru o unitate de învățare.

În cazul educației la distanță (online) este recomandat să utilizăm în afară de metode și instrumente de evaluare sumativă tradiționale, aplicații și instrumente online care să potențeze la maxim facilitățile oferite de mediul digital. Astfel,

evaluarea poate fi mai personalizată și mai centrată pe elev. Profesorul poate aplica diverse instrumente sau metode, ca de exemplu:

1. Teste online

Cu ajutorul e-testelor pot fi evaluate cunoștințele dobândite de elevi în procesul didactic desfășurat online, offline sau mixt. În general platformele de e-learning au integrate și instrumente de testare.

Dintre avantaje utilizării testelor online enumerăm: posibilitatea de administrare multiplă, evaluare dinamică și personalizată, notare imediată etc.

În cazul aplicării multiple, datele culese prin aceste evaluări (repetate) pot fi corelate cu standardele naționale, de-a lungul timpului profesorii putând, din analiza acestor date, să identifice tendințe sau modele pe baza cărora pot fi reprojctate activitățile de învățare pentru a obține un impact maxim asupra elevului.

Testele pot fi construite având la bază diverse grile sau criterii de evaluare, iar notarea automată este cea care ușurează activitatea de evaluare pentru profesor, oferind elevilor feedback în timp util.

Pentru un feedback personalizat și prompt administrat elevilor, testele pot fi acompaniate cu **evaluări orale personalizate** oferite pe Skype, Google Meet sau Flipgrid.

Testele online clasice pot fi înlocuite prin utilizarea unor aplicații de testare bazate pe video (prin utilizarea aplicației online Edpuzzle).

2. Proiecte individuale sau de grup (prezentări, postere, infografice, video etc.)

Pot fi realizate în activitatea didactică online, ținând cont de varietatea de instrumente digitale colaborative, interactive sau de creație existente. Proiectul poate fi dezvoltat în jurul unui subiect de cercetare sau poate duce la rezolvarea unei probleme din viața reală, elevii proiectând soluții în mod creativ pe baza a ceea ce au învățat.

Este recomandat să:

- **planificăm activitatea** alocând un timp corespunzător diverselor faze ale proiectului;
- utilizăm proiectul ca o oportunitate pentru a învăța elevii **abilități de cercetare pe web** ceea ce presupune căutare de resurse, identificare de surse credibile, citare etc.;
- **planificăm o evaluare a progresului** proiectului realizat de elev sau elevi, cu termene clare, liste de verificare a produsului realizat etc.;
- proiectăm și activități de **reflecție asupra învățării**.

Ca instrumente digitale se pot utiliza toate cele menționate anterior pentru realizarea de prezentări, postere digitale, infografice, videoclipuri, colaje, benzi desenate etc.

O altă posibilitate sunt **proiectele colaborative** (cu roluri atribuite) astfel încât fiecare dintre elevi să aibă responsabilități clar definite, individuale (proiecte de tip puzzle).

3. E-portofoliu (blog, site, timeline etc.)

Este un instrument deosebit de util pentru învățarea la distanță, fiind o colecție de dovezi (artefacte) ale învățării, în format digital. E-portofoliul poate fi utilizat atât pentru evaluare sumativă cât și formativă (se poate verifica progresul elevilor oricând), fiind important pentru elev (și util de evaluat pentru profesor) atât procesul de realizare a e-portofoliului cât și e-portofoliul ca produs în sine.

e-portofoliile au roluri multiple, ele putând fi privite ca un **spațiu de stocare de artefacte, un spațiu de lucru** în care elevii creează conținut digital, **un produs al învățării** asupra căruia elevii pot reflecta. De remarcat ușurința cu care se pot construi diversele fațete ale e-portofoliului, acesta pe măsura derulării activității putându-se transforma din **portofoliu de învățare**, în **portofoliu de evaluare** și în final chiar și **portofoliu de prezentare**.

Etaple pentru dezvoltarea eficientă a e-portofoliilor sunt:

- 1) **Selecția:** elaborarea de criterii pentru alegerea elementelor ce vor fi incluse în portofoliu bazat pe obiectivele de învățare stabilite.
- 2) **Realizarea artefactelor (pieselor din portofoliu):** colectarea de elemente bazate pe scopul portofoliului, publicul și utilizarea lui actuală sau de viitor.
- 3) **Reflecția:** cu privire la importanța fiecărui element și asupra portofoliului ca un întreg.
- 4) **Revizuirea:** reflecții care anticipează și stabilesc obiectivele viitoare.
- 5) **Conectarea:** crearea de linkuri hipertext și de spații de publicare, oferind posibilitatea de feedback pentru cititor (Barrett, 2011).

Ca instrumente digitale, menționăm că se pot crea portofolii pe platforma de e-learning utilizată la clasă, pe platforme dedicate sau utilizând diverse aplicații online (blog, site, panouri virtuale, aplicații pentru prezentări, aplicații pentru linii temporale etc.).

4. Autoevaluarea

Este o metodă deosebit de utilă în învățarea online, deoarece profesorul nu este prezent fizic și nu vede, în cele mai multe situații, modul în care elevul

învață (ca în clasa tradițională). Pentru autoevaluare, putem utiliza chestionare simple, realizate cu formularele Google sau eseuri mai ample bazate pe grile de autoevaluare. Sunt utile și resursele ce conțin promptere, mai ales în cazul în care elevilor li se cer reflecții mai aprofundate asupra învățării sau subiectelor studiate.

Metoda este un bun prilej în care profesorul poate educa integritatea și onestitatea elevilor, având și posibilitatea de a recompensa evaluarea. De exemplu, profesorul poate recompensa corectitudinea citărilor unui referat.

5. Jurnalele de învățare online

Sunt **resurse digitale** create de elevi în care aceștia descriu regulat propria învățare pentru a dezvolta abilități metacognitive. Elevii pot utiliza platforme de bloguri, site-uri Google, jurnale video sau chiar înregistrări vocale.

Putem sugera elevilor să realizeze **un jurnal al provocărilor, al succesorilor, cu întrebări, cu imagini metaforice despre învățare** etc.

Pentru dezvoltarea creativității, putem cere elevilor să realizeze jurnale sub forma unor benzi desenate, cărți online ilustrate etc.

În final amintim și alte **alternative, la metodele de evaluare tradiționale și moderne**, ce pot fi utilizate în evaluare învățării la distanță:

- **Jocurile online** (axate pe conținutul predat) – se bazează pe secvențe în care elevii trebuie să gândească cu voce tare – să explice deciziile și raționamentul care a stat la baza acestora, fiind utile pentru **evaluarea competențelor** și identificarea modului de gândire al elevului.
- **Gamificarea**. Putem gamifica evaluarea sumativă, utilizând în locul clasicelor e-teste, aplicații pentru vânătoarea de comori, cum ar fi de exemplu Goosechase (<https://www.goosechase.com/>). Utilizând aplicația, elevii pot face fotografii, videoclipuri, rezolva puzzle-uri, să eticheteze diverse locații pe baza de GPS, ei concurând individual sau în echipe pentru a câștiga puncte în diversele misiuni (proiectate de profesor) pe care le îndeplinesc. Aceste puncte se transformă în final în note acordate individual sau întregii echipe.



GooseChase (2019, 18 Mai). *How To Create a Scavenger Hunt with GooseChase* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6CyfDyHJ9uw>.

- **Examenе cu acces deschis la resurse** (open-book) – în care elevii pot accesa manualul sau alte resurse în care găsesc conținutul științific pe baza căruia profesorul, prin cerințe adecvat formulate, evaluează abilități de ordin superior cum ar fi **aplicare, analiză, evaluare** sau **creare de conținut**.
- **Realizarea unui rezumat text, audio sau video**, pentru un conținut dat în care se urmărește ierarhizarea conceptelor, conexiunile dintre acestea etc.
- **Realizarea unui produs digital** – videoclip, infografic, prezentare interactivă, album foto, nuvelă grafică, e-book, un joc online sau chiar analiza unui produs multimedia în corelație cu conținutul predat.

De remarcat că evaluarea în mediul online sau mixt presupune accesul, utilizarea și evaluarea unor instrumente și resurse digitale (inclusiv online), profesorul fiind cel care trebuie să selecteze din varietatea de instrumente accesibile, pe cele mai adecvate pentru fiecare situație de evaluare în parte.

Încheiem cu observația că evaluarea digitală poate să ofere oportunități imense de îmbunătățire a experiențelor de evaluare și totodată poate duce la dezvoltarea unor modalități de evaluare relevante, pliate la nevoile societății de astăzi.



De reținut!

- Evaluarea asistată de tehnologie vizează **învățarea, îmbunătățirea învățării** sau este ea însăși o **modalitate de învățare**.
- **Evaluarea modernă, inclusiv cea online, vizează responsabilizarea elevilor pentru învățare, autorefecția, autoevaluarea și este interactivă, contextualizată și integrată organic procesului de instruire.**
- Există o paletă largă de tehnici și instrumente online, pentru evaluarea formativă, sumativă, autoevaluare și feedback.
- Selecția instrumentelor de evaluare, a aplicațiilor online utilizate pentru evaluare ar trebui să se potrivească scopului, să fie adecvate vârstei elevului și pliate conținutului vizat, respectiv abilităților dezvoltate.

BIBLIOGRAFIE

1. Cerghit, I. (2008). *Sisteme de instruire alternative și complementare*. Polirom.
2. Commonsense Org. (2020) Student Activities. *WideOpenSchool*. <https://wideopenschool.org/student-activities/educator/>.
3. Barrett, H. (2011). Balancing the Two Faces of E-Portfolios. British Columbia Ministry of Education, *Innovations in Education*, 2nd Edition. <http://electronicportfolios.org/balance/balancingarticle2.pdf>.
4. EdTechHub (2020). *Resources on Coronavirus (COVID-19) and EdTech*, EdTechHub. <https://edtechhub.org/coronavirus/>.
5. European Union (2020) *Coronavirus: online learning resurces*. https://ec.europa.eu/education/resources-and-tools/coronavirus-online-learning-resources_en.
6. European Union (2020, iulie 15), *Blended learning in school education: guidelines for the start of the academic year 2020/21*, <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/publications/blended-learning-guidelines.htm>.
7. Gerstein, J. (2014). *Moving from Education 1.0 Through Education 2.0 Towards Education 3.0*. <https://core.ac.uk/download/pdf/61743551.pdf>.
8. Grosseck, G., & Malița, L. (2015), *Ghid de bune practici e-learning*. Editura Universității de Vest Timișoara.
9. Hodges, Ch., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020, martie 27). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. *EDUCAUSE* <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>.
10. JISC (2020). *The future of assessment: five principles, five targets for 2025*. <http://repository.jisc.ac.uk/7733/1/the-future-of-assessment-report.pdf>.
11. Randles, J., (2020, mai 27). 4 tips for creating successful online content. *ISTE*. <https://www.iste.org/explore/Professional-development/4-tips-for-creating-successful-online-content>.
12. Shank, P. (2020, aprilie 13) Learning Modalities to Deliver Digital Learning: Part 2 [postare blog], *eLearning Industry*. <https://elearningindustry.com/right-learning-modalities-asynchronous-and-synchronous-interactions>.
13. Sheikh, A., Sheikh, A., Sheikh, Z., & Dhami, S. (2020). Reopening schools after the COVID-19 lockdown. *Journal of global health*, 10(1), 010376. <https://doi.org/10.7189/jogh.10.010376>.
14. Snelling, J. (2020, martie 23). 7 ways to make remote learning accessible to all students. *ISTE*. <https://www.iste.org/explore/learning-during-covid-19/7-ways-make-remote-learning-accessible-all-students>.
15. Sundar, K. (2020, aprilie, 27) Five tips for designing materials for remote learning. *ISTE*. <https://www.iste.org/explore/learning-during-covid-19/five-tips-designing-materials-remote-learning>.

16. UNESCO (2020) *Covid-19. Education: From disruption to recovery*. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>.
17. UNESCO (2020, martie 6). *COVID-19: 10 Recommendations to plan distance learning solutions*. <https://en.unesco.org/news/covid-19-10-recommendations-plan-distance-learning-solutions>.
18. Valenzuela, J. (2020, aprilie 23). 3 ways to make remote learning more engaging.
19. ISTE. <https://www.iste.org/explore/learning-during-covid-19/3-ways-make-remote-learning-more-engaging>.

4. CUI ÎI E FRICĂ DE COPYRIGHT? IMPLICAȚII PENTRU EDUCAȚIE

Gabriela Grossek și Carmen Holotescu

Introducere

Să înțelegem drepturile de autor

Ce este dreptul de autor?

Ce acoperă drepturile de autor?

Când se aplică protecția drepturilor de autor? Când expiră?

De ce trebuie protejate drepturile de autor?

Excepții pentru educație

Domeniul public

De ce este Domeniul Public atât de important?

Ce puteți face cu o lucrare care se află în domeniul public?

Cum și unde putem găsi resurse aflate în domeniul public?

Cum putem trimite o operă în domeniul public?

Dreptul de autor și creativitatea

Cum înțeleg profesorii această situație?

Ce este o lucrare derivată?

De ce ar trebui să învețe elevii/studentii despre drepturile de autor?

De ce ar trebui să învețe educatorii despre drepturile de autor?

Când pot educatorii și elevii/studentii să profite de „utilizarea corectă”
a materialului protejat de drepturi de autor?

Ce să facem dacă nu este vorba de o utilizare corectă?

Cum se valorifică proprietatea intelectuală în domeniul educației și cum
se asigură respectarea drepturilor de proprietate intelectuală în acest
domeniu?

Plagiatul și încălcarea dreptului de autor

Concluzii

Bibliografie

LISTA FIGURILOR

- Figura 1. Utilizarea de resurse protejate de © diferă de la țară la țară
- Figura 2. Statutul lucrărilor derivate în UE
- Figura 3. Excepții în ceea ce privește permisiunile acordate pentru utilizări educaționale operelor cu ©
- Figura 4. Exemple de lucrare protejată de drepturi de autor
- Figura 5. Chocolat. Titlurile filmelor nu sunt protejate de drept de autor
- Figura 6. Panoul virtual de căutare RED
- Figura 7. Toplița, vedere de la pensiunea Banciu
- Figura 8. Diferențele între licențe deschise, domeniul public și ©
- Figura 9. Utilizator vs. Creator / Deținător de drepturi
- Figura 10. Tipuri de profesori utilizatori de resurse educaționale digitale și/ sau online
- Figura 11. Exemplu de lucrare derivată: Furt – O istorie a muzicii
- Figura 12. Stânga: Ilustrația „Venus din Milo”; dreapta: Ilustrația „People Holding Mask Over A Sculpture”
- Figura 13. Comercializarea de obiecte vestimentare cu imaginea lui van Gogh
- Figura 14. Tabloul cu banana lipită cu bandă adezivă de Maurizio Cattelan
- Figura 15. Prelucrarea imaginii din stânga cu fețele lui van Gogh și a Monei Lisa (dreapta)
- Figura 16. Similaritatea imaginilor derivate din ilustrația originală evidențiată cu diverse aplicații
- Figura 17. Utilizarea unui meme ca opera derivată
- Figura 18. Patru moduri creative de a folosi materiale protejate de drepturi de autor
- Figura 19. Flux de lucru pentru obținerea permisiunii de autor
- Figura 20. Yellow – bellied Marmot pups exploring the great outdoors in Kamloops
- Figura 21. Elementele TASL
- Figura 23. Constructori de atribuire

LISTA TABELELOR

Tabelul 1. Starea compilărilor în educație în UE

Tabelul 2 Încadrarea instrumentelor dedicate domeniului public în zona drepturilor de autor

Tabelul 3. Citare vs. Atribuire

SIMBOLURI UTILIZATE

Acest capitol are un conținut similar variantei tipărite, având incluse în text trimeri prin hyperlink către resurse disponibile online (articole, clipuri video, exerciții interactive etc.).

În plus, cuprinde o serie de activități pe care le veți recunoaște prin simbolurile:

-  #devăzut – vizionează clipuri video
-  #dereținut – recapitulare a unității tematice (mini dicționar de idei principale)
-  #decitit / #deaccesat – citește articole, cărți, alte conținuturi de tip text disponibile online
-  #derelectat – moment reflexiv
-  #derezolvat – sugestii de exerciții, aplicații, activități prin care puteți pune în practică cele învățate
-  Verificați-vă cunoștințele – prilej de autoevaluare, diferite întrebări tip grilă, variante multiple, adevărat sau fals

SCOPURILE ACESTUI CAPITOL SUNT:

- să înțelegem dreptul de autor: ce înseamnă simbolul ©, toate drepturile rezervate, care este scopul legii dreptului de autor în contexte educaționale
- să (apreciem) evaluăm modul în care legislația echilibrează drepturile proprietarilor și ale utilizatorilor
- să cunoaștem importanța domeniului public
- să înțelegem ce este doctrina utilizării rezonabile și cum legea dreptului de autor nu este un instrument de cenzură (ce înseamnă „bune uzanțe”)
- să învățăm cum să facem o „analiză de risc” pentru a aplica utilizarea rezonabilă
- să câștigăm încredere în recunoașterea scopului și limitelor utilizării corecte
- să înțelegem diferențele dintre citare și atribuire.

Exemplele pe care le-am folosit în lucrare sunt reale și, acolo unde a fost posibil, sunt exemple personale sau extrase din web-ul românesc și din alte surse conform bibliografiei citate. Referințele bibliografice se găsesc atât în text cât și ca bibliografie finală și fac referiri la surse textuale scriptice (cărți, articole, publicații pe suport hârtie) și resurse digitale și/sau online (articole, bloguri, site-uri ale bibliotecilor etc.). La data încheierii redactării acestui text, toate sursele citate erau funcționale și accesibile. Inevitabil, odată cu trecerea timpului, există riscul ca o parte dintre ele să devină inactive sau să fie desființate. Mai facem o precizare – autoarele nu controlează, nu monitorizează și nu sunt responsabile pentru informațiile, conținutul sau opiniile prezentate în acestea.

Toate imaginile și pictogramele care apar în capitol sunt fișiere grafice aflate pe site-uri care permit descărcarea gratuită, precum Unsplash, Pixabay, PhotosforClasss sau Undraw.co. Am încercat să respectăm și să atribuim conform licențelor.

Documentul este interactiv. Faceți click pe legăturile din text dacă doriți informații suplimentare sau vreți să accesați referințele originale.

NOTĂ: Legea drepturilor de autor este extrem de complexă. Este supusă unor interpretări diferite, variază foarte mult între țări și apar des schimbări. Este ca și cum ai merge pe coji de ouă. Acesta este un capitol care poate să nu reflecte întotdeauna nuanțele complexe ale documentelor din diferite țări.

Nu în ultimul rând, dorim să subliniem faptul că acest capitol a fost construit cu bună credință, luând în considerare conținuturi disponibile sub licență Creative Commons, redate mai jos. Probabil că veți recunoaște unele dintre texte. **Creditul este cel al autorilor, dacă nu se specifică altfel.**

Acest capitol este distribuit sub licență CC BY-SA. Ce înseamnă acest lucru? Capitolul poate fi:

- Distribuit – copiat și redistribuit în orice mediu sau format
- Adaptat – remixat, transformat și construit pe baza sa

sub următorii termeni:



Atribuire – trebuie să atribuiți opera astfel: „*Cui îi e frică de copyright? Implicații pentru educație*”, de Gabriela Grosseck și Carmen Holotescu, pus la dispoziție sub licență CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.ro>), cu excepția elementelor pentru care s-a precizat sursa.



Distribuire în condiții identice – Dacă modificați, transformați sau construiți pe baza acestei opere, trebuie să distribuiți opera rezultată sub o licență identică acesteia și trebuie să indicați că s-au făcut modificări operei.

Fără restricții suplimentare: Nu puteți impune termeni juridici sau măsuri tehnologice care restricționează din punct de vedere legal ceva ce permite licența.

Oricare dintre aceste condiții poate fi eliminată dacă primiți permisiunea deținătorilor dreptului de autor. Folosirea rezonabilă și alte drepturi nu sunt în niciun fel afectate de termenii de mai sus.

Referința pentru citare este:

Grosseck, G. & Holotescu, C. Cui îi e frică de copyright? Implicații pentru educație. În Grosseck, G. & Crăciun, D. (2020). *Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online*. Editura Universității de Vest din Timișoara.



Mai jos redăm **lista resurselor educaționale deschise** adaptate – remixate, traduse, transformate și **pe baza cărora am construit acest capitol**, în ordine alfabetică:

- [APTI](#) (2013). [Conținut deschis. Licențe liber și resurse educaționale deschise](#). Material pus la dispoziție prin licența [Creative Common Atribuire 3.0 România \(CC BY 3.0\)](#).
- Burloiu, P.V., Chirvase, V., Manolea, B., Voicu, O., Bucur, A., Constantinescu, N. & Holotescu, C. (aprilie 2014). [Ghid de bune practici Resurse Educaționale Deschise \(RED\)](#). Material pus la dispoziție sub licență [CC BY International 4.0](#).
- Constantinescu, N. (2010, 25 iunie). [Cartea europeana pentru domeniul public](#), material aflat sub licență [CC BY NC ND 3.0](#), pentru care am primit *permisiunea* din partea autorului, cunoscut și sub numele de [Kosson](#).
- Elder, A. (2019, 5 septembrie). [The OER Starter Kit](#), distribuit sub licența [CC BY 4.0](#).
- Goraș-Postică, V., Gorinciai, V., Bezede, R. & Voicu, O. (2017). [Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație](#). Centrul Educațional “ProDidactica”, Chișinău. Material pus la dispoziție sub licența [CC BY 4.0](#).
- Grosseck, G., Andone, D. & Holotescu, C. (2020). [Ghid pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul pandemiei de coronavirus. Utilizarea Resurselor Educaționale Deschise în conformitate cu Recomandările UNESCO](#), oferit sub licență [CC-BY-SA 3.0 IGO](#).
- Manolea, B. (2009, 25 august). [Prezentare Creative Commons în română](#), distribuit sub licență [CC BY-SA 3.0](#).
- Angheluță, S. (2020, 19 august). [Cele mai bune 6 bănci de imagini gratuite pentru educație în anul 2020](#), traducerea materialului scris de Michal Matúšov, distribuit sub licență [CC BY 4.0](#).
- Nobre, T. (2014, iulie). [Educational Resources Development. Mapping Copyright Exceptions and Limitations in Europe](#) distribuit sub licență [CC BY 4.0](#).
- Nobre, T. (2017, aprilie), [Copyright and education in Europe: 15 everyday cases in 15 countries](#), COMMUNIA International Association of the Digital Public Domain, distribuit în domeniul public.

- O'Byrne, S. & Kehoe, J. (f. d.), [*Copyright and Digital Teaching Materials*](#), disponibil sub licență [CC BY 4.0](#).
- OERu (2020, 16 septembrie). [*Open education, copyright and open licensing in a digital world \(LiDA103\)*](#), distribuit sub licență [CC BY 4.0](#).
- OERup! Project (2015). [*The Oerup! Training*](#), distribuit sub licență [CC BY SA 4.0](#).
- Pavel, V., Constantinescu, N., Bucur, A., & Manolea, M. (f.d.). [*Conținut deschis*](#), pus la dispoziție sub licență [CC BY 3.0](#).
- Popescu, G.H. (2020, 26 iulie), [*Copyright și educație \(OER\)*](#), distribuit sub licență [CC BY SA 4.0](#).
- [Washington State Board for Community and Technical Colleges](#) (2020, 9 septembrie). [*How to use Open Educational Resources*](#), distribuit sub o licență [CC BY 4.0](#).
- WikiEducator (2010, 29 octombrie). [*OER Handbook for educators v1.0*](#), sub licență [CC BY](#).

Le mulțumim pe această cale tuturor celor care și-au găsit timp să ne asculte, să ne dea sfaturi și recomandări și fără aportul cărora acest capitol ar fi fost mai sărac în contribuție (am păstrat o ordine alfabetică): [Diana Andone](#), Nicolae Constantinescu ([Kosson](#)), Roza Dumbrăveanu, [Bogdan Manolea](#), [George Hari Popescu](#).

Mulțumim, de asemenea, lui [Victor Zaporojan](#) pentru răbdarea cu care a îngrijit redactarea.

Nu în ultimul rând, facem mențiunea că, în acest capitol, nu am adresat elemente ale educației deschise precum resursele educaționale deschise, cursurile online masive deschise (MOOC) sau licențele Creative Commons. Despre acestea am scris în capitolul

Holotescu, C. & Grosseck, G. Educație deschisă. Resurse educaționale deschise și cursuri online masive deschise, în Ceobanu, C., Cucos, C., Istrate, O. & Pănișoară, I.O. (coord.) (2020). *Educație digitală*. Polirom, p. 207-233.

iar pe larg, sperăm că într-un viitor volum, cât mai curând.

INTRODUCERE

Sălile de clasă de astăzi sunt spații de învățare energice și antrenante, iar resursele noastre ar trebui să fie la fel. Din păcate, multe dintre resursele de învățare disponibile sunt prea scumpe sau nu sunt suficient de dinamice, interactive sau sunt prea generale pentru a răspunde nevoilor noastre de instruire. Cu toate acestea, noile tehnologii, prin instrumentele și resursele sale, adesea utile și eficiente, câteodată inedite, atractive și captivante, ne oferă posibilitatea unui proces educațional vizibil, concret. *Este însă rolul pedagogiei și al profesorului să le selecteze și să le dea sens.* Aceasta nu înseamnă că nu vom mai folosi resurse clasice, tipărite. De aceea, credem că este important ca, înainte de a pleca într-o călătorie digitală, să ne familiarizăm cu conceptul de resursă educațională.

Așadar, ce este o resursă educațională? Și de câte tipuri sunt aceste resurse?

Conform Dicționarului explicativ al limbii române (DEX), o **resursă** este orice „rezervă sau sursă de mijloace (materiale sau spirituale) susceptibile de a fi valorificate într-o împrejurare dată”.

Se impun câteva precizări terminologice, pentru a lămuri acest concept:

- Orice resursă, de orice tip, care se folosește în actul didactic este o **resursă educațională** (exemple: manuale, jocuri, teste, prezentări, planuri de lecții, fișe ale disciplinelor și alte materiale de predare-învățare).
- Dacă este disponibilă pe web (deci accesibilă printr-un link) vorbim de o **resursă online**.
- Dacă este disponibilă într-un format digital (audio, pdf, video, software etc.), dar fără a avea nevoie de conexiune la Internet pentru a fi accesată, vorbim de o **resursă digitală**.
- Orice resursă online este și digitală, dar reciprocă nu este valabilă.

Pentru accesarea, utilizarea, crearea sau distribuirea acestor resurse pot fi folosite o serie de instrumente și aplicații. De exemplu, pentru editarea de texte folosim Microsoft Word, OpenOffice sau LibreOffice, iar pentru vizionarea sau partajarea de clipuri video apelăm la YouTube sau Vimeo; folosim Canva, Microsoft PowerPoint sau Prezi pentru crearea de materiale de comunicare vizuală ș.a.m.d.

Contextul prin care combinăm mai multe resurse digitale individual (de exemplu un fragment de text sau un videoclip), îl vom referi pe mai departe ca **agregare**. Dacă acesta oferă un sens și o unitate, vorbim despre o *agregare digitală*. Rezultatul este tot o resursă digitală, care poate fi referită și descrisă unitar (Gunesch, 2019).

Resursele cel mai des întâlnite care intră în agregări sunt de tip: **text** (plain, doc, html, [markdown](#)), **image** (gif, png, jpeg, bmp, svg), **audio** (midi, mpeg, au, mp3, webm, ogg, wav), **video** (avi, mov, wmv, flv, mkv, webm, ogg) și **aplicații** (ppt, pdf).

Să luăm exemplul conținutului unui text folosit pentru predarea unei unități de învățare. În sine, el reprezintă un simplu text. Ilustrarea textului implică alăturarea la acesta a unei imagini și astfel, cele două sunt agregate pentru a forma o altă resursă mai bogată și mai explicită pentru cei care o vor consulta. De bună seamă, putem adăuga multe alte resurse, care la final, urmând intenția și ținutele creatorului, vor constitui o nouă resursă digitală unitară.

Se pune însă întrebarea: **cum sunt acestea afectate de dreptul de autor?** Pentru că adesea este nevoie să utilizăm resurse educaționale nu ca materiale proprii, ci ale altor persoane, iar acestea sunt protejate de copyright (©). Legea care face referire la drepturile de autor restricționează folosirea lor în mod liber. Astfel, determinarea a ceea ce ai voie sau nu să folosești în actul didactic devine o sarcină foarte dificilă.

Să luăm ca exemplu operele de artă. În ce condiții pot fi ele folosite în activitățile didactice?

Știați că operele lui Picasso se află încă sub copyright – © și vor intra în domeniul public abia în anul 2043? Și aceasta doar dacă avocații moștenitorilor nu vor încerca să prelungească acest termen. Oricât ar părea de ciudat, un profesor de desen sau de istoria artei, dacă dorește să folosească o piesă semnată Picasso într-o resursă creată pe care să o distribuie într-un curs online, locul (țara) în care el se află va determina dacă poate sau nu să facă acest lucru.



La nivel european aproape două treimi, **62,5%** dintre țări permit utilizarea în întregime a operelor de artă (Nobre, [2014](#), [2017](#)).

Cealaltă treime, **37,5%**, permite doar reproducerea parțială a operelor de artă protejate de © (Nobre, [2014](#), [2017](#)).

*Figura 1. Utilizarea de resurse protejate de © diferă de la țară la țară
Imagine de [Manolo Franco](#) de la [Pixabay](#)*

Acesta nu este un caz izolat, întrucât la nivel european (și nu numai) sunt multe astfel de situații și contexte care demonstrează nevoia armonizării la nivel de politici în ceea ce privește proprietatea intelectuală în favoarea educației.

Să luăm un alt exemplu (vezi Tabelul 1): compilările, adică lucrările care cuprind idei, fragmente, alte resurse digitale și/sau online ale diverșilor autori, adunate pentru a avea o lucrare nouă, dar fără contribuție personală.

Tabelul 1. Starea compilărilor în educație în UE

Combinarea resurselor de orice tip protejate de © în curriculum	Combinarea resurselor audiovizuale într-un material multimedia	Traducerea de texte / Subtitrarea pentru a putea fi utilizată într-un material de predare	Furnizarea de materiale remixate utilizate în predarea online
53% dintre țările europene permit acest lucru dar 47% NU	50% dintre țările UE permit, 50% NU	63% dintre țările UE permit acest lucru, dar 37% NU	53% dintre țările UE permit, dar 47% NU

sursa: Nobre, [2014](#), [2017](#)

Conform analizei realizate de Nobre (2014, 2017) 20% dintre țările Uniunii permit, într-o anumită măsură, folosirea lucrărilor derivate, care provin din originale protejate cu (c) în scop educațional, dar mai mult de jumătate au legi care au aplicabilitate limitată în acest scop (vezi Figura 2).

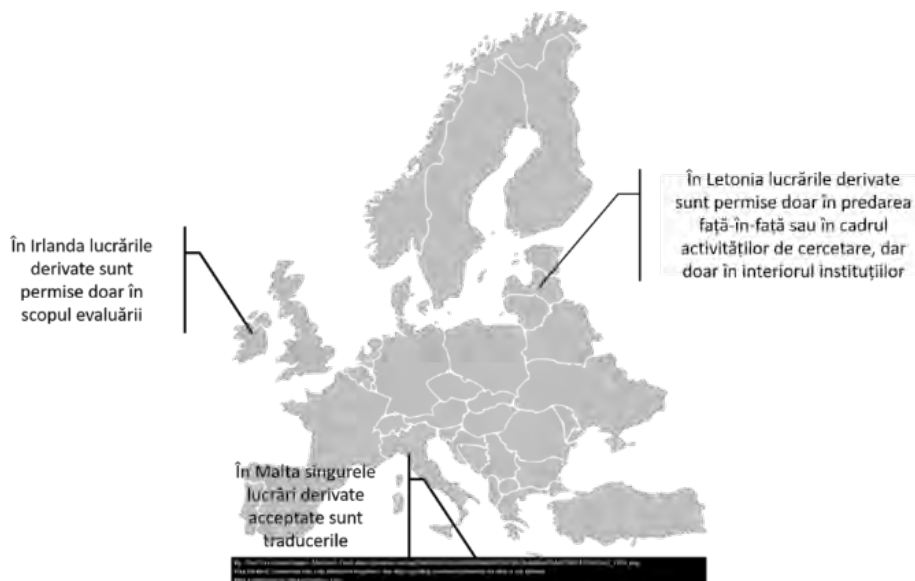


Figura 2. Statutul lucrărilor derivate în UE
Imagine de [Clicer-Free-Vector-Images](#) de la [Pixabay](#)

Știați că în anul 2014 erau 24 de limbi oficiale în UE și 37,5% dintre țările Uniunii nu permiteau traducerea operelor protejate pentru scopuri educaționale (cu excepția citărilor sau a lucrărilor combinate)? (Nobre, 2014, 2017). Să luăm cazul Estoniei și al Franței (vezi Figura 3). În timp ce în Estonia, folosirea de citate oricât de mari, compilarea operelor de orice natură, traducerea și adaptarea în întregime, în contexte sau situații educaționale față-în-față sau medii online de predare, se poate face în mod liber, în Franța niciuna dintre aceste acțiuni nu este permisă.



Estonia — permisivă
(Imagine de [Gordon Johnson](#) de la [Pixabay](#))



Franța — restrictivă
(Imagine de [OpenClipart-Vectors](#) de la [Pixabay](#))

Figura 3. Excepții în ceea ce privește permisiunile acordate pentru utilizări educaționale operelor cu ©

Din păcate, de atunci și până în prezent, nu s-au adus prea multe îmbunătățiri cadrelor legislative din fiecare țară. Însă, în 2016 Comisia Europeană a inițiat o propunere de [reformă a drepturilor de autor](#) pe care a și adoptat-o în luna aprilie 2019.



#devăzut: George Hari Popescu. (2016, 3 Octombrie). *#FixCopyright: Robocopyright 2.0 – The 2016 Copyright Review (RO subtitles)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=rIAP_EQbFrY.

Această [Directivă](#) a Parlamentului European și a Consiliului privind dreptul de autor și drepturile conexe pe piața unică digitală a introdus o [excepție obligatorie](#), care [permite profesorilor](#) (<https://www.copyrightforeducation.eu/>) să folosească lucrări protejate de drepturile de autor în lecțiilor lor, cu condiția să indice sursa. Unele state membre au luat deja [propriile măsuri](#) pentru a reconcilia drepturile de autor cu educația, care pot fi astfel păstrate în anumite condiții. Odată pusă în practică, directiva ar trebui să ofere profesorilor securitate juridică în toate situațiile.

În acest context, *putem spune că profesorii nu trebuie să cunoască legislația națională și europeană pentru a-și face meseria?* **Categoric,**

Nu! Este nevoie de un minim de cunoștințe de legislație digitală, pentru a recunoaște ce opțiuni avem atunci când folosim materiale cu ©, din domeniul public sau accesibile sub o licență deschisă, și pentru a ști cum să determinăm care opțiune se aplică cel mai bine unui context sau situații particulare.

SĂ ÎNȚELEM DREPTURILE DE AUTOR

Ce este dreptul de autor?

Dacă sunteți autorul unei lucrări originale, cum ar fi un articol, o fotografie, o pictură, un site web sau un roman atunci sunteți proprietar de drepturi de autor. Deci, ca să fie mai clar – și elevii și studenții atunci când trimit o temă sunt deținători de drepturi de autor asupra acelei teme. Dar ce înseamnă mai exact acest lucru?

În numeroase țări, când o persoană creează o lucrare originală exprimată într-o formă concretă, tangibilă (adică a fost fixată într-o anumită formă – scrisă, sculptată, înregistrată pe un suport digital etc.), aceasta deține automat drepturile de autor asupra lucrării (vezi Caseta 1). În calitate de proprietar al drepturilor de autor, persoana respectivă deține drepturi exclusive de utilizare a lucrării. În majoritatea cazurilor, numai proprietarul drepturilor de autor își poate da acordul pentru ca altcineva să-i folosească lucrarea.

Caseta 1 Definiții

Dreptul de autor este o formă de protecție garantată de lege a lucrărilor originale ale unui autor, prinse într-o formă tangibilă de exprimare. Dreptul de autor acoperă atât lucrările publicate cât și cele nepublicate ([Oficiul European pentru Drepturi de Autor, https://www.eucopyright.com/ro/ce-este-dreptul-de-autor](https://www.eucopyright.com/ro/ce-este-dreptul-de-autor)).

Drepturile de autor (sau dreptul autorului) este un termen legal folosit pentru a descrie drepturile pe care le au creatorii asupra operelor literare sau artistice proprii. Operele protejate prin drepturi de autor variază de la cărți, muzică, lucrări de artă plastică, sculpturi, filme, până la programe de computer, baze de date, anunțuri publicitare, hărți și proiecte tehnice (WIPO – [World Intellectual Property Organization, https://www.wipo.int/copyright/en](https://www.wipo.int/copyright/en)).

Din momentul în care creațiile găsesc expresie, fie că sunt scrise pe hârtie, fie că sunt redactate într-un fișier pe un computer, sunt protejate automat de [Legea nr. 8 din 1996](http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/7816) (<http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/7816>) privind dreptul de autor și drepturile conexe. Aceeași lege desemnează organismul desemnat cu gestiunea drepturilor de autor – [Oficiul Român pentru Drepturile de Autor](http://www.orda.ro/), pe scurt ORDA (<http://www.orda.ro/>). Gestionarea drepturilor de autor se face prin intermediul unor persoane juridice numite organisme de gestiune colectivă.

Creația umană care a găsit o formă de expresie o numim **operă**. Aceasta este protejată din oficiu, indiferent de stadiul de finalizare în care se află, fără a face diferență între cea „din sertar” și cea care deja are audiență prin partajare. Din perspectiva distribuirii pe Internet, o operă este văzută de sistemele de calcul drept o resursă (aceasta include imagini, scriere, muzică, podcast-uri, videoclipuri etc.).



#dereținut! În mod implicit, tot ce este publicat online este protejat de drepturile de autor!!!

Exemplu: Cartea lui Richard West, [Creativity and Innovation in Education](https://educationinnovation.pressbooks.com/) (<https://educationinnovation.pressbooks.com/>) este disponibilă public online dar este protejată de drepturile de autor.

Drepturile de autor nu sunt doar pentru profesioniștii din domeniul juridic ci se aplică automat tuturor. Este unul dintre drepturile noastre ca cetățeni globali, iar conform art. 1, alineat 1 din Legea nr. 8, dreptul de autor asupra unei opere literare, artistice sau științifice, precum și asupra oricăror asemenea opere de creație intelectuală, este recunoscut și garantat în condițiile prezentei legi.

Acest drept este legat de persoana autorului și comportă atribute de ordin moral și patrimonial:

- *drepturi patrimoniale* (exploatare economică a operei): reproducere (copiere), distribuire, import, închiriere, împrumut, interpretare publică, afișare publică, realizarea de „opere derivate” etc.
- *drepturi morale*: dreptul de a decide dacă, în ce mod și când va fi adusă opera la cunoștință publică; dreptul de a decide sub ce nume va fi adusă opera la cunoștință publică etc.

Drepturile morale asupra operei nu se pierd niciodată și nu pot fi *obiectul vreunei renunțări sau înstrăinări*. În schimb, drepturile patrimoniale pot fi obiectul unor tranzacții comerciale sau ale unei licențieri. De cele mai multe ori,

aceste drepturi patrimoniale sunt cedate contractual unei terțe părți, precum o editură. Această posibilă decizie pe care o poate lua un autor se numește *cesiune* a drepturilor patrimoniale și este reglementată conform dispozițiilor legii.



#dereținut!

- **Autorul este titularul dreptului de autor.** În calitate de autor al unei opere, sunteți deținătorul drepturilor de autor, cu excepția cazului până când nu transferați drepturile de autor către altcineva printr-un acord semnat.
- **Atribuirea drepturilor dvs. contează.** Ca autor al unei lucrări, dețineți drepturile exclusive enumerate mai sus, cu excepția cazului în care le transferați. Dacă transferați dreptul de proprietate asupra dreptului de autor fără a păstra aceste drepturi, trebuie să solicitați permisiunea noului proprietar de drepturi de autor pentru a vă folosi propria operă (ca exemplu cedarea drepturilor către edituri).
- **Titularul dreptului de autor controlează lucrarea.** Deciziile privind utilizarea opereii, cum ar fi distribuția, accesul, stabilirea prețurilor, actualizările și orice restricții de utilizare aparțin titularului dreptului de autor. Autorii care și-au transferat drepturile de autor fără să păstreze niciun drept pot să nu poată plasa lucrările pe site-urile web ale unui curs, de exemplu, să le copieze pentru elevi/studenți sau colegi, să depună lucrarea într-o arhivă online publică sau să refolosească porțiuni într-o lucrare ulterioară. Acesta este motivul pentru care este important să vă păstrați drepturile de care aveți nevoie.
- **Transferul drepturilor de autor nu trebuie să fie totul sau nimic.** Legea vă permite să transferați drepturile de autor păstrând în același timp drepturi pentru dvs. și pentru alții. Condițiile acordului dvs. de publicare determină ce drepturi acordați editorului și ce drepturi vă păstrați.



Drepturile de autor sunt protejate automat imediat ce o lucrare este creată, indiferent dacă este publicată sau nu. Nu este necesară nicio înregistrare sau altă acțiune. Nu este nevoie să includem simbolul copyright – (c) pe o lucrare pentru a fi securizat dreptul de autor. Cu toate acestea, dacă doriți să vă înregistrați drepturile de autor asupra unei lucrări aveți la dispoziție organisme la care puteți apela, cum ar fi [ORDA](#) sau [UCMR-ADA](#) (<https://ucmr-ada.ro/>) pentru creații muzicale.

Întrebați oameni diferiți despre ce este dreptul de autor și veți obține tot atâtea răspunsuri diferite: scopul drepturilor de autor este ca autorii/creatorii operelor să facă bani, să protejeze persoana de utilizări nedorite etc. Intervine astfel un limbaj juridic, de control, care induce cumva ideea că există efecte economice atunci când se aplică. Ceea ce nu este deloc adevărat.

Scopul drepturilor de autor este să promoveze creativitatea, inovarea și răspândirea cunoașterii.

Din păcate, nu toată lumea respectă drepturile de autor așa cum ar trebui. Dacă găsiți că cineva a încălcat drepturile dvs. de autor, trebuie să îl contactați imediat cu informații detaliate despre presupusa încălcare. În multe cazuri, este posibil să fiți capabil să rezolvați problema fără a fi nevoie să apelați la un proces. Un simplu email către persoana respectivă ar fi de ajuns. De aceea sunt atât de dificile cazurile legate de © care ajung în instanță. Judecătorul trebuie să se întrebe cum să ajungă la un echilibru între a susține drepturile unui autor pentru o obține anumite beneficii pentru o perioadă limitată de timp vs. oportunitatea de a obține un beneficiu social pentru întreaga societate.



#devăzut Wikimedia Foundation. (2017, 17 Martie). *Wiki facts: Copyrights explained* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0g5uxztwhwk>.

TED. (2012, August 10). *Creativity is a remix | Kirby Ferguson* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?time_continue=574&v=zd-dqUuvLk4.

Bogdan Manolea (2009) atrage atenția că, de fapt, dreptul de autor are mai multe fațete și astfel vorbim de drepturi precum cel de autor propriu-zis, de autor derivat (traducere, adaptări, culegeri), de drepturi conexe (interpreți, producători de fonograme, videograme sau organisme de televiziune) sau drepturi sui-generis (baze de date).

Caseta 2 Ce nu veți găsi în acest capitol

Nu vom insista asupra noțiunii de **proprietate intelectuală**, un termen bine definit de legislație, care trebuie cunoscut și respectat în toată activitatea educațională și care se referă nu numai la dreptul de autor ci și la patente, brevete și mărci comerciale, înregistrate. Acestea sunt trei entități diferite, care implică trei seturi diferite de legi, acoperă activități diferite și dau naștere și la probleme sociale care nu au nimic în comun. Și nici nu vom insista asupra [gestiunii drepturilor digitale](#), [securitatea conținutului media](#) sau [paracopyright](#).

De asemenea, facem precizarea că toate referirile se vor face la legea dreptului de autor din România.



#devăzut EUIPO. (2019, 25 Septembrie). *Highlights 2018-2019: European Observatory on Infringements of IPR* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8NQcdTkfyh8>.



#decitit

- Drăgulean, A. (2017). Tendințe actuale privind protecția dreptului de autor în internet. *Intellectus*, 3, p.18-25, http://agepi.gov.md/sites/default/files/intellectus/intellectus_03-2017_18.pdf.
- Oficiul European al Proprietății Intelectuale, EUIPO (2019, martie). Întrebări frecvente privind drepturile de autor, <https://euipo.europa.eu/ohimportal/ro/web/observatory/faqs-on-copyright-ro#10>.
- Hofman, J. (2009). *Introducing Copyright: A Plain Language Guide to Copyright in the 21st Century* [E-book]. Commonwealth of Learning. <http://hdl.handle.net/11599/65>.

Ce acoperă drepturile de autor?

Nu toate expresiile creației umane sunt protejate prin drepturi de autor (vezi Capitolul III – Obiectul dreptului de autor din [Legea 8/1996](#), <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/7816>).

Acoperit de drepturi de autor: Orice suport de creație original (sunet, imagine, video sau text) setat într-o formă tangibilă sau digitală este acoperit

de drepturi de autor. Aceasta înseamnă că, de exemplu, lecția video originală a unui profesor sau compozițiile muzicale ale unui student sunt protejate de drepturi de autor, indiferent dacă sunt sau nu distribuite online sau offline.

Extras din Lege – sunt protejate de drepturi de autor:

- scrierile literare și publicistice (vezi exemple în Figura 4), conferințele, predicile, pledoariile, prelegerile și orice alte opere scrise sau orale, precum și programele pentru calculator;
- operele științifice, scrise sau orale, cum ar fi: comunicările, studiile, cursurile universitare, manualele școlare, proiectele și documentațiile științifice;
- compozițiile muzicale cu sau fără text;
- operele dramatice, dramatico-muzicale, operele coregrafice și pantomimele;
- operele cinematografice, precum și orice alte opere audiovizuale;
- operele fotografice, precum și orice alte opere exprimate printr-un procedeu analog fotografiei;
- operele de artă grafică sau plastică, cum ar fi: operele de sculptură, pictură, gravură, litografie, artă monumentală, scenografie, tapiserie, ceramică, plastica sticlei și a metalului, desene, design, precum și alte opere de artă aplicată produselor destinate unei utilizări practice;
- operele de arhitectură, inclusiv planșele, machetele și lucrările grafice ce formează proiectele de arhitectură;
- lucrările plastice, hărțile și desenele din domeniul topografiei, geografiei și științei în general.



© 2020 by Editura POLIROM

Această carte este protejată prin copyright. Reproducerea integrală sau parțială, multiplicarea prin orice mijloace și sub orice formă, cum ar fi xeroxarea, scanarea, transpunerea în format electronic sau audio, punerea la dispoziția publică, inclusiv prin internet sau prin rețele de calculatoare, stocarea permanentă sau temporară pe dispozitive sau sisteme cu posibilitatea recuperării informațiilor, cu scop comercial sau gratuit, precum și alte fapte similare săvârșite fără permisiunea scrisă a deținătorului copyrightului reprezintă o încălcare a legislației cu privire la protecția proprietății intelectuale și se pedepsesc penal și/sau civil în conformitate cu legile în vigoare.

Foto copertă: © Rido/Shutterstock.com

Figura 4. Exemple de lucrare protejată de drepturi de autor

Captură de ecran

de pe site-ul <https://www.polirom.ro/web/polirom/ebook/-/ebook/7329>



Verificați-vă cunoștințele! (urmează [linkul](#) pentru minitest)

Ce operă este protejată prin dreptul de autor? (întrebare adresată de Bogdan Manolea)

- Un roman de 100 de pagini
- O poezie haiku (17 silabe)
- O imagine originală de 10 x 10 pixeli
- Toate cele de mai sus
- Nicio variantă nu este corectă

Nu sunt acoperite de copyright:

- **Toate lucrările care nu sunt într-o formă tangibilă.** De exemplu vorbesc cu o colegă, îi spun despre o idee și ea o materializează într-un articol. Deși etic este greșit, legal nu este, pentru că eu nu am materializat ideea într-o formă tangibilă. Deci reținem că *ideile nu sunt acoperite de drepturile de autor*. Cuvintele sau imaginile specifice pe care le folosește un autor pot fi protejate de drepturi de autor, dar nu și ideile care stau la baza operei autorului.
- **Faptelele, datele** (de exemplu tabelul periodic al elementelor) nu sunt acoperite de drepturi de autor, deoarece nu sunt opere creative. Să luăm cazul filmelor și a cărților despre vampiri. Ideea în sine, de vampirism, nu este protejată dar, de exemplu, dacă aș vrea să public o carte despre un vrăjitor Harry, care trăiește într-un castel la Hogwarts, s-ar putea să primesc foarte rapid un telefon ca să ... renunț la această acțiune. Când vorbim despre date, în general ne referim la *date brute*. Deci atenție la preluarea de grafice sau tabele, mai ales în cazul lucrărilor studentești care folosesc date obținute cu ajutorul unor pachete de analize statistică, precum SPSS (o variantă pentru acest software proprietar este utilizarea pachetului de analiză statistică în regim acces deschis PSPP, <https://en.wikipedia.org/wiki/PSPP>). S-ar putea să avem nevoie de permisiune pentru că, deja vorbim despre o interpretare a datelor brute, deci un element de originalitate și de creativitate.
- **Titluri, nume, sloganuri** – nu sunt protejate, dar pot fi în legătură cu proprietatea intelectuală sau trademark (vezi Figura 5).



CHOCOLATE,
1998

CHOCOLATE,
2009

CHOCOLATE,
2016

CHOCOLATE,
2000

Figura 5. Există patru filme, toate cu același nume: *Chocolat*. Titlurile filmelor nu sunt protejate de drept de autor

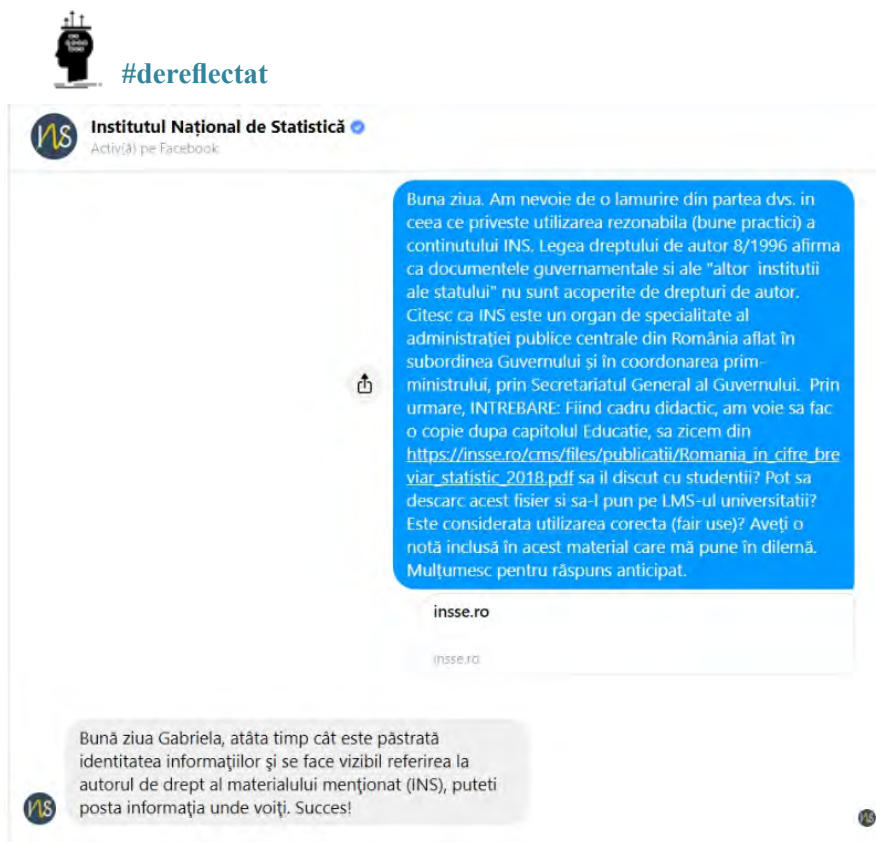
Imaginile sunt capturi de ecran de pe site-urile rezidente filmelor; ale căror adrese sunt prezente în linkuri

- **Documentele guvernamentale** și a altor instituții ale statului nu sunt acoperite de drepturile de autor.
- **Teoriile, conceptele, descoperirile științifice**, procedeele, metodele de funcționare sau conceptele matematice ca atare și invențiile conținute într-o operă, oricare ar fi modul de preluare, de scriere, de explicare sau de exprimare.
- **Textele oficiale** de natură politică, legislativă, administrativă, judiciară și traducerile oficiale ale acestora.
- **Simbolurile oficiale** ale statului, ale autorităților publice și ale organizațiilor, cum ar fi: stema, sigiliul, drapelul, emblema, blazonul, insigna, ecusonul și medalia.
- **Mijloacele de plată.**
- **Știrile și informațiile de presă.**
- **Listele care nu sunt creative**, precum un director de numere de telefon sau o listă de ingrediente alimentare, nu sunt acoperite de drepturile de autor (de exemplu, dacă vreau să fac un chec am să dau peste același tip de rețetă peste tot, cu aceleași ingrediente; însă modul în care descriu cum am gătit, ce poze am folosit etc., acestea vor fi protejate).
- Unele lucrări de creație sunt **suficient de vechi** încât copyright-ul lor a expirat (vezi mai jos secțiunea Domeniul public).



#dereținut!

- Operele sunt protejate indiferent de valoarea lor artistică, de metoda de creație și modul de exprimare (poate fi cântată, scrisă sau citită/ros-tită). Unele legislații cer o „fixare” a momentului, altfel protecția nu are obiect (de exemplu, dacă prestația unui mim nu este înregistrată de nimeni, nu se poate vorbi de un drept de autor).
- Opera este protejată indiferent de destinația sa.
- Atunci când sunt protejate operele de creație intelectuală intervine **criteriul de originalitate**. Acesta nu se referă la noutate absolută, ci la individualitatea autorului exprimată în acel conținut.
- Orice operă făcută pur mecanic, pe care orice om ar face-o când ar primi instrucțiuni de folosire nu poate fi protejată prin drept de autor. Să luăm ca exemplificare enunțul „Desenați un triunghi dreptunghiular cu lungimile laturilor de 3, 4 și 5 cm”. În acest caz, toate triunghiurile realizate vor fi la fel.



Doriți să faceți o copie unui capitol să zicem din raportul Institutului Național de Statistică privind [Recensământul populației](http://www.recensamantromania.ro/) (<http://www.recensamantromania.ro/>) pentru a discuta cu elevii / studenții declinul demografic din ultimul deceniu. Aveți voie să faceți copii și dacă da, câte (pentru fiecare elev/student? doar la clasă etc.)?

Indicație: Documentul aparține unei instituții a statului, „Institutul Național de Statistică (INS) care este un organ de specialitate al administrației publice centrale din România aflat în subordinea Guvernului și în coordonarea prim-ministrului, prin Secretariatul General al Guvernului” (extras de pe site-ul INS). Puteți face copii pe care să le folosiți în scop educațional, la clasă, dar trebuie să includeți un DISCLAIMER în care să menționați sursa la care faceți referire în actul educațional și faptul că ați luat conținutul strict pentru respectiva activitate.

Pe de altă parte, este important să reținem că legea este foarte clară pe zona de excepții educaționale, așa cum vom vedea ulterior. În figura de mai sus aveți prezentată o altă situație, în care subsemnata a întrebat în clar INS despre modul în care poate să folosească o anume publicație a INS (România în cifre). În

acest caz particular, sigur că se poate folosi fără probleme materialul în activități educaționale, în regim intern – așa cum este specificat și în răspuns. Însă nu se poate publica pe alt site, pentru că nu este un text oficial, ci o cercetare (creație originală), deci nu intră la excepțiile privind textele statului. Pentru acest lucru ar trebui să cerem permisiune (ceea ce am și făcut). Rețineți! Utilizarea rezonabilă este altceva decât excepțiile privind textele oficiale. Prin utilizare rezonabilă, puteți folosi un fragment din orice creație, fără să cereți voie, pe când textele oficiale se pot folosi fără restricții de cantitate și suport de reproducere. Textele oficiale sunt legi, hotărâri, statute, regulamente etc.

De asemenea, elevilor/studenților spuneți-le atât verbal cât și în scris, că nu pot face un act de difuzare mai departe a conținuturilor, sub nicio formă sau format.

Când se aplică protecția drepturilor de autor? Când expiră?

Este important să ne reamintim că protecțiile privind drepturile de autor se aplică unei opere de creație originale instantaneu și automat, imediat ce opera este configurată în formă tangibilă sau digitală. Aceasta înseamnă că, de îndată ce o melodie este scrisă sau înregistrată, este creată o pictură sau este scris un articol, li se aplică protecții de copyright. Nu este necesară înregistrarea oficială, deși există un birou pentru drepturile de autor ([ORDA](#)) și există unele avantaje pentru înregistrarea drepturilor de autor, cum ar fi înregistrarea compozițiilor muzicale la [UCMR-ADA](#). De asemenea, nu este necesar să puneți un simbol © pe lucrările dvs., deși acest lucru poate aminti altora drepturile dvs. de autor.

De asemenea, merită să remarcăm că protecția drepturilor de autor nu durează pentru totdeauna – până la urmă expiră. De exemplu, orice lucrare de creație originală realizată înainte de 1923 nu mai este protejată de drepturile de autor.

Prin urmare, potrivit legii, o operă nu este protejată la nesfârșit. Există o perioadă de timp cât opera este protejată și pentru aceasta trebuie să fie considerată a fi originală. [Protecția în România \(https://legestart.ro/care-este-durata-drepturilor-de-autor/\)](https://legestart.ro/care-este-durata-drepturilor-de-autor/) este asigurată pe toată viața autorului plus 70 de ani după ce a murit, când drepturile de autor sunt moștenite de urmași. După ce termenul prevăzut trece, operele intră într-o zonă legală numită **Domeniu Public**. Aceste resurse aflate în Domeniul Public pot fi utilizate de oricine, în orice scop. Restricțiile nu mai există, fiind astfel **impulsionată creativitatea în toate formele sale pe baza acestor categorii de opere**.

De ce trebuie protejate drepturile de autor?

Dintr-un motiv foarte simplu: pentru că ne folosim de operele altor persoane fie în scop educativ sau de informare, de reproducere pentru uz personal, de transformare pentru utilizare privată sau parodie, pentru că perioada de protecție a expirat etc. În anumite situații (cele mai comune) este nevoie ca să obținem acordul autorului, să ne încadrăm în limitele legale sau să cităm în mod corect sursele folosite.

Lăncrănjan și Danileț (2016) dau ca exemplu filmul „Harry Potter”. Pentru a fi lansat pe piață, acesta a avut nevoie de: o persoană care să scrie cartea; o persoană care să scrie scenariul; de actori și interpreți pentru muzica din film; recuzită și costume; afișe și publicitate; regizor și alți colaboratori. Dacă nu am plăti biletul la film și toată lumea l-ar descărca de pe web, nu ar mai avea cine să facă un alt film, deoarece oamenii care lucrează la el nu ar avea cu ce să se întrețină și unde să locuiască.



#dереținut!

- Legea drepturilor de autor în România este legea 8/1996 cu modificări și completări.
- Pentru a obține dreptul de autor nu e nevoie de nicio acțiune; operele sunt protejate indiferent de valoarea lor artistică, indiferent dacă sunt folosite în scop comercial sau ținute în sertarul biroului și indiferent dacă sunt sau nu finalizate.
- Protecția prin drepturi de autor durează, de principiu, pe tot parcursul vieții autorului, plus 70 de ani după moartea sa.
- Este interzisă cesiunea drepturilor de autor patrimoniale privind totalitatea operelor viitoare ale autorului. Operele trebuie mai întâi create, apoi intră sub protecție legală.
- Legea permite 5 drepturi pentru deținătorul de ©:
 - dreptul de **a reproduce** lucrarea protejată prin drepturi de autor (de a face (foto) copii ale lucrării);
 - dreptul de a adapta și a face **lucrări derivate** bazate pe original (de exemplu transformarea unei cărți într-un film sau traducerea într-o nouă limbă);
 - dreptul de **a distribui** copii ale operei către publicul larg (foi de lucru în cadrul lecțiilor, trimiterea de email-uri, postarea în sistemul de management al învățării al instituției);

- dreptul de **a performa** materialul protejat cu © pentru public (de exemplu o audiție, sau o reprezentare pe o scenă, a viziona împreună cu elevii/studentii un clip video/un documentar, a cânta cu toată școala în cor o melodie);
- dreptul de **a afișa public** opera protejată (postarea online, inclusiv în social media).
- Legea oferă, de asemenea, proprietarului dreptului de autor posibilitatea de a da aceste drepturi altcuiva (precum un editor) sau de a le împărtăși cu alții prin acordarea unei licențe. Deși aceste drepturi sunt exclusive pentru proprietarul drepturilor de autor, acestea nu sunt fără limită. Pot exista limitări specifice, cum ar fi „utilizarea corectă”, prevăzute în Lege sub denumirea de „bune uzanțe”.



#decitit

European IPR HelpDesk. (2017, Septembrie). *Fact sheets – Copyright essentials*. European Union. https://www.iprhelpdesk.eu/sites/default/files/newsdocuments/Fact-Sheet-copyright_essentials.pdf.

Excepții pentru educație

În cazul în care se dorește folosirea unei opere dincolo de scopul restrâns al unui act de educație sau cercetare, atunci se va porni la identificarea deținătorilor drepturilor de autor, fie aceștia persoane fizice, fie persoane juridice, în cazul în care valoarea resursei ar aduce un mare aport.

Pentru creatorii de resurse educaționale însă, indiferent de tipologie, încorporarea în noua operă a unor conținuturi aparținând altor creatori pentru care s-a identificat deținătorul drepturilor, se reduce la o operațiune suplimentară de licențiere. Dar cel mai adesea, în lucrul de zi cu zi, aceste resurse se înscriu în zona excepțiilor pe care legea le oferă pentru zona educațională.

Legea permite utilizarea operelor protejate în domeniul educațional *cu condiția ca acestea să fie conforme **bunelor uzanțe**, să nu contravină exploatării normale a operei și să nu îl prejudicieze pe autor sau pe titularii drepturilor de exploatare.*

Operele pot fi folosite și fără acordul autorului, doar în anumite condiții:

- utilizarea de **scurte citate dintr-o operă**, în scop de analiză, comentariu sau critică ori cu titlu de exemplificare, în măsura în care folosirea lor justifică întinderea citatului;

- utilizarea de **articole izolate sau de scurte extrase din opere în publicații**, în emisiuni de radio sau de televiziune ori în înregistrări sonore sau audiovizuale, destinate exclusiv învățământului, precum și reproducerea pentru învățământ, în cadrul instituțiilor publice de învățământ sau de ocrotire socială, de articole izolate sau de scurte extrase din opere, în măsura justificată de scopul urmărit;
- reproducerea pentru informare și cercetare de **scurte extrase din opere** în cadrul bibliotecilor, muzeelor, filmotecilor, fonotecilor, arhivelor instituțiilor publice culturale sau științifice, care funcționează fără scop lucrativ;
- **reprezentarea și executarea unei opere în cadrul activităților instituțiilor de învățământ**, exclusiv în scopuri specifice și cu condiția ca atât reprezentarea sau executarea, cât și accesul publicului să fie fără plată;
- **fotocopiile** făcute în cadrul bibliotecilor, al muzeelor, al instituțiilor educaționale și al altor instituții similare în scopuri necomerciale (educaționale) nu constituie încălcări ale dreptului de autor.

Legislația permite și realizarea și transformarea operelor pentru a fi oferite unor categorii de persoane cu dizabilități, dar cu notificarea deținătorilor drepturilor (vezi articolul 35).



Verificați-vă cunoștințele! (urmează [linkul](#) pentru minitest)

Pot să folosesc legal într-un curs o operă a unui alt autor dacă:

- este difuzat în scop necomercial și creditez autorul în mod corespunzător
- părțile preluate nu depășesc 5%
- o găsesc pe Internet pe un site public
- perioada de protecție a expirat

Domeniul public

Domeniul Public este alcătuit din toată cunoașterea (incluzând cărți, imagini, opere audiovizuale ș.a.) care nu se mai află sub prevederile drepturilor de autor și care pot fi utilizate fără restricție. Termenul „domeniu public” se abreviază cu **PD** (*Public Domain*. în engleză). Vom păstra și noi această prescurtare.

Domeniul Public acoperă două categorii de materiale (Constantinescu, 2010):

1. **Lucrări a căror protecție a expirat.** Așa cum am menționat anterior, protecția prin drepturile de autor în România are o perioadă de 70 de ani de la moartea creatorului. Dacă drepturile de autor sunt deținute de o companie, atunci sunt exercitate timp de 70 de ani de la publicare. Din moment ce această protecție temporară a ajuns la final, toate restricțiile legale încetează să mai existe. Acest lucru înseamnă că aproape tot ceea ce este publicat, pictat, fotografiat sau lansat oriunde în lume înainte de secolul XX este ieșit de sub prevederile drepturilor de autor și se află în domeniul public.
2. **Informațiile comune de bază nu sunt protejate prin drepturile de autor.** Ideile și faptele nu sunt protejate prin drepturi de autor, ci expresiile acestora. Deciziile legale, administrative și judiciare sunt excluse de la această protecție. Aceste bunuri comune sunt privite ca fiind mult prea importante pentru funcționarea societăților noastre pentru a fi împovărate cu restricții legale de oricare natură chiar și pentru o perioadă limitată.

De ce este Domeniul Public atât de important?

Răspunsul este relativ simplu, pentru că constituie materia primă din care se extrage cunoașterea nouă și sunt create noi opere culturale. „Este esențial să existe un **domeniu public sănătos și prosper pentru bunăstarea economică a societăților** noastre” se arată în [Carta Europeană pentru Domeniul Public](#).

Mare parte a cunoașterii lumii – Enciclopedia lui Diderot, picturile lui Leonardo, Legile Mișcării lui Newton – se află în domeniul public. Societatea reutilizează, reinterpretează și reproduce în mod constant material existent în PD iar făcând aceasta, elaborează idei noi și creează noi opere. Teorii noi, invenții, opere culturale și toate asemenea se datorează cunoașterii și creativității secolelor anterioare.

Cu alte cuvinte, o lucrare din domeniul public este una care este disponibilă liber pentru utilizare de către public și nu are un proprietar.

O operă poate intra în PD prin 4 *modalități*:

1. **Expirarea.** Dreptul de autor vine cu un set specific de reguli privind durata de protecție. Odată ce protecția încetează, opera intră în PD. Aceasta se aplică, de asemenea, tehnic oricărui lucru creat înainte de apariția dreptului de autor. În unele țări perioada ajunge până la 100 de ani. La noi este de 70 de ani. De exemplu, Biblia, toate lucrările

lui Shakespeare, piese de literatură clasică precum Don Quijote sau Moby-Dick, sunt toate în domeniul public.

2. **Eșecul reînnoirii.** Dacă un autor/creator nu reușește să reînnoiască o lucrare creată, atunci va pierde drepturile asupra operei sale și aceasta va intra în PD.
3. **Trimiterea intenționată.** În unele cazuri, proprietarul unei opere poate alege în mod intenționat să o trimită domeniului public și să renunțe la toate drepturile asupra acesteia. Utilizatorii au posibilitatea să își transfere operele în PD folosindu-se de instrumentele puse la dispoziție, de exemplu, de organizația [Creative Commons](https://creativecommons.org/) (CC, <https://creativecommons.org/>). Aceasta este o asociație non-guvernamentală globală dedicată susținerii unui Internet liber și accesibil, îmbogățit prin cunoaștere liberă și resurse creative pentru ca oamenii, de peste tot din lume, să le poată folosi, distribui și dezvolta (vezi Caseta 3). Creative Commons are un instrument dedicat numit **CC0 („CC Zero”**, <https://creativecommons.org/choose/zero/?lang=ro>) care ajută autorii să pună lucrările în domeniul public mondial în cea mai mare măsură posibil.

În plus, Creative Commons mai are un instrument numit [Marca Domeniului Public](https://creativecommons.org/choose/mark/?lang=ro) (<https://creativecommons.org/choose/mark/?lang=ro>), conceput pentru a eticheta lucrări ale căror drepturi de autor au expirat peste tot în lume, astfel încât utilizatorii să poată identifica cu ușurință faptul că acele opere se află în domeniul public global. Începând cu 2016, instrumentele de domeniu public ale CC au fost folosite la peste 90 de milioane de lucrări. Exemple în acest sens sunt [Europeana](http://www.europeana.eu/) (<http://www.europeana.eu/>), [World Factbook](https://en.wikipedia.org/wiki/The_World_Factbook) (https://en.wikipedia.org/wiki/The_World_Factbook), [Figshare](https://figshare.com/) (<https://figshare.com/>) sau [Muzeul Metropolitan](https://creativecommons.org/2017/02/07/met-announcement/) (<https://creativecommons.org/2017/02/07/met-announcement/>) din New York.

4. **Neeligibilitate.** Există anumite lucruri care nu vor fi niciodată eligibile și, prin urmare, înseamnă că acestea intră în domeniul public. Drepturile de autor acoperă cantități vaste de conținut creat de autori, dar anumite categorii de lucrări nu intră în sfera de aplicare a drepturilor de autor. De exemplu, lucrările care sunt pur funcționale nu pot fi protejate de drepturi de autor, cum ar fi designul unui șurub. [Convenția de la Berna](#) identifică categorii suplimentare, cum ar fi texte oficiale cu caracter legislativ, administrativ și juridic. Mai mult, în unele țări, lucrările create de angajații guvernului sunt excluse de la protecția drepturilor de autor și nu sunt eligibile pentru drepturile de autor. Faptele și ideile

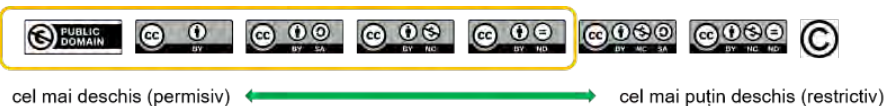
nu sunt niciodată protejate de drepturi de autor (idei sau concepte, fapte, teorii matematice, rețete de gătit, lucrări ale guvernului și fraze scurte aparțin domeniului public).

Caseta 3 Licențele Creative Commons

Licența deschisă se referă la o licență care respectă drepturile de proprietate intelectuală ale deținătorului drepturilor de autor și oferă publicului permisiunea de a accesa, reutiliza, refolosi, adapta și redistribui materiale educaționale. [Creative Commons](https://creativecommons.org/) (CC, <https://creativecommons.org/>) este cea mai dezvoltată abordare alternativă de acordare a licențelor deschise, fondată de [Larry Lessig](https://en.wikipedia.org/wiki/Lawrence_Lessig), actualmente profesor de drept la Universitatea Harvard (https://en.wikipedia.org/wiki/Lawrence_Lessig), în 2001. Abordarea CC oferă licențe deschise ușor de utilizat pentru materialele digitale și evită restricțiile privind drepturile de autor aplicate automat. Are cea mai mare aplicabilitate în educație (Holotescu & Grosseck, 2020).

Cele 7 tipuri de licențe sunt:

	CC0 – Domeniul public
	Atribuire
	Atribuire – Distribuie în condiții identice
	Atribuire – Necomercial
	Atribuire – Fără opere derivate
	Atribuire – Necomercial-Distribuie în condiții identice
	Atribuire – Necomercial – Fără opere derivate



Pentru detalii vă invităm să consultați broșura [Conținut deschis](#).

De asemenea, despre cum să folosiți resurse educaționale deschise am scris pe larg în capitolul Holotescu & Grosseck (2020) și [Grosseck, Holotescu & Andone](#) (2020), acesta din urmă fiind disponibil în format pdf spre descărcare.

Ce puteți face cu o lucrare care se află în domeniul public?

Puteți face aproape orice, dar depinde de domeniul de aplicare și durata protecției drepturilor de autor în țara în care este utilizată lucrarea. În funcție de țară, de exemplu, o lucrare din domeniul public poate fi încă acoperită de drepturi morale care depășesc durata dreptului de autor. Este, de asemenea, posibil ca o lucrare să fie în domeniul public într-o țară, dar este încă sub drepturi de autor într-o altă țară. Aceasta înseamnă că este posibil să nu puteți utiliza lucrarea în mod liber, acolo unde încă se aplică drepturile de autor.

Cum și unde pot găsi resurse aflate în domeniul public?

Cu milioane de lucrări creative ale căror drepturi de autor au expirat – și multe altele adăugate în mod regulat cu ajutorul unor instrumente precum **CC0 („CC Zero”, <https://creativecommons.org/choose/zero/>)**, domeniul public este o vastă comoară de conținut.

Nu este întotdeauna ușor să identificăm dacă o lucrare este în domeniul public (vezi Figura 6), deși există multe resurse disponibile care ne pot veni în ajutor, cum este motorul de căutare **CCSearch** (<https://search.creativecommons.org/>) al organizației Creative Commons sau diverse site-uri dedicate curării de resurse din domeniul public.

Exemple în acest sens sunt:



[Project Gutenberg](https://www.gutenberg.org/) (<https://www.gutenberg.org/>)
[Public Domain Review](https://publicdomainreview.org/) (<https://publicdomainreview.org/>)
[Digital Public Library of America](https://dp.la/) (<https://dp.la/>)
[Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page) (https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)
[Internet Archive](https://archive.org/index.php) (<https://archive.org/index.php>)
[Library of Congress](https://www.loc.gov/) (<https://www.loc.gov/>)
[Flickr Commons](https://www.flickr.com/commons) (<https://www.flickr.com/commons>)
[Unsplash](https://unsplash.com) (unsplash.com)
[PicJumbo](https://picjumbo.com/) (<https://picjumbo.com/>)
[Rijksmuseum](https://www.rijksmuseum.nl/en) (<https://www.rijksmuseum.nl/en>).

Pagina [Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Public_domain_image_resources) (https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Public_domain_image_resources) este însă o sursă extraordinară de resurse.



ATENȚIE! Știm că protecția drepturilor de autor se aplică în mod automat, deci absența simbolului de copyright „©” nu înseamnă că o lucrare este în domeniul public!!!

Figura 6. Panoul virtual de căutare RED

La adresa <https://start.me/p/GEvPJz/cum-sa-gase-ti-reduri> autoarele întrețin un panou virtual unde aveți posibilitatea să consultați diverse instrumente și aplicații pentru căutarea și selectarea de resurse care se află în domeniul public sau sunt eliberate sub o licență deschisă (cea mai cunoscută fiind Creative Commons).

Cum puteți trimite o operă în domeniul public?

Să presupunem că doriți să renunțați la toate drepturile asupra operei dvs. (protejate de copyright) și să o includeți în domeniul public. Aveți două posibilități. Fie adăugați simbolul „fără drepturi de autor” operei dvs., fie obțineți o licență CC0 de la Creative Commons.

Dacă doriți să acordați acces gratuit pentru opera dvs., dar doriți totuși să păstrați (c), puteți explora opțiunea unei licențe deschise CC (vezi Caseta 3). Doar asigurați-vă că cunoașteți diferențele dintre licența „zero” (CC0) și ce înseamnă o licență deschisă, deoarece există o diferență mare între ele.

Conținutul deschis NU înseamnă fără drepturi de autor. © afirmă că aveți dreptul de a acorda oricui permisiunea de a vă folosi munca și fără acordarea acestei permisiuni, alții nu pot face acest lucru. Licențele deschise oferă această permisiune tuturor celorlalți simultan. În continuare rămâneți deținătorul drepturilor de autor.

Un exemplu de obiect digital eliberat sub licență CC0 se găsește în Figura 7. Este vorba despre o fotografie, încărcată pe site-ul Unsplash. Acesta este un site web care are propria licență, dedicat distribuției de fotografii care pot fi descărcate și utilizate în mod gratuit, chiar și în scopuri comerciale, pentru care atribuirea nu este necesară dar este apreciată (<https://unsplash.com/license>). Site-ul are și colecții tematice.



Figura 7. Toplița, vedere de la pensiunea Banciu
Imagine eliberată în domeniul public
de către [Gabriela Grosseck](#), disponibilă pe [Unsplash](#)

Ce este complicat în acest sens este că, după ce ai acordat o anumită licență, aceasta nu mai poate fi revocată. Nu vă pierdeți drepturile de autor, dar renunțați la unele drepturi specifice legate de acesta.



CC0 („CC Zero”) este destinat a fi utilizat doar de autori sau de cei care dețin drepturile de autor și drepturile conexe (inclusiv drepturi asupra bazelor de date), în legătură cu opere cărora încă li se aplică acele drepturi într-una sau mai multe țări.

Atunci când CC0 se aplică unei opere, se renunță la drepturile de autor și drepturile conexe la nivel mondial, eliberând opera de aceste restricții legale în cel mai mare grad cu putință.



Marca Domeniului Public (MPD) poate fi utilizată de către oricine și este destinată pentru a eticheta opere care sunt deja libere de restricțiile cunoscute ale drepturilor de autor la nivel mondial. Spre deosebire de CC0, MPD nu schimbă regimul drepturilor de autor al unei opere.

Creațiile din domeniul public au o valoare foarte mare pentru că oricine poate să le modifice, îmbunătățească și refolosească în mod liber, pentru orice scop, fără restricțiile drepturilor de autor sau ale drepturilor privind bazele de date (vezi Figura 8).



Figura 8. Diferențele între licențe deschise, domeniul public și ©
 Adaptare după „Difference between open license, public domain and all rights reserved copyright” de Boyoung Chae (<https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Boyoungc>), disponibil sub licență CC BY 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

De aceea este important pentru creatori să aibă o metodă foarte clară și bine pusă la punct din perspectivă legală pentru a-și putea transfera opera în PD într-un mod cât mai complet. În același timp este important pentru cei care publică și pentru arhive să aibă o metodă standardizată prin care să poată identifica operele care sunt deja în domeniul public.

Pentru cei interesați recomandăm să studieze licențele dezvoltate de Creative Commons (vezi Caseta 3), instrumente care ajută autorii să își gestioneze drepturile de autor în condițiile pe care ei le aleg (vezi Tabelul 2).

Tabelul 2 Încadrarea instrumentelor dedicate domeniului public în zona drepturilor de autor

 CC0 Domeniul Public		
 MDP fără restricții cunoscute privind drepturile de autor	Unele drepturi rezervate	Toate drepturile rezervate



#dereținut!

- CC0 permite autorilor și celor care dețin drepturi de autor să își transfere opera domeniului public global.
- MPD facilitează catalogarea și descoperirea creațiilor care nu au restricții privind drepturile de autor.
- La fel ca în orice altceva care înconjoară protecția drepturilor de autor (sau lipsa acesteia), există anumite aspecte pe care trebuie să le cunoașteți. Și anume:
 - Legea drepturilor de autor nu este aceeași în toate țările. Datorită acestor inconsistențe, unele lucrări se află în domeniul public în unele țări, în timp ce în altele încă se află sub copyright. În general, legislația urmărită cam de toate persoanele este cea americană pentru că operele publicate sunt fie găzduite pe servere, fie promovate prin servicii din SUA. De aceea, este important să acordăm atenție orientărilor specifice fiecărei țări. Pentru a vedea dacă o operă este sau nu în domeniul public putem accesa niște instrumente specifice cum este cel dezvoltat de Europeana, disponibil la [EU Public Domain Calculator](http://archive.outofcopyright.eu/) (<http://archive.outofcopyright.eu/>).
 - Deși pot exista anumite opere în domeniul public, traducerile și derivatele acestor lucrări pot fi protejate prin copyright.

În fiecare an, pe 1 ianuarie ([Ziua Domeniului Public](https://ro.wikipedia.org/wiki/Ziua_Domeniului_Public), https://ro.wikipedia.org/wiki/Ziua_Domeniului_Public) se sărbătorește expirarea drepturilor de autor și intrarea operelor în domeniul public. Această tranziție a operelor aflate sub incidența drepturilor de autor la domeniul public are loc în funcție de legile drepturilor de autor din fiecare țară. „Este un moment de mare bucurie pentru că mai multă cunoaștere și artă are șansa de a fi cunoscută, de a fi remodelată, de a sta la baza unor noi forme de expresie, a unor noi inovații.” spune arhitectul informațional [Kosson](https://www.kosson.ro/know-how/665-ziua-domeniului-public-2012), <https://www.kosson.ro/know-how/665-ziua-domeniului-public-2012> (Constantinescu, 2013).

Anul acesta au intrat în domeniul public celebra „*Rapsodie albastră*” a lui George Gerswhin, prima ecranizare a filmului Peter Pann, cartea lui Pablo Neruda „*Twenty Love Poems and a Song of Despair*”, „Santa Claus Blues” compusă de Charley Straight și Gus Kahn și redată de către Louis Armstrong ș.a.m.d. (lista cu operele intrate în domeniu public în 2020 poate fi consultată

pe [Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/2020_in_public_domain), https://en.wikipedia.org/wiki/2020_in_public_domain). Pentru o listă actualizată a resurselor disponibile în domeniul public consultați site-ul întreținut de [Centrul pentru Studiul Domeniului Public](https://web.law.duke.edu/cspd/publicdomainday/2020/#fn2text), <https://web.law.duke.edu/cspd/publicdomainday/2020/#fn2text> al Universității Duke, SUA.

PROVOCARE! Trimiteți un artefact digital către domeniul public!



#decitit

Pentru alte informații despre domeniul public vă recomandăm să consultați:

- [Communia](http://communia-project.eu/) (<http://communia-project.eu/>) – The European Thematic Network on the Digital Public Domain (Rețeaua Tematică Europeană privind Domeniul Public Digital).
- site-ul [Public Domain Manifesto](https://publicdomainmanifesto.org/) (<https://publicdomainmanifesto.org/>).
- site-ul [Public Domain Review](https://publicdomainreview.org/) (<https://publicdomainreview.org/>).
- site-ul [Organizației Mondiale a Proprietății Intelectuale](https://www.wipo.int/portal/en/index.html) (<https://www.wipo.int/portal/en/index.html>).
- Lessig, L. (2004). *Free culture* (<http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>). (versiunea în limba română [online](https://ro.wikisource.org/wiki/Cultura_liber%C4%83), https://ro.wikisource.org/wiki/Cultura_liber%C4%83).
- Dulong de Rosnay, M. & Carlos de Martin, J. (2012). *The Digital Public Domain: Foundations for an Open Culture*. Open Book Publishers. https://www.communia-association.org/wp-content/uploads/the_digital_public_domain.pdf.
- Boyle, J. (2010). *The Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind*, Yale University Press. <https://www.thepublicdomain.org/enclosing-the-commons-of-the-mind/>.

Dreptul de autor și creativitatea

Datorită tehnologiei (care a făcut totul foarte simplu) utilizatorii pot căuta, pot copia, distribui, remixa într-un ritm fără precedent. Dar autorii, proprietarii resurselor, controlează modul în care permit altor persoane să se folosească de operele lor – să închirieze, să copieze, să distribuie sau să plătească chiar o taxă pentru acces (vezi Figura 9).



Figura 9. Utilizator vs. Creator / Deținător de drepturi

În general, aceștia întrețin un fel de climat al fricii, al nesiguranței și îndoielii în ceea ce privește scopul drepturilor de autor și ce spune legea.

Cum înțeleg profesorii această situație?

Directorul [Laboratorului de educație media](http://www.mediaeducationlab.com/) (<http://www.mediaeducationlab.com/>) al Universității Rhode Island, Renne [Hobbs](https://www.slideshare.net/reneehobbs/the-road-to-copyright-clarity) (<https://www.slideshare.net/reneehobbs/the-road-to-copyright-clarity>), distinge următoarele tipuri de profesori utilizatori de resurse educaționale digitale și/sau online: neștiutorii, conservatorii și conformiștii (vezi Figura 10).

Neștiutorii



Conservatorii



Conformiștii

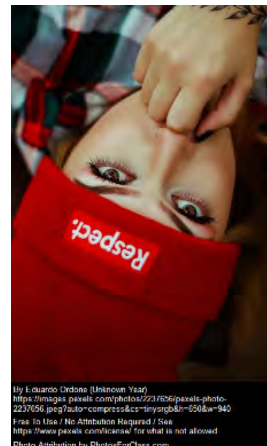


Figura 10. Tipuri de profesori utilizatori de resurse educaționale digitale și/sau online

Prima categorie, **Neștiutorii** (Nu văd nici un rău / See no evil), care nici nu ar participa, dar nici nu s-ar înscrie la un program, webinar sau workshop de formare, dezvoltare personală sau competențe, este cea a profesorilor care spun că atâta vreme cât folosesc doar la clasă materiale protejate cu © nu văd de ce ar trebui să-i preocupe această problemă. Mai mult, nici nu vor să învețe despre © sau alternativele date de licențele deschise, pentru că s-ar putea să își schimbe metodele de predare și nu doresc acest lucru. Practic, acești profesori au ales să rămână ignorați.

A doua categorie este reprezentată de **Conservatori** (Ușa închisă / Close the door). Aceștia, în sala lor de clasă, fac ce doresc cu materialele protejate de drepturile de autor, și încurajează și elevii/studenții să facă la fel. Ei se bazează pe faptul că totul rămâne în școală. Mai ales dacă școala are și un LMS (G-Suite sau Moodle) în care orice includ rămâne între „zidurile” școlii. De fapt nu prea știu cum să procedeze iar faptul că încurajează elevii/studenții să discute despre diferite versiuni ecranizate ale operei Romeo și Julieta, de exemplu, este un lucru bun, că elevii/studenții se uită la film, scriu eseuri etc. la fel – dar nu îi mai preocupă (sau nici nu știu) că acești elevi/studenți ar putea, să posteze pe social media creațiile lor – pentru că sunt mândri de ce au realizat și vor să arate și altora acest lucru.

A treia categorie, **Conformiștii** (HyperComply), sunt conștienți că există reguli și legi, și anumite linii directoare (de exemplu, știu că atunci când folosesc o anumită imagine sau un set de imagini sau o anumită parte dintr-un film și respectă regulile de utilizare rezonabilă – 10% dintr-un text sau 3 minute dintr-un video etc., este în regulă). Ceea ce e interesant la această categorie este faptul că acești profesori sunt mult mai exigenți cu elevii/studenții lor decât cu ei înșiși. Și aceasta vine din dorința de a-i învăța pe aceștia despre ©, despre acces deschis, despre respectarea legii și cultivarea unor obișnuințe bune.

Practic, aceste trei tipuri le întâlnim la marea majoritate a profesorilor care folosesc la clasă resurse digitale (sau online) pentru a promova inovarea și învățarea.

Prin urmare ar trebui să ne intereseze acest aspect legat de drepturile de autor? Sigur că da! Dar ce anume ar trebuie să știm? Dar elevii și studenții noștri? Mai ales că apele legii drepturilor de autor sunt atât de tulburi (de exemplu în urma unui proces s-a decis că o maimuță care își face selfie-uri cu un aparat foto furat deține drepturile de autor asupra acestora sau că, din punct de vedere tehnic, un tatuaj aparține artistului și nu persoanei care și l-a făcut).

Însă dumneavoastră sunteți profesor! Ce legătură aveți dumneavoastră cu toate acestea? De ce ar trebui să vă intereseze? În primul rând, pentru că problematica drepturilor de autor este foarte importantă dacă v-ați încărcat planul de lecție în mediul online, dacă ați inserat fotografiile altcuiva în prezentările dumneavoastră sau dacă ați folosit muzică pop într-un filmuleț cu elevii/studenții sau un clip de promovare pe care le-ați distribuit în social media.

Pe de altă parte, se pare că nici tinerilor nu pare să le pese de drepturile de autor. Conform unor studii derulate de Oficiul Uniunii Europene pentru Proprietate Intelectuală (European Union Intellectual Property Office, EUIPO) din 2013, respectiv 2017, deși utilizarea surselor legale și conștientizarea legalității conținutului online a crescut, se pare că și ambiguitatea în ceea ce reprezintă o ofertă legală sau ilegală a crescut, aproape jumătate dintre tinerii chestionați fiind în favoarea descărcărilor ilegale și a produselor contrafăcute.

O altă concluzie a acestor rapoarte este că tinerii au, în general, tendința să subestimeze importanța drepturilor de autor. Aceștia trebuie să înțeleagă că drepturile de autor sunt similare unui drept moral: ar trebui să-ți poți câștiga existența de pe urma a ceva ce ai creat. Dacă toată lumea ar avea dreptul să-ți modifice și să-ți republice lucrările, acestea ar înceta să mai genereze venituri. Caz în care nu ai mai avea nici mijloacele, nici motivația de a crea altele noi. Din acest motiv, toate producțiile originale sunt protejate automat de drepturile de autor, fără ca autorul să fie nevoit să depună o cerere în acest sens.

O modalitate de a le modifica perspectiva este de a le arăta legătura dintre drepturile de autor și propriile creații. Manualul Web We Want pentru profesori (disponibil în 13 limbi, inclusiv în limba română) adoptă această abordare, cu precădere în capitolul Artistul din tine, care conține trei planuri de lecție și două chestionare. Un alt exemplu este Jurnalul creativ, care împletește sarcinile creative cu informații despre proprietatea intelectuală.

Pe de altă parte, nici vârsta nu ar trebui să fie un obstacol.



#devazut YouTube (2011, 25 Martie). *YouTube Copyright School* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=InzDjH1-9Ns>.

În general, drepturile de autor sunt considerate drept o competență transversală și nu trebuie limitate la o singură disciplină. Ariile curriculare care se pretează cel mai bine pentru predarea acestui subiect sunt artele, cultura civică, antreprenoriatul, TIC și STEM.



#deaccesat Un site excelent despre drepturi morale, plin de resurse care pot fi utilizate la clasă se găsește la adresa <https://www.copyrightuser.org/>.

Este important să reținem că legea drepturilor de autor a fost proiectată să încurajeze creativitatea, dar că există întotdeauna alternative, precum resursele educaționale deschise. Iar întrebări precum (Hobbs, 2020):

- De ce ar trebui **să cunosc legea dreptului de autor**?
- Care este **scopul drepturilor de autor**?
- Cum **protejează drepturile de autor** atât autorii de conținut, cât și utilizatorii?
- Care este **doctrina** folosirii corecte, a utilizării rezonabile, **a bunelor uzanțe**?
- Ce întrebări să ne punem pentru a fi **angajați în utilizarea rezonabilă** a conținutului în contexte educaționale? (ce exemple de bune practici există?)
- De ce **este esențială înțelegerea dreptului de autor** pentru toți, astăzi?

să nu mai rămână fără răspuns.

Din păcate, în România nu se vorbește foarte mult în diverse medii educaționale despre ideile care schimbă contextul utilizării resurselor educaționale protejate de drepturi de autor. Nu se vorbește despre acest binom fantastic care e format din © și creativitate. Mai mult, se amplifică discuțiile, credințele despre **miturile referitoare la legea dreptului de autor** și cum poate interfera dezinformarea înțelegerea acesteia (vezi Caseta 4).

Caseta 4. Mituri despre (c) (după [Hobbs](#), 2020)

- Dacă este pe **Internet este gratuit**, deci **pot copia** și folosi.
- Atâta timp cât **citez sursa**, o **pot folosi**.
- Dacă **nu câștig bani** din sursa folosită, o pot utiliza.
- Copyright este doar despre **protejarea drepturilor autorilor**.
- Drepturile de autor sunt **prea complicate pentru mine** – cel mai bine să le las pe mâna avocaților.
- **Utilizarea rezonabilă, corectă, echitabilă, cinstită** (fair use, engl.) se aplică numai criticilor și parodiilor.
- Utilizarea corectă este un **concept american**, deci nu se aplică în țara noastră.

Foarte multe persoane cred că, dacă atribuie corect o sursă, gata! au scăpat de © și este totul în regulă. Însă deținătorul drepturilor de autor s-ar putea ca să nu mai fie el cel care deține drepturile de autor (cazul cel mai comun când tipărim o carte și drepturile merg către editură). Și atunci cum atribui corect o sursă? Pe de altă parte, ce este adevărat e că toată această dezinformare duce la tehnici de instruire greșită.

În procesul de predare-învățare, profesorii (dar și elevii/studentii) folosesc cel puțin patru strategii de instruire care se bazează pe resurse protejate de dreptul de autor, și anume:

- *2E* (explicații și extrase): folosită în special pentru ilustrare, explica-re, clarificare sau citare. Tot timpul folosim extrase, bucățele digitale, citate pentru lucrările noastre academice; imagini pentru a ilustra concepte sau a adăuga valoare noțiunilor prezentate. De aici și prima confuzie care apare: Am voie să folosesc acel text? Dar acea imagine?
- *Arta povestirii digitale* (digital storytelling). De ce folosim arta po-vestirii? Pentru că ne dorim ca elevii/studentii să realizeze mai mult decât un referat sau o prezentare (în care cel mai adesea apelează la copy-paste), vrem să aducă propria lor interpretare asupra unui con-cept sau să utilizeze creator noțiunile predate. De exemplu, putem cere cursanților să realizeze o poveste motivațională sau metaforică în for-mat digital, pe baza unui personaj dintr-un desen animat sau film.
- *Analiza critică*. Să luăm exemplul dezinformării din timpul pandemi-ei. Ca să vorbim despre dezinformare folosim pentru exemplificare articole din presă (chiar ziare tipărite sau cărți), emisiuni TV (deci ma-teriale protejate de drepturi de autor) ș.a. Ca exercițiu – dați elevilor/ studenților să analizeze un clip video (o reclamă), precum Cunoaște-rea surselor. Cunoașterea faptelor (să spunem la o lecție de educație civică).
- *Combinarea* (mixarea) – mashup-urile sunt foarte populare printre elevi / studenți (nu atât pentru tema în sine cât pentru divertisment).



#derezolvat Vă propunem următorul **exercițiu** pe care să-l aplicați la clasă cu elevii/studentii dvs.: Ați cumpărat un album cu muzica lui Smiley (https://music.youtube.com/channel/UCqfnM1n2W4KwqeLZjm70_5w) și ați făcut o copie în format mp3 a melodiei „Pantofii altcuiva” (https://music.youtube.com/channel/UCqfnM1n2W4KwqeLZjm70_5w) de pe acest album, pentru a o distribui într-un curs online, astfel încât să fie subiectul unei dezbatere despre acceptare socială. *Aveți voie să faceți acest lucru?*

Răspuns: Nu. Pentru că este un curs online și nu față-în-față. *Dar cum am putea totuși face asta?* Putem include un link către sursa originală (dacă e disponibilă) sau către Youtube (<https://music.youtube.com/watch?v=Sg-AMrO9obg&feature=share>). Cu alte cuvinte, răspunsul este DEPINDE. Aici intervine utilizarea rezonabilă – despre care vom vorbi mai târziu.

Ce este o lucrare derivată?

Richard Stallman, (<http://www.stallman.org/>), pionierul conceptului de copyleft (<https://ro.wikipedia.org/wiki/Copyleft>) afirmă că, deși suntem ademeniți și zăpăciți de faptul că conceptul de drept de autor face referire la o operă originală, este important să nu ne lăsăm derutați de expresia *operă derivată*. Astfel, conform art. 8 din legea 8/1996, o „**operă derivată**” este o lucrare care a fost creată plecând de la una sau mai multe lucrări preexistente, și anume: traducerile, aranjamentele muzicale, adaptările, adnotările, lucrările documentare, enciclopediile, antologiile, alte compilații de materiale sau date, protejate sau nu, sau orice alte transformări ale unei opere literare, artistice sau științifice care constituie creații intelectuale (practic vorbim de o operă care adaptează lucrarea originală).



#derefectat Începeți prin a urmări clipul: *Question Copyright*. (2010, 9 Februarie). *All Creative Work Is Derivative* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jcvd5JZkUXY>.

Ce legătură credeți că există între copyright și creativitate?

Indicații: Clipul ilustrează modul în care toată munca creativă se sprijină pe creații anterioare. Aristotel a spus acum 2000 de ani că nu există idei noi sub soare. Creativitatea presupune o reorganizare a informației deja existente. Cu alte cuvinte, este nevoie de un bagaj consistent de informații, dar este nevoie, mai ales de exercițiul combinării și recombinații acestora. Așadar, atunci când vine vorba de creativitatea umană: $1+1=3$. Iar creativitatea se poate învăța! (vezi și Scolile distrug creativitatea de Sir Ken Robinson).

Numeroase lucrări de creație sunt lucrări derivate, dar în majoritatea cazurilor, nu se pot revendica drepturi de autor asupra acestora din diverse cauze. De exemplu, pentru fotografii, printre excepții se numără cele care nu reprezintă lucrări de creație, lucrări edilitare, excepțiile date de libertatea de

panoramă, și așa mai departe sau nu puteți face un film pe baza unei cărți citite de dumneavoastră fără permisiunea autorului acesteia. Totuși, în toate celelalte cazuri, doar deținătorul drepturilor de autor poate autoriza lucrări derivate.

Caseta 5 Capturi de ecran

Capturile de ecran (fie că sunt din clipuri video sau ale unor programe) sunt considerate opere derivate și trebuie ținut cont de faptul că s-ar putea să fie supuse dreptului de autor (în general într-o captură de ecran este bine să evitați să apară sigle sau logouri care pot duce la o identificare precisă a unui program sau companii, de exemplu). Capturile de ecran trebuie realizate astfel încât conținutul pe care-l conțin să poată fi licențiat deschis.

Spre deosebire de o copie exactă sau de o mică variație a lucrării (de exemplu aceeași carte cu un titlu diferit), care nu creează un nou drept de autor, o operă derivată creează un drept de autor asupra tuturor aspectelor originale din noua versiune (vezi Figura 11). Astfel, de exemplu, creatorul cărții *The Annotated Hobbit* deține dreptul de autor asupra tuturor notelor și comentariilor pe care le-a scris, dar nu și asupra textului original al cărții *The Hobbit* (https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hobbit) care este inclusă în aceasta. Dreptul de autor inițial este încă în vigoare.



Figura 11. Exemplu de lucrare derivată: *Furt – O istorie a muzicii*
Captură de ecran de pe site-ul <https://commons.cc/>.



#derelectat

1. Dacă fac o poză unui obiect cu aparatul meu, dețin dreptul de autor al imaginii rezultate. Nu pot să o eliberez eu sub orice licență vreau? De ce trebuie să-mi pun problema altor deținători de drepturi de autor?



Figura 12. Stânga: Ilustrația „Venus din Milo” a fost încărcată de utilizatorul [Chosovi](#), sub licență CC BY-SA 2.5 pe site-ul [Wikimedia](#); dreapta: Ilustrația „People Holding Mask Over A Sculpture” a fost eliberată de către utilizatorul [cottonbro](#) sub licență CC0 și este disponibilă pe site-ul [Pexels](#).

Fotografiile din Figura 12 sunt lucrări derivate. În ambele cazuri, artistul a murit acum peste 2000 de ani, deci statuile sunt în domeniul public – nu sunt probleme cu dreptul de autor dacă fotograful o publică sub o licență liberă.

2. Pot să fac o fotografie cu un personaj dintr-un desen animat (aflat sub incidența drepturilor de autor) pentru a o pune pe un tricou?

Acesta este principalul subiect al pozei. De exemplu, eu (fotograful) am creat o lucrare nouă, cu drepturi de autor, dar drepturile creatorului personajului animat afectează și fotografia rezultată. O astfel de fotografie nu poate fi publicată fără consimțământul ambilor deținători de drepturi de autor: al meu (fotograful) dar și al desenatorului.

O lucrare aflată sub incidența drepturilor de autor nu poate deveni liberă fără consimțământul deținătorului drepturilor de autor, nici prin fotografiere, nici prin desenare, nici prin sculptare.

3. Pot să îmi fac un tricou cu imaginea lui van Gogh? Sau să deschid o afacere (vezi Figura 13)?



Figura 13. Comercializarea de obiecte vestimentare cu imaginea lui van Gogh (captură de ecran)

Da, pentru că pictorul van Gogh a murit în 1890 iar lucrările sale aparțin domeniului public (vezi și <http://www.vangoghonline.com/p/copyright-information.html>).



#decitit

- Oprea, A. E. (2013, 31 Decembrie). *Decizie fără precedent cu privire la drepturile de autor asupra francizei Sherlock Holmes*. Juridice. <https://www.juridice.ro/300395/decizie-fara-precedent-cu-privire-la-drepturile-de-autor-asupra-francizei-sherlock-holmes.html>.
- Mediafax. (2008, 30 Decembrie). *Popeye Marinarul va deveni patrimoniu public*. <https://www.mediafax.ro/life-inedit/popeye-marinarul-va-deveni-patrimoniu-public-3687805>.

4. Dacă pozez un copil cu o jucărie de pluș Winnie the Pooh, Disney deține drepturile de autor ale imaginii doar pentru că deține designul personajului Pooh?

Nu. Disney nu deține dreptul de autor asupra fotografiei. Sunt două drepturi diferite de care trebuie ținut cont: acelea ale fotografului (în ce privește fotografia) și cele ale lui Disney (jucăria). Trebuie să faceți distincția. Puneți-vă întrebarea: „Poate această fotografie să ilustreze subiectul Winnie the

Pooh”? „Încerc eu să ocolesc restricțiile pentru fotografii ale personajului utilizând fotografia unei jucării?” Dacă da, atunci nu este permis acest lucru.

Atenție însă, că strategia de protecție a companiei Disney se bazează atât pe dreptul de autor (proprietatea artistică) cât și pe mărcile comerciale (extinse pentru a proteja un design). Analiza legală ar fi în acest caz mai subtilă.

5. Știu că nu pot încărca fotografii ale unor lucrări de artă sub incidența drepturilor de autor (picturi și statui), dar cum rămâne cu jucăriile? Jucăriile nu sunt lucrări artistice!

Legal, majoritatea jucăriilor sunt lucrări artistice. Dacă faceți o fotografie a unei sculpturi, sau unei jucării Darth Vader este același lucru. Ambele intră sub protecția dreptului de autor, în ambele cazuri copyright-ul fotografiei nu înlocuiește copyright-ul original și, în ambele cazuri, aveți nevoie de permisiunea creatorului original. Nu puteți încărca fotografii ale unei picturi de Picasso, nu puteți încărca fotografii cu Mickey Mouse sau cu figurinele Pokémon. Numeroase procese au arătat că Mickey Mouse sau Asterix trebuie tratați ca lucrări artistice, adică ele se supun dreptului de autor, pe când o lingură sau o masă nu sunt artistice. Ele pot intra sub protecția dreptului de autor dacă li se dă o formă foarte specială de către un designer și sunt prezentate ca lucrări artistice și nu ca simple obiecte (deși mai există și excepții – vezi Figura 14), dar cele folosite de dumneavoastră acasă cel mai probabil nu sunt așa.



Figura 14. Tabloul cu banana lipită cu bandă adezivă de Maurizio Cattelan a fost vândut la o licitație contra sumei de 120 mii dolari. Captură de ecran de pe site-ul [The Conversation](#) (distribuie conținut sub licență CC BY ND-4.0).

6. Dar cum putem ilustra subiecte ca Războiul Stelelor sau Pokémon fără poze?

Este adevărat, poate fi dificil sau chiar imposibil de ilustrat astfel de articole. Lipsa de ilustrații nu afectează însă proiectul la care lucrați și sunt numeroase domenii în care se pot realiza ilustrații ce nu încalcă drepturile de autor.

Fie că sunt în sala de clasă sau acasă, elevii și studenții accesează, vizualizează, creează și împărtășesc/distribuie în rețele sociale sau pe Internet diverse artefacte media ca parte a experiențelor lor educaționale de zi cu zi. Toate acestea au devenit posibile prin accesul aproape omniprezent la dispozitive digitale și internet, atât din cadrul instituțiilor școlare cât și de acasă. În timp ce noi, ca profesori, suntem conștienți de problema pe care o ridică plagiatul atunci când „produsele” elevilor și studenților se prezintă în diverse formate (documente de tip referate, prezentări, uneori chiar cod sursă pentru programare etc.), zonele complicate ale drepturilor de autor, utilizarea corectă, cinstită, echitabilă (fair use în engl.), sau utilizarea rezonabilă (termen propus de [George Hari Popescu](#)) și operele cu acces deschis (cum sunt cele cu licență Creative Commons sau din domeniul public) sunt mai puțin cunoscute, dar sunt la fel de importante. Acum, când elevii și studenții noștri creează și remixează imagini, secvențe sonore, clipuri video etc. pentru a „arăta ce știu”, este esențial ca ei să facă toate acestea cu o înțelegere clară a propriilor drepturi dar și a drepturilor altor creatori sau proprietari de conținut.

A existat o perioadă în care problemele legate de drepturile de autor nu interesau decât profesioniștii din mass-media, atunci când foarte puțini oameni au avut capacitatea de a crea resurse video, audio sau chiar documente tipărite, în mod profesionist, de calitate înaltă. Acum, oricine are un computer sau un smartphone are la dispoziție instrumentele necesare pentru a crea, edita și partaja conținut profesional de calitate. Pentru elevi și studenți acest lucru înseamnă că drepturile de autor afectează în mod direct activitățile în care este probabil să se angajeze în mod regulat la școală, acasă și, eventual, la locul de muncă.

Prin urmare, drepturile de autor nu se referă doar la stabilirea limitelor la ceea ce pot face sau utiliza elevii/studenții, deoarece pe măsură ce se angajează în proiecte creative, protecția drepturilor de autor se răsfrânge asupra activității lor. Iată patru exemple în care elevii/studenții pot folosi și reutiliza munca creativă a altora în mod legal și etic:

1. Reutilizarea și remixarea unei game vaste de imagini, muzică și videoclipuri care sunt autorizate special în acest scop (uneori cu restricții).
2. Crearea cu materiale care nu sunt protejate de drepturi de autor sau al căror drepturi de autor ar fi expirat.
3. Utilizarea de resurse digitale eliberate sub o licență deschisă, cum este Creative Commons.
4. Pentru unele utilizări, în special în contextul educației, elevii/studentii se pot baza pe doctrina utilizării corecte, ceea ce permite anumite reutilizări ale operelor protejate de drepturi de autor fără permisiune, dar este important să înțelegeți factorii cheie care guvernează dacă se aplică o utilizare rezonabilă.



#devazut Rosmar Llorca. (2019, 30 ianuarie). *Professional category: 2nd prize* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lpBC8YfJcE>



Studiu de caz. Modificarea digitală a unei imagini

Cel mai cunoscut exemplu de alterare a unei imagini cu ajutorul unor programe computerizate este cel de *photoshoping*, termen consacrat în comunicarea vizuală datorită utilizării pe scară largă a software-ului de prelucrare imagini Adobe Photoshop. Radu (2015) identifică cel puțin patru tipuri de intervenții asupra unei imagini: *retușul tehnic* (modificarea contrastului, a clarității etc.), *retușul creativ* (ameliorarea caracteristicilor estetice), *fotomontajul* (combinarea elementelor din mai multe fotografii), *procesarea* (prelucrarea informațiilor brute provenite de la senzorul camerei de fotografiat) și mai recentul *instagramming* (procedeu de aplicare efecte, filtre – termen unanim acceptat după numele aplicației care a popularizat acest fenomen – Instagram).



#derelectat. *Mona van Gogh o epidemie artistică de ... parodii* în care utilizatorii sunt invitați să mixeze conținut cu fețele pictorului van Gogh și a Monei Lisa lui da Vinci, pornind de la imagini contemporane (vezi Figura 15). Colecții online pe acest subiect sunt în general disponibile pe [Pinterest](#).

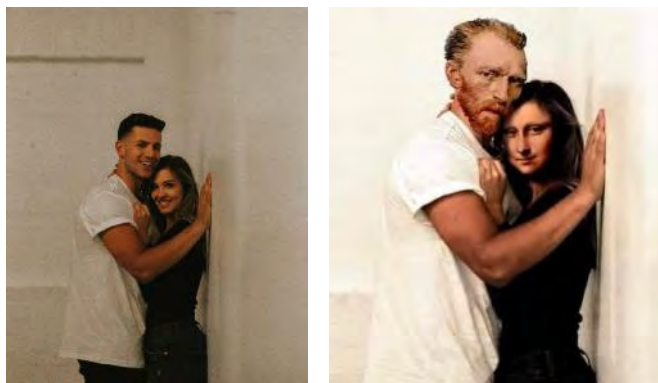


*Figura 15. Prelucrarea imaginii din stânga cu fețele lui van Gogh și a Monei Lisa (dreapta)
Imaginea originală a fost încărcată de către [Analise Benevides](#) și este disponibilă pe [Unsplash](#)*

Ca exercițiu suplimentar, Raymond (2016) propune determinarea gradului de similaritate cu originalul (vezi Figura 16), folosind diverse aplicații, precum:

- [Online-image-comparison](#)
- [Diffchecker](#)
- [Blue2digital](#)
- [Imgonline](#)

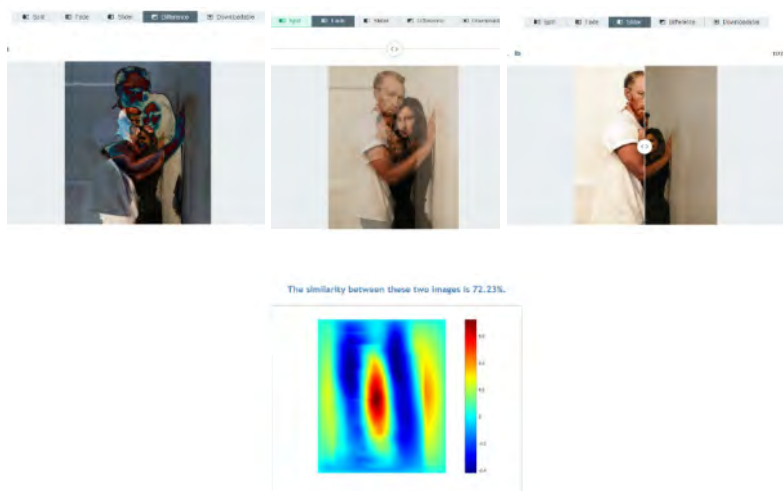
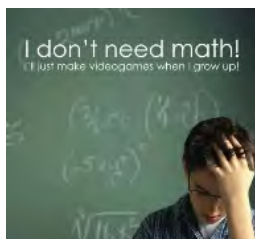


Figura 16. Similaritatea imaginilor derivate din ilustrația originală evidențiată cu diverse aplicații

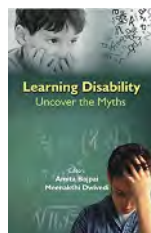
În esență, Mona Van Gogh se poate transforma într-un exercițiu prin care elevii și studenții pot să învețe cum să dea mai multă valoare conținutului creat și, în același timp, să protejeze informațiile oferite. De exemplu, începeți să discutați contextul teoretic al parodiei: *Ce știm despre parodie? Care sunt cerințele impuse pentru existența unei lucrări ca să fie catalogată ca parodie?* Folosiți instrumente precum Coggle sau MindMup pentru a trasa o hartă a conceptelor dezvoltate în cadrul sesiunii de brainstorming: ar trebui să fie utilizată în scop critic, să reprezinte în sine o dovadă a originalității, să aibă un scop umoristic, să aibă intenția de produce amuzament pe seama operei originale, să nu provoace confuzie cu opera originală și să nu preia din opera originală mai multe elemente de formă decât cele neapărat necesare pentru realizarea parodiei etc.

Apoi continuați cu întrebări precum „Este Mona Van Gogh o parodie sau doar o altă lucrare derivată?”, „Comparând cele două imagini, ce diferențe de mesaj se pot identifica?” și avansa cu întrebări specifice disciplinei predate: „Cine au fost VanGogh și Mona Lisa (da Vinci)?”, „Ce tehnici de pictură a folosit Van Gogh?”, „A pictat-o într-adevăr van Gogh pe Mona Lisa?”, „Cât credeți că valorează un tablou Van Gogh?”, „Cine e artistul tău preferat?” etc.

Un alt exemplu de lucrare derivată îl reprezintă meme-urile. Să luăm în considerare meme-ul din Figura 17a. O simplă căutare inversată cu Google Imagini ne arată că, de fapt, este o prelucrare a [copertii unei cărți](#) (Figura 17b). Folosiți acest meme pentru a începe o dezbatere despre stereotipuri, de exemplu: Cum vă simțiți când vă uitați la acest meme? Ce mesaj credeți că transmite acest meme? Ce valoare de adevăr are afirmația: Nu am nevoie de competențe matematice pentru a fi un dezvoltator de jocuri video. Care credeți că ar fi reacția profesorilor? Există diferențe de interpretare între elevi/studenți și cadre didactice? Care credeți că este scopul acestui meme? Ați distribui acest meme în rețeaua voastră? Dacă da, de ce? Dacă nu, de ce?



a) Meme preluat de pe [MemeCenter](#)



(b). [Sursa originală](#) a ilustrației care a stat la baza creării meme-ului.

Figura 17. Utilizarea unui meme ca opera derivată

În definitiv, nu este vorba despre un meme, ci despre cum aleg oamenii să vadă un lucru. Artă ne face să ne gândim la ceea ce vedem și simțim. Crearea unor astfel de opere ne stimulează creativitatea și dovedește originalitatea. Însă, atenție la ce și cum alegi să modifice!

Deși dreptul de autor este un concept legal, învățarea despre modul în care se aplică profesorilor și elevilor/studentilor este importantă nu doar din cauza unor consecințe legale posibile – deși puțin probabile ci, mai ales, pentru că este vorba *de a face ceea ce trebuie, de a stabili obiceiuri bune și de a ne asigura că elevii/studentii învață să respecte drepturile altor creatori de conținut*. De asemenea, ar trebui să fie înțeleasă diferența dintre utilizarea la clasă, în activități educaționale, și utilizarea mai largă, cum ar fi postarea materialelor online, și mai ales în social media și rețele de socializare.

Există multe ghiduri, îndrumare în acest domeniu, dar, la fel ca multe domenii de drept și etică, există și anumite zone gri. Acest capitol este menit să vă ofere doar o introducere în înțelegerea drepturilor de autor, câteva definiții ale termenilor înrudiți și aplicații probabile pe care le puteți utiliza în activitatea zilnică în sala de clasă. Așa cum am menționat la început, noi nu suntem experți juridici, de aceea pentru orice chestiune de care nu sunteți sigur vă recomandăm să consultați un specialist în legislație. Cu toate acestea, dreptul de autor nu este ceva de care să vă temeți. Nu uitați că ar trebui să vă simțiți îndreptățiți să utilizați și să creați materiale atunci când aveți dreptul.



#derezolvat Vă propunem următorul exercițiu: Folosind aplicația [Algorithmia](#) căutați o imagine din domeniul public alb-negru și realizați o lucrare derivată, prin colorarea ei. Apoi încărcați imaginea obținută într-un depozit web care distribuie gratuit imagini.

Indicație: Puteți începe prin a folosi site-ul [Unsplash.com](#) cu o expresie de căutare „grey photos”.

De ce ar trebui să învețe elevii/studentii despre drepturile de autor?

În această epocă interesantă, când suntem cu toții creatori și editori, îi încurajăm pe elevii și studenții noștri să „arate ceea ce știu” realizând prezentări, creând videoclipuri, compunând muzică și multe altele. Deseori, creațiile acestora pot include elemente (secvențe sonore, ilustrații etc.) care aparțin altor persoane (se bazează pe munca altora). Apoi, când tema lor este completă, elevii/studentii noștri, mândri de produsele lor finale, devin

dornici să își împărtășească munca dincolo de clasă. Nu este neobișnuit ca ei să construiască online portofolii digitale cu creațiile lor. Acest lucru poate însă ridica probleme de copyright. De exemplu, dacă un elev/student creează un videoclip pentru a se filma recitând și analizând o poezie cu drepturi de autor pentru o temă la limba engleză și alege să folosească în fundal o melodie protejată de drepturi de autor, poate împărtăși acest videoclip cu profesorul și colegii de clasă ca parte a activităților sale academice din cauza „utilizării potrivite, corecte”. Dar, dacă elevul/studentul decide că vrea să-l împărtășească dincolo de zidurile școlii publicându-l pe canalul său de YouTube, ar putea să încalce drepturile de autor atât ale poemului, cât și ale cântecului.

Desigur, ne dorim ca elevii/studentii noștri să fie liberi să împărtășească și chiar să își publice lucrările de creație dacă vor. Acesta este motivul pentru care este important să îi învățăm preventiv despre cum să găsească și să folosească materiale cu licență deschisă și din domenii publice. De asemenea, aceștia ar trebui să învețe despre „bunele uzanțe” și să fie conștienți că ceea ce permite utilizarea rezonabilă în limitele propriei clase poate diferi de ceea ce ar fi permis în lucrările pe care intenționează să le distribuie public. Atunci când elevii/studentii își publică creațiile academice, ei ar trebui să știe atât modul în care se aplică protecția drepturilor de autor asupra lor, cât și modul de respectare a protecțiilor privind drepturile de autor asupra lucrărilor pe care le-ar fi putut refolosi sau remixa în timpul creării operei lor. Termeni precum licența deschisă, domeniul public și utilizarea corectă ar putea să nu fie familiari pentru toți elevii/studentii și educatorii. De aceea considerăm că filozofia organizației Creative Commons merită adoptată, pentru că promovează o cultură de partajare, re-mixare, creativitate și valorificare a activității altor creatori și transmite ideea clară a faptului că este nevoie să ne axăm pe dezvoltarea unui comportament responsabil față de ideea promovării și respectării drepturilor de autor precum și manifestarea unui comportament social activ și responsabil, adecvat unei lumi în schimbare.

De ce ar trebui să învețe educatorii despre drepturile de autor?

La fel ca elevii/studentii, și educatorii au mai multe oportunități ca oricând să profite de lucrările creative și să le încorporeze în proiectele lor de instruire. Profesorii proiectează prezentări electronice, utilizează clipuri video în clasele inversate (sau răsturnate, cum spun moldovenii), creează infografice și chiar compun cântece tip parodie (parodiază) pentru a-și ajuta elevii/studentii să învețe.



#devăzut:

- Parkway West Pathfinder. (2016, March 15). *Teachers sing “A Thousand Miles”* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2XOT8F6mmc8>.
- Melissa Cobb. (2020, March 23). *Coronavirus (Leave here) – Maroon 5 – Girls Like You parody* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m9tn3apGZoE>.
- World We Want To See. (2017, August 8). *Students Sing “Amazing Grace” To Teacher Battling Cancer This is one of most beautiful things we ha* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TeB-29Nd3T3Y>.
- Rahul Chawla. (2019, August 25). *An ode to Dr Google – a parody song!* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=2TznA-2fGe_Q.



#derelectat

Începeți prin a urmări acest clip: Lucian Dumbravă. (2013, 17 August). *Adrian Păunescu – Repetabila Povară* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1XMg-BZqqVs>. Are voie autorul să facă așa ceva?

Indicație: La sfârșitul videoclipului se menționează sursele folosite pentru editarea videoclipului. Singurul aspect care este neclar este proveniența melodiei de fundal – nu știm dacă există permisiune din partea compozitorului sau dacă piesa aparține domeniului public. Pentru imagini se precizează că sunt proprii.

Prin urmare și educatorii trebuie să se gândească la modul în care utilizează conținut protejat de drepturi de autor în propriile materiale. De asemenea, este posibil să fie nevoie să ia în considerare modul în care elevii/studenții vor accesa aceste materiale; uneori modul în care se aplică drepturile de autor poate fi diferit dacă creația unui profesor este folosită doar între cei patru pereți ai sălii de curs, decât dacă profesorul dorește să pună la dispoziție creația online pentru ca elevii/studenții săi sau alții să poată avea acces din afara clasei. Profesorii ar trebui să explice modul în care aceștia acordă atenție conceptelor precum drepturile de autor și plagiatul ca parte a modului în care proiectează astfel de materiale.

Așadar, atunci când profesorii și elevii/studentii întâlnesc lucrări de creație originale – online sau tipărite – și doresc să le copieze, să le distribuie, să le prezinte sau să le încorporeze în propria lor lucrare, trebuie să fie conștienți de drepturile de autor. În general, aceste tipuri de activități pot necesita acordarea permisiunii sau a licenței din partea titularului dreptului de autor. La ora actuală, solicitarea permisiunii spre a fi folosită o anumită creație sau parte a acesteia se poate face și prin intermediul email-ului sau a unui simplu mesaj adresat printr-un serviciu de mesagerie (caz concret – subsemnata a dialogat pe Facebook cu [Kosson](#) pentru a primi permisiunea de utilizare a unui material). În cadrul solicitării, trebuie să fie incluse detalii precum: titlul creației la care se face referire și autorul sau autorii, ediția și data unde a fost regăsit, în ce scop se dorește a fi folosit, în câte exemplare va fi realizată noua creație sau distribuită cea anterioară, tipul de (re)publicare ce va fi folosit etc.

Utilizarea corectă poate fi dificil de înțeles. Nu puteți presupune că utilizarea conținutului protejat de drepturi de autor va intra în „bune uzanțe”. În caz de îndoială, este nevoie să găsiți un alt conținut din domeniul public sau aflat sub o licență deschisă precum Creative Commons (vorbind despre resurse educaționale deschise¹⁴), să solicitați permisiunea proprietarului dreptului de autor sau să nu folosiți acel material (vezi Figura 18).

1 Folosiți conținut personal, din domeniul public, royalty-free ¹⁵ sau distribuit sub o licență Creative Commons ¹⁶	2 Pretindeți o excepție (folosiți fără permisiune sau costuri)
3 Cereți permisiunea. Plătiți o taxă de licență	4 NU FOLOSIȚI!

Figura 18. Patru moduri creative de a folosi materiale protejate de drepturi de autor

¹⁴ Resursele educaționale deschise se referă la orice materiale de învățare, predare și cercetare, care sunt disponibile în orice format și suport, din domeniul public sau aflate sub licențe deschise și care permit accesul gratuit, reutilizarea, adaptarea și redistribuirea (vezi pentru informații suplimentare Holotescu & Grosseck, 2020).

¹⁵ Acest termen (deși sugerează că se poate folosi gratuit) se întâlnește în special pe site-urile care pun la dispoziție imagini și se referă la o licență de drepturi de autor în care utilizatorul are dreptul de a utiliza o imagine fără prea multe restricții, pe baza unei plăți unice către licențiator. Prin urmare, utilizatorul poate utiliza imaginea în mai multe proiecte fără a fi nevoie să cumpere licențe suplimentare.

¹⁶ Vezi panoul virtual [Start.me Resurse educaționale deschise](#).

Există și cazuri în care nu se reușește identificarea autorului. O soluție ar fi de identificat dacă opera în cauză nu este o „lucrare orfană”. Pentru detalii vizionează clipul:



#devăzut EUIPO. (2016, March 23). *The Orphan Works Database* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cbj-JLY20QE>



#dereținut! Pentru multe utilizări educaționale este posibil ca profesorii și elevii/studenții să se implice în aceste activități fără permisiunea titularului dreptului de autor (vezi secțiunea următoare despre bunele uzanțe).



#devăzut Royce Kimmons. (2016, 11 Mai). *Copyright Basics for Teachers* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-9H6Ksp36q0>



#decitit Kimmons, R. (2020). Copyright and Open Licensing [E-book]. In Ottenbreit-Leftwich, A. & Kimmons, R. (ed.), *The K-12 Educational Technology Handbook* (prima ediție, pp. 197–218). <https://edtechbooks.org/k12handbook>

Când pot educatorii și elevii/studenții să profite de „utilizarea corectă” a materialului protejat de drepturi de autor?

Utilizarea rezonabilă, întâlnită și sub denumirea de loială, corectă sau echitabilă, este o doctrină juridică specifică dreptului american, conform căreia, în anumite situații, se pot utiliza materiale protejate prin drepturi de autor fără a obține permisiunea deținătorului drepturilor și fără remunerație, „mai ales atunci când predomină avantajele culturale sau sociale ale utilizării” (Radu, 2015).

Țările au reguli diferite privind utilizarea de materiale fără permisiunea deținătorului drepturilor de autor. De exemplu, în Statele Unite acest lucru a fost introdus în mod distinct în legea dreptului de autor din 1976 (Secțiunea 107) și doar o instanță poate să decidă ce poate fi clasificat ca utilizare loială, cum ar fi lucrările care constau din comentarii literare, analize critice sau cercetare științifică, parodiere, reportajele jurnalistice sau alte materiale cu scop educativ. Alte țări au concepte similare dar care pot să funcționeze diferit, în funcție de legislațiile naționale.

În România, există drept concept similar termenul de „**bune uzanțe**”, iar reglementarea o găsim în capitolul VI al Legii nr. 8/1996, art. 35, 36, 37 și 38 (în forma republicată, din anul 2018), denumit „**Limitele ale exercitării dreptului de autor**” (a se vedea și [Legea 74](#)).

Utilizarea corectă este o parte importantă a drepturilor de autor, care permite oamenilor să copieze sau să reutilizeze o lucrare protejată de drepturi de autor fără permisiunea creatorului, în moduri limitate, care sunt însă corecte pentru creator, fără a aduce prejudicii dreptului de autor.

În general, (c) impune obținerea permisiunii înainte de a copia, distribui sau reutiliza lucrările cuiva protejate de drepturile de autor (vezi Figura 19).

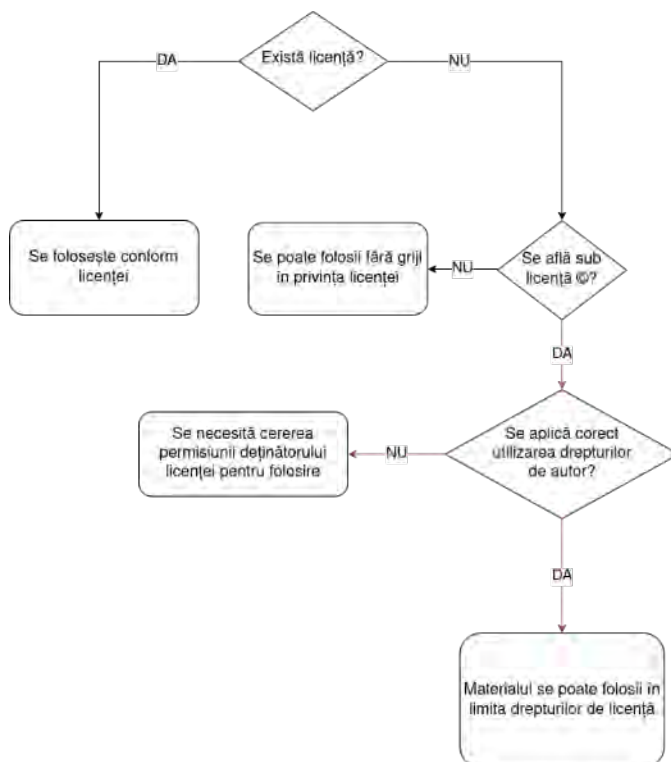


Figura 19. Flux de lucru pentru obținerea permisiunii de autor

Adaptare după NYU Libraries (2020, 15 septembrie),

<https://guides.nyu.edu/copyright/permissions>

Legendă: În primul rând, materialul are o licență care vă este disponibilă (de exemplu, licențiată la UVT sau cu Creative Commons)? Dacă DA, îl puteți folosi în conformitate cu termenii licenței.

Dacă nu este licențiat, este sub orice formă de copyright? Dacă NU, îl puteți folosi liber.

Dacă nu este licențiat, dar are protecție de drepturi de autor, se aplică utilizarea rezonabilă pentru material? Dacă DA, ar trebui să faceți o analiză a utilizării corecte și apoi să utilizați materialul.

Dacă un material nu are licență, dar este protejat de drepturi de autor, iar utilizarea dvs. nu este corectă, trebuie să solicitați permisiunea titularului dreptului de autor.

Uneori însă permisiunea nu este necesară, deoarece ceea ce doriți să faceți se califică drept utilizare corectă.



#dereținut! Utilizarea echitabilă (corectă, rezonabilă) permite folosirea limitată a unei opere protejate de drepturi de autor fără permisiune în scopuri precum comentarii literare, analize critice sau cercetare științifică, parodiere, reportaje jurnalistice și crearea de noi lucrări care utilizează munca creativă a altcuiva în moduri cu totul noi.

Câteva exemple familiare educatorilor: imaginați-vă dacă legea drepturilor de autor ar împiedica elevii/studenții să folosească citate din literatura de specialitate în eseurile lor. Din fericire, acest tip de copiere – pe porțiuni scurte și care nu dăunează autorului – se califică drept utilizare corectă (nu uitați însă să le aduceți aminte că orice sursă folosită trebuie citată). Aceasta înseamnă că nu este nevoie de permisiunea titularului dreptului de autor. Alte exemple obișnuite includ vizionarea unui extras dintr-un film ca parte a unei recenzii de film pe care o faceți cu elevii/studenții la clasă sau înregistrarea unei emisiuni TV pe DVD-ul de acasă, astfel încât să o puteți urmări mai târziu și dezbate subiectul peliculei.

Exemplu Clipul „Viitorul educației” este un RED care folosește citate, imagini etc. pe care autorul (Zaiafet) le remixează creativ în scop de critică și comentariu, <https://www.youtube.com/watch?v=GBKN5C9uNtg>.

Din păcate, nu există nicio regulă clară cu privire la ceea ce contează ca utilizare corectă. În schimb, utilizarea rezonabilă este determinată de la caz la caz. Astfel, pentru a stabili dacă utilizarea unei lucrări se încadrează în bunele uzanțe, considerați următorii patru factori (Radu, 2015, Hobbs, 2020):

- **scopul** și caracterul utilizării operei;
- **natura** lucrării protejate prin drepturi de autor;
- **cantitatea**/dimensiunea și substanțialitatea, proporția și importanța lucrării folosite protejate prin drepturi de autor;

- **efectul** asupra pieței potențiale pentru lucrarea protejată prin drepturi de autor sau asupra valorii acesteia.

De cele mai multe ori, instanțele de judecată iau în considerare împreună acești patru factori, dar nici unul dintre factori nu poate determina rezultatul într-un fel sau altul. Așadar, o utilizare este mai probabil calificată drept utilizare corectă dacă:

1. Utilizați originalul pentru un nou **scop**, cum ar fi fragmente de dimensiuni reduse în scopul informării, al comentariilor, al criticii sau parodierii, pentru a crea o nouă lucrare care transformă originalul prin adăugarea unei noi expresii. De exemplu, utilizarea unei întregi melodii într-un proiect școlar – un scop educațional – ar fi în general o utilizare corectă. Cu toate acestea, s-ar putea să nu se califice drept utilizare corectă, dacă ați dori să extindeți scopul, publicând proiectul către un public online larg, pe canalul de Youtube, de exemplu.
2. Originalul pe care doriți să îl utilizați este, în primul rând, de **natură informativă sau faptică**. De cele mai multe ori, instanțele acordă acestui factor o pondere mai mică decât celorlalți, astfel încât lucrările extrem de creative pot fi totuși supuse unei utilizări corecte atunci când alți factori indică această direcție. Legat de natura lucrării sunt și permisiunile asociate acesteia, dacă există, de exemplu, asociată o licență deschisă.
3. Când este posibil, utilizați doar **o mică parte** din munca celeilalte persoane și doar atât cât aveți nevoie – cum ar fi un singur paragraf dintr-un text mult mai lung sau o secvență scurtă dintr-un videoclip mult mai lung. În unele cazuri, se consideră o utilizare corectă dacă aveți nevoie de o întreagă lucrare creativă, cum ar fi un videoclip sau o melodie întreagă, dar, în general, cu cât folosiți mai mult, cu atât este mai puțin probabil să fie o utilizare corectă.
4. Utilizarea dvs. nu va putea înlocui **originalul pe piață**, proprietarul / artistul va putea totuși să își distribuie lucrările după cum alege. Altfel spus: cumpărătorii care caută originalul nu ar fi mulțumiți să-ți acceseze lucrarea. Dacă utilizarea dvs. ar putea submina capacitatea creatorului de a vinde sau de a câștiga bani din lucrare, este mai puțin probabil să fie o utilizare corectă.

Din punct de vedere tehnic, ne confruntăm cu cel puțin două probleme care pot împiedica utilizarea legală a operelor protejate de drepturi de autori. Și anume, prima este legată de măsurile de protecție tehnologică (cum sunt, de exemplu, inscripționarea digitală prin watermark sau fingerprinting) iar cea de

a doua este legată de [filtrarea automată a conținutului](#) care este încărcat digital. Aceste măsuri sunt luate de cei care doresc să-și protejeze conținutul distribuit în mediul online.

Poate v-ați întrebat cum se sesizează companiile sau producătorii de muzică când cineva încarcă pe Youtube o piesă cu ©. Din punct de vedere tehnic se inserează un cod în meta datele videoclipului, care transmite un semnal de alarmă, o alertă către proprietar dacă cineva folosește o bucată din opera sa. Se poate bloca sau chiar șterge conținutul. Normal că dacă cineva încarcă un întreg film al unei companii TV vorbim despre încălcarea dreptului de autor. Dar există și situații când vorbim de utilizarea rezonabilă, când originalul este transformat în altceva. Dacă se întâmplă ca Youtube să șteargă sau să dezactiveze sunetul, puteți face o plângere prin care să explicați de ce nu este corect ceea ce au făcut.



#decitit

- Reda, J. (2017, 23 Noiembrie). *Când filtrele dau greș: Aceste cazuri arată că nu ne putem încrede în algoritmi pentru curățarea internetului*. Julia Reda. <https://juliareda.eu/2017/11/cand-filtrele-dau-gres/>.
- Pleșuvescu, D. (f.d.). *4 argumente juridice pentru folosirea watermark-ului în online*. [F64 Blog]. Accesat în data de 10 Septembrie 2020, <https://blog.f64.ro/2016/07/28/4-argumente-juridice-pentru-folosirea-watermark-ului-in-online/>.



#derezolvat

Vă propunem următorul exercițiu. Încercați să marcați un material cu watermark (filigran pe o imagine, pe un document word sau pdf, pe un clip video etc.). Folosiți aplicația [VisualWatermark](#).

Pe de altă parte, dacă bănuiți că cineva v-a încălcat drepturile de autor sunteți propria poliție. Nu vă rămâne decât să faceți o cerere, o plângere către persoana respectivă ca să șteargă acel conținut. Altfel puteți ajunge și la proces fiindcă nimeni nu are obligația să vă răspundă la cererea lansată. Bineînțeles că aveți și alternativa să angajați un avocat care să vă ajute cu procesul: strângeți dovezi și le aduceți în fața instanței, ajungeți în fața judecătorului și vă expuneți cazul ș.a.m.d. Toate acestea sunt însă chestiuni foarte sensibile: adică să se stabilească dacă este o chestiune de încălcare a drepturilor de autor (și atunci vorbim de aspecte legale) sau o utilizare rezonabilă (și în acest caz primează aspectele de ordin moral).



#decitit

Parcurgeți acest [exemplu](#) referitor la traducerea unui roman.

Adam, N. (2017, 6 Septembrie). JURIDICE. *Dreptul la paternitatea operei în epoca plagiatului*. Juridice. <https://www.juridice.ro/533149/dreptul-la-paternitatea-operei-in-epoca-plagiatului.html>.

Și atunci ce ar trebui să știm noi ca profesori? Dar elevii/studentii? Ce competențe specifice ar trebui să avem? Mai ales că există un vid de pregătire a cadrelor didactice pe acest subiect.



#dereținut! În cadrul educației, în general, vorbim de o utilizare corectă atunci când elevii sau studenții folosesc porțiuni ale operelor altor persoane în cadrul proiectelor școlare, cum ar fi utilizarea de imagini sau cântece pentru o prezentare în clasă. Însă analiza utilizării rezonabile se poate schimba dacă aceștia postează acele proiecte în mediul online, către un public potențial mare, în special pe social media și în rețele de socializare. Elevul/studentul ar trebui apoi să ia în considerare ceilalți factori, cum ar fi cât de mult din original a folosit și dacă postarea proiectului ar putea afecta piața de desfacere pentru opera originală (dacă nu afectează în niciun mod câștigurile financiare ale deținătorului drepturilor de autor).



#devăzut Common Sense Education. (2014, 5 Septembrie). *Copyright and Fair Use Animation* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=suMza6Q8J08>



#derezolvat Vă propunem ca exercițiu studierea termenilor și condițiilor de utilizare a conținuturilor de pe două site-uri: [Instagram](#) și [Greanpeace](#).

Ce să facem dacă nu este vorba de o utilizare corectă?

Așa cum am văzut în secțiunile anterioare, legea drepturilor de autor este un sistem atent echilibrat care încurajează creativitatea, progresul cultural și științific. De asemenea, încurajează autorii să utilizeze materiale în scopuri educaționale, culturale sau științifice fără permisiune dar *în conformitate cu*

anumite circumstanțe. Bunele uzanțe sunt un drept de importanță vitală. Sunt pentru toată lumea, iar exemple de utilizări corecte sunt peste tot. De aceea, înainte de a folosi un material protejat de © este bine să aveți un răspuns clar la cel puțin două întrebări:

1. Materialul cu © pe care dorim să îl folosim va contribui la **transformarea sa** în ceva care va avea **alt scop** decât originalul? Sau doar repetă scopul originalului? Să luăm cazul unei melodii pusă pe fundalul unei prezentări. Scopul melodiei este de a produce divertisment. Se păstrează și în prezentare, prin urmare nu putem vorbi de o transformare pentru că nu avem un material cu altă destinație decât originalul.
2. **Cantitatea** preluată din lucrarea originală a fost **adecvată**, luând în considerare natura operei protejate de dreptul de autor și modul său de folosire? Este cazul imaginilor – uneori e util să folosești toată imaginea, alteori doar să decupezi o mică porțiune din ea.

Există o serie de materiale disponibile pe web pe care vă invităm să le consultați, însă să rețineți că legislația adresată s-ar putea să nu fie cea din România. Așa sunt, de exemplu, ghidurile puse la dispoziție de bibliotecile [Universității Chicago](#) sau a [Universității New York](#), care oferă recomandări „tehnice” de utilizare rezonabilă. Din păcate, pentru țara noastră nu am găsit, până la data scrierii prezentului manuscris, pe nici un site de bibliotecă sau instituție de învățământ, informații concrete despre modul în care actorii educaționali se pot folosi de materialele protejate de drepturi de autor în activitățile lor (exceptând materialele despre comportamentele etice, evitarea plagiatului, citarea surselor etc.).

Iată câteva sugestii preluate din legislația americană pe care le puteți considera ca elemente de *echilibrare juridică*, cu mențiunea că **pentru România și distribuția în mediul online acestea se aplică cu precauție**, în funcție de natura creației și de context:

- TEXT = mai puțin de 10% din original sau 1000 de cuvinte
- FOTO = 5 imagini de la un singur artist sau 15 dintr-o colecție sau mai puțin de 10% din original
- AUDIO = <10% sau 30 de secunde
- Video = <10% sau 3 minute
- DATE = <10% sau maxim 2500 de câmpuri (celule).

De exemplu, dacă o poezie are mai puțin de 250 de cuvinte se poate folosi în întregime, dar nu mai mult de 3 poezii ale aceluiași autor. De asemenea este

important de reprodus simbolul (c) dacă acesta apare în materialul original chiar dacă facem copii pentru utilizare doar la clasă și mai ales dacă susținem webinarii sau alte evenimente ce se desfășoară public în spațiul virtual (precum webinarile).

Așadar, utilizarea corectă depinde de situație, iar contextul este esențial.

Exemplul 1: Mica Sirenă, film Disney

Se știe că Disney, în calitate de companie, este foarte grijulie cu protejarea produselor sale. Avem următoarea situație particulară. Învățătorii de la toate clasele a III-a dintr-o școală au decis să proiecteze filmul Disney *Micuța sirenă* cu o zi înaintea vacanței de iarnă, în sala de festivități a școlii.

Dacă luăm în considerare contextul, materialul (filmul Disney) nu conduce la un alt conținut, nu se transformă în altceva. Mai mult, în acest caz media (filmul) este folosită cu scopul clar de recompensă (divertisment) la final de semestru (fiind proiectat înaintea vacanței de iarnă). Prin urmare, se folosește întreg filmul pentru aceeași intenție și scop cu care filmul a fost creat.

Așadar, în acest caz se pune problema licențierii, închirierii sau chiar cumpărării pentru acest scop particular – proiectarea în fața elevilor înaintea vacanței de iarnă. Deci atenție la proiecțiile cinefile!!! Dacă nu sunt însoțite după vizionare de o analiză critică, de discuții, dezbateri, în care se urmăresc anumite caracteristici, întărirea unor concepte din știință, de exemplu, atunci nu vorbim de utilizare rezonabilă. Pentru acest caz particular, se poate aduce în discuție viața marină prin discuții despre ce fel de viețuitoare există în oceane, cum se hrănesc etc. Apoi ne putem uita la animăluțele din film și să adresăm întrebări precum „Ce fel de personificare se aplică acestora?”, „Putem identifica anumite tipare umane?” ș.a.m.d. Cu alte cuvinte, acestei vizionări de film i se adaugă valoare prin discuțiile și dezbaterile ulterioare.

Exemplul 2: Pharrell Williams Happy – We are HAPPY in TIMISOARA Romania

Răspunsul l-am primit de la [George Hari Popescu](#): În acest caz nu este o utilizare rezonabilă, pentru că a fost preluată întreaga operă (piesa respectivă). Având însă în vedere că piesa originală a fost făcută să devină virală, să fie preluată de utilizatori, și că din 2014 încoace nu există atenționări de încălcare a copyright-ului, o putem clasifica ca parodie. Mai mult, în descrierea videoclipului toate drepturile de autor sunt clar specificate.

Dacă, după utilizarea *schemei de echilibrare* de mai sus, utilizarea corectă nu poate acoperi ceea ce un elev/student sau un profesor dorește să facă (de exemplu publicarea unui ghid pentru părinți pe site-ul școlii), se poate încerca obținerea permisiunii titularului dreptului de autor. Uneori este la fel de simplu ca scrierea unui e-mail. Cu acordul deținătorului dreptului de autor, elevul/studentul sau profesorul ar fi liber să se angajeze în utilizarea propusă a fotografiei sau a muzicii fără riscul de a încălca drepturile de autor.

În cazul în care utilizarea corectă nu se aplică și nu se poate obține permisiunea titularului dreptului de autor, profesorii și elevii/studentii ar trebui să caute fie în domeniul public, fie lucrări autorizate în mod deschis. De fapt, este o practică bună să folosești conținut public sau cu licență deschisă, deoarece astfel se pot publica online lucrări finale, fără să fim preocupați de încălcarea drepturilor de autor și neprejudicierea acestuia.



#decitit YouTube. (f.d.). *Drepturi de autor | Utilizare loială*. Accesat la data de 17 Septembrie, 2020, <https://www.youtube.com/intl/ro/about/copyright/fair-use/#yt-copyright-four-factors>.



#devăzut YouTube Creators. (2013, 1 iulie). *YouTube Copyright Basics* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Cp1Jn4Q0j6E>.



#dereținut! Utilizarea rezonabilă se aplică în acele situații educaționale care implică:

- prezența în sala de clasă (sau un alt loc similar ce presupune instrucția)
- prezența fizică, angajată în activități de predare
- alte situații gestionate de ONG-uri educaționale (atelier de lucru, întâlniri de proiecte, diverse evenimente de promovare etc.).

Iar acum, cu predarea online, întâmpinăm practic niște obstacole deoarece în mod normal utilizarea rezonabilă nu se aplică activităților online de orice fel.

Deci problema cea mai mare este că, practic, profesorii nu înțeleg ce au voie și ce nu au voie să facă, aceste reguli, orientări educaționale de urmat fiind adesea confuze. De exemplu, dacă folosesc doar 30 de secunde dintr-o melodie, atunci este în regulă. Ce te faci însă dacă ai nevoie de 34 de secunde

pentru a-ți susține punctul de vedere (care e educațional de altfel). Prin urmare aici trebuie să intervină raționamentul, gândirea critică și nu doar să urmărim o listă (un checklist) – asta ai voie și asta nu ai voie să faci. Și uite așa nivelul de confuzie e din ce în ce mai ridicat. Se ajunge în unele cazuri ca acest lucru să interfereze cu modul în care profesorii înțeleg legea și să le erodeze încrederea în ea, pentru că multe dintre aceste recomandări de utilizare rezonabilă nu sunt cuprinse concret în lege și țin mai mult de bunul-simț, de utilizarea cinstită, corectă a materialului respectiv. Efectiv nu există în lege pentru fiecare situație particulară ce ai și ce nu ai voie să faci.

Acestea sunt doar niște recomandări pe care le putem face pentru utilizarea în cadrul orelor de activitate didactică a materialelor cu (c). Ele nu sunt reguli (deși, poate, că ar trebui), ci doar niște elemente de care să ții cont:

- Concizie – Nu poți folosi tot conținutul (luați doar ce aveți nevoie).
- Spontaneitate – Nu trebuie să fie planificat totul!
- Efect cumulativ – Dacă întrebuințați același material în fiecare an, poate ar fi bine să cereți permisiunea.

Nu uitați, că întotdeauna se poate să încălcați drepturile de autor (nu ați cerut permisiunea, nu ați plătit licența și ați piratat etc.) – un lucru care se va dovedi frustrant și, uneori, chiar stânjenitor atât pentru dvs. cât și pentru instituție.



#dereținut! Nu toate materialele protejate de drepturi de autor care sunt folosite în scopuri educaționale cad sub incidența bunelor uzanțe. Vă recomandăm, pe cât posibil, să evitați scanarea, acțiunile de tip (re)distribuire sau postarea integrală a conținuturilor pentru care nu aveți permisiune. Vă invităm să vă însușiți noțiunile minime din legislația dreptului de autor, pentru a înțelege și a putea explica și cursanților consecințele potențiale ale utilizării greșite a proprietății intelectuale și a operei protejate aparținând altcuiva.

Cum se valorifică proprietatea intelectuală în domeniul educației și cum se asigură respectarea drepturilor de proprietate intelectuală în acest domeniu?

Respectarea drepturilor de proprietate intelectuală încurajează inovația și cercetarea. Odată cu includerea în învățământul preuniversitar în curriculum a unor lecții tematice în domeniu, elevii vor căpăta de mici deprinderi corecte de viață. Ca exemplu, să luăm cursul de „Educație pentru drepturile de proprietate intelectuală”, introdus în 2015 ca un curs opțional, la propunerea Oficiului Român pentru Drepturile de Autor (ORDA). Inițiativa este foarte

lăudabilă, doar că abordarea este unilaterală și ignoră complet ideea de acces liber și licențe libere. Conform [comunicatului APTI](#), disciplina pierde din vedere principiile educației deschise¹⁷ și realitățile sociale și culturale din lumea digitală. Experiența teoretică și practică a organizațiilor semnatare în scrisoarea adresată Ministerului Educației și Cercetării arată că este important ca elevii să știe aspectele de bază ale proprietății intelectuale. Dar aceste cunoștințe trebuie să fie circumscrise cadrului mai larg de educație media (inclusiv, cea digitală), care să permită elevului să înțeleagă aspecte de gândire critică a informației primite, indiferent de canalul folosit.



#decitit

- Pavel, V. (2015, 13 Mai). *Reacție la introducerea cursului de educație pentru drepturile de proprietate intelectuală în programa școlară*. Asociația pentru Tehnologie și Internet (APTI). <https://www.apti.ro/scrisoare-deschisa-curs-educatie-pentru-drepturile-de-proprietate-intelectuala>.
- În învățământul superior aproape toate instituțiile au regulamente privind protejarea proprietății intelectuale. Vezi în acest sens, ca exemplu, [Regulamentul Universității de Vest din Timișoara](#).
- Kevin, L., & Smith, J. D. (2014). *Owning and Using Scholarship: An IP Handbook for Teachers and Researchers*. Association of College and Research Libraries. http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org/acrl/files/content/publications/booksanddigitalresources/digital/9780838987483_copyright_OA.pdf distribuit sub licență CC BY NC 4.0.

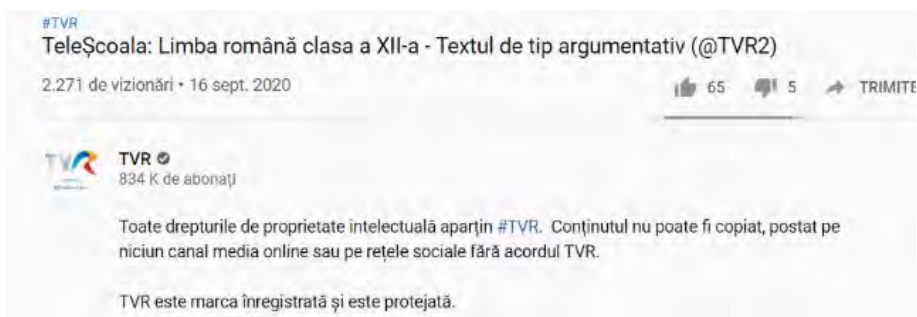


#derelectat

Începe prin a accesa videoclipul TVR. (2020, 16 septembrie). *TeleȘcoala: Limba română clasa a XII-a – Textul de tip argumentativ* (@TVR2) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6DFr0EXQkXU>.

¹⁷ Educația deschisă este un mod de realizare a educației, facilitat de tehnologiile digitale, care vizează lărgirea accesului și a participării. Oferă mai multe modalități de predare și învățare, construirea colaborativă a cunoștințelor, precum și o varietate de căi de acces la educația formală și nonformală. Educație deschisă înseamnă acces la conținut, cursuri, asistență, evaluare și certificare, în moduri flexibile. Barierele, în ceea ce privește intrarea sau costul, sunt reduse sau eliminate (Grossec, Holotescu & Andone, 2020).

Ce părere aveți? Este corect cum procedează televiziunea publică?



Plagiatul și încălcarea dreptului de autor

Majoritatea educatorilor sunt familiarizați cu problema plagiatului – practica de a lua munca sau ideile altcuiva și de a le transmite ca pe ale sale. Acest lucru se datorează faptului că învață atribuirea și citarea ca parte a procesului de cercetare și pentru că profesorii au experiență respectând aceste orientări în propria lor activitate academică. Noțiunile de atribuire și drepturile de autor (și încălcarea acestuia) au rolul de a proteja drepturile persoanei care este autor sau a creat o lucrare anterioară, dar fac acest lucru în moduri diferite:

- **Atribuirea** este menită să ofere o recunoaștere adecvată creatorului și să ajute cititorul / privitorul să distingă între ce părți ale unei opere sunt originale și care sunt citate sau adaptate de la lucrarea altcuiva. Este esențial să înțelegem diferența dintre atribuire și citare. Atribuirea este un proces similar cu citarea lucrărilor academice într-o lucrare, dar există totuși unele diferențe cheie. Tabelul 3 prezintă câteva dintre modalitățile prin care citatele și atribuirea sunt similare și diferite. Acestea sunt, de asemenea, incluse pentru a garanta integritatea academică.
- **Drepturile de autor** sunt menite să ofere creatorului un grad de control asupra operei sale originale și a modului în care este diseminat. În unele cazuri, acest lucru înseamnă că pot alege să solicite o compensație sau o remunerație pentru ca alții să o poată utiliza sau vizualiza.

Tabelul 3. Citare vs. Atribuire

Citare	Atribuire
Scopul este academic (de exemplu evitarea plagiatului)	Scopul este legal (de exemplu respectarea reglementărilor de licențiere)
NU include de obicei informații despre licențierea lucrării	De obicei include informații de licențiere pentru lucrare
Folosit pentru a cita sau parafraza o porțiune limitată a unei opere	Folosit pentru a cita sau parafraza o întreagă lucrare sau doar o parte din aceasta
Poate parafraza, dar de obicei nu poate schimba sensul operei	Poate schimba lucrarea în conformitate cu utilizarea rezonabilă sau cu permisiunea prealabilă (de exemplu, sub majoritatea licențelor CC)
Sunt disponibile multe stiluri de citare (de ex. APA sau MLA)	Stilurile de atribuire sunt încă în curs de dezvoltare, dar există unele practici bine definite
Resursele citate sunt de obicei plasate într-o listă de referințe bibliografice	Declarațiile de atribuire se găsesc de obicei în apropierea lucrării utilizate (de exemplu, sub o imagine)

Acest tabel a fost adaptat după Abbey Elder, Citation vs. Attribution de Lauri Aesoph, material distribuit sub licență CC BY 4.0.

Atunci când ne hotărâm să distribuim o resursă (proprie sau adaptată, vezi Figura 20), una dintre cele mai bune practici pentru atribuire este **abordarea TASL** (vezi Figura 21). Aceasta face referire la atribuirea:

- titlurilor (Care este numele materialului?)
- autorilor (Cine deține materialul?)
- surselor (Unde o pot găsi?) și a
- drepturilor sale, adică a licenței sub care este distribuit (Cum o putem folosi? – licență CC; permisiune explicită sau semnul ©, dacă se folosește la clasă) și se aplică tuturor resurselor, indiferent de tip (audio, video, imagine, carte, blog, website etc.).



Figura 20. Yellow – bellied Marmot pups exploring the great outdoors in Kamloops
Sursa: Vernon, A., 2007, Flickr; <https://www.flickr.com/photos/32541690@N02/3297345563>, [Fotografie] distribuită sub licența CC BY-SA-NC 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>).

AUTORUL TITLUL SURSA (Flickr) Licența CC BY –SA-NC 2.0

Vernon, A. (2007, May 22). Yellow - bellied Marmot pups exploring the great outdoors in Kamloops, BC. [Fotografie]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/32541690@N02/3297345563>, distribuită sub licență CC BY-SA-NC 2.0, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>.

Figura 21. Elementele TASL

Referința corespondentă ca o citare în text, respectiv în cadrul bibliografiei finale, conform standardului de citare [APA](#), este: **Vernon (2007)**, respectiv Vernon, A. (2007). 22 Yellow – bellied Marmot pups exploring the great outdoors in Kamloops. [Fotografie] Flickr. <https://www.flickr.com/photos/32541690@N02/3297345563>.

Să nu uităm că un scop fundamental al protecției drepturilor de autor este de a oferi stimulente (materiale, financiare) scriitorilor, artiștilor și altor creatori să continue crearea de piese/opere noi. Numai că recunoașterea uneori nu este suficient de stimulativă, de aceea drepturile de autor necesită permisiunea. Aceasta înseamnă că, cu excepția cazului în care utilizarea este permisă în condiții de utilizare corectă, cineva ar putea oferi o atribuire corespunzătoare pentru o creație protejată de drepturi de autor, dar totuși să încalce drepturile de autor dacă persoana respectivă nu ar avea permisiunea creatorului să utilizeze și să publice acea lucrare protejată de (c).



#derefectat Ce spuneți? Este acest videoclip de pe Youtube o încălcare a drepturilor de autor?

The Great Cinema. (2020, 28 iulie). *Morometii 2* (2018) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IGezajFJuH8>.

Indicație: Dacă citim informațiile de pe pagina [Wikipedia](#) precum și cele de pe canalul TV [Digi24](#), aflăm că „Moromeții 2 poate fi vizionat și online, începând din 17 decembrie, au anunțat luni producătorii filmului. Costul închirierii este de 10 euro pentru 24 de ore.” Nu știm însă dacă cel care a încărcat filmul a primit permisiunea să o facă, pentru că lipsesc din descriere orice informații care ne-ar putea clarifica acest aspect.

Deși este bine să fii inspirat de alții sau să te bazezi pe munca altor persoane, este important să nu iei credite pentru munca acestora și nici să nu încalci drepturile lor de autor. Prin urmare, plagiatul este o violare etică. Nu cunoaștem cazuri de condamnare cu executarea pedepsei la închisoare și nici plata vreunei amenzi pentru plagiat, spre deosebire de încălcarea drepturilor de autor care este o chestiune legală. Dar dacă înțelegeți în ce condiții este bine să încorporați lucrările altor persoane în cele proprii, inclusiv când să acordați credit și când să solicitați permisiunea, puteți lăsa creativitatea altora să vă inspire și să sprijine creativitatea dvs.!

Nu vom insista asupra acestui subiect deoarece există foarte multe studii și prezențe bibliografice în literatura de specialitate. Amintim doar că, pentru a evita plagiatul, este bine să nu uităm că toate sursele întrebuințate trebuie citate. Există diverse standarde de citare pe care le putem folosi, precum [APA](#) sau MLA, care au propriile norme de atribuire a surselor.

Pentru eficientizarea scrierii, se pot folosi anumite generatoare, precum cele oferit de [Scribrr \(este preferatul nostru\)](#), [ZBib](#), [Citation Builder](#), [Citation Generator](#), [Bibliography](#) sau [EasyBib](#) sau extensii Chrome, precum [CiteThisforMe](#). Recent, Google a introdus instrumentul de citare în documente, astfel că pentru cei care scriu în colaborare scrierea conform unui anumit standard este mult ușurată. Însă vă recomandăm să le folosiți responsabil și să verificați totuși citarea oferită, să corespundă standardului de citare. Se mai pot utiliza și aplicații pentru scrierea referințelor, precum EndNote (acesta pune la dispoziție și un plug-in, [Cite While You Work](#), direct în Microsoft Word) sau instrumente de management a referințelor bibliografice precum [Mendeley](#) sau [Zotero](#).

De asemenea există o serie de aplicații și instrumente care ajută la stabilirea unui coeficient de similaritate între opere, precum [Turnitin](#), [Grammarly](#), [ithenticate](#) ș.a.

Pe de altă parte, dacă doriți să citați o resursă educațională deschisă vă sfătuim să apelați atât la standardul de citare specific, cum este [APA OER](#), cât și la instrumente de atribuire special create, cum sunt [Open Attribution Builder](#) al Open University Washington sau [CC Stamper](#) pentru imagini, dezvoltat de edu-sharing (vezi Figura 23).



Figura 23. Constructori de atribuire

 **#derelectat** (temă cu elevii/studenții) *De ce este greșit să încălcăm drepturile de autor?*

Pentru că (răspunsurile sunt oferite de Lăncranjan & Danileți, 2016):

- Înainte de a folosi un obiect al altei persoane îți trebuie acordul și permisiunea lui.
- Dacă ne purtăm corect, atunci când dorim să vedem un film, să ascultăm o melodie, să citim o carte, arătăm că apreciem autorul și încurajăm creativitatea.
- Dacă respectăm drepturile de autor, ne bucurăm de noutăți în toate domeniile (un nou film, o nouă melodie, un nou roman, un nou joc pe calculator), altfel nu va mai fi nimeni care să le creeze deoarece vor trebui să își găsească un alt loc de muncă.
- Descărcatul filmelor, al melodiilor sau jocurilor de pe Internet sau de pe torrente este considerată infracțiune!!!
- Știm cum să cităm o resursă educațională? Există diferență între citare și atribuire?



#derezolvat Verificați-vă cunoștințele!

Stabiliți valoarea de adevăr	A	F
Dreptul de autor este acordat numai autorilor și cineaștilor cunoscuți.		
Andrei cumpără CD-ul unei trupe noi, dar decide că nu-i place formația, așa că revinde CD-ul pe eBay. E legal?		
Singurul scop al dreptului de autor este de a aduce foloase financiare autorilor și de a-i proteja de furtul operelor lor.		
Maria scanează un capitol întreg din cartea Harry Potter, pe care îl include pe blogul său, fără niciun comentariu suplimentar. Întrucât a folosit doar o parte din carte, Maria ar fi protejată de o utilizare corectă.		
Am scanat un capitol de carte pentru studenții mei pe care l-am postat pe grupul lor. Este legal?		
Paula a citit un articol interesant despre realizarea filmului Titanic și vrea să folosească un scurt citat în referatul ei ce are ca scop recenzia cinematografică, din cadrul cursului de jurnalism. Aceasta reprezintă o încălcare a drepturilor de autor.		
Domeniul Public pentru operele intelectuale reprezintă totalitatea bunurilor asupra cărora statul exercită atributele dreptului de proprietate publică.		
Andrei a înregistrat un videoclip pentru canalul său de YouTube despre viitoarele alegeri pentru Senat și include o fotografie oficială făcută de un angajat guvernamental și patru proiecte de lege pe care le-a găsit pe site-ul Senatului. Aceasta reprezintă o încălcare a drepturilor de autor.		
Paula a descărcat Rapsodia Albastră de G. Gershwin din Internet Archive și a decis să amestece un eșantion audio într-una dintre melodiile sale. Aceasta reprezintă o încălcare a drepturilor de autor.		
Întrucât Andrei a uitat să-și înregistreze manuscrisul unei piese de teatru la ORDA înainte de a-l trimite unor companii pentru punerea în scenă, nu mai este eligibil să îl protejeze.		
Maria a descărcat câteva fotografii ale unei ferme organice locale din depozitul Creative Commons (CC) al Flickr.com. Ea respectă regulile licenței CC specifice fotografiei și le folosește în videoclipul său digital despre agricultura durabilă. Este corect.		

CONCLUZII

Internetul și era digitală au schimbat lumea. Informații, imagini, videoclipuri și tot felul de alte conținuturi multimedia sunt acum la îndemâna noastră printr-un singur clic. Este atât de ușor să iei o imagine sau un text și să le incluzi în propria lucrare, poate fără să știi că faci un lucru greșit. Deseori, profesorii se fac că nu văd acest lucru și închid ochii la comportamente necorespunzătoare în rețea, personale, ale colegilor sau ale elevilor și studenților. Uneori pentru că nu știi că este greșit. Dar poate, cel mai adesea, pentru că ideea de a învăța despre copyright și acces deschis sau licențe libere o percep ca fiind copleșitoare.

Nu trebuie să fie însă așa. Și nici nu trebuie să fii vreun expert în chestiuni juridice ca să înțelegi bazele legislației digitale (noi sigur nu suntem avocați și nici nu am urmat o facultate de drept, de aceea dacă ați sesizat inconsistențe în scriere vă rugăm să ni le aduceți la cunoștință).

Când ne-am gândit la această tematică am avut în primul rând dorința să ne adresăm cadrelor didactice. Dar capitolul poate fi răsfoit și de către alți actori educaționali precum experți, specialiști în dezvoltare curriculară, bibliotecari, elevi, studenți – pentru a afla despre modalitățile legale prin care pot utiliza resursele digitale și online create de alte persoane în propriile lecții, cursuri și / sau alte spații digitale.

Notă: Contextul utilizării educaționale contează foarte mult, iar acest capitol nu identifică toate problemele legale care pot apărea. Se referă doar la legea drepturilor de autor din România și oferă doar o introducere la unele dintre problemele de copyright cu care vă puteți confrunta. Nu este destinat a fi cuprinzător și nu este un substitut pentru consultanță juridică. Nu garantăm acuratețea sau completitudinea acestui capitol sau a oricăror (re)surse terțe la care se referă. Vă sfătuim să consultați un avocat pentru sfaturi cu privire la cazul dvs. specific, dacă este necesar. Pot exista probleme legale importante dincolo de drepturile de autor – de exemplu, încălcarea mărcii, defăimarea și încălcarea drepturilor de confidențialitate sau publicitate ale altora – care pot fi implicate în acțiunile dvs. de utilizare a diverselor resurse educaționale.

Mesajul pe care dorim să-l transmitem este unul simplu: Contează foarte mult ca noi (educatori, profesori, traineri, bibliotecari...) să înțelegem atât cum să folosim cu încredere alternative precum resursele din domeniul public sau

cele cu licență deschisă, cât și cum să apelăm la resurse protejate de drepturile de autor fără să încălcăm nicio lege. Este important să cunoaștem că există un cod de bune practici, un set de principii directoare care se articulează pe înțelegerea acestor concepte pentru un context sau o situație particulară (cum sunt propriile lecții la clasă). Poate nu veți rezona cu o parte din materialele prezentate, dar sperăm să fie un îndrumar în care să găsiți acele informații care să vă ajute să utilizați în mod corect, atât dvs. cât și elevii, studenții dvs., resursele digitale și online existente.

De asemenea, suntem convinse că nu am reușit să cuprindem toate aspectele sau că ceea ce s-a prezentat putea fi făcut mai bine, de aceea orice sugestii de completare și îmbunătățire a lucrării de față sunt binevenite pe adresele noastre de email.

BIBLIOGRAFIE

1. Bates, A.W. (2019, 10 octombrie). *Teaching in a digital age* (ediția a II-a). <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>.
2. Bongiovanni, E. (2020, 17 septembrie). *Open Educational Resources: Get Started. An introduction to open educational resources (OER)*. Arthur Lakes Library. <https://libguides.mines.edu/oer/home>.
3. Constantinescu, N. (2010, 25 iunie). *Cartea europeana pentru domeniul public*. <https://www.kosson.ro/prodigitizare/54-bune-practici/285-car-ta-europeana-pd>.
4. Constantinescu, N. (2013, 1 ianuarie). *Ziua domeniului public 2012*. <https://www.kosson.ro/know-how/665-ziua-domeniului-public-2012>.
5. Goraș-Postică, V., Gorinciai, V., Bezede, R. & Voicu, O. (2017). *Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație*. Centrul Educațional „ProDidactica”, Chișinău. http://prodidactica.md/wp-content/uploads/2017/12/Ghid_RED-1.pdf.
6. Grosseck, G., Holotescu, C., & Andone, D. (2020). *Ghid pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul pandemiei de coronavirus. Utilizarea Resurselor Educaționale Deschise în conformitate cu Recomandările UNESCO*. [Report]. https://www.researchgate.net/publication/343212044_Ghid_pentru_aplicarea_Practicilor_Educaționale_Deschise_in_timpul_pandemiei_de_coronavirus_Utilizarea_Resurselor_Educaționale_Deschise_in_conformitate_cu_Recomandarile_UNESCO.
7. Gunesch, L. (2019). *Resurse Educaționale Deschise și Platforme Online de Învățare*. Suport de curs, Programul CRED. <https://www.educared.ro/resurse-cred/>.
8. Hobbs, R. (2020, 11 februarie). *The Road to Copyright Clarity*. <https://www.slideshare.net/reneehobbs/the-road-to-copyright-clarity>.
9. Holotescu, C. & Grosseck, G. Educație deschisă. Resurse educaționale deschise și cursuri online masive deschise, în Ceobanu, C., Cucos, C., Istrate, O. și Pănișoară, I.O. (coord.) (2020). *Educație digitală*. Polirom, p. 207-233.
10. Lăncrănjan, A. & Danileți, C. (2016). *Educație juridică în licee. Îndrumar pentru predarea noțiunilor juridice în mediul preuniversitar*. Centrul Român de Politici Europene. București.

11. Manolea, B. (2009, 25 august). *Prezentare Creative Commons în română*. <https://www.slideshare.net/bmanolea/prezentare-creative-commons-in-romana>.
12. Manolea, B. (2017, noiembrie). *Drepturi de autor și licențe libere. Promovarea conținutului deschis*. <https://www.ongonline.ro/course/drepturi-de-autor-si-licente-libere-promovarea-continutului-deschis/>.
13. Nobre, T. (2014 iulie). *Educational Resources Development: Mapping Copyright Exceptions and Limitations in Europe*. Creative Commons Project Open Educational Resources Policy in Europe Working paper. https://oerpolicy.eu/wp-content/uploads/2014/07/working_paper_140714.pdf.
14. Nobre, T. (2017, aprilie). *Copyright and Education in Europe: 15 everyday cases in 15 countries*. COMMUNIA. https://www.communia-association.org/wp-content/uploads/2017/05/15casesin15countries_FinalReport.pdf.
15. Office for Harmonization in the Internal Market. (2015). *Intellectual Property and Education In Europe Study On Ip Education In School Curricula In The Eu Member States With Additional International Comparisons, Report EUIPO*. DOI: 10.2814/165598.
16. Raymond. (2016, 15 Decembrie). *5 Ways to Compare the Difference Between Two Identical Looking Images*. Raymond.CC Blog. <https://www.raymond.cc/blog/how-to-compare-the-difference-between-two-identical-looking-images/>.

5. DIGITAL-E(GLISH): INTEGRAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎNTR-UN CURS DE LIMBA ENGLEZĂ

Ramona Bran

INTRODUCERE

Capitolul s-a născut în urma experienței mele din ultimii cinci ani de predare a disciplinei complementare transversale *Learning English with Technology* la UVT. Practic am construit materia în jurul noilor tehnologii digitale în vederea îmbunătățirii competențelor de comunicare în limba engleză. Am căutat tehnologii care sprijină exersarea chestiunilor ce țin de gramatică și vocabular și care fac învățarea mai antrenantă și chiar distractivă. În acest capitol sintetizez câteva propuneri concrete de resurse digitale pe care le-am folosit cu succes și aduc exemple de exerciții din practica mea cu studenții.

Conținutul pe care l-am inclus demonstrează cum putem consolida priceperile și deprinderile de ascultare, vorbire, citire și scriere prin intermediul noilor tehnologii digitale și aplicațiilor specifice mediului online. Aceste resurse permit exersarea principalelor noțiuni de gramatică, îmbunătățirea lexicului, dezvoltarea creativității, dar și rafinarea abilităților de lucru cu imagini, sunete, clipuri video, sau animații. Totodată, folosind resursele pe care le propun promovăm experiențe de învățare inedite, valorificăm lucrul în echipe multidisciplinare și creștem șansele studenților la angajare prin sedimentarea unor cunoștințe esențiale de engleză, dublate de capacitatea de a folosi tehnologii actuale.

Exercițiile sunt gândite pentru cursanți care cunosc limba engleză la un nivel mediu, dar ele pot fi adaptate și pentru alte categorii de utilizatori. Totul se schimbă cu o reperițiune uluitoare în mediul digital, astfel încât verific în permanență dacă instrumentele propuse mai sunt accesibile online și, element important, dacă ele au rămas gratuite. De asemenea, am continuat să îmbogățesc constant „galeria” de resurse, pe măsură ce tehnologia avansează și apar noi și noi software și aplicații. Cu siguranță acestea pot fi adaptate și la cerințele altor discipline academice.

Pe Internet (dar și în print) există deja o mulțime de recomandări și exemple de bune practici despre cum pot fi întrebuințate noile tehnologii în procesele educaționale. Aici, de pildă, putem regăsi o sinteză excelentă de resurse: [Best 100 websites for ESL](#). Nik Peachey a adus și el o contribuție valoroasă ce poate fi consultată la adresa: [Peachey Publications Ltd](#). Capitolul de față se alătură cu o selecție proprie și cu o serie de activități practice culese din colaborarea cu studenții mei.

RESURSE GENERALE

Pentru început, să aruncăm o privire asupra unor resurse care pot sprijini lucrul individual la orice exercițiu. Dicționare, canale de Youtube, website-uri care propun chestionare sau jocuri lingvistice, aplicații educaționale care au versiuni și pentru telefonul mobil, cursuri de tip MOOC – toate fundamentează o bază la care ne putem întoarce oricând pentru a verifica, acumula și aprofunda cunoștințe.

- Dicționare: [Wordnik](#), [WordHippo](#), [Vocabahead](#)
- Aplicații pentru telefonul mobil: [Duolingo](#), [Mondly](#), [Hellotalk](#)
- [Youtube](#), [Twominenglish](#), [Listen A Minute](#) (ascultare)
- Cursuri de tip MOOC, [Educational videos](#) și online [writing courses](#)
- [Best apps for pronunciation](#) (pronunție);
- Listă de aplicații educaționale (inclusiv pentru cursanți cu dislexie): [Literacy apps](#)
- Quiz-uri: [BBC Languages](#)

În cele ce urmează voi prezenta tehnologii diferite și modalitățile concrete în care le-am integrat în cursuri. Am ales șapte teme de vocabular general și am inclus pentru fiecare dintre ele tehnologiile care îmbunătățesc deprinderile de ascultare, citire, comunicare orală și în scris. Astfel, am integrat în toate unitățile de studiu resurse și exerciții variate, încercând să nu neglijez niciuna dintre dimensiunile menționate.

NICE TO MEET YOU!

Printre primele lucruri pe care învățăm să le comunicăm despre noi în orice limbă se numără informații precum **numele, vârsta, profesia, naționalitatea sau locul de origine, pasiunile și interesele**. Am încercat cu studenții realizarea unei astfel de prezentări folosind [Voki](#), aplicație educațională ce permite crearea unui avatar personalizat și înregistrarea cu voce a unui text.

Avem astfel posibilitatea de a exersa pronunția, dar și de a asculta prezentările colegilor. Nu am neglijat nici partea de gramatică și am pornit de la o recapitulare timpurilor verbale la prezent.

Mai jos evidențiez deprinderile pe care cursanții le exersează pe durata unei astfel de unități de învățare:

a) Comunicare orală. Una dintre activitățile de final le solicită să înregistreze cu voce o scurtă prezentare, menționând date biografice și interese personale. Dacă au nevoie de informații despre pronunție, accent și intonație, pot verifica [acest site](#) realizat de specialiști de la Cambridge. [Culips](#) propune o suită de conversații reale (în jur de 600 de episoade) care pot fi de mare ajutor pentru pronunție și intonație ([Speak easy](#)), dar și pentru vocabular de bază (expresii utile în situații de zi cu zi). Vestea și mai bună e că podcasturile de pe [Culips](#) pot fi descărcate.

b) Ascultare. Pentru comunicare fluentă e vital și să decodăm mesajele transmise de ceilalți, astfel i-am încurajat să asculte prezentările colegilor. [Talking about our hobbies](#) e un clip video care urmărește câteva conversații despre una din temele explorate în prima unitate de studiu (pasiuni și interese). Există și o transcriere, plus un chestionar pentru a verifica vocabularul proaspăt auzit/citit.

c) Scriere. Pentru writing începem cu [One word](#) (generează un cuvânt pe baza căruia producem un text scris în 60 de secunde), apoi încercăm [Six word stories](#) (povești în șase cuvinte despre un subiect anume). [Addtext](#) și [Textgram](#) sunt aplicații desktop și mobile care furnizează imagini pe fundalul cărora se pot adăuga scurte propoziții.

d) Gramatică. Trecem în revistă diferențele dintre Present Tense Simple, Present Progressive, Present Perfect, Present Perfect Progressive. Apoi parcurgem câteva exerciții ([Esl.fis.edu](#)) pentru a ilustra și integra aceste diferențe.

e) Instrumente digitale:

- Interacțiunea online e din ce în ce mai frecventă, așadar e important să avem instrumente diverse cu ajutorul cărora ne putem prezenta. Pe langa [Voki](#), pentru schițarea unui autoportret digital am recomandat și alternativele [Bitmoji](#), [Blabberize](#), [Voice dictation](#). Ar mai fi de adăugat și faptul că aceste prezentări, odată înregistrate, pot fi salvate, actualizate și refolosite.
- Pentru realizarea unei povești digitale am folosit [Storybird](#), care oferă o modalitate simplă și plăcută din punct de vedere artistic, datorită

ilustrațiilor incluse în șabloanele sale, de a crea un *booklet* în doar câteva minute. Din păcate am constatat că nu mai oferă o versiune gratuită, astfel încât voi lucra cu [Story weaver](#) în continuare. Alte variante similare ar fi: [Glogster](#) (postere), [Canva](#) (design), sau [Powtoon](#) (prezentări). Toate permit integrarea unor elemente vizuale (desene, imagini, clipuri) alături de text scris.

Activități și exerciții

1. Creați un avatar care să vă reprezinte (fizic și cu elemente care reflectă stilul de viață, preferințele artistice, etc) și înregistrați o scurtă prezentare cu [Voki](#). Materialul va avea aproximativ 2 minute și va include informații precum numele, vârsta, profesia (educația), țara și orașul, principalele interese și hobby-uri, precum și alte detalii pe care le considerați relevante pentru autoportretul vostru (legături de familie, background cultural, etc).

Exemplu Voki <http://tinyurl.com/ybugmv4h>

2. Accesați [Storybird](#) și povestiți despre unul din hobby-urile voastre sau despre felurile în care vă place să vă relaxați/petreceți timpul liber. Materialul va avea: 5-10 slide-uri cuprinzând detalii despre activitățile respective.
3. Folosind [Newspaper snippet](#) adu hobby-ul tău pe prima pagina a ziarelor! Fă o știre captivantă, cu propriul titlu și conținut legat de pasiunea ta pentru muzică, sport, sau gătit. Surprise everyone with details that made it in the news!
4. [Just crosswords](#) e un website care include peste 300 de careuri (crossword puzzles). Cei care cunosc limba engleză la un nivel avansat și sunt pasionați de cuvinte încrucișate își pot testa vocabularul pe o gama largă de subiecte (inclusiv hobby-uri). [Wordplays](#) ajută, la nevoie, cu sinonime des folosite în rebus.

PEOPLE AND PROFESSIONS

Pasul următor ar fi să trecem de la o prezentare în linii mari la informații specifice care descriu **aspectul fizic, personalitatea și studiile sau cariera**. Accentul în această unitate de învățare cade pe **adjective** – fără un repertoriu bogat la acest capitol descrierile unor însușiri (fizice, de caracter) vor fi plate. Pentru a ilustra, la propriu, dezvoltarea profesională, am propus folosirea aplicației [Coggle](#), o modalitate simplă, eficientă și atractivă de a crea hărți cognitive.

Pornind de la tematica menționată, exersăm:

a) **Vocabular** general legat de profesii și specific referitor la o carieră anume. Punctul de plecare îl constituie o lecție de pe BBC. Înregistrarea durează șase minute, dar e însoțită și de o transcriere a dialogului. După ce cursanții parcurg conținutul (ascultă și citesc), sunt extrase și explicate cuvinte care se referă la meserii precum “entrepreneur”, “psychotherapist”, și “luthier”. În plus, sunt elucidate și expresii legate de muncă, cum ar fi “to make ends meet”, “to run a business”, sau “to add another string to my bow”.

b) **Citare**. La acest capitol le propun cursanților și o selecție de articole de pe [Quietrev](#) despre gestionarea emoțiilor la locul de muncă, networking, leadership, etc. Scopul principal este acela de a dezvolta abilitățile de reading, dar urmărim și familiarizarea cu termeni folosiți în companii și medii profesionale.

c) **Ortografie**. E binecunoscut faptul că ortografia e complexă și puțin intuitivă (cel puțin la început) în engleză. De aceea propun un quiz interesant și util de spelling de la [Merriam-Webster](#) care verifică ortografia tocmai pentru denumiri de meserii și diverse adjective (principalele chestiuni studiate în această unitate).

d) **Comunicare orală**. Pentru partea de exprimare orală am ales [Flipgrid](#), instrument deosebit de atractiv pentru social learning (învățare socială). Practic Flipgrid funcționează ca o clasă virtuală – se inițiază un subiect de discuție, iar participanții își înregistrează punctul de vedere. Toate opiniile sunt reunite în același panou și pot fi ascultate. Apoi se adaugă comentarii și se ajunge la o dezbatere veritabilă.

e) **Gramatică**. Pentru a aduce informații despre aspect fizic, trăsături de personalitate, dar și carieră, recapitulăm succint [gradele de comparație ale adjectivului](#) și [ordinea](#) în care se așează corect mai multe adjective care însoțesc același substantiv. Tot la partea de gramatică, facem diferența între [adjectiv și adverb](#).

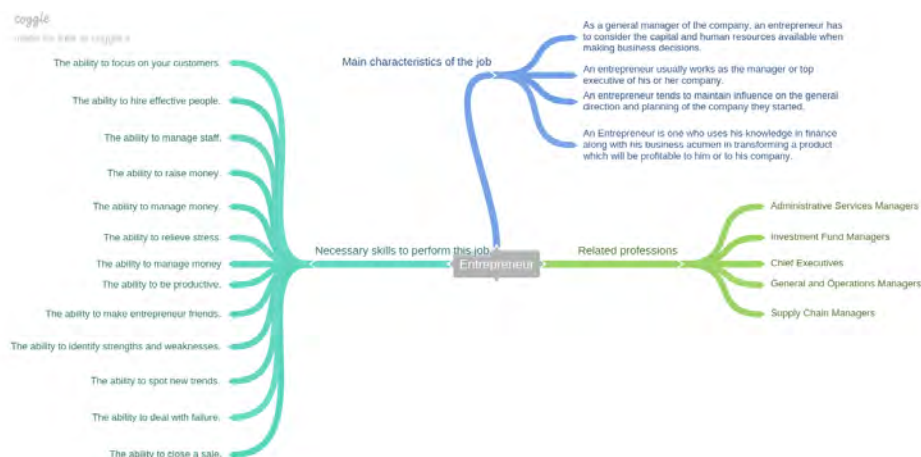
f) **Instrumente digitale**. [Visuwords](#) e un dicționar vizual care generează clustere (grupuri) de cuvinte și poate funcționa ca sursă de inspirație pentru descrieri. Cum realizez o hartă cognitivă? Pe lângă Coggle, mai pot fi folosite variantele similare: [Bubbl.us](#), [Spicy nodes](#), sau [Mindmeister](#). Acestea au și opțiuni de scriere în colaborare, permițând contribuții multimedia și realizarea unor prezentări fascinante din punct de vedere vizual.

Activități și exerciții

1. Realizați o hartă cognitivă în jurul conceptului **My dream job** folosind [Coggle](#) sau o altă aplicație gratuită de mindmapping. Adăugați 20-30 noduri (grupuri) referindu-vă la:

- principalele caracteristici ale job-ului dorit;
- profesii înrudite;
- abilități necesare pentru a deveni specialist în această ramură profesională.

Exemplu (Figura 1).



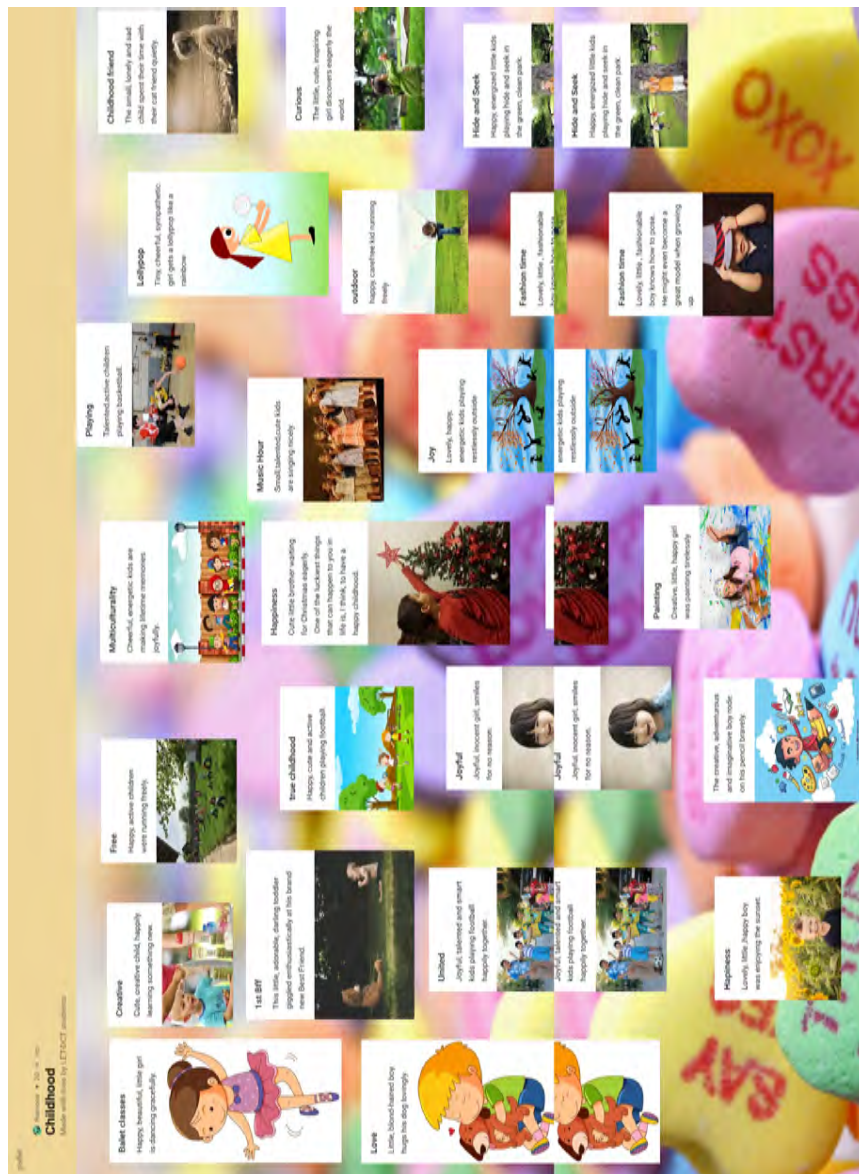
2. Accesați Flipgrid și descrieți o persoană pe care o admirați din punct de vedere profesional. Înregistrarea va avea în jur de 1'30", timp în care veți folosi:

- cel puțin 7 adjective;
- câteva dintre adjective vor fi puse la gradele comparativ și/sau superlativ (e.g. *The person I admire is very **talented**. He/she is **more talented than...**, he/she is **the most talented...**, etc.). Vocabular legat de personalitate, dacă e necesar să vă inspirați, puteți să o faceți [aici](#).*

Exemplu <https://admin.flipgrid.com/manage/topics/1140092>

3. Căutați poze pe [Pexels](#), [Piktab](#), sau alte site-uri sub licență Creative Commons. Descrieți poza folosind subiect + predicat (e.g. *The child laughed*). Apoi adăugați 3 adjective + un adverb (Ex. *The SMALL, CUTE, FAIR-HAIRED child laughed JOYFULLY*). Postați imaginea și textul pe [Padlet](#) (o propunere ușor și intuitiv de utilizat pentru a scrie în colaborare, ce ne permite să adăugăm text, imagini, conținut video și documente de pe orice dispozitiv). Rezultatul va fi un panou comun, așa cum se poate vedea și în exemplele:

Exemplu (Figura 2) https://padlet.com/ramona_bran/xyfsejboh9o



4. For fun: [Five cool songs](#) oferă oportunitatea de a exersa adjectivele într-un mod inedit și distractiv pentru utilizatori de toate vârstele. Pe măsură ce ascultăm melodiile trebuie să completăm adjectivele care lipsesc. Atenție, când greșim ortografia, cântecul se oprește!

PACK YOUR BAGS AND GO!

În continuare explorăm vocabular legat de **călătorii**, iar la partea de gramatică ne axăm pe recapitularea **timpurilor verbale la trecut** fiindcă adesea povestim despre excursii și aventuri pe care le-am avut deja. La început „călătorim” în universul lui J.K. Rowling și [Pottermore](#) e o lume digitală cu adevărat minunată pentru cei care iubesc poveștile și literatura. Aici regăsim texte, quiz-uri, videoclipuri și alte resurse interactive care stimulează imaginația. Pentru partea de scris utilizăm [Sutori](#) sau [Timeline](#) și așezăm momentele principale dintr-o excursie pe o axă temporală. În același timp, adăugăm imagini, text și chiar înregistrări în ideea de a obține o relatare cât mai exactă și mai vie a unei experiențe memorabile.

Sintetizând, putem spune că în timp ce parcurgem această unitate exersăm:

a) Vocabular tematic inspirat de pagina [IELTS training](#). Vizitând site-ul menționat putem încerca un [speaking test simulator](#), util pentru pronunție datorită faptului că ne putem auzi și putem descărca înregistrarea după ce a fost corectată. În plus, am inclus vocabular despre călătorii extras de pe diverse bloguri, cele mai interesante pot fi consultate la adresele [Fathom away](#) și [Travel blog](#).

b) Citire. Pe website-ul [Manybooks](#) se pot citi gratuit mii de ebooks (cărți electronice), iar pe [Audible](#) ne putem înscrie la un free trial de 30 de zile dacă preferăm să ascultăm narațiuni (cărți audio). [Literacynet](#) transpune știri de pe CNN în lecții de reading comprehension, inițiativă care permite verificarea nivelului de înțelegere a ceea ce am citit.

c) Ascultare. Urmărim întâi un [clip](#) de zece minute care explică pașii de urmat atunci când construim o narațiune și dă un exemplu chiar legat de călătorii. Apoi intrăm pe [Awesome stories](#), alegem o poveste (nu are importanță pentru ce categorie de vârstă) și identificăm pașii descriși în clip în mod concret.

d) Gramatică. Cui nu îi face plăcere să își amintească evenimente deosebite trăite într-o excursie? Le povestim și celorlalți cu ajutorul trecutului simplu, dar în engleză avem și [verbe neregulate](#) pe care le repetăm cu această

ocazie. Din fericire am descoperit [Verbix](#), un software care conjugă verbe atunci când noi nu ne amintim formele corecte. Are chiar și un [wizard](#) capabil să genereze conjugări în câteva zeci de limbi.

e) **Instrumente digitale.** [Sutori](#) și [Timeline](#) sunt recomandate, ambele funcționează bine și nu solicită un proces îndelungat de familiarizare. Cele două site-uri integrează multimedia și se pretează la activități educaționale variate. De pildă, fiind vorba despre axe temporale, le folosim atunci când vrem să ilustrăm cât mai clar momente și evenimente specifice.

Activități și exerciții

1. **Povești urbane** – Care e ultimul oraș pe care l-ați vizitat? Adăugați text și poze pe o axă temporală pentru a reconstitui aventura. Rezultatul va fi:

- scris la trecut;
- axat pe informații despre: **cazare** (e.g. *I/we booked a hotel*), **bucătăria locală** (e.g. *I/we ate some delicious pasta*), **transport** (e.g. *I/we travelled by car*), **locuri emblematice** (e.g. *I/we visited a medieval castle*), **experiențe trăite** (e.g. *I/we met a group of nice people from Britain*.)

Exemple: Vlada <https://www.sutori.com/story/republic-of-moldova--yL4ypwa2CisNNi8zNbu8xpKy>

Razvan Tamazlicariu: <https://www.sutori.com/story/untitled-ac53-a9e7>

2. *Did you know that...?* Faceți [cu acest poll maker](#) cinci întrebări cu răspunsuri corecte și greșite despre o descoperire științifică. Apoi completați quiz-urile create de colegi.

3. Folosind [Google tourbuilder](#) (din nefericire se închide în iulie 2021, dar vom putea folosi Google Earth în locul lui) puneți pe o hartă orașele în care se va desfășura următorul turneu al trupei voastre preferate sau călătoriile unui personaj dintr-un film/carte.

Exemplu: [Tour of Japan](#)

TELL ME YOUR (DIGITAL) STORY

Continuăm să lucrăm cu **povești**, iar pentru a redacta o narațiune coerentă și a evita repetiția avem nevoie de o gamă largă de **cuvinte de legătură și de tranziție** între idei și fraze. Poveștile s-au transmis întâi pe cale orală, apoi în scris, iar în secolul 21 sunt construite digital și diseminate online. Pentru scriere în colaborare folosim [Bookcreator](#), o modalitate extrem de simplă de a

crea și partaja cărți digitale. S-a dovedit că *storytelling-ul* e una din cele mai eficiente metode de a învăța o limbă (a se vedea și postarea [Learn a language through stories](#)).

Unitatea a fost gândită să acopere următoarele dimensiuni ale învățării:

a) Vocabular. Poveștile gravitează în jurul unor personaje centrale, cel mai adesea având caracteristici sau destine ieșite din comun, ce le deosebesc de restul personajelor și de oamenii obișnuiți. Urmărind acest videoclip ([What makes a hero?](#)) ne familiarizăm cu trăsăturile unui erou și cu etapele cruciale din călătoria (fizică și metaforică) a unui astfel de personaj.

b) Ascultare. Folosim [Audioboom](#) pentru a asculta podcasturi originale din varii domenii, sau pentru a încărca propriile înregistrări. Tot un site de podcasturi, [The happiness lab](#), exersează activitatea de listening și propune, printre altele, o poveste cu supereroi. Accesând [Audiobook treasury](#) descoperim o multitudine de ebooks, inclusiv cărți de autori clasici.

c) Comunicare orală. Popularitatea conferințelor TED a explodat în ultimii ani, dar câți dintre noi cunoaștem artificii de scriere a unui discurs convingător? Vom afla câteva [tehnici de storytelling](#) folosite de oratori pe care i-am ascultat la TED și care ne inspiră cu ideile, dar și cu patosul lor.

d) Scriere. Un site care adună resurse și indicații excelente pentru scriere e [Purdue](#), iar [Smashing magazine](#) propune 50 de resurse gratuite cu ajutorul cărora putem deprinde diverse tehnici și deveni scriitori mai buni. Recomandările incluse aici se referă la formă, stil, dar și la aspecte practice precum îmbunătățirea concentrării. De exemplu, [Writeroom](#), [Writer](#), sau [Dark room](#) pun la dispoziție medii propice scrisului care elimină distracțiile de pe ecran.

e) Gramatică. Pentru a evita repetiția și plictiseala e ideal să cunoaștem cuvinte de legătură și expresii variate care ne ajută să facem tranziția fluidă între idei și propoziții. Orice poveste, fie basm, legendă, mit, sau doar o relatare a unei zile din viața noastră, are nevoie de ele pentru coerență. Prin urmare recapitulăm cuvintele de legătură și furnizăm variante pentru a ne feri de monotonie și repetiție (linkuri [Emedia](#) și [Writers write](#)).

f) Instrumente digitale:

- Pentru cei care iubesc poezia, mai precis un gen de poezie tradițional japoneză, cu formă fixă, introducem un generator de [Haiku](#). Pentru proză sau alte tipuri de scris puteți publica, sau doar lectura, creațiile de pe [Wattpad](#), o comunitate de 80 de milioane de scriitori și cititori. Pe această platformă de *social storytelling*, cea mai populară de altfel,

se poate adăuga conținut direct de pe telefon. Pentru a înregistra o narațiune recomand platforma [Anchor.fm](https://www.anchor.fm/). Alte instrumente pentru povești digitale de menționat sunt: [Bookcreator](https://www.bookcreator.com/) și [Mystorybook](https://www.mysterybook.com/).

- Un mare avantaj al scrierii pe calculator e că putem adăuga multimedia. [Postimages](https://www.postimages.org/) ne permite să încărcăm poze din arhiva proprie și să obținem un link pe care să îl folosim ulterior. Dacă nu avem imaginea potrivită pentru povestea la care lucrăm, o putem găsi pe [Pixabay](https://www.pixabay.com/) or [Compfight](https://www.compfight.com/), ambele având licență Creative Commons.

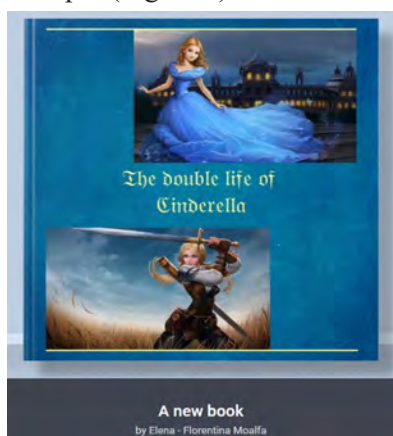
Activități și exerciții

1. Folosind [Fractured fairytale](https://www.fracturedfairytale.com/) sau [Scratch](https://scratch.mit.edu/), rescrieți finalul unei povești sau al unui basm la alegere. Preluati detaliile cunoscute și interveniți doar la final (3-4 paragrafe).

2. Pe [Hero's journey](https://www.herojourney.com/) puteți recrea, pas cu pas, etapele pe care le parcurge un erou mitologic (și nu numai) în călătoria sa către aflarea adevărului, restabilirea dreptății, recuperarea comorii, etc. Sau, dacă vă simțiți inspirați, inventați un personaj cu însușiri deosebite sau superputeri și descrieți aventura sa urmând aceiași pași. [Cube creator](https://www.cubecreator.com/) vă dezvăluie elementele de bază (personaje, intrigă, setting) și vă ajută să planificați și să vă structurați narațiunea.

3. În grupuri de 3-4, scrieți o poveste în colaborare! Pe [Bookcreator](https://www.bookcreator.com/) puteți adăuga conținut în același timp, puteți prelua firul narativ... Includeți cel puțin nouă slide-uri și folosiți cuvinte de legătură variate. Inspirație pentru a descrie trăsăturile de caracter se poate găsi pe [Writers write](https://www.writerswrite.com/).

Exemplu (Figura 3).



THE FUTURE IS HERE

Cum va arăta viața pe planeta noastră (și pe alte planete!) în 50, 1000 sau 10.000 de ani? Oamenii au încercat mereu să prezică **viitorul**, și-au folosit imaginația pentru a elabora diverse scenarii posibile, ceea ce a condus indubitabil la evoluția noastră. Previziunile se fac folosind timpurile verbale la viitor. Genurile *sci-fi* și *comic book* se pretează excelent pe subiectul unității, în consecință am decis să le folosesc.

Concret, dăm frâu liber imaginației, discutăm despre viitorul omenirii și exersăm:

a) **Vocabular** care acoperă sinonime pentru “to foretell”, previziuni avansate de specialiști “thinktank” și “futurists”. Pornim de la acest video animat ([Can science fiction predict the future?](#)) realizat de educatorii TED-ED care analizează cum poate literatura *science-fiction* să ajute la anticiparea evenimentelor din secolele care urmează.

b) **Citare.** Avem la dispoziție o colecție impresionantă de exerciții de tip reading comprehension ([Using English](#)) care pornesc de la texte scurte pe baza cărora propun întrebări cu răspuns multiplu sau *gap fill*. Textele sunt gândite pentru pentru nivel începător, mediu și avansat și printre ele regăsim câteva opțiuni potrivite pentru tema unității (viitorul și progresul științei). [Commaful](#) e un site unde putem citi și/sau contribui cu *fanfiction*, povești, poezii, sau *comics* în format *picture book*. [Aici](#) sunt exemple de călătorii în timp (evident în viitor).

c) **Scriere.** Text mai scurt, sintetizat, cu umor (eventual cu o poantă la final) adaptat pentru benzi desenate și meme-uri. [How to create a comic strip](#) ajută cu partea de grafică pentru început, iar [Write comics](#) e util pentru o planificare succintă a conținutului.

d) **Gramatică.** Diferențele dintre viitorul exprimat cu **will** și cel exprimat cu **to be going to** sunt explicate pe [Teachingenglish.org.uk](#). Apoi se completează două chestionare care verifică dacă au fost înțelese diferențele [Will vs. going to](#) și respectiv [alte timpuri la viitor](#).

e) **Instrumente digitale.** Foarte populare în rândul tinerilor, benzile desenate pot fi create extrem de simplu cu [Phraseit](#), [Storyboardthat](#) (complex, chiar și în versiunea sa gratuită) și [Toondoo](#). De menționat că [Storyboardthat](#) e un instrument grozav pentru limba engleză, cuprinzând planuri de lecție create de profesori pentru scopurile specifice ale studenților lor. El poate fi integrat în fiecare clasă, având layout-uri flexibile, numeroase poze sub licență Creative commons, personaje din diverse secole și multe alte opțiuni interesante.

Activități și exerciții

1. Cum vă imaginați că va arăta lumea în 2054? De ce tocmai anul 2054? Deoarece se estimează că atunci vom depăși pragul de 9 miliarde. Folosind una dintre aplicațiile propuse, creați o bandă desenată care să prezinte scenariul vostru privind viitorul pe Pământ (și nu numai). Textul va fi scris la future tense(s).

Exemple (Figurile 4, 5, 6)

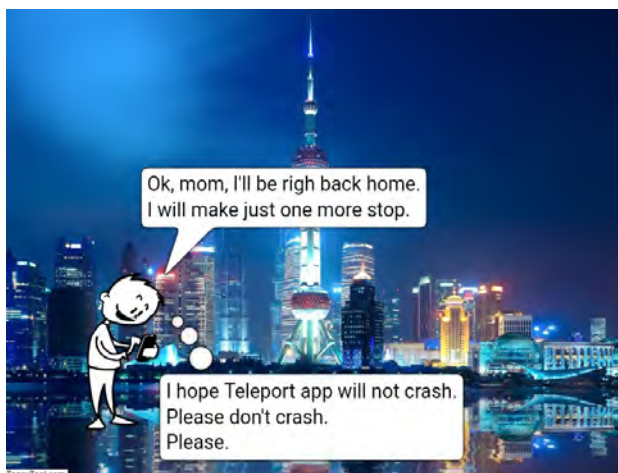


2054 by 123mir_mir

Updated: 6/7/2018



Create your own at Storyboard That



2. New blog post: Cu [Telegra.ph](https://telegra.ph) sau justpaste.it scrieți o postare pe blog intitulată Five things I will achieve before I turn 30/ sau Five countries/cities I will visit before I turn 30.

Exemplu (Figura 7)

Five Countries I want to visit before I turn 30

May 22, 2018

1. New Zealand

I have always wanted to visit New Zealand because it is the youngest place discovered on Earth, it has no snakes and it has many beautiful views.



2. Japan

I would really like to visit Japan because there are so many places to see there, the people are friendly and polite and the food is amazing.



3. Thailand

There are ancient cities to explore, modern Bangkok, Chiang Mai, and of course, the beaches of Thailand. There is also very delicious traditional food.



4. Peru

I think Peru (Machu Picchu) would be a great introduction to South America.



5. Indonesia

Indonesia would be a great country to visit. There I could see also Borobudur, the largest Buddhist monument in the world.



3. *Edutainment. Recomandați un film care tratează subiectul inteligenței artificiale. Postați pe platformă afișul filmului, însoțit de o scurtă descriere (un rezumat de un paragraf) a sa.*

Exemplu (Figura 8) În viitorul apropiat, un scriitor singuratic dezvoltă o relație neverosimilă cu un sistem de operare programat să îi satisfacă orice nevoie. Care este deznodământul? Vizionați **Her** (2013) pentru a afla.



ONLINE LANGUAGE AND BEHAVIOR

Comunicarea online are un set de reguli bine definite, un fel de ‘etichetă’ digitală ce trebuie respectată. Ne referim la aceste standarde cu termenul ‘netiquette’, care acoperă și chestiuni legate de copyright, cyberbullying, sau plagiat. Însă ne vom axa pe scrierea corectă și adecvată a unui **email**. Din punct de vedere gramatical, recapitulăm **propozițiile condiționale**. Nu vom neglija nici comunicarea orală ce se desfășoară în mediul online, mai ales deoarece, în secolul 21, telemunca a câștigat extrem de mult teren. Lucrăm tot mai mult la distanță și pe Internet, de unde rezultă că avem nevoie de CV și scrisoare de intenție digitale. Prin urmare, în a doua parte a acestei unități sunt prezentate opțiuni viabile pentru acestea.

O privire mai atentă asupra unității dezvăluie chestiuni legate de:

a) **Vocabular**. Urmărim un video animat de la [Brain POP](#) care prezintă succint, dar cuprinzător, regulile de conduită ce se aplică în comunicarea derulată prin email, mesagerie, sau rețele sociale. Internetul aduce amenințări imprevizibile (practici precum ‘flaming’ sau ‘trolling’, de exemplu) ce pot fi dificil de gestionat în lipsa unei instruiți adecvate în acest sens. Videoclipul are transcriere și un quiz de verificare la final.

b) **Comunicare orală**. Ce cuvinte descriptive să folosim în timpul unui job interview aflăm de pe [Language learning base](#). Care sunt frazele uzuale ce ne pregătesc pentru convorbiri telefonice fluente? [Twominenglish](#) răspunde la întrebarea precedentă, iar [Better at English](#) propune conversații autentice cu vorbitori nativi în unele cazuri. Activitățile de speaking nu trebuie neglijate când lucrăm online, iar site-ul BBC se ocupă și de acest aspect: [The English We Speak](#).

c) **Scriere.** Normele de redactare a unui email sunt furnizate de [University of North Carolina at Chapel Hill](#). Studenții pot exersa pe [Busy teacher](#) și [Business English online](#), două pagini care furnizează și foi de lucru (worksheets). Avem o resursă similară și de la [Oxford](#), care se axează pe corespondență din domeniul afacerilor. Mai scrie ceva scrisori? Cel puțin la examene încă ni se cere acest lucru, deci am inclus câteva exemple de [open letters](#) (scrisori deschise) publicate online, desigur. [How to write a winning cover letter](#) e titlul unui articol cuprinzător care dă indicații deosebit de utile pentru a compune scrisori de intenție care ne vor aduce locul de muncă dorit. Frazе potrivite pentru a începe o scrisoare de intenție și ce să nu scriem sub nicio formă într-un astfel de document, pe [Glassdoor](#) și respectiv [The Balance Careers](#).

d) **Ortografie și punctuație.** Reputația online ne poate fi grav afectată dacă greșim la unul din aceste două capitole, mai ales în cadrul corespondenței oficiale. Din fericire putem beneficia de ajutor din partea unor extensii performante precum [Hemingway Editor](#) și [Grammarly](#). Adăugați-le la browser și verificați întotdeauna înainte de a apăsa butonul *send*. Un ghid care cuprinde semnele de punctuație folosite în engleză poate fi consultat pe site-ul [The punctuation guide](#). Cuvinte care se pronunță la fel dar nu se scriu identic se regăsesc în articolul de pe [Wokesloth](#), iar pentru a evita confuziile studiem 20 de ilustrații.

e) **Gramatică.** Tipurile de propoziții condiționale (IF-clauses) pot fi confundate uneori de către cei care învață engleza ca limba a doua. E necesar să știm cum să le folosim în mod corect, iar acest tabel de pe site-ul [Englisch-hilfen.de](#) clarifică distincțiile dintre tipul 1, 2 și 3 de IF-clauses.

f) **Instrumente digitale:**

- [Mailmentor](#) e un instrument gratuit care face recomandări (de stil și ortografie) pentru a scrie un email corect și eficient. În același scop putem să adăugăm [Boomerang](#) la contul de Gmail și avem un asistent bazat pe inteligență artificială care ne verifică în timp real conținutul. [Wordzen](#) susține chiar că poate scrie 90% dintr-un email în locul nostru!
- [Meme generator](#) pune la dispoziție varii template-uri la modă pentru a crea meme-uri. Comunicarea digitală mai puțin formală se desfășoară din ce în ce mai des prin intermediul acestor meme-uri, ele oferind oportunități nelimitate de distracție. Va fi interesant de urmărit dacă vor schimba comunicarea online definitiv pe termen lung.

- Pentru a redacta un Curriculum Vitae digital, deci adaptat vremurilor, mai atractiv și mult mai puțin stufos, există variantele [Visme](#), [Livecareer](#), sau [Resume.io](#).

Activități și exerciții

1. Scrieți un email (3-4 paragrafe) în registrul formal folosind [MailMentor](#). Respectați regulile standard de formatare și includeți întrebări despre un produs, o excursie, un serviciu care vă interesează. Poate fi și un email prin care vreți să depuneți o plângere.

Exemplu (Figura 9)



2. Cu [Visme](#) sau un alt tool digital, creați-vă un CV deosebit. Includeți o poză, informații despre studii, experiență (chiar ca voluntar), soft skills și alte detalii relevante pentru postul pe care îl vizați.
3. În perechi purtați un dialog de tip job interview. Intervievatorul va pune 5 întrebări, iar candidatul va da răspunsurile pe care le consideră potrivite. Conversația va dura 10 minute și se va desfășura pe Skype.
4. Pentru distracție sau în scop motivațional, putem trimite un email informal către... noi înșine. Folosind [Futureme](#) putem alege data din viitor la care să primim emailul.
5. Răspundeți la întrebarea (What if... you woke up one day and the Internet didn't exist anymore?) folosind unul din șabloanele de pe [Meme generator](#) sau [Imgflip](#). Have fun!

DIGITAL DISINFORMATION

Știrile false și **dezinformarea digitală** constituie amenințări de luat în seamă, în special din cauză că sunt ușor de diseminat pe Internet, servicii de mesagerie, etc. și aproape imposibil de controlat. Cum putem naviga apele agitate ale Internetului în condițiile în care tehnologia avansează și *fake news* sunt concepute tot mai subtil? Avem nevoie de **gândire critică**, printre altele și de educație media care să dezvăluie principiile dezinformării digitale, pregătindu-ne să identificăm rapid situațiile în care întâlnim astfel de exemple.

Pentru limba engleză ne interesează următoarele aspecte:

a) **Vocabular.** Elucidăm ce se înțelege prin ‘clickbait’, aflăm de ce dăm crezare unor bazaconii ([Michael Shermer TED Talk](#)) și cum să ne îmbunătățim abilitățile de **gândire critică**. Facem și distincția între *disinformation* (conținut fabricat cu intenția deliberată de a dezinforma) și *misinformation* (conținut eronat care dezinformează, dar fără intenție).

b) **Citare.** Parcurgem informațiile de bază despre ce înseamnă fake news pe site-ul [30seconds.org](#). Aflăm care sunt principalele tipuri, cine lansează asemenea știri, cu ce intenții. Pentru a aprofunda subiectul, avem la adresa [Firstdraftnews.org](#) o listă cuprinzătoare de lecturi.

c) **Sciere și traducere.** [Google translate](#) e un serviciu gratuit care traduce instantaneu cuvinte, fraze, sau pagini web în peste 100 de limbi. E impresionant să constăți cum Google Translate se îmbunătățește constant și cum folosește în mod inteligent puterea comunității. Calitatea traducerilor a devenit mult mai bună pe măsură ce utilizatorii, vorbitori nativi, au început să-și aducă aportul, adăugând noi termeni și validând (sau nu) traducerile deja introduse. Chestiuni complicate (precum subtilități legate de cuvinte polisemice) și fraze mai lungi sunt mai bine acoperite de Google translate. Tot pentru traduceri, dar și pentru a face adnotări pe marginea unui clip video, folosim [Video Ant](#), software excelent furnizat de Universitatea din Minnesota.

d) **Gramatică.** Alăturarea unui verb cu diverse prepoziții poate ridica multe probleme celor care învață limba engleză, în principal pentru că prepoziția schimbă radical sensul expresiei, prin urmare putem crea involuntar neînțelegeri sau putem face chiar gafe. [Learnenglish.britishcouncil.org](#) prezintă exemple de verbe frazale cu două sau chiar trei prepoziții și pe [English grammar](#) găsim exerciții. Putem încerca și jocuri ([Teaching games efl](#)), în scris sau oral, ideea fiind să consolidăm verbele frazale și să facem acest lucru într-un mod interesant și plăcut, nu prin învățare automată.

e) Instrumente digitale:

- [Kialo-edu](#) e un instrument excelent pentru dezbateri, organizarea argumentelor și, în consecință, dezvoltarea gândirii critice. Creat special pentru educație, Kialo poate fi folosit gratuit. Are o structură logică și facil de urmărit, permite comunicarea și discutarea unor idei adesea controversate, pe baza cărora se pot dezvolta dezbateri cu argumente și contraargumente substanțiale de ambele părți.
- Pentru traduceri, transcrieri sau subtitrări se recomandă și: [Otranscribe](#) (traduceri sau transcrieri), [Subtitle horse](#) sau [Caption generator](#) (subtitrări), [Dotsub](#) (sistem de agregare a traducerilor, subtitrări în colaborare).

Aplicații și exerciții

1. [Get bad news](#) propune un joc perfect pentru a începe discuția despre știrile false. Acest exercițiu sub forma unui joc demonstrează practic felul în care se construiesc, cum se răspândesc și cum câștigă popularitate știrile false.

2. Pe [Break your own news](#) generați un titlu înșelător (clickbait) pe orice subiect (ex. 5G, extraterestri, etc). Folosiți UN verb frazal (ex. *The president got away with war again*). Scopul acestui exercițiu e acela de a ridica nivelul de conștientizare asupra pericolului unor asemenea titluri senzaționale. De aceea, toate titlurile generate vor fi pur fictive.

Exemplu (Figura 10)



3. Intrați pe [Kialo](#) și aduceți cel puțin **UN** argument în favoarea și **UNUL** împotriva afirmației: *Fake news websites should be banned!* De asemenea, **adăugați comentarii care aduc contraargumente** (la argumentele colegilor) și **votați argumentele care vi se par pertinente** și bine susținute (indiferent care e părerea voastră personală despre subiect).

Fake news websites should be banned.

Pros	Cons
Fake news has become a part of the world, and it has become necessary to label every story on the websites either fake or legitimate. It is essential that we dig into fake news to prevent people from believing false things. In the future, Artificial Intelligence will be used to scan through each and every news source.	If you ban something for people, they will try to search for it or want this much more. In this case the government should promote the critical thinking and educate the population to make a difference between true and false...
ramonabran You can't allow fake news to proliferate, especially if it endangers people's health.	Fake news are probably used even today in order to spice things up and get the peoples attention, so maybe if used with caution they can help spreading awareness to other issues. Unsupported
I agree because the spread of fake news can influence millions	

4. Adăugați un comentariu la una din afirmațiile de pe [Useful science](#). Nu e important ce domeniu alegeți din bara de sus (Educație, Sănătate, Mediu), ci e important să citiți câteva argumente și să adăugați un răspuns. Genul acesta de exercițiu își aduce aportul la dezvoltarea gândirii critice și a culturii dialogului.

5. Urmăriți [videoclipul](#) (conferință TED susținută de Olga Yurkova) și adăugați comentarii cu VideoAnt. Ce soluții propune cofondatoarea [StopFake.org](#) pentru a diminua impactul dezinformării și a reconstrui încrederea în jurnalism de calitate?

CONCLUZII ȘI RESURSE ADIȚIONALE

În acest capitol am arătat cum se pot integra resurse educaționale deschise într-un curs de limba engleză. Materialele folosite și exercițiile gândite și prezentate mai sus pot fi adaptate pentru alte discipline, cursanți de alte vârste

și diferite contexte academice. Spre exemplu, [Timeline](#) se pliază perfect pentru istorie, [Story weaver](#) se poate folosi la pedagogie, iar [Kialo](#) la drept sau științe politice. [Flippity](#) sau [Learning apps](#) sunt ajutoare inestimabile, care pun la dispoziție varii șabloane pentru a facilita construcția unor exerciții. În concluzie, noile tehnologii susțin activitatea de predare, facilitează învățarea și transformă întregul proces educațional într-unul mai interactiv și mai atractiv.

La final voi enumera alte site-uri și resurse valoroase pe care le-am încercat, dar nu le-am inclus până acum în cursuri. Ele sunt potrivite cu precădere pentru scriere și cercetare:

- Sondaje: [All Our Ideas](#)
- Academic writing: [Ref-n-Write: Scientific Research Paper Writing](#), [Academic Phrasebank](#)
- Flashcards: [Wordwall](#)
- Inteligență artificială în educație: [Experiments with Google/story-speaker](#)
- Bibliotecă virtuală non-profit: [Internet Archive: Digital Library of Free & Borrowable Books, Movies, Music & Wayback Machine](#) (cuprinde milioane de cărți, filme, software, muzică gratuite)
- [Free educational video sites](#)
- Arhivă cu lucrări de artă: [Europeana](#)
- Podcasturi pentru istorie: [The last archive](#)

BIBLIOGRAFIE

1. Adams Becker, S., Rodriguez, J.C., Estrada, V., & Davis, A. (2016). Innovating Language Education: An NMC Horizon Project Strategic Brief. Volume 3.1, February 2016. Austin, Texas: The New Media Consortium.
2. Brown, H.D. (2014). Principles of Language Learning and Teaching. Pearson Education.
3. Campos Noguera, J.M. 34 Great Ways to Teach English with Technology. Article. Retrieved from <https://englishpost.org/tools-teach-english-technology/>.
4. Cole, J., Salcido, A. Best Practices for Teaching Online. Article. Retrieved from <https://teachonline.asu.edu/2018/09/best-practices-for-teaching-online/>.
5. Eaton, S. E. (2010). Global Trends in Language Learning in the 21st Century. Report. Retrieved from <http://eric.ed.gov/?id=ED510276>.
6. Grosseck, G., Bran, R., Holotescu, C. (2016). LET'S Learn English with Technology. Proceedings of ICVL 2016 ISSN 1844-8933 ISI Proceedings
7. Martín-Monje, E., & Bárcena, E. (2014). Language MOOCs: An Emerging Field. In Language MOOCs: providing learning, transcending boundaries. Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

6. IDEI DE ACTIVITĂȚI ȘI EXERCII PRACTICE DE E-LEARNING

Gabriela GROSSECK

*„Orice lucru trebuie explicat în cel mai simplu mod cu putință,
dar nu mai simplu decât atât!”*

(Albert Einstein)

În acest capitol vă prezint 40 de idei de activități pe care le-am derulat cu studenții în cadrul diverselor discipline din ultimii 4-5 ani, atât la nivel licență cât și la master. Nu voi descrie pe larg modul în care s-au desfășurat activitățile, așa cum am făcut în „Ghidul pentru bune practici e-learning” (Grosseck & Malița, 2015) și nici dacă se potrivește unei anumite discipline, pentru că ele pot fi aplicate/replicate cu ușurință oricărei zone curriculare din mediul preuniversitar. Depinde doar de fiecare dintre noi cum aplicăm o idee sau alta, în funcție de grupul țintă, de nivelul de acomodare cu tehnologia, de disciplină, de echipamentele, aplicațiile și instrumentele de care dispunem ș.a.m.d. Pe de altă parte, scopul acestui ghid a fost de la bun început de a vă oferi idei și resurse pentru utilizarea tehnologiilor și a aplicațiilor în procesul de predare online, hybrid sau față în față (f2f). De aceea, în acest capitol, mi-am propus doar să explorez educația digitală prin activități și exerciții practice, într-un ton ușor informal, cu ajutorul unor aplicații și instrumente cu care ați făcut deja cunoștință în capitolele anterioare.

Ca să înțelegeți contextul acestor activități mai trebuie să menționez că majoritatea au fost derulate în cadrul cursului „Arta povestirii în medii digitale (Digital storytelling)”¹⁸ și că ele adresează în general subiecte, tematici

¹⁸ *Povestiri Digitale* este un curs care încearcă să ofere o altă dimensiune și culoare artei de a spune povești și care combină textul cu imagini, muzică, film, voce pentru a pune în valoare diferite experiențe de viață, situații și perspective cu ajutorul aplicațiilor și instrumentelor digitale, care urmărește dezvoltarea de abilități și cunoștințe pentru tehnici de tip digital storytelling. În fapt, a învăța digital storytelling prin intermediul storytelling-ului. Face parte din pachetul de discipline complementare al UVT care oferă competențe transversale, un program unic pe piața academică românească. Detalii la dct.uvt.ro.

legate de storytelling (îmi propun să revin în viitorul apropiat cu un material pe acest subiect). M-am orientat spre aplicații care nu necesită înregistrare, sunt gratuite și pot fi accesate și de pe dispozitive mobile. În plus, timpul alocat pentru familiarizarea cu caracteristicile tehnice să fie cât mai redus cu putință, iar modul concret de lucru cât mai intuitiv. În cazul în care a fost nevoie de crearea unui cont s-a recomandat autentificarea prin contul de instituție (în cazul UVT, cont de Google).

Pe de altă parte, am încercat să includ (acolo unde am crezut de cuviință) sugestii de aplicații și instrumente alternative.

Ceea ce nu veți găsi în acest capitol este o clasificare, o ordonare a acestor activități după tipul de metodă pedagogică și gradul de dificultate. Și nici explicații tehnice gen tutoriale sau documentație de folosire. Și nici timpul alocat. Citiți ideea și decideți dacă o puteți aplica sau nu claselor dvs. La mine a funcționat (mai am în tașca digitală exerciții, mai complexe, dar cu altă ocazie). Abordarea pedagogică urmărită este una deschisă, care accentuează nevoia aprofundării unor resurse educaționale deschise necesare pentru activitățile digitale la clasă. Dvs. sunteți singurul în măsură să stabiliți unde este limita imaginației. Intenția mea a fost ca toate activitățile, bazate pe instrumente și aplicații extrem de generoase, simple și fără să necesite competențe digitale avansate sau un efort susținut de acomodare cu tehnologia, să poată deveni sursă de inspirație pentru scopuri specifice. Probabil că unele exerciții propuse nu vor avea corespondent în programa dvs. – mă gândesc aici la învățământul preprimar sau nu vor rezona cu modul dvs. de predare. Cu toate acestea, vă sugerez „să vă exersați mușchii creativității” și să lăsați imaginația să vă domine. Până atunci însă, vă doresc să descoperiți cel puțin o idee pe care să o puteți include în propriile dvs. activități didactice. Și, bineînțeles, dacă ați aplicat vreo activitate aștept feedback. Sau, de ce nu, sugestii de noi activități. Așa că, la final, vă invit să îmi trimiteți un email pe adresa gabriela.grosseck@e-uvt.ro și să-mi spuneți dacă, și în ce mod, am reușit să mă strecor în orele dvs. Cu mulțumiri în avans 😊.

Cum „se citește” o activitate? Pentru fiecare exercițiu pe care l-am făcut cu studenții am încercat să aplic regula celor 3C: de CE? Cu Ce? Și Cum? Cu alte cuvinte: care este scopul activității; ce metodă pedagogică, ce aplicație sau instrument să utilizez și cum să proiectez activitatea astfel încât să ating obiectivele de învățare propuse. Cu riscul de a mă repeta, ceea ce am inclus în acest ghid sunt doar idei sau rezumate de activități. Aveți libertatea să detaliați obiectivele și activitățile de învățare, să adoptați, adaptați sau să remixați în funcție

de scopul urmărit (de exemplu, dacă am urmărit doar exersarea scrierii creative dar dvs. aplicați exercițiul la o oră de educație de mediu, puteți include creșterea conștientizării reciclării, implicarea civică în acțiuni de voluntariat etc.).

În general, în structurarea unei activități de învățare încerc să respect cât de mult pot, următoarele repere:

- Încep cu un *exercițiu de energizare* (individual sau de grup) care îmi permite tranziția spre conținutul nou și crește nivelul de implicare al studenților (în perioada în care am stat acasă am încercat să găsesc tot felul de exerciții virtuale de spargere a gheții sau să le adaptez pe cele f2f).
- *Prezint scopul și obiectivele de învățare* pentru a introduce și conecta studenții cu noua tematică.
- *Stabilesc conexiuni cu tematicile anterioare* și conduc grupa de studenți prin discuții pe marginea noii teme (folosesc pentru introducerea noului conținut în special resurse video).
- *Desfășor experiența de învățare propriu-zisă* care, cel mai adesea, începe cu un joc sau o situație anume pe baza căreia dezvoltăm o poveste specifică, de un anumit tip, creată digital sau online.
- În tot acest timp *analizez împreună cu studenții experiența de învățare* prin întrebări deschise, adresate tuturor (cu răspuns oferit voluntar sau aleator – și aveți câteva exemple de aplicații care vă permit în modul online să faceți acest lucru), prin încurajarea pentru ascultare activă, acceptarea punctelor de vedere personale, discuții însoțite de reflecție pentru formularea propriilor concluzii etc.
- Închei cu *fixarea elementelor cheie ale situației de învățare, evaluarea de proces* (Cum a fost?) și de conținut (Ce/Despre ce am învățat?) precum și feedback individual, respectiv întregului grup.

Metoda mea preferată pentru evaluare este *portofoliul digital* care va include *toate produsele* activității studentului, nu numai cele mai reprezentative. Important! Acestuia i se va atașa o licență Creative Commons. Pentru construcția portofoliului recomand cu precădere aplicația Spark de la Adobe, dar studenții au posibilitatea să aleagă între crearea unui site cu aplicații precum Google Sites, Weebly, Wix, Strikingly etc. sau deschiderea unui (mini)blog. În acest mod, am posibilitatea de a urmări nu numai traseul de învățare, dar pot stabili și cum s-au acumulat și dobândit competențele și abilitățile specifice, astfel încât pot recomanda diverși pași de ameliorare a învățării, acolo unde este cazul.

Nu în ultimul rând este important ca, în cadrul oricărei activități sprijinită de/pe tehnologia pe care doriți să o aplicați la clasă, să vă alocați un timp pentru „explicații tehnice”, pentru a da indicații concrete, clare despre modul în care se va folosi aplicația sau instrumentul respectiv (faceți click aici, postați linkul acolo, rezultatul va fi aici etc.). Nu cred că este nevoie să mai reamintesc, trebuie să încercați dvs. aplicația/instrumentul înainte de a face exercițiile la clasă. În plus, așa cum am specificat în capitolul „Cui îi e frică de copyright?” insist foarte mult ca studenții să cunoască noțiuni minime de legislație digitală (drept de autor, domeniu public, licențe Creative Commons, proprietate intelectuală etc.).

Activitățile care folosesc aplicații ce nu necesită înregistrarea elevilor/studenților le veți recunoaște prin prezența pictogramei . Toate celelalte exerciții presupun pe de o parte, folosirea aplicațiilor și instrumentelor cu un cont creat de către dvs. și opțional de către elevi/studenți (cum ar fi Flipgrid, Dotstorming, Padlet etc.). Pe de altă parte, și dvs. și elevii/studenții aveți nevoie de cont (Jamboard, Sutori etc.).

În acest capitol, toate imaginile sunt însoțite de etichete explicative. Acolo unde a fost cazul am făcut trimiterea către referința respectivă, restul fiind ilustrații personale sau pentru care am primit permisiunea din partea studenților.

A! Și am uitat să spun că o parte dintre exerciții le-am realizat împreună cu colega mea lector dr. Ramona Bran în cadrul unor activități comune, cu care ați făcut cunoștință în capitolul anterior. Noi numim acest tandem *co-teaching*, și suntem guvernate de crezul *learning to share and sharing to learn*.

Ideile propuse au, în cea mai mare parte, un conținut informal. Sunt de părere că se învață mai bine, mai ușor și mai motivat și entuziasmat în contexte care sunt cât mai apropiate de viața reală.



#dereținut!

Las mai jos câteva adrese unde aveți posibilitatea să consultați cataloage de instrumente și aplicații care vă pot ajuta în munca de creație a resurselor educaționale ce vor sta la baza viitoarelor activități digitale. Pentru mine, personal, s-au dovedit adevărate surse de inspirație aceste directoare, întreținute de entuziaști e-learning:

- Jane Knight – <https://c4lpt.co.uk>. Topul celor 200 de aplicații pentru învățare pentru 2020 poate fi accesat la adresa <https://toptools4learning.com>.

- Robin Good – <https://zeef.com/profile/robin.good>
- Nik Peachey – <https://productive-shake-8210.glideapp.io/>
- Shelly Terrell – <https://www.shellyterrell.com/resources.html>
- Larry Ferlazzo – <https://larryferlazzo.edublogs.org/>
- Med Kharbach – <https://www.educatorstechnology.com/>
- Richard Byrne – <https://www.freetech4teachers.com/p/about-richard-byrne-and-free-technology.html>
- Russel Stannard – <https://www.teachertrainingvideos.com/>
- Rania Essa – <https://sites.google.com/view/have-fun-speaking/have-fun-speaking-apps?authuser=0>

Și, bineînțeles, portaluri, directoare, liste, arhive, depozite, precum:

- [UNESCO – Distance Learning Solutions](#)
- Portalul Ministerului de Educație din Estonia, <https://education-nation.99math.com/>
- MIT – <https://teachremote.mit.edu>
- We Are Teachers – <https://www.weareteachers.com/free-online-learning-resources/#elementary>
- LLRX – <https://www.llrx.com/2019/12/2020-open-educational-resources-oer-sources-and-tools-2/>
- University of Pittsburg – https://pitt.libguides.com/open_education/biglist
- N.Y. University – https://wp.nyu.edu/shanghai-online_teaching/mixed-mode-solution/.

De asemenea, recomand și site-urile următoare (unele sunt platforme, altele biblioteci, multe dintre ele oferind resurse distribuite sub licență Creative Commons, în diferite limbi), deoarece situațiile de învățare digitale propuse sunt însoțite de recenzii și evaluări:

- [ReadWriteThink \(http://readwritethink.org/\)](http://readwritethink.org/)
- [CommonSenseMedia \(https://www.commonssensemedia.org/\)](https://www.commonssensemedia.org/)
- [DuckDuckMoose \(http://www.duckduckmoose.com/\)](http://www.duckduckmoose.com/)
- TeachMillions (<https://teachmillions.com/>)
- [SuperTeachTools](#), Classtools
- [BookDash \(https://bookdash.org/\)](https://bookdash.org/)
- [Global Digital Library \(https://digitallibrary.io/\)](https://digitallibrary.io/)

- [Education](https://www.education.com/) (<https://www.education.com/>)
- [Odysseus](https://odysseuslibre.be/site/) (<https://odysseuslibre.be/site/>)
- cu conținut în limba română:
 - o [Digitaliada](https://www.digitaliada.ro/) (<https://www.digitaliada.ro/>)
 - o [Îndreptar Digital](https://indreptardigital.ro/) (<https://indreptardigital.ro/>)
 - o [Școala cu sclipici](https://scolicusclipici.noi-orizonturi.ro/) (<https://scolicusclipici.noi-orizonturi.ro/>)
 - o [Twinkl](https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources) (<https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources>)
 - o [Digitaledu.ro](https://digitaledu.ro/) (<https://digitaledu.ro/>)
 - o Resurse educaționale proiectul CRED (<https://digital.educred.ro/resurse-educationale>)
 - o Portalul Ministerului Educației din Moldova (<http://alem.aice.md/sources/conferinta-platforme-educationale-online/>)

Sunteți gata? La drum atunci!



1. SLI.DO: De ce scriu oamenii povești?

Scop: conturarea elementelor de bază, esențiale poveștilor pe care ulterior le vor scrie studenții, antrenarea imaginației, exersarea discursului public

Exercițiul poate fi folosit și pentru evaluarea cunoștințelor sau creșterea interactivității în cadrul orelor de activitate didactică.

Studenții sunt rugați să răspundă la o serie de întrebări pe un panou virtual. În general am privit-o ca activitate individuală, fie printr-un răspuns scris într-un document MS Word sau Google Docs, fie într-un forum de discuție (cum sunt cele de pe Moodle) fie, pentru cei mai îndrăzneți digital, pe un blog sau miniblog (mulți studenți au bloguri personale). Dar, de când am descoperit [Sli.do](https://www.sli.do/) (<https://www.sli.do/>) se poate realiza interactiv, cu toți studenții (vezi Figura 1).

Exemple:

- Când spui poveste, spui ...?
- Ce fel de povești îți plac și de ce?
- Când ai citit ultima oară o poveste?
- Când ai spus ultima oară o poveste?
- Ai o poveste preferată?
- De ce ne plac poveștile când suntem mici și nu ne mai plac pe măsură ce creștem și devenim adulți?

- Tu ce crezi? Are povestea un rol în domeniul tău de specializare? De formare, de informare, de influențare?
- Ajută povestea la felul în care „împachetezi” o veste proastă, de exemplu?
- Dacă termenul „poveste” este cel care inhibă, pentru că nu pare prea profesional, cum i s-ar mai putea spune?

Eu numesc Sli.do o aplicație „de sertar”. De ce? Pentru că o păstrez în general pentru timpii în care intervine monotonia sau plictiseala. Numai dvs. aveți nevoie de cont. De aceea am și început cu ea – ca să o reținem și să o ... punem bine! (recent am trecut la varianta profesională, prin achiziționarea unui cont dedicat profesorilor, dar este foarte generoasă și în varianta gratuită).

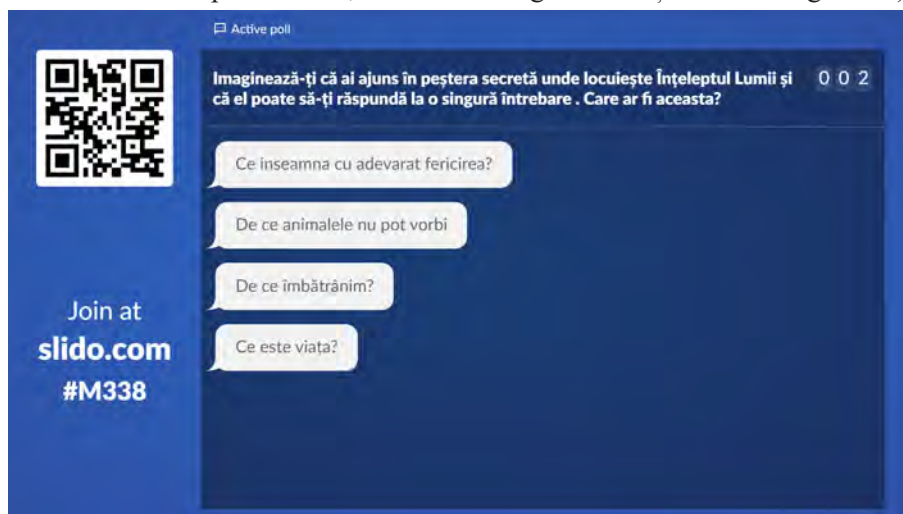


Figura 1. Captură de ecran. Utilizare Sli.do

Tipul acesta de sesiune de întrebări și răspunsuri se poate realiza și cu aplicația [Answergarden](http://answergarden.ch) (<http://answergarden.ch>).



2. ANSWERGARDEN

O altă activitate pe care am desfășurat-o atât cu Sli.do cât și cu Answergarden a fost *Naufragiul*: „Dacă ați fi naufragiat pe o insulă pustie și ați putea lua cu voi doar trei obiecte, care ar fi acestea?”. Este important să stabiliți dvs. de la bun început o listă de obiecte (acestea le puteți „extrage” din termenii sau

noțiunile noi) din care elevii să aleagă. Apoi începeți dezbaterea! Și dirijați discuția pe subiectul lecției curente sau faceți introducerea pentru cea viitoare.

Cu Answergarden ne vom mai întâlni în cadrul activității 18.



3. DOTSTORMING, FLIPGRID, JAMBOARD, PADLET: Povestește-mi despre tine

Scop: captarea atenției asupra noastră, improvizație, dezvoltarea creativității

Activitatea are ca sursă de inspirație emisiunea radiofonică [Cum să-ți rezumi viața în 20 de secunde?](#)¹⁹ Le cer studenților să se prezinte fie printr-un text, fie printr-o înregistrare.

Ce urmăresc? Dezvoltarea capacității ca studenții să fie concisi, creativi, convingători! Mesajul transmis lor: „Nu uita că ambianța este mesajul. Așa că fii încrezător, entuziast și vorbește cu pasiune despre tine!”

Exemplu:

„Sunt o persoană foarte curioasă și îmi bag nasul, de obicei, unde nu-mi fierbe oala. Am curiozitatea de a încerca lucruri noi și, probabil datorită nebuniei din spatele zâmbetului, iubesc sentimentul de teamă – de fiecare dată când apare ceva de care ar trebui să mă feresc, mai mult mă repezesc.”

În plus, le-am solicitat să își asocieze 1-3 adjective (#hashtag-uri), care, pe cât posibil, să înceapă cu prima literă a prenumelui lor, din care prima să fie o caracteristică dominantă. De exemplu: Sorin este #sensibil, #sânguinos, #săritor. Pentru inspirație se poate consulta o [listă de cuvinte pozitive](#)²⁰.

Se poate cupla activitatea cu o oră de limba engleză (vezi o sursă de inspirație pentru numele Tiya).

De-a lungul anilor am exersat mai multe variante.

Varianta 1. Fiecare student va posta pe un panou virtual [Dotstorming](#) (<https://dotstorming.com/>) un scurt text, însoțit de o imagine (cu licență deschisă) care să-l reprezinte. În Figura 2 imaginile sunt desene pe care studenții le-au realizat în cadrul orelor f2f. Ca site-uri de lucru pentru obținerea imaginilor sugerez [Unsplash](#) (<https://unsplash.com/>), [Pixabay](#) (<https://pixabay.com/ro/>) sau [Pexels](#) (<https://www.pexels.com/ro-ro/>).

¹⁹ Păun, T. (2018, iunie 19). Cum și-au făcut autobiografia invitații din acest sezon La Radio cu Andreea Esca – VIDEO. Europa FM. <https://www.europafm.ro/cum-si-au-facut-autobiografia-invitatii-din-acest-sezon-la-radio-cu-andreea-esca-video/>.

²⁰ Elena. (2020, august 10). Lista de Cuvinte Pozitive. Positive Words Research. <https://positivewordsresearch.com/lista-de-cuvinte-pozitive/>.

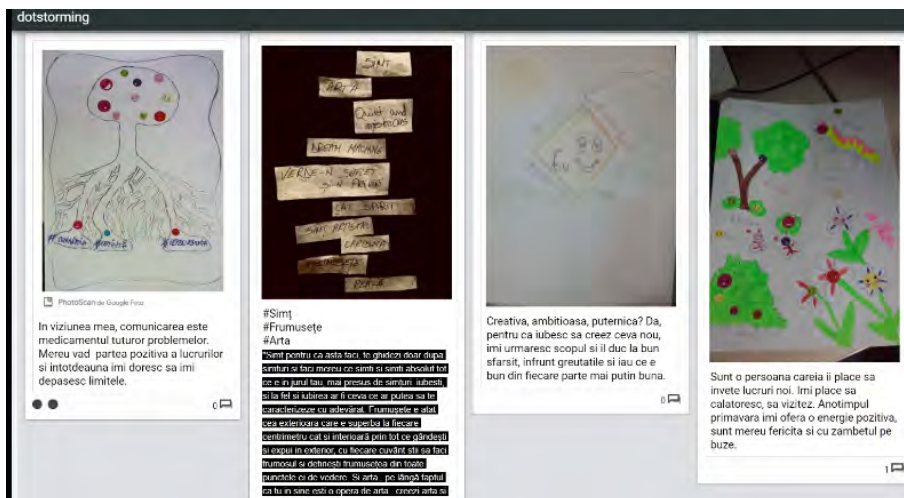


Figura 2. Captură de ecran. Exemplu de exercițiu cu Dotstorming

Varianta 2. Fiecare student va posta pe un panou virtual [Flipgrid](https://info.flipgrid.com/) (https://info.flipgrid.com/) o înregistrare video (poate fi însoțită doar de un #selfie, dar poate să fie orice reprezentativ pentru propria persoană) în care se va descrie în maxim 30 de secunde. Studenții care nu se simt confortabil filmându-se au avut posibilitatea să folosească o înregistrare (fie filmând cu telefonul un cadru din natură, de exemplu, și doar vocea să le fie auzită, fie creând o prezentare în PowerPoint sau Adobe Spark și cu narare audio).

FlipGrid este minunată, simplu de folosit, gratuită, însă are nevoie de câteva momente de atenție pentru explicații suplimentare.

Varianta 3. Deoarece atât DotStorming cât și FlipGrid necesită autentificarea printr-o adresă de email, această activitate o puteți face mai simplu cerând studenților să lucreze pe Jamboard (<https://jamboard.google.com/>), dacă folosiți suita de aplicații Google și lucrați cu Google Classroom (vezi Figura 3) sau Padlet.com (vezi Figura 4).



Figura 3. Exemplu de activitate cu Jamboard

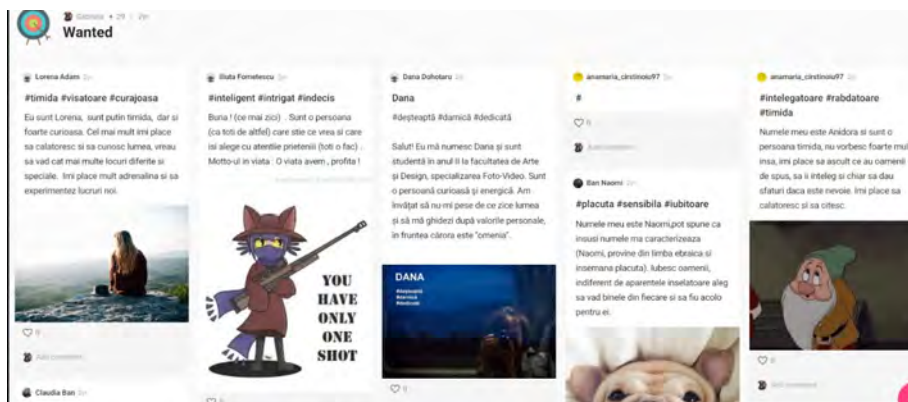


Figura 4. Captură de ecran. Exemplu pentru Padlet (<https://padlet.com/ggrosseck/wanted>)



4. DATAGIFMAKER: Asocieri libere

Scop: dezvoltarea creativității

Activitatea poate fi folosită ca joc de spargere a gheții.

Studentii trebuie să creeze o asociere adjectivală pentru toate literele din prenumele lor (poate să includă trăsături de caracter, de personalitate etc.). Cea dominantă este cea care va ieși în evidență.

Instrumentul de lucru ales este DataGifMaker (<https://datagifmaker.withgoogle.com/>) de la Google (Figura 5).

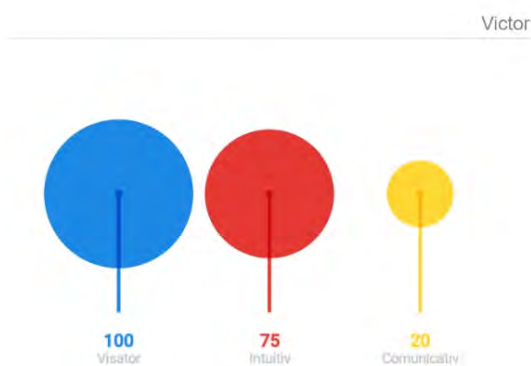


Figura 5. Utilizarea aplicației DataGifMaker pentru prenumele Victor
Sursa: <https://datagifmaker.withgoogle.com/gif/ahxzfm3ZWlbtmV3c2xhYi-1kYXRhLXZpei10b29schULEghEb3dubG9hZBiAgIDK1sGDCww>

Puteți folosi această aplicație la orice disciplină (de exemplu la o lecție de economie le puteți cere elevilor să caute informații despre PIB-ul alocat educației în ultimii 30 de ani sau, la geografie, să reprezinte vizual lungimile râurilor sau munților).



5. RANDOM & PICK: Când ești ceea ce nu ești

Scop: Această activitate dezvoltă lucrul în echipă și vă permite să descoperiți valorile grupului prin jocul de rol. În plus ajută să descoperiți ce strategii de rezolvare a problemelor poate să genereze grupul.

Două dintre abilitățile esențiale pe care trebuie să le deții în viața personală (și profesională) sunt spontaneitatea și creativitatea. Acestea te ajută să gândești „outside the box”, să reacționezi rapid și să găsești într-un timp scurt cele mai optime soluții pentru problemele sau provocările pe care le întâmpini.

Cum se procedează? Folosind colecția de aplicații RandomList (<https://www.randomlists.com/>) profesorul generează fie o listă de X personaje (Random People, <https://www.randomlists.com/random-people>), fie o listă de X lucruri (Random Things, <https://www.randomlists.com/things>), unde X este numărul studenților prezenți la oră. Lista poate fi de la bun început afișată sau se poate afișa fiecare personaj/lucru pe rând (în acest caz participarea este mult mai interactivă, însoțită de imprevizibil). Se va începe povestea în ordine alfabetică, fiecare student rostind o frază în care să fie menționat personajul/lucrul extras. Jocul continuă cu următorul student, care va trece la alt card-personaj/lucru și va dezvolta povestea. Jocul continuă astfel încât fiecare să participe la nararea poveștii.

Deoarece în mediul on-line intervin anumite provocări recomandăm ca, de la bun început, să cereți elevilor să aibă camerele și microfonul deschis, dar să nu intervină decât când le vine rândul. Aici dvs. aveți un rol hotărâtor de a menține disciplina de grup. Dacă doriți să fie totul mai provocator, puteți juca pe grupe, distribuind anumite „roluri” precum, Grupa A va folosi în exprimare tonul unui comentator sportiv, Grupa B va juca rolul unui copil mic, plângăcios, sau alintat sau peltic, Grupa C va fi cântăreț de operă (sau manele sau rap) ș.a.m.d. Puteți impune niște reguli mai stricte (de exemplu povestea va curge de la un grup la celălalt Membru1Grupa1 -> Membru1Grupa2 -> Membru1Grupa3 apoi Membru2Grupa1 -> Membru2Grupa2 etc.) sau stabili o limită de timp (în 2 minute toți membrii unui grup trebuie să spună câte o propoziție referitor la cardurile pe care le arătați). O listă cu distribuirea

membrilor în mod aleator se poate obține prin descărcarea unui șablon de la această adresă <https://trumpexcel.com/random-group-generator-template/> și apoi personalizată o copie cu numele elevilor voștri. Tot aici veți întâlni și alte generatoare (<https://pickerwheel.com/>) pe care le puteți folosi la clasă precum [extrage numele unui elev/student](#), alocă [numere aleator de la 1 la 10](#), alege o [literă](#) (de exemplu util pentru a spune cuvinte care încep cu o anumită literă), stabilește o valoare de adevăr ([Da sau NU](#)) etc.

Provocare: Încercați să povestiți prin joc de rol Scufița Roșie.

Îi mulțumesc d-nei [Giorgiana Elena Popan](https://atelierdecuvinte.ro/noutati/2020/arta-povestirii_1307.html) (https://atelierdecuvinte.ro/noutati/2020/arta-povestirii_1307.html) pentru această idee minunată!



6. TEXT2MINDMAP: Cadoul perfect

Scop: organizarea și sintetizarea conținutului informațional al unui text

Cele mai tari cadouri sunt cele care oferă emoții și experiențe. De aceea încep prin a întreba studenții: *Tu ce cadou îi faci mamei tale?* (sau celor mai importante femei din viața ta), activitate pe care o desfășor în jurul zilei de 8 martie (vezi Figura 6).

Folosește aplicația [Text2MindMap](https://tobloef.com/text2mindmap/) (<https://tobloef.com/text2mindmap/>) pentru a crea o astfel de listă. După creare, faceți click-dreapta și salvați în format imagine. Aceasta se poate include pe un panou virtual comun, în portofoliul propriu sau în sistemul de management al învățării al instituției ca sarcină de evaluare.

Celor mici le puteți cere să reprezinte culorile curcubeului sau anotimpurile cu lunile anului etc.

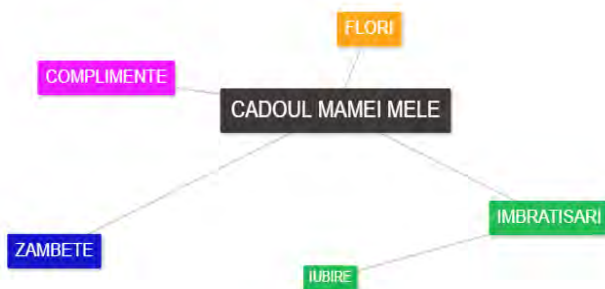


Figura 6. Exemplu de exercițiu cu aplicația Text2MindMap



7. COGGLE: Harta unei povestiri

Scop: organizarea și sintetizarea conținutului informațional al unui text

Alegeți unul din subiectele de mai jos sau propuneți altul și realizați o vizualizare grafică incluzând cel puțin trei noduri. Puteți ridica nivelul de complexitate pentru vizualizarea grafică a conținutului unei povești clasice, o piesă de teatru sau un film.

În funcție de vârstă se pot folosi diverse aplicații dedicate pentru crearea de hărți mentale/cognitive, precum **Mindomo** (este **extraordinară** pentru conturile educaționale!!! – recomand!), Bubble.us, Mindmap, Mindmeister etc. sau **Sketchboard** (<https://sketchboard.me/home>), **OpenBoard**, (<https://openboard.ch/index.en.html>), acesta din urmă este un software deschis care se descarcă pe calculator și îl puteți folosi fără autentificare.

Puteți complica lucrurile adăugând la cerințe includerea pentru fiecare nod de pe nivelul 1 de imagini sau videoclipuri. Cel mai bine este să lucrați în colaborare cu toată clasa.

Exemple:

1. Cum ar arăta lumea fără mame?
2. Care este cel mai important lucru pe care ți-ai dori să îl faci în acest an?
3. Ce animal ți-ar plăcea să ai acasă?
4. Ce ai face dacă un dragon s-ar ascunde sub patul tău?
5. Cu ce animal crezi că te-ar asemana cei din jur? Dar tu?
6. Care ar fi vacanța ideală pentru tine?
7. Dacă ai putea schimba ceva la tine, ce anume ai schimba?
8. Fă o listă cu lucrurile pentru care ești recunoscător.
9. Când ai făcut o faptă bună și în ce a constat ea?
10. Ce anume te enervează și de ce?
11. Ce anume te sperie cel mai tare?
12. Ce te face fericit? Sau ce înseamnă fericirea pentru tine?
13. Dacă ai fi Moș Crăciun pentru o zi ce i-ai pune României/Europei sub brad?
14. Dacă ai putea să îi scrii președintelui țării, despre ce i-ai scrie?
15. Ce persoană celebră ți-ar plăcea să întâlnești și de ce?
16. Dacă un câine ar putea vorbi, ce anume crezi că ar spune?
17. Inventează o rețetă culinară ... pentru fericire.
18. Zece filme de animație pe care le recomanzi.
19. Zece cărți pe care le recomanzi (din geantă, de pe noptieră, ale copi-lăriei etc.).



8. WORDART: Exercițiu de gratitudine

Scop: vom învăța împreună să transformăm gândurile în cuvinte și să ne folosim imaginația

Cereți elevilor să folosească o aplicație generatoare de nori de cuvinte precum [WordArt](https://wordart.com/) (<https://wordart.com/>), pentru a strânge gânduri, idei sau sentimente²¹.

Exemple:

Tu de ce ești recunoscător? (vezi Figura 7). Sursa de inspirație este [Carmen Stanciu](https://www.facebook.com/carmen.stanciu.754) (<https://www.facebook.com/carmen.stanciu.754>), fondator [Academia Mămicilor](https://www.facebook.com/academia.mamicilor) (<https://www.facebook.com/academia.mamicilor>).



Figura 7. Nor de cuvinte realizat cu WordArt pentru textul „Eu, azi, sunt recunoscătoare pentru fiecare zi petrecută acasă cu familia”.

Un alt exemplu cu care ne-am jucat s-a centrat pe întrebarea „Care este vulnerabilitatea ta de azi?” (cu răspunsuri precum lipsa de autocontrol, timpul, răbdarea, a spune Nu etc.).

²¹ Sursa de inspirație: *fifty-fifty, pretty (exercițiu de gratitudine)*. (2019, ianuarie7). Psi-Words. <http://www.psi-words.com/2019/01/07/exercitiu-de-gratitudine/>.



9. TXT.FYI: Mini-povești

Scop: identificarea diferitelor tipuri de povești, dezvoltarea scrierii de tip *flash-fiction*²²

Începeți prin a urmări cu elevii acest clip



Interlochen Center for the Arts. (2015, 21 septembrie). *Writing Flash Fiction with Katey Schultz* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IVGTTrTXhkA>



apoi citiți câteva exemple de mini-povești, precum cele care se află la adresele următoare:

- Ban, A. (2018, 12 noiembrie). *20 de povestiri (foarte) scurte, reale sau inventate*. AndreeaBan Thoughts About Nothing [Blog]. <https://andreeaban.ro/20-de-povestiri-foarte-scurte-reale-sau-inventate/>
- DoR. (2019, 28 decembrie). *Mini-povești de iubire...* <https://www.dor.ro/mini-povesti-de-iubire-xiii/>

După acest moment introductiv anunțați elevii care este cerința: „Scrieți o poveste scurtă de 80-100 de cuvinte (pe orice temă, în care să se regăsească un anumit proverb etc.).”

Elevii se vor folosi de aplicația **TXT.FYI** (<https://txt.fyi/>) – dacă vi se pare prea complicat puteți folosi în loc [Write.as](https://write.as/).

Opțional le puteți spune că pentru a folosi la maxim această aplicație să țină cont de următoarele sintaxe:

- #header – pentru a evidenția titluri
- ****bold**** și **italic** pentru a scrie cu caractere aldine, respectiv cursive
- `code` – pentru a introduce cod
- >quote – pentru a evidenția un text (scris uzual între ghilimele)
- pentru legături/linkuri folosiți [link](<http://exemplu.ro/>)
- pentru a scrie pe fundal negru se adaugă la sfârșit !hacker.

La sfârșit puteți includeți !timestamp pentru a posta data și ora creării.

²² Vezi *Flash Fiction*. (2020, septembrie 7). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Flash_fiction și clipul: Pioneer Valley Writers' Workshop. (2018, 4 aprilie). *Crafting Flash Fiction with Joy Baglio* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vWj2qtte2sw>.

Exemple:

Bunica²³ (Figura 8)

„Mă plimb pe strada plină de toamnă. Inspir aerul impregnat cu fum și mă văd acolo, pe câmpul plin de maci. Parcă ieri alergam și râdeam, pentru ca mai apoi un trosnet să crape fereastra bunicii. O clipă, ochii aceia plini de lacrimi au spus «nu vă voi vedea crescând». Încă îmi bântuie nopțile.”

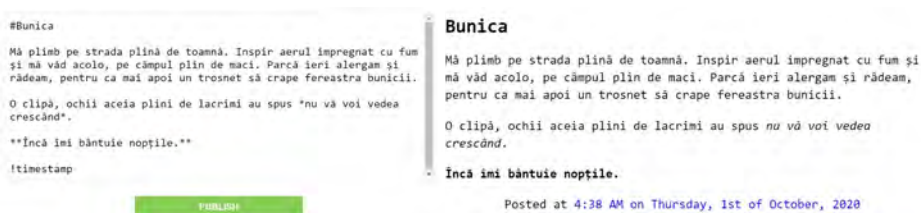


Figura 8. Exemplu de mini-poveste pentru textul Bunica cu aplicația TXT.FYI

Dacă nu ar fi existat

M-am întrebat, de nenumărate ori, ce s-ar fi întâmplat dacă nu ar fi avut loc Revoluția Română din 1989. Desigur, fiecare lucru are părțile lui bune și mai puțin bune. Nu știu cum era viața înainte de 1989, pentru că m-am născut câțiva ani după acest eveniment, dar din spusele părinților și bunicilor, traiul era unul greu, fiind privați de multe lucruri, bineînțeles și oportunitățile fiind mai puține decât în zilele noastre. Cu toate acestea, părerea mea este că dacă acest eveniment nu ar fi avut loc, țara ar fi continuat să se dezvolte și să evolueze într-un mare fel. (Siegrid Steiberger, anul III Psihologie, 2019)

Celor curajoși, dornici a se implica și online, le recomand deschiderea unui miniblog pe [WattPad](https://www.wattpad.com/)²⁴ sau [Tumblr](https://www.tumblr.com/)²⁵ (în cazul în care nu au deja un blog pe o platformă consacrată ca WordPress sau Blogspot).

Rezultatele pot fi culese pe un panou virtual, în portofoliu sau incluse într-o colecție întreținută cu ajutorul unor site-uri de curare a conținutului precum Scoop.it, Mix.com sau StayKeen de la Google.

²³ Andres. (2018, noiembrie 12). *20 de povestiri (foarte) scurte, reale sau inventate*. Andreea Bau. <https://andreeaban.ro/20-de-povestiri-foarte-scurte-reale-sau-inventate/>.

²⁴ WattPad. (2015, noiembrie 14). *Categorii*. <https://www.wattpad.com/152661327-ghidul-t%C4%83u-wattpad-categorii>.

²⁵ Tumblr. (n.d.). *Staff Picks*. Accesată în 16 octombrie, 2020, de la <https://www.tumblr.com/explore/staff-picks>.



10. WIGFLIP și ADDTEXT: Poveste în 6 cuvinte

Scop identificarea diferitelor tipuri de povești, lucrul cu poveștile momentului sau poveștile telegrafice

„Se spune că Ernest Hemingway lua masa cu prietenii într-un restaurant. La un moment dat, a pus pariu cu aceștia că poate scrie o nuvelă foarte interesantă într-o singură frază. Apoi, ca să mărească miza, i-a invitat să parieze că o poate scrie în doar 6 cuvinte. Fiecare dintre meseni a pariat 10 dolari. Un minut mai târziu, Hemingway a scris 6 cuvinte pe un șervețel și a colectat de pe masă potul.”²⁶

Povestea de 6 cuvinte arată așa: „De vânzare: Papucei pentru bebeluș. Nepurtați.” (vezi Figura 9).

Metoda lui Hemingway a devenit celebră. Și în ziua de azi când poveștile lungi plictisesc teribil, este folosită, poate, mai mult ca oricând.



Figura 9. Povestea în 6 cuvinte a lui Hemingway

Pornind de la povestea lui Hemingway cereți elevilor să scrie o poveste în 6 cuvinte.

²⁶ Szekeley, A. (2016). *O super-poveste în doar 6 cuvinte (și cum să o folosești în munca ta)*. <https://www.andyszekely.ro/o-super-poveste-doar-6-cuvinte-si-cum-sa-o-folosesti-munca-ta/>

Exemple:

Căsătorit cu persoană nepotrivită! Rezolvat situația!
Paramedicii i-au finalizat scrisoarea: „Vă iubesc...”
Străini. Prieteni. Confidenți. Iubiți. Prieteni. Străini.

Încurajați elevii prin mesaje precum: „Nu trebuie să vrei să fi Hemingway, doar să ai o dorință puternică de a te exprima într-un mod creativ.” sau „Nu uita că scrisul e un mod de comunicare cu ceilalți și cu noi înșine, e terapie și joacă și generator de empatie.”

Alte surse de inspirație găsiți pe site-ul SixWordsStories (<http://www.sixwordstories.net/>), Pinterest sau pagina de Facebook 6cuvinte²⁷.



Împreună cu clasa urmăriți și clipurile:

- Philip Arneill. (2013, octombrie 16). *Six Word Stories* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=f9WdcE5WNfw>.
- SixWords. (2010, ianuarie 4). *Six-Word Memoirs: The Video Story* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-0ZOxhHXZW6o&index=149&list=PLU8C628LGvitmCAw9NSS-vqS4AJhp5Ga3y>.
- xGalaxi Girlx. (2016, august 1). *6 Word Stories* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=16sY1iLc2d4&list=PLU8C628LGvitmCAw9NSS-vqS4AJhp5Ga3y&index=151>.

Puteți folosi oricare dintre opțiunile aplicației Wigflip. Recomandarea mea este <http://wigflip.com/screedbot/> sau <http://wigflip.com/easystreet/>. Rezultatele se pot colecta pe platforma disciplinei sau pe un panou virtual.

Dacă doriți să complicați un pic lucrurile, apăsați la aplicația Addtext (<http://addtext.com/>) sau alta de acest gen pe care elevii o cunosc sau o folosesc pe telefon/tabletă, pentru a ilustra grafic povestea. Nu uitați să specificați că imaginile vor fi doar cele cu licență CC, căutate fie cu Google cu filtru de CC activ sau CCSearch, fie descărcate direct de pe site-uri dedicate precum Unsplash, Pixabay, Pexels etc.

Puteți impune ca povestea să fie și pe o anumită temă. De exemplu, pornind de la posterul din Figura 10a, scrieți în 6 cuvinte cum v-a salvat eroul preferat (Figura 10b).

²⁷ Povești în 6 cuvinte. (2020, octombrie 16). [Pagină Facebook]. Facebook. <https://www.facebook.com/6cuvinte>.



Figura 10. Poveste în 6 cuvinte pe o temă dată

În Caseta 1 am inclus aplicații asemănătoare. Le puteți folosi ca alternative și pentru alte exerciții, cum ar fi crearea unui poster motivațional cu [Keep-Calm-o-Matic](https://keepcalms.com/#create) (<https://keepcalms.com/#create>) sau exprimarea grafică a unui sentiment, unei emoții etc. (vezi Figura 11).

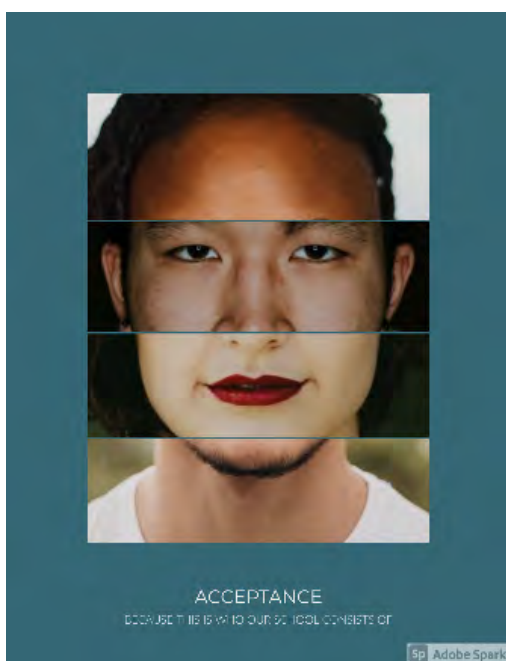


Figura 11. Poster motivațional pentru termenul Anxietate creat cu Spark.Adobe.com

Caseta 1. Aplicații scriere text pe o imagine

<http://phontogra.ph/>
<https://madewithover.com/>
<http://quozio.com/>
<https://notegraphy.com/>
<http://www.fotor.com/features/text.html>
<https://www.befunky.com/features/text-editor>
<http://picfont.com>
<http://bighugelabs.com/>
<https://quotescover.com/>
<http://textanim.com/examples.php>
<http://www.bucketlabs.net/portfolio/stickr/>
<https://museworks.co/piclab/>
<http://blog.instaquoteapp.com/>
<http://phontogra.ph/>
<http://www.picturetopeople.org/text-on-picture-generator.html>
<http://www.tagmaker.com>
<https://www.glitterphoto.net>
<http://wordswag.co>
<http://www.usechisel.com/#>

Cu ajutorul acestor aplicații puteți transforma această activitate, de exemplu pentru crearea unor „Fotografii de citit” (vezi Figura 12), rămânând să stabiliți dvs. cerințele în funcție de ce doriți să evaluați (vezi și <https://www.facebook.com/fotografiidecitat/>).



Figura 12. Fotografie de citit: Ce îi dorești României? (c) <https://www.facebook.com/fotografiidecitat/>



11. BREAKYOURNEWS: Inventează o știre

Scop: dezvoltarea imaginației, dezvoltarea gândirii critice

Cereți elevilor să scrie un text similar unei știri din ziar care să aibă legătura cu familia lor și apoi să-l redea vizual printr-un „ecran TV”. Elevii au la dispoziție mai multe site-uri care pun la dispoziție crearea unor astfel de ilustrații, precum BreakYourNews (<http://breakyourownnews.com/>) (Figura 13), Classtools.net:Breakingnews (<http://www.classtools.net/breakingnews/>), Kapwing (<https://www.kapwing.com/explore/breaking-news-transparent-meme-template>) sau ImgFlip (<https://imgflip.com/memegenerator/79385373/cnn-breaking-news-template>).



Figura 13. Conținut personalizat cu aplicația BreakYourNews

Un alt exemplu de activitate pe care l-am făcut cu studenții anului I de la Psihologie dar care poate fi cu ușurință replicat, a fost pentru a face cunoscută o idee, o teorie, o activitate, un experiment etc. intens dezbătute, mediatizate etc. din psihologie sau pur și simplu pentru a pune o întrebare care ne frământă cum ar fi „De ce oamenii buni fac fapte rele?”.

Puteți spori gradul de dificultate/complexitate folosind aplicația Rocketium (necesită înregistrare). Rezultatul va fi un clip video.



12. ALGORITHMIA: Reînvie trecutul!

Scop: înțelegerea domeniului public, exersarea abilităților de căutare în domeniul public

Spuneți elevilor să caute o imagine alb-negru din domeniul public, de exemplu dintr-o anumită epocă sau care face trimitere la un anumit eveniment și apoi să realizeze o lucrare derivată, prin colorarea ei folosind aplicația Algorithmia (<https://demos.algorithmia.com/colorize-photos>). Apoi imaginea obținută să o încarce într-un depozit web care distribuie gratuit imagini sau, după caz, pe un panou virtual ca Padlet sau în portofoliul propriu.

Indicație: Puteți începe prin a folosi site-ul Internet Archive (<https://archive.org/web/>), CCSearch (search.creativecommons.org) sau Unsplash.com ([Unsplash.com](https://unsplash.com)) cu o expresie de căutare „grey photos”.



13. WRITE.AS: Ziua mea a fost ...

Scop: identificarea tipurilor de povești, narațiunea personală, utilizarea figurilor de stil

Cereți elevilor să scrie o poveste scurtă la persoana I în maxim 200 de cuvinte. De exemplu, să povestească ce li s-a întâmplat pe parcursul unei singure zile. Introduceți o condiție suplimentară, cum ar fi să restrângeți acest segment la o oră. Aplicația recomandată este <https://write.as/>.

Spuneți elevilor să fie prozaici. Povestirea poate fi reală sau inventată, trăită sau închipuită, veselă sau tristă, tulburătoare, incredibilă, neașteptată, senzatională, obișnuită, spumoasă, dulce, amăruie, mai lungă ori mai scurtă, ca toate poveștile care ne locuiesc pe fiecare dintre noi²⁸.



14. WRITEASTORY: Sentimente la vedere ...

Scop: dezvoltarea imaginației, exersarea scrierii creative, utilizarea figurilor de stil

Cereți elevilor să scrie o poveste în maxim 300 de cuvinte sub forma unei cărțițe, pe orice subiect doresc sau puteți impune un anumit subiect în anumite cerințe. De exemplu, paginile să fie formate din gânduri, dorințe, sentimente, urări pentru o persoană, pentru anul care vine etc.

Instrumentul recomandat este <https://writeastory.net/>. Aplicația se poate folosi cu sau fără autentificare (avantajul unui cont constă în faptul că se

²⁸ Sursa de inspirație: Piersic junior, F. (n.d.). *Ficțiuni reale de Florin Piersic Jr.* | Serial Readers. The Club of Serial Readers. Accesat în 17 octombrie 2020, <https://serialreaders.com/detalii-carte/8323-ficțiuni-reale.html>.

salvează fișierul pentru editări ulterioare). Se obține un fișier de tip pdf pe care, pentru a-l putea include într-un portofoliu trebuie să fie încărcat undeva în cloud (de exemplu în Drive, dacă avem cont Google) și să se obțină linkul. Nu recomand includerea în portofoliu a fișierului prin link, deoarece în cea mai mare parte a cazurilor, într-o sală de laborator cu multe stații, nu se șterge istoricul de navigare după fiecare student sau sesiune și astfel există riscul ca linkul poveștii să fie cel al unei alte persoane.

Puteți ridica gradul de dificultate impunând anumite restricții, cum ar fi textul de pe fiecare pagină să înceapă cu câte o literă din prenume.

Exemplu pentru numele *Ramona*: O carte cu 6 pagini, pe fiecare pagină câte un gând-literă, scris în limba engleză:

- R = Respect every person you meet like you wish to be respected
- A = Although difficult, change is always possible
- O = Overthinking is the biggest cause of unhappiness etc.



15. TELEGRA.PH: Perspective

Scop: dezvoltarea imaginației, exersarea scrierii creative, utilizarea figurilor de stil, a metaforelor, alegoriilor

Aplicația recomandată Telegraph (<https://telegra.ph/>).

Se poate începe cu a scrie o scrisoare din perspectiva:

- planetei** (*Dacă aș fi Pământul pentru o zi ...*): Dacă ar putea Pământul, planeta noastră, să ne scrie o scrisoare, ce crezi că ne-ar scrie?
- personală** (*Scrisoare adresată Pământului și locuitorilor lui ...*): Dacă Pământul ar fi cel mai bun prieten ce i-ai spune, ce i-ai povesti? Ai dori să îl întrebi ceva anume? etc.
- neutră** (*Scrisoare către Pământul meu scrisă de*): Imaginează-ți că ești un copac, o pădure, o mare, o cârțiță, o ploaie etc.

Surse de inspirație:

- Dana De la Torre. (2018, mai 23). *A Letter to Earth*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u2A8sjCAwb0>
- guest43dcbac. (2009, noiembrie 24). *Mesajul Pământului către pământeni*. SlideShare. <https://www.slideshare.net/guest43dcbac/mesajul-pmntului-ctre-pmnteni-2575189>

- [National Geographic. \(2018, martie 26\). Love Letter to Earth ft. Zedd | Inspired by One Strange Rock \[Video\]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=l8rp81xjaxk](https://www.youtube.com/watch?v=l8rp81xjaxk)
- Tataruca, A. (2009, noiembrie 25). *Scrisoare catre locuitorii casei Terra'* [Slide-uri]. SlideShare. <https://www.slideshare.net/andra-da200414/scrisoare-catre-locuitorii-casei-terra>

Puteți simplifica folosind o aplicație care simulează scrierea unui mesaj precum <https://ian-antking.github.io/cmail-js/#/> sau să reduceți scrisoarea la o carte poștală și, în acest caz, folosiți ReadWriteThink (<http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/postcard/>) care nu necesită înregistrare.



16. JUSTPASTE.it: Povestea numelui

Scop: exersarea creativității precum și lucrul cu imagini sub licență CC sau din domeniul public

Este o activitate foarte simplă pe care, de obicei, o fac cu studenții lucrând în perechi. Se procedează astfel: Fiecare dintre literele prenumelui va fi „desenată” (de exemplu Alexandru desenează pentru colega sa Maria: o **m**ură, un **a**von, o **r**oșie, un **i**nel și un **a**rici sau o mașină, un ac, un ren, un inel și o apă etc.). Dacă se realizează față în față asigurați-vă că aveți suficiente creioane de colorat pentru toți.

După ce toate imaginile au fost desenate, desenele se schimbă între parteneri, se „citesc” și „se începe povestea”. Spuneți elevilor că, în poveste, trebuie să se regăsească toate elementele desenate. Mai mult, pe cât posibil, să respecte ordinea în care au fost desenate.

În mediul online puteți crea perechi cu ajutorul unui [generator Excel](https://trumpexcel.com/random-group-generator-template/) (<https://trumpexcel.com/random-group-generator-template/>) și posta perechile în chatul aplicației.

Notă. Dacă nu avem posibilitatea de desenare (sau dacă ne desfășurăm activitatea online) ne folosim de imagini cu licență CC, incluse într-un document GoogleDocs sau folosind direct aplicația acestei activități – [JustPaste.it](https://www.justpaste.it/). Partenerii vor face „schimb de documente” (partajează link cu opțiuni de editare) și vor scrie povestea în josul imaginilor. Asigurați-vă că drepturile de utilizare sunt active (Distribuie/Share).

Variante digitale de inspirație:

- <https://www.storyofmy.name/uk/personalised-books/9-my-name-is-great.html>
- <https://www.wonderbly.com/personalized-products/lost-my-name-book>

Exemple:

Transcrierea grafică pentru numele **ELLA** (Figura 14)

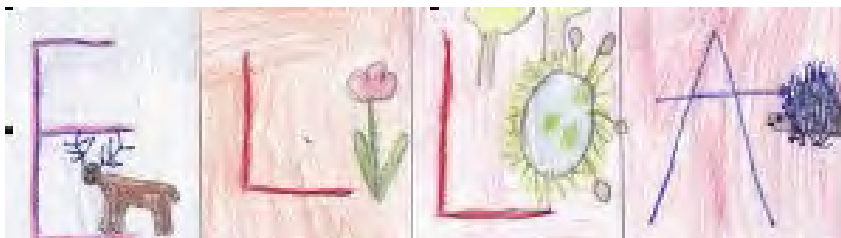


Figura 14. Numele ELLA transcris în desene: elan, lalea, lacul de argint, arici

*A fost odată un **elan** care trăia într-o pădure întunecoasă. Elanul căuta ceva de mâncare sub niște frunze veștede, când, deodată, un **arici** l-a înțepat în botic. Elanul strigă:*

- Au! Mă doare!

*- Iartă-mă, te rog, zise ariciul. Uite o **lalea** fermecată! Pune-o pe rană!*

*- Mulțumesc! Urcă pe spatele meu să facem o plimbare până la **lacul de argint** unde se adăpostesc toți elanii!*



17. VOCAROO: Îmi spui o poveste?

Scop. Vom începe prin a ne juca pentru dezvoltarea spontaneității, a ideilor pe ... negândite

De obicei, această activitate o fac cu studenții pe baza setului joc **StoryCubs** (<https://www.storycubes.com/en/>) în trei variante: sincron, f2f în colaborare cu toată grupa; sincron, individual prin scris, respectiv asincron prin înregistrare audio.

În primul caz, implicarea este maximă, fiind o activitate care se desfășoară f2f și ne descrețește nu numai imaginația ci și starea de bine.

În al doilea caz, după ce fiecare student a aruncat zarurile, le cer să facă o poză cu acestea, să scrie povestea într-o aplicație precum Telegra.ph și să includă și imaginea la sfârșitul textului.

Exemple:

<https://telegra.ph/POVESTEA-ZARURILOR-11-18>

<https://telegra.ph/Cele-nou%C4%83-zaruri-10-31>.

În cel de-al treilea caz, studenții folosesc aplicația [Vocaroo](https://vocaroo.com/) (<https://vocaroo.com/>) pentru a povesti. Se obține un fișier audio care poate fi distribuit prin link. Cel mai bine este să setați o limită de timp – de exemplu 1 minut este mai mult decât suficient.

Fiindcă suntem însă în regim online, fie cereți elevilor să își instaleze [aplicația mobilă](https://www.asmodee-digital.com/en/story-cubes/) (<https://www.asmodee-digital.com/en/story-cubes/>), fie – recomandabil – să folosiți cu toată grupa varianta digitală a cuburilor (<https://rpg.nathanhare.net/storygen/>).

Sursa de inspirație:

- Ramirez, M. (2020, aprilie 3). *Create stories with digital story cubes!* Martha Ramirez. <http://martharamirez.com.co/blog/create-stories-with-digital-story-cubes/>.



18. ANSWERGARDEN: Animalul favorit

Scop: energizarea grupului

Cum se desfășoară? Fiecare membru se va gândi la un animal sau pasăre. Apoi aceștia se vor alinia de la cel mai mare la cel mai mic animal, DAR fără a vorbi. Au voie să facă gesturi sau pot imita sunetul animalului dar nu au voie să vorbească. Odată ce s-au așezat în ordine, fiecare membru trebuie să spună și ce animal reprezintă.

Se va folosi aplicația [Answergarden](https://answergarden.ch/905176) (<https://answergarden.ch/905176>) pentru introducerea animalului (în mediul online începeți direct cu adresarea întrebării pe panoul AnswerGarden).

Pe baza norului de cuvinte obținut se poate scrie o compunere cu titlul „O zi la zoo”, urmând pașii de construcție ai unei povești. Subliniați faptul că în povestire trebuie să se regăsească cât mai multe animale din cele prezente în norul de cuvinte dar, cel personal, este personajul principal. Se cere atenție sporită la includerea unor elemente precum personificarea, metaforele, figurile de stil etc.

Puteți folosi oricare dintre aplicațiile Telegraph, Write.As, Rentry (<https://rentry.co/>) sau Justpaste.it (<https://justpaste.it/>).



19. IMAGINEFOREST și SWAY: Mânuțe creative

Scop: încurajarea jocului de rol, lucrul în grup

Dacă doriți să ridicați nivelul de complexitate pentru a scrie povestea *O zi la grădina zoologică* folosiți aplicația ImagineForest, <https://www.imagineforest.com/> (vezi Figura 15). Este nevoie de înregistrare și crearea unei clase virtuale. Avantajele sunt însă evidente pentru produsul final. În plus aveți opțiunea să introduceți tehnici de gamificare.

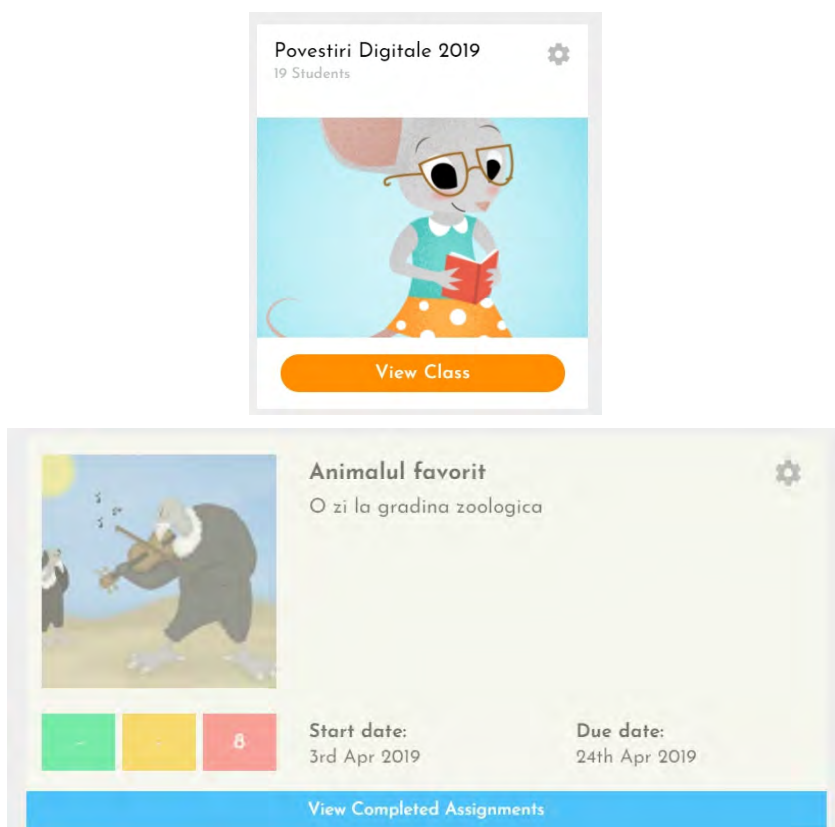


Figura 15. Captură de ecran. Poveste creată cu aplicația Imagine Forest

Pe de altă parte, aplicația pune la dispoziție tot felul de [resurse](#) care pot fi descărcate, tipărite și utilizate la clasă. Personal am folosit figurinele de teatru pe degete ([Finger Puppets](#)) pentru a crea povești (Figura 16).



Figura 16. Captură de ecran figurine pentru teatru cu degetele. (c) Imagine Forest

După ce le-am tipărit, le-am distribuit studenților, pe care i-am împărțit în grupe de câte 3-4. Bineînțeles că la oră am venit pregătită cu foarfeci, lipici, scotch și alte materiale.

Studenții au realizat povestea în Sway, aplicația de prezentare tip PowerPoint interactivă de la Microsoft (vezi Figura 17). A fost cea mai de succes activitate din tot semestrul. Ca adulți, studenții au descoperit bucuria de a colora, decupa, confecționa marionete pentru teatrul de păpuși pentru marionete de deget.

Exemple:

- *Insula comorilor*, <https://sway.office.com/mPv6B94zHihABHlg?ref=Link&fbclid=IwAR165lGNy72zvRJCK4LEG7wzcD40akyM-FUSnqTASVpK5qafy9gKqc2Pnp1A>
- *Aparențele înșală*, <https://sway.office.com/pYtUWYVZJjhtFQM-K?ref=Link>



Figura 17. Povestea Regatul animalelor, disponibilă la adresa
<https://sway.office.com/YkcLxP6FxEgEoY7t?ref=Link>

O altă condiție a fost ca, pe toată durata creării, studenții să documenteze procesul cu fotografii, înregistrări, scrierea într-un jurnal etc. (vezi Figura 18). Aceasta a fost partea cea mai amuzantă!

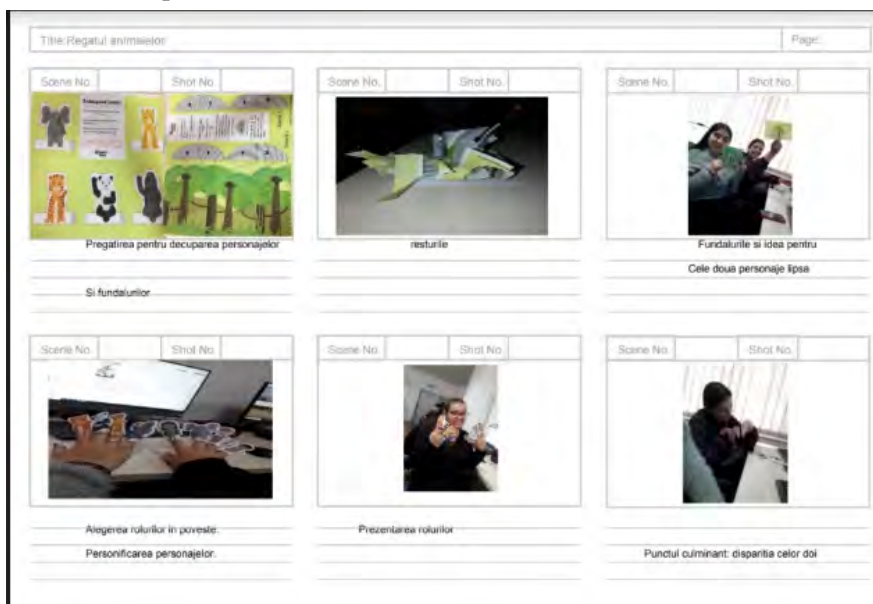


Figura 18. Scenariul Making of a story



20. GENERATOR de MEME: Eroul preferat

Scop: exersarea comunicării online prin meme

Le-am cerut studenților să se gândească la „eroul” lor preferat (un personaj istoric, din jocuri video, o personalitate dar, pe cât posibil, nu din politică etc.), iar trăsătura de caracter dominantă să o reprezinte printr-un meme (vezi Figura 19).

Ca aplicații de creare meme am sugerat în general să lucreze cu acelea care nu necesită înregistrare:

- Imgflip, <https://imgflip.com/memegenerator>
- MakeAMeme, <https://makeameme.org/>
- Kapwing, <https://www.kapwing.com/meme-maker>
- ImgUr, <https://imgur.com/memegen>
- QuickMeme, <http://www.quickmeme.com/>
- LiveMeme, <https://livememe.com/>
- AddText, <http://addtext.com/>
- Canva, <https://www.canva.com/create/memes/>

Pentru dispozitivele mobile se poate apela la:

- Meme generator de la Microsoft, <https://www.microsoft.com/ro-ro/p/meme-generator/9wzdncrfjcm0?activetab=pivot:overviewtab>
- Meme Generator Free (Android)
- Mematic (iPhone)

iar ca surse de inspirație se pot răsfoi platformele: KnowYourMeme (<https://knowyourmeme.com/>) sau MemeCenter (<https://www.memecenter.com/>).



Figura 19. Meme Principiul lui Bocănilă: „Dacă nu poți să zici ceva drăguț, nu zice nimic” (utilizare rezonabilă a imaginii, deoarece Filmul companiei Disney, Bambi, a fost realizat în 1942)

La începutul pandemiei am schimbat cerința activității, mulând-o pe contextul COVID-19 și anume ca pornind de la „afișul” din Figura 20 studenții să realizeze un meme. Iar ca sugestii pentru text: 50 shades of toilet paper, Legends of the toilet paper etc.



Figura 20. Sugestie de activitate în pandemie pentru crearea unui meme

Fiind o activitate specifică acestei generații, le-am cerut studenților să își prezinte fiecare în fața clasei ce au realizat. Am râs cu hohote. Merită să încercați! A fost una dintre cele mai relaxate ore. Bineînțeles că dvs. aveți libertatea să introduceți meme-ul ca instrument de comunicare în funcție de disciplina predată (formă de protest, de exprimare culturală, socială etc.).



21. GENERATOARE DE CONȚINUT FALS: Când tu ești povestitorul dar nu ești povestea

Scop: înțelegerea perspectivei altei persoane

O poveste poate evolua diferit, în funcție de personajul asupra căruia trebuie să te oprești. De exemplu, povestea Cenușăresei este spusă din punctul ei de vedere. Dar dacă ar fi altcineva în centrul atenției?



Vezi în acest sens clipul Rebel Girls. (2017, aprilie 18). *If Cinderella were a guy...* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=p4OyCNctKXg>.

Am cerut studenților să încerce să „vadă” povestea prin ochii altui personaj (de exemplu al unui copil de 8 ani care, de Crăciun, nu a primit cadourile pe care și le-ar fi dorit). Sau să-și imagineze un dialog cu cel mai bun prieten (care poate fi pisica). Ideea este să folosească un generator de conținut fals (conversații pe Whatsapp, posturi sau pagini de Facebook etc.), folosindu-se de una dintre aplicațiile următoare:

- WhatsApp Fake Chat App, <http://www.fakewhats.com/generator>
- TextingStory (doar pe mobil), <http://textingstory.com/>
- iFakeTextMessage, <https://ifaketextmessage.com/>
- iGenerator, <https://igenerator.eu/>
- <https://www.thefakenewsgenerator.com/>
- <https://www.prankmenot.com/>
- <https://zeoob.com/>
- <https://www.smores.com/dhbe-fake-social-media>
- <https://imgflip.com/memegenerator/91803090/Fake-Facebook-profiles>
- <https://fakedetail.com/fake-facebook-post-generator>
- <http://noob.co.in/>
- <https://newspaper.jaguarpaw.co.uk/>
- <https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>
- <https://www.tbsdaily.com/>

Puteți crea pagini false pentru figuri istorice importante sau scriitori, de exemplu. Pentru acestea puteți apela la aplicații de construcție automată a unei [identități false](#)²⁹:

- <https://www.fakenamegenerator.com/>
- <https://fakepersongenerator.com/>
- <http://www.datafakegenerator.com/generator.php>

Această activitate se poate folosi și în cadrul orelor de educație media, când vorbiți despre știri false, dezinformare, propagandă sau manipulare.

²⁹ Snyder, C. (2019, august 25). *3 Best Websites To Help You Create a Fake Identity*. Online Tech Tips. <https://www.online-tech-tips.com/cool-websites/3-best-websites-to-help-you-create-a-fake-identity/>.



22. JUXTAPOSE: În timp. Înainte-După

Scop: înțelegerea unei situații, persoane etc. din perspective diferite

Am folosit cu succes, nu numai la disciplina de „Povestiri digitale” ci și la „Educație pentru dezvoltare durabilă” sau „Tehnologii web pentru organizații”, aplicația Juxtapose (<https://juxtapose.knightlab.com/>), dezvoltată de cercetătorii de la Knight Lab în cadrul unui laborator experimental al Universității Northwestern, pentru a ilustra o poveste de tipul „Ba nu / Ba da”, „Noi vs. Ei”, „Înainte / După” (Figura 21)³⁰.



Figura 21. Ilustrarea unei străzi pietonale din Timișoara înainte și după renovare

Sursa:

- <https://cdn.knightlab.com/libs/juxtapose/latest/embed/index.html?uid=0c8cfd8-4e10-11e8-b263-0edaf8f81e27>



23. LUMEN5: Substantivele anului

Scop: exprimarea creativă a cunoștințelor, ideilor prin conținut video

Imaginează o activitate care să se centreze pe evidențierea punctelor forte ale clasei, cum ar fi: care sunt substantivele anului? ale clasei? ale disciplinei? Impune constrângeri creativității, precum: să înceapă cu litera prenumelui etc. Pentru aceasta am folosit aplicația Lumen5.com.

Un exemplu pentru numele Luana (lumină, liniște, lacrimi) poate fi observat la adresa: <https://drive.google.com/file/d/1j726mRLJQRkQenF-DKJLDM7Qi8toECsM/view>. Puteți însă merge și pe o lista de sinonime, antonime sau familii de cuvinte.

³⁰ La această adresă <https://www.theguardian.com/world/2020/oct/17/the-maps-that-show-life-is-slowly-getting-better> aveți posibilitatea să consultați hărți interactive create cu această aplicație.

Începeți prin a urmări Povestea maimuțelor³¹ sau Povestea celor 5 maimuțe³², o poveste despre un experiment care arată cum se poate face achiziția culturală, adoptarea unui obicei într-un grup indiferent de mărimea grupului și indiferent dacă rutina adoptată sprijină scopul sau este toxică. Am cerut studenților să scrie o poveste cu Lumen5 despre miturile dintr-o organizație, despre „cum ar fi dacă am fi mai fericiți la locul de muncă?” etc. (Figura 22). Poate fi o poveste despre cum vezi tu succesul în viață, succesul de a avea o poziție mai bună în cadrul unei organizații etc. (posibil titlu „Ia-ți o pisică!”, știut fiind că pisica reprezintă succesul!).

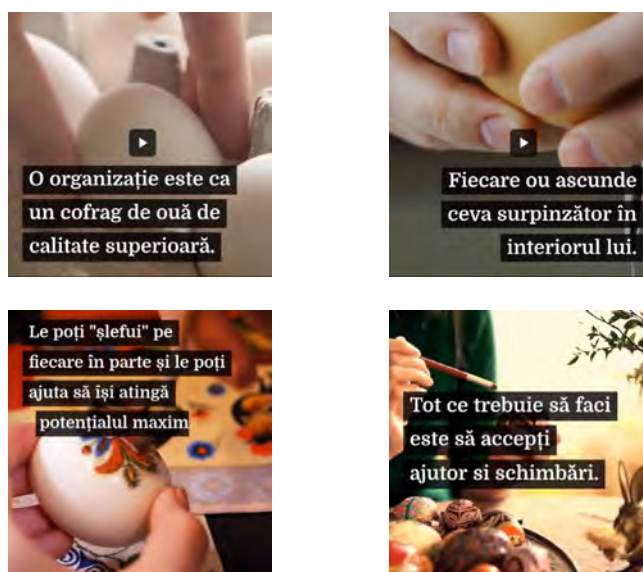


Figura 22. Captură de ecran pentru povestea organizațională Be eggceptional!

Sursa:

- <https://lumen5.com/user/loredanaantonic98/in-ulei-incins-lkd10/>

Alte exemple:

- [Micul dejun](#)³³, [Cauți un job?](#)³⁴

³¹ CasaZaza. (2009, iunie 7). 5 Monkeys [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KZeISKnhOBc>.

³² Slady uk. (2016, mai 1). Experiment !!! A celor 5 maimuțe [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fp6vqV3wgW4>.

³³ elenajurca98. (2019, noiembrie 28). Un mic dejun de dimi [Video]. Lumen5. <https://lumen5.com/user/elenajurca98/un-mic-dejun-de-dimi-kz4iq/>.

³⁴ gabrielamindrucencu74. (2019, noiembrie 28). Cauți un job? Și noi [Video]. Lumen5. <https://lumen5.com/user/gabrielamindrucencu74/cauti-un-job-si-noi-7fnoc/>.



24. COMMAFUL: Scrie povestea celui mai valoros lucru pe care îl ai

Scop: exersarea scrierii creative

Folosește fie aplicația Commaful (<https://commaful.com/>) fie Steller (<https://steller.co/>) (aceasta numai pe mobil). Un exemplu îl puteți urmări în Figura 23 sau puteți consulta o listă a acestor activități urmărind hashtagul [#celmaivaloroslucru](#).

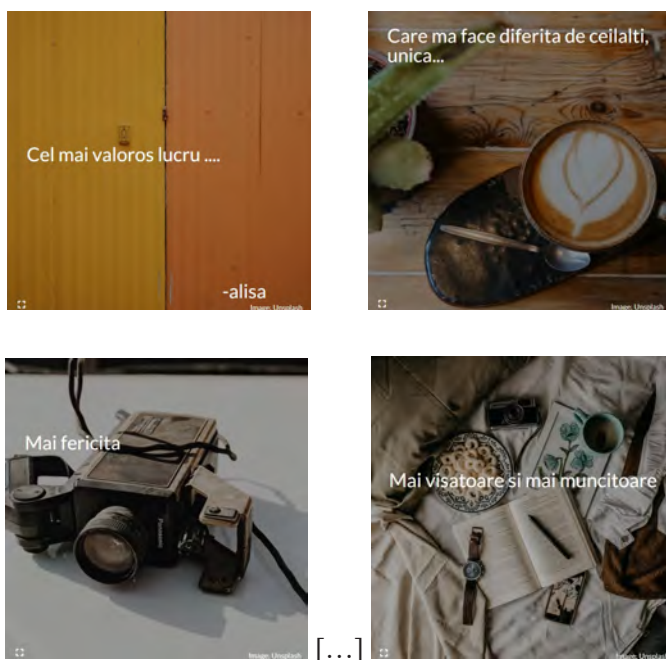


Figura 23. Poveste pe subiectul #celmaivaloroslucru

Sursa:

<https://commaful.com/play/anon/cel-mai-valoros-lucru-----/>



25. STORIES CREATOR: Ce animal te reprezintă?

Scop: scrierea creativă, exersarea spontaneității

Utilizați Stories creator (<https://buffer.com/stories-creator>). Adobe Spark (<https://spark.adobe.com/make/card-maker/postcards/>) sau Canva (<https://www.canva.com/>) sunt foarte potrivite, numai că necesită înregistrare.

Gândiți-vă la un animal care să înceapă cu prima literă a prenumelui vostru. Descompuneți cuvântul care indică animalul pe litere, pe care le scrieți una sub alta. Pentru fiecare literă scrieți un cuvânt astfel încât să faceți o frază cu sens³⁵. În cazul în care nu reușiți să găsiți un astfel de animal, gândiți-vă la unul care vă intimidază, evitați să fie cel favorit fiindcă marea majoritate vor alege pisică sau câine.

Exemplu pentru cuvântul URS (ales de Urania, Utte): Umorul Risipește Supărarea (vezi Figura 24).



Figura 24. Scriere creativă cu aplicația StoriesCreator



26. APLICAȚII DE BANDĂ DESENATĂ

Scop: crearea unui storyboard, scenariu vizual, scrierea de povești grafice

În perioada de izolare la domiciliu, când am predat online, am cerut studenților să creeze o minibandă desenată pe tema coronavirusului: un mic îndrumar de reguli, acțiuni de prevenție, dacă e doar o caricatură poate fi folosită la o lecție care tratează umorul în situații de criză sau care [explică](#)³⁶ un

³⁵ Adaptare după Rodari, G. (2016). *Piatra în lac* (pp.13-20). *Gramatica fanteziei. Introducere în arta de a născoci povești*, Editura ART.

³⁶ Boiko-Weyrauch, A. (2020, martie 13). How you can “flatten the curve” of the coronavirus outbreak in Seattle. [Know]. <https://www.kuow.org/stories/how-you-can-flatten-the-curve-of-the-coronavirus-outbreak-in-seattle>.

aspect din punct de vedere științific etc. La fel de bine poate fi vorba despre izolare sau distanțare socială, ce înseamnă de fapt carantina – emoții, stare de bine, raport alimentar, activități de interior, sport și jocuri, timp petrecut cu cei dragi, ce facem cu dezinformarea? etc.

Inspirațiile momentului le găsiți în linkurile de mai jos:

- blogul [#stamacasacueroiindinpovesti](#) (vezi [campania pe larg](#)³⁷)
- [ghidul](#)³⁸ în imagini despre cum să vorbesc cu copilul despre coronavirus
- articolul [Artist From Wuhan Shows The Benefits Of Coronavirus](#)³⁹.

În funcție de vârsta elevilor puteți alege una dintre opțiunile de mai jos, gratuite, și care nu necesită înregistrare:

- [ReciteThis](#) (<http://recitethis.com/>) – bandă/bulă desenată doar dintr-un pas.
- [Phrase.it](#) (<https://phraseit.net/>) (este aplicația pe care am folosit-o cel mai des, datorită constrângerilor temporale date de întinderea unui modul de seminar – vezi Figura 25).
- [Write Comics](#) (<http://writecomics.com/>).
- **MakeBeliefsComix** este ușor de folosit mai ales pentru copii, dar există suficiente opțiuni pentru ca și adulții să înțeleagă mesajul. Utilizatorii pot alege dintre 25 personaje pentru a umple o bandă desenată din două, trei, sau patru panouri.
- [ToonyTool](#) (<https://www.toonytool.com/>) – foarte simplu, nu necesită înregistrare, dar nici nu are foarte multe opțiuni (de exemplu nu creează o succesiune de cadre).
- **ReadWriteThink** – are instrumente online pentru creații de benzi desenate care se adresează copiilor de vârstă mică.

³⁷ #stamacasa cu eroii din povești. (n.d.). *Brigada de Comunicare Nonprofit*. Accesat 22 octombrie 2020, la <https://www.comunicarenonprofit.ro/stamacasa-povesti>.

³⁸ Gharib, M. (n.d.). Ce trebuie să știi despre coronavirus ... pe înțelesul copiilor. [*Aha!Edu*]. Accesat 22 octombrie 2020, la https://475bd713-cdd5-4d33-b96d-0b162963a4fc.usrfiles.com/ugd/475bd7_49182033c7044beba2d7b9daa9ba2e4.pdf.

³⁹ Laurinavičius, R., & Kačerauskas, M. (n.d.). Artist From Wuhan Shows The Benefits Of Coronavirus, But Reveals The Situation Is Worse Than On The News. [*BoredPanda*]. Accesat la 22 octombrie 2020, la <https://www.boredpanda.com/coronavirus-outbreak-benefits-comics-messycow/>.



Figura 25. Povestea pixului, sursa: <https://phraseit.net/show/qkqis7>

Aplicații (serioase) pentru crearea unui storyboard

- StoryboardThat (<https://www.storyboardthat.com/ro/storyboard-creator>) – deși este cea mai bună a trecut la modelul comercial 😊
- Probabil cea mai bună alternativă (aproape gratuită ÎNCĂ!) este TonDoo
- Strip Generator (<http://stripgenerator.com/>)
- **Pixton** – instrument online pentru crearea benzilor desenate cu foarte multe posibilități, disponibil în mai multe limbi
- Pentru dispozitive mobile încercați ComisStripLite sau aplicația celor de la Google, StoryBoard That care transformă un clip video în bandă desenată.

Puteți extinde această activitate pentru crearea de identități virtuale, prin caractere tip avatar, folosind aplicații precum:

- Cartoonify (<https://www.cartoonify.de/>) – nu necesită înregistrare
- Toonyphotos (<http://www.toonyphotos.com/>) – idem
- BeFunky (<https://www.befunky.com/features/photo-to-cartoon/>)
- Bitmoji (<http://bitstrips.com/>) – o abordare mai simplă a benzilor desenate, care urmează tipare specifice de pagină (se instalează pe dispozitive mobile)
- Cartoonize Your Pet! (<https://www.cartoonizemypet.com/>)
- “LOL” Builder (<http://builder.cheezburger.com/builder/rage/>)

O resursă utilă educatorilor este revista [Comics](https://comicsdidactic.ro/) (<https://comicsdidactic.ro/>).

Activitatea de bandă desenată poate fi foarte bine aplicată povestirilor terapeutice și poveștilor metaforice. O exemplificare mai jos pentru fabula lui Esop, „Maimuța și Delfinul” (vezi Figura 26), pe care am folosit-o cu studenții de la psihologie și științele educației:

„Un Marinar, plecat într-o lungă călătorie, a luat cu el o Maimuță ca să îl amuze în timpul în care era la bord. Pe când naviga în dreptul coastei Greciei, s-a pornit o furtună violentă, iar nava a fost avariată, iar el, Maimuța lui și tot echipajul au fost nevoiți să înoate pentru a-și salva viața. Un Delfin a văzut-o pe Maimuță cum se lupta cu valurile și presupunând că e un om (cu care se spune întotdeauna că este prieten), a venit și s-a plasat dedesubtul ei, pentru a o duce pe spate, în siguranță, la mal. Când Delfinul a ajuns cu încărcătura în apropierea pământului, nu departe de Atena, a întrebat-o pe Maimuță dacă era din Atena, iar ea a răspuns că era și că se trăgea dintr-una din cele mai nobile familii din acel oraș. Delfinul a întrebat-o apoi dacă auzise de Pireu (celebrul port al Atenei). Maimuța, presupunând că este vorba despre un om, și fiind nevoită să îi sprijine minciuna anterioară, a răspuns că îl știa bine, că erau prieteni foarte apropiați, că va fi, fără nici un dubiu foarte bucuros să îl revadă. Delfinul, indignat de aceste minciuni, a scufundat-o pe Maimuță sub apă și a înecat-o.”

Deoarece conceptul poveștii este minciuna, puneți elevii să discute între ei punând întrebări care vor ajuta la înțelegerea și interpretarea acestui concept, cum ar fi:

- Cine sunt cele două personaje ale poveștii?
- Despre ce vorbeau delfinul și maimuța?
- Ce a spus maimuța că este?
- Cum și-a dat seama delfinul că maimuța minte?
- Ce a făcut atunci delfinul?
- Cum s-a terminat povestea?
- De ce mințea maimuța?



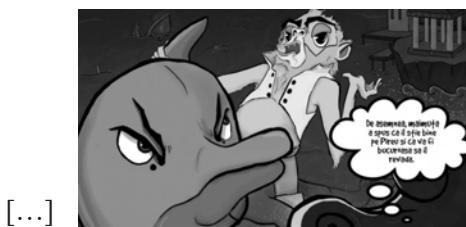


Figura 26. Bandă desenată pentru fabula lui Esop realizată cu aplicația Phrase.it
Capturi de ecran, <http://phrase.it/show/mgttfl>

rePovestirea poate fi realizată și în format animat, de exemplu cu **PowToon**.

Vezi Andrea Figueroa. (2014, Septembrie 6). *The monkey and the dolphin fable project* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y1-n9Q-gpjxQ>.



27. PECHAKUCHA

Scop: exersarea abilităților de vorbit în public, organizarea și prezentarea unui conținut

Un format agreat pentru povestiri vizuale îl reprezintă 20x20, cunoscut sub denumirea de **Pechakucha** (<http://www.pechakucha.org/>). Recunosc, este tipul meu de prezentare favorit, prin care oricine poate să prezinte idei, planuri, istorii personale sau emoții. Formatul ales este 20x20, adică se vor prezenta timp de 20 de secunde 20 de imagini succesive. Timpul total este de doar 6 minute și 40 de secunde. De ce îmi place acest cadru de prezentare informal? Pentru că el se adresează practic oricărei persoane, fără a pune limite, îngrădiri, constrângeri creatoare de orice fel, oferind astfel o ocazie minunată pentru a împărtăși idei valoroase.

Vă sugerăm să începeți prin a citi intrarea corespunzătoare din Wikipedia <https://ro.wikipedia.org/wiki/PechaKucha>. Apoi să încercați să creați dvs. o astfel de prezentare pe orice subiect doriți.

Sau puteți începe prin a exersa un discurs de tip Pk20-20 cu ajutorul site-ului PechaFlickr (<https://pechaflickr.net/>) care se bazează pe rețeaua de distribuție fotografii Flickr. Se introduce un cuvânt în caseta care apare și sunteți provocat să „țeseți” o poveste 20x20 pe marginea imaginilor pe care nu le-ați văzut anterior. Este și o activitate distractivă f2f (mai ales când „primiți” în feed și imagini care nu sunt tocmai prietenoase cu utilizatorul în

ceea ce privește conținutul – sexist, rasist dar fără să fie foarte explicite etc.). Conținutul se derulează în mod automat. Acest lucru se poate face și online. Profesorul este cel care alege cuvântul și partajează ecranul pentru studenți.

Un alt site care vine în ajutorul celor care doresc să exerseze un astfel de discurs sau doar să obțină imagini este <https://flickrriver.com/>.

Prezentarea se poate încărca și pe site-ul Pechakucha.



28. ANIMAȚIE: Povești în mișcare

Scop: crearea unei animații care comunică o idee, învățarea unei metode alternative de vizualizare, învățarea planificării unei producții multimedia

Alegeți un cuvânt sau o expresie care descrie Europa sau democrație, anti-corupție, stop fake news etc. Puteți începe prin a urmări acest clip:

EPNetworkChannel. (2014, Februarie 20). *EPN STREET INTERVIEWS 1* (Europe in three words) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=V5IOu4r04RQ>

Dacă doriți o tentă personală alegeți un cuvânt care are semnificație pentru propria persoană, care este important pentru omenire etc. Poate fi în română sau engleză.

Încercați să îl reprezentați în două moduri:

- a) printr-un filmuleț de tip stop motion, cu o aplicație pe mobil ca [Stop Motion Studio](#) sau [Stop Motion Lite](#).
- b) printr-o animație cu [Toonator](#) (<https://toonator.com/draw/>). Pentru Toonator aveți nevoie de cont; se va primi un mail de verificare și apoi veți putea da Sign In; verificați și folderul Spam.

Exemple:

[HOPE](#), [PACE](#)

Ce este interesant la această activitate este că puteți folosi orice recuzită (agrafe de birou, cleme de rufe, nasturi, creioane, piese de șah, boabe de fasole, cărți de joc, ciorapi etc.) sau propriul corp⁴⁰.

Mai există posibilitatea de a accesa aplicații de stop motion și web-based precum cele de mai jos:

⁴⁰ DorcanAcademy. (2013, iulie 19). *Stop Motion Animation using bodies* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H7Pjp3jUh08>.

- [Stop Motion Animator](https://chrome.google.com/webstore/detail/stop-motion-animator/dhgmfcabdnkdbdheinoodefed-bilcpho) (extensie Chrome, <https://chrome.google.com/webstore/detail/stop-motion-animator/dhgmfcabdnkdbdheinoodefed-bilcpho>)
- [Clap motion](https://chrome.google.com/webstore/detail/clapmotion/kbjecgaklokmkijdkgeepcnjmcdoajao?hl=en) (<https://chrome.google.com/webstore/detail/clapmotion/kbjecgaklokmkijdkgeepcnjmcdoajao?hl=en>)
- [Kapwing motion](https://www.kapwing.com/stop-motion), <https://www.kapwing.com/stop-motion> (dar doar pentru secvențe video deja existente) deci, cumva tot trebuie filmat cu telefonul.

Deși pare complicat este relativ simplu. Încercați această activitate! E foarte apreciată de către studenți. Ne binedispune și ne motivează să fim cât mai creativi!



29. Story Map: Când hărțile spun povești

„O hartă este cel mai frumos poem. Liniile și culorile sale arată împlinirea unor vise mărețe.” spunea Gilbert H. Grosvenor, managing editor al National Geographic la scurtă vreme după crearea National Geographic Society.

Cu ajutorul hărților descoperim lumea care ne înconjoară, transmitem cunoștințe sau emoții. *Hărțile-poveste* (story map, engl.) informează, educă și inspiră oamenii în legătură cu o mare varietate de subiecte. Ele se pot realiza cu ajutorul unor aplicații web, simple, care combină hărțile împreună cu text, imagini și/sau cu conținut multimedia și experiența utilizatorului pentru a spune povești despre lumea care ne înconjoară.

Un story map poate fi un portofoliu al proiectelor organizației din care facem parte, poate să educe oamenii cu privire la un subiect anume sau poate să prezinte o poveste personală, precum aceea în care prezentăm o locație pe care o adorăm. Posibilitățile sunt nesfârșite.

Exemple de povești spuse prin hărți:

- [Hărțile și propaganda](#)⁴¹
- [Harta genetică interactivă a lumii](#)
- vezi si [ESRI România](http://www.esri.ro/esrironews/maps) (<http://www.esri.ro/esrironews/maps>) – [hărți care ne plac](#).

⁴¹ *Harta și arta. Propaganda secolului XX în hărțile vremii.* (n.d.). Historia. Accesat 22 Octombrie 2020, la <https://www.historia.ro/sectiune/general/articol/harta-si-arta-propaganda-secolului-xx-in-hartile-vremii>.

Instrumente sugerate:

- Cele mai simple de la Google: Tourbuilder (din păcate așa cum a menționat și Ramona, aplicația va deveni inaccesibilă din iulie 2021) și Maps (<https://www.google.com/maps/d/u/0/>).
- **Knightlab StoryMaps** (<https://storymap.knightlab.com/>). Knightlab (<https://knightlab.northwestern.edu/>) este un laborator de cercetare experimentală pentru tehnici noi de jurnalism al Universității Northwestern din Statele Unite, ale căror produse sunt realizate de către o comunitate entuziasă de programatori, profesori și studenți)
- **StoryMaps** (<https://storymaps.arcgis.com/en/>) – parte a ArcGIS.com și ESRI. Autentificarea se face cu contul ARCGIS – deoarece se bazează pe hărțile proprii este necesară crearea unui prin [arctgis.com Tripline](https://www.tripline.net/) (<https://www.tripline.net/>) – pentru dispozitive mobile
- **Animaps** (<http://www.animaps.com/#!home>) – hărți animate
- **Historypin** (<https://www.historypin.org/en/>) – pentru cei pasionați de istorie
- **Scribblemaps** (<http://www.scribblemaps.com/>) – se poate desena pe hărți
- **Plotearoute** (<https://www.plotaroute.com/>) (vezi ca exemplu Liberty UVT Maraton, <https://www.plotaroute.com/route/561263>).

Exemple:

[vizitează Scotia](#), [Spune Te iubesc!](#) sau doar [Te iubesc!](#), [Spune Multumesc!](#), [Iubirea în citate](#), [Cele 7 minuni ale lumii](#), [Maps of animals](#), [Urari de anul nou](#).



30. BEAUTIFUL.AI: Sunt un număr sau Viața mea în numere

Scop: dezvoltarea creativității (să încercăm să ne prezentăm în cifre și numere, în statistici)

Exemplul de mai jos este unul complex.

Mă numesc Alex. Scrierea matematică a numelui meu începe cu 14 și se termină cu 14. Funcționez în logica numărului 14, ai cărui divizori sunt 2 și 7, ambele cifre fiind considerate cifre perfecte.

Mă gândesc la cifra 2 – regăsesc în mine un veșnic dublu, dialectica lui doi, un permanent dialog între mine și eu însumi. Povestea lui 2 e povestea căutării unui dublu ascuns, a unei perechi perfecte, o căutare

interioară și calmă, nu dionisiacă, pentru că 2 în numerologie este guvernat de astrul lunar. Drama lui 2, ca cifră prin excelență a reflexivității este drama cunoașterii de sine, a propriului sens, drama unei sete de cunoaștere nepotolită. Seamănă cu o lebedă. Lebăda care se uită în apă la propria reflexie. Am ceva din acea sensibilitate caracteristică femininului, imaginei lebedei, și lipsa unui spirit masculin mai definit și mai pătrășos, o anumită rotunjime a tot ceea ce fac m-a bântuit și m-a frustrat. Ironie, când am fost mic am fost dus pe mal de către mama să învăț să scriu cifra 2 perfect arcuit privind gâtul lebedelor.

Mă gândesc la cifra 7 – nu e o poveste prea diferită. Dincolo de paritatea pătrată și definită a lui 6 încă ceva în plus – din nou imaginea reîntoarcerii, a cercului, a curgerii infinite. Nu poți pune 6 puncte perfect depărtate pe un cerc, dar poți pune 7. Cu alte cuvinte, blestemul cercului până la capăt. Cât de feminin sună 7. Câtă anima în detrimentul lui animus. Din cauza lui 2 și a lui 7 voi simți întotdeauna o nepotrivire în mediul masculin. Sunt prea rotund pentru ei. Iar ei ca printr-o magie au știut întotdeauna asta și universul le spunea să rădă în fața actelor mele rotunde. Dar nici în mediul feminin nu mă integrez pentru că ele caută pătratul din noi, masculii.

Veșnicii mei dușmani care mă compun: 2 și 7 îmi vor spune într-o zi cum se numește genul meu.

Exemple realizate cu aplicația Commaful:

[I am sick of numbers defining me, What are the odds?](#)

Pentru acest exercițiu recomand aplicația **Beautiful.ai**.

Exemple:

[Numerele care mă urmăresc \(https://www.beautiful.ai/player/-MKGEC5S11ecPAzWtOF\)](https://www.beautiful.ai/player/-MKGEC5S11ecPAzWtOF), [Numbers, numbers everywhere \(https://www.beautiful.ai/player/-MKGFEex4bZv4ldJP6od\)](https://www.beautiful.ai/player/-MKGFEex4bZv4ldJP6od), [Numărul face omul sau omul face numărul? \(https://www.beautiful.ai/player/-MKGFUmTgyqoDB5GDjaL\)](https://www.beautiful.ai/player/-MKGFUmTgyqoDB5GDjaL).

Ca alternativă se poate utiliza o aplicație de creat infografice (vezi activitatea 30).

Vezi și Dănilăș, C. (2018, 21 noiembrie). *Harta juridică a vârstelor*. [YouTube]. Video. <https://www.youtube.com/watch?v=HemOSRA9vJY>



31. INFOGRAFICE: Data storytelling

Scop: crearea unei narațiuni pe baza datelor

Infograficele sunt deosebit de utile atunci când dorim narațiuni cu date, adică să creăm povestiri analitice (data storytelling). Crearea efectivă a infograficelor se poate face cu o serie de instrumente, care necesită foarte puține eforturi de învățare și sunt ușor de folosit, precum:

- Visme, <http://visme.co/>
- Canva Infographic Maker, <https://www.canva.com/create/infographics/>
- Easel.ly, <http://www.easel.ly/>
- Picktochart, <http://piktochart.com/>
- Infogr.am, <http://infogr.am/>
- Vizualiza.me, <http://vizualize.me/>
- Venngage, <https://venngage.com/>.

Exemple de infografice:

- Scena9 – Harta viselor noastre (<https://www.scena9.ro/article/infografic-ce-vise-cautam-pe-google>)
- Clinica Regina Maria – Analize de rutină pentru femei (<https://www.reginamaria.ro/articole-medicale/care-sunt-investigatiile-necesare-pentru-femei-infografic>)
- Depresia (<http://www.bellanima.ro/wp-content/uploads/2017/08/Bellanima-depresie-infografic.jpg>)
- Cum să scapi de stress – (<https://doarnatural-6651.kxcdn.com/wp-content/uploads/2014/11/infografic-stres-final1.jpg>)
- Stresul și creșterea în greutate (<https://www.arcadiamedical.ro/articol/stresul-si-cresterea-in-greutate/>)
- Atitudinea românilor față de bolile mintale (<https://raportuldegarda.ro/articol/infografic-atitudinea-romanilor-fata-de-bolile-mintale/>)
- Piața forței de muncă (https://media.hotnews.ro/media_server1/image-2019-03-12-23023816-0-infografic-forta-munca.jpg)
- Ce au căutat românii pe Google în 2019 (<http://www.globalmanager.ro/wp-content/uploads/infografic-volum-cautare-2019-targetweb.jpg>).

Exemple de vizualizări dinamice:

- Grafice dinamice (<https://www.youtube.com/watch?v=-yKyMb7o1VI>)
- Regii României (https://www.youtube.com/watch?v=5fWnmK_J1Do)
- Un playlist cu vizualizări și infografice: republica Bio (<https://www.youtube.com/playlist?list=PLA0FTVCbHR82doj-G58D22yjBE-uD-9sn->).

Alte exemple de idei:

- Caută articole de tipul „Știați că ...” și creează un infografic cu Canva (<https://www.canva.com/create/infographics/>). Poți povesti despre integrarea pe piața muncii, despre evoluția unei industrii.
- Creează o poveste de genul „Curiozități din psihologie / despre lumea în care trăim / despre somn / despre YouTube / Poate nu știai ...” etc. într-un infografic cu Canva.
- Prezintă România în cifre folosind numere, statistici oficiale. Dacă nu ai inspirație încearcă: „Sunt un număr!” sau „Viața mea în numere” (vezi activitatea anterioară); inițiativa celor de la EuropaFM 30în30 și Dacă România ar fi o persoană.



32. GENIALLY: Sacoșa națională

Scop: formarea unei atitudini pozitive față de tradițiile și obiceiurile naționale

Începeți printr-un exercițiu de reflecție întrebând: Cum credeți că va arăta lumea în anul 2030? Apoi aduceți în discuție ce schimbări putem face cu toții astfel încât „să lăsăm moștenire” generațiilor următoare un loc în care oamenii să colaboreze și să respecte identitățile naționale, culturale, etnice ... ale celorlalți locuitori ai planetei.

Provocați elevii și cu alte întrebări, precum: „Care sunt obiectele / obiceiurile / tradițiile / atitudinile / drepturile / responsabilitățile / comportamentele / regulile pe care «le-ați lăsa moștenire», pe care «le-ai lua» în sacoșa ta națională?”

Utilizați instrumentul Genialy (<https://www.genial.ly/>). Aveți libertatea de a alege orice alt instrument. O alternativă este și ThingLink (<https://www.thinglink.com/>).

Exemplele pentru România includ limba română, George Enescu, Sînzienele, doina, dorul etc.:

- <https://view.genial.ly/5e7a0590a67bdc0dedbc1fc1/presentation-saco-sa-traditionala>
- <https://view.genial.ly/5ea6bef66d0f2f0da910fe23/interactive-image-sacosa-nationala>



33. FUTURE.ME: Mesaj pentru viitor

Așa cum am văzut în activitatea anterioară și pentru că trăim vremuri de urgență, a venit momentul să începem să reflectăm la următorii 100 de ani, să ne inspirăm din proiectele prezente care acționează pentru un viitor mai bun. Tu ce mesaj ai pentru tine, cel din viitor?

Cereți elevilor să își scrie o scrisoare cu ajutorul aplicației **FutureMe** (<https://www.futureme.org/>) sau **WhenSend** (<http://www.whensend.com/>) sau doar să își trimită câteva gânduri în viitor. Dacă efectuați activitatea înaintea sărbătorilor de iarnă cereți elevilor să înregistreze video Rezoluția lor de Anul Nou! cu TimeCapsule⁴².



34. JOCURI ȘI TEHNICI DE GAMIFICARE

Pentru cei cărora le plac jocurile vă propun câteva aplicații minunate cu ajutorul cărora puteți petreceți timp de calitate alături de elevii dvs. Nu mai detaliez de ce sunt jocurile importante, în special în copilăria mică, fiindcă suntem cu toții educatori și îi cunoaștem și recunoaștem meritele.

- **GooseChase** (<https://www.goosechase.com/>) – aplicație pentru vânătoarea de comori (vezi Figura 27 sau un alt exemplu despre cum să învățăm limbile Europei – <https://www.goosechase.com/game/0f8038f00eac4e57aa5df908586d646f/copy/>). Eu am folosit aplicația la evaluarea disciplinei de Povestiri digitale.
- **Chi Bingo** (sau cum să jucăm Bingo) – vă mărturisesc că am jucat Bingo academic⁴³ cu studenții vreo 3 ani la rând și de fiecare dată nu am regretat niciun moment că am deviat de la traseul curricular.
- **BookWidgets** (<https://www.bookwidgets.com/>)⁴⁴ – un exemplu de exercițiu cu carduri perechi) (**JigSaw**, <https://www.jigsawplanet.com/>)

⁴² <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobifever.timecapsule&hl=en>

⁴³ Vezi instrucțiuni <https://sites.google.com/a/e-uvr.ro/bingo/>

⁴⁴ https://www.bookwidgets.com/play/CEK4DV?teacher_id=5881988261085184

- Kahoot, <https://kahoot.it/> / QuizLet, <https://quizlet.com/> / **Purpose-Games**, <http://www.purposegames.com/> etc.
- **Baamboozle**, <https://www.baamboozle.com/game/4384> (recent a venit cu îmbunătățiri, este foarte potrivită în special pentru mediul preșcolar și primar – vezi Figura 28)
- **Puzzle maker Discovery** (<http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/>), **Puzzle-maker** (<https://www.puzzle-maker.com/>), **Gamestarmechanik** (<http://gamestarmechanic.com/>), **GameSalad** (<http://gamesalad.com/>), **PixelPress** (<http://www.projectpixelpress.com/floors/>), **ProProfs** (<https://www.proprofs.com/games/>), **JeopardyLabs** (<https://jeopardylabs.com/>), **BingoBaker** (<https://bingobaker.com/>), **CrosswordsLabs** (<https://crosswordlabs.com/>), **WordsSearchLabs** (<https://wordsearchlabs.com/>)
- Să nu uităm de **MineCraft Education** (<https://education.minecraft.net/>), **Scratch** (<https://scratch.mit.edu/>) sau **RoomEscape Maker** (<http://roomescapemaker.com/>)
- **Androidify** (<https://www.androidify.com/en/#/>).

The screenshot shows a Kahoot! quiz titled "Fantoma lui Pepper" with 10 points. The question asks about the "Pepper ghost" effect. Below the question, there are three accepted answers: "reflexia", "reflexie", and "reflexia lumii". A small image of the Pepper's ghost effect is shown. To the right, a leaderboard lists four participants: Celsius (50 points), Einstein (35 points), Planck (25 points), and Newton (0 points). Below the quiz, there is a "Submissions Hub" section showing three teams: Celsius (50pts, 4 submissions), Einstein (35pts, 3 submissions), and Planck (25pts, 7 submissions). Each team has a corresponding image of a person's face.

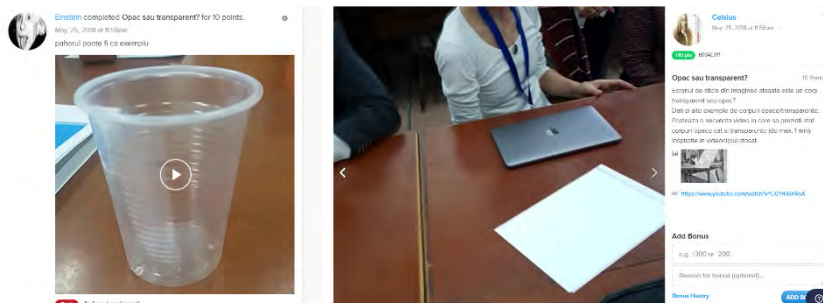


Figura 27. Capturi de ecran din timpul utilizării aplicației GooseChase la evaluarea disciplinei Optică, din cadrul unei școli de vară sub coordonarea Danei Crăciun

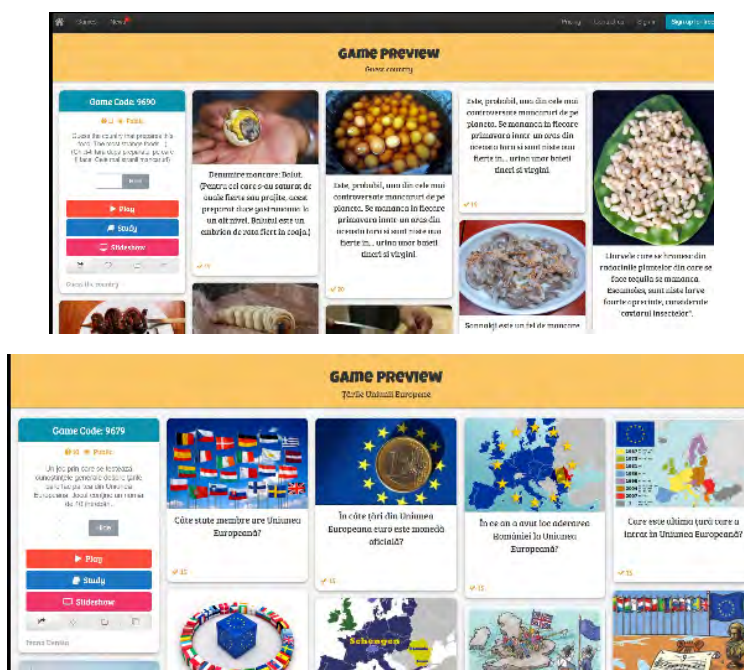


Figura 28. Capturi de ecran pentru aplicația Bamboozle
Surse:

<https://www.baamboozle.com/game/9690>

și <https://www.baamboozle.com/game/9679>

Alte aplicații de creare jocuri educaționale se găsesc la Comonsense⁴⁵.

⁴⁵ CommonSense. (2020, ianuarie 22). *Game-Making Tools for Schools*. Common Sense Education. <https://www.commonsense.org/education/top-picks/game-making-tools-for-schools>.

Spații de învățare online care tratează acest subiect pot fi accesate la Europe (https://europa.eu/learning-corner/home_ro), Poleis (<http://www.poleis.ro/>), Seterra, <https://online.seterra.com/ro> (vezi si <http://blog.whooosreading.org/make-learning-games/>).

Vă recomandăm și un joc de dezvoltare a gândirii critice și combatere a știrilor false: GetBadNews (<https://www.getbadnews.com/#intro>) cu varianta pentru școlarii de vârstă mică – Getbadnews Junior, http://getbadnews.ro/drogame_book/junior/#intro (Figura 29) și Literatus⁴⁶.



Figura 29. Captură ecranului de start a jocului Bad News
Sursa: https://www.getbadnews.ro/drogame_book/junior/#intro

Vă mai aduceți aminte de cald-rece? Ei, a apărut un fel de variantă digitală: Găsește ... animalul – <https://findtheinvisiblecow.com/>. Începeți cu o vacuță și apoi primiți și alte animăluțe.

E reconfortant ... și cam atât.



35. KIALO-EDO: Haina îl face pe om

Scop: crearea unui spațiu de discuții (apropiat de dezbaterea academică) în mediul online

Aplicația aleasă este KIALO-EDU (<http://kialo-edu.com/>), partea educațională a aplicației mamă KIALO (<http://kialo.com/>). Există și alternative mai sofisticate precum ParlayIdeas (<https://parlayideas.com/>) sau

⁴⁶ Jocul online „Aventurile lui Literatus”: fii în pielea prințului Literatus care, pentru a-și găsi iubita, a luptat cu manipularea. (2019, martie 28). Mediaticritica. <http://mediaticritica.md/ro/jocul-online-aventurile-lui-literatus-fii-pielea-prințului-literatus-care-pentru-si-gasi-iubita-luptat-cu-manipularea/>.

ThoughtsExchange (<https://www.thoughtexchange.com>), aceasta din urmă fiind un cadru excepțional de dezbateri pentru studenți. Atât cadrul didactic cât și elevii/studenții trebuie să își facă cont. Aceste aplicații sunt educaționale, lipsite de reclame, complet gratuite și care se integrează perfect cu Google Classroom. Recomandăm crearea unui cont cu adresa instituțională. Înainte de prima utilizare este bine să parcurgeți tutorialele existente pe platforma aplicației precum și lecturarea dezbaterilor existente.

Vezi exemplele: „Haina îl face pe om” (Figura 30) sau Schimbările climatice⁴⁷.

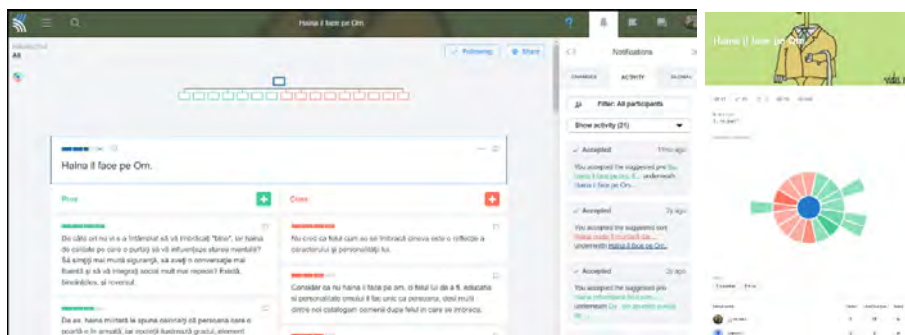


Figura 30. Captură din ecranul aplicației Kialo-Edu pentru panoul de dezbateri „Haina îl face pe om”

Sursa: <https://www.kialo.com/invited?token=005-d85a94cd-fadf-47d8-a77a-b4743ee10588>



De asemenea, pentru mai multe informații recomandăm și parcurgerea următoarelor referințe bibliografice:

- Beck, J., Neupane, B. & Carroll, J.M. (2019). Managing conflict in online debate communities. *First Monday* 24(7), <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v24i7.9585>.
- Bile, J. (2019). *eTools: Using Kialo in the Classroom*. Spalding University. https://www.natcom.org/sites/default/files/pages/eTools_Using_Kialo_in_the_Classroom-Mar2019.pdf.

Câteva **sugestii** pentru dezvoltarea unei activități educaționale în care se poate folosi instrumentul Kialo-Edu.

a) *Începeți prin a alege un articol* (poate fi de specialitate sau preluat din media online) care dezbate / supune atenției o problemă controversată legată

⁴⁷ <https://www.kialo-edu.com/invited?token=005-460ab8f9-b399-475a-85a0-7a2632811336>

de dezvoltarea durabilă, care se axează pe un obiectiv de dezvoltare durabilă (și anume schimbările climatice, sărăcia, imigrarea, recunoașterea sărbătorilor religioase, finanțarea festivalurilor culturale, finanțări multiculturale etc. – în contextual pandemiei vă puteți raporta la reducerea poluării, un mediu mai curat etc.) și analizați-l împreună cu elevii/studentii. *Întocmiți o listă de fapte vs. opinii*: Care sunt fapte? Care sunt opinii? Cum le putem diferenția?

b) Pornind de la lista de mai sus începeți să creați activitatea de învățare pentru care doriți dezbaterea. Elevii/studentii trebuie să aducă argumente prin care să-și demonstreze / susțină punctul de vedere. Formatul ales este PRO/CONTRA.

Ce urmărim? Elevii/studentii să poată:

- recunoaște prejudecățile și judecățile de valoare în lucrări scrise
- distinge între fapte și opinii
- înțelege motivele pentru care prejudecățile pot fi incluse în texte oficiale, buletine de știri etc.



36. BLABBERIZE: Dacă aș fi fost ...

Scop: dezvoltarea creativității, imaginației, lucrul cu secvențe audio

Cereți elevilor să aleagă un personaj (istoric, cultural, economic, politic etc.), trecut sau contemporan și să încerce să-și imagineze ce ar face dacă ar fi ei acela. Drept condiții minime: o descriere text, un hashtag.

Pentru acest exercițiu am folosit Blabberize, <https://blabberize.com/> (Figura 31).

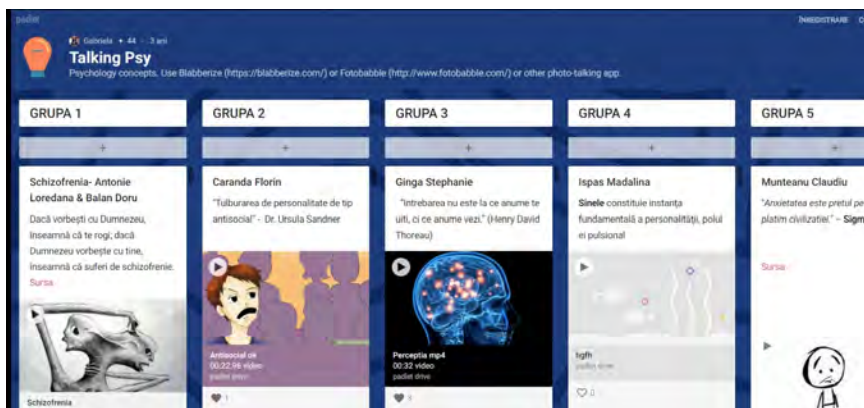


Figura 31. Captură de ecran pentru exemplificarea aplicației Blabberize
Sursa <https://padlet.com/ggrosseck/blabberizePSY>



37. MYSTORYBOOK: Testul șervețelului

Scop: exercițiul alegerii personale, evaluarea propriei persoane

Este o activitate care se poate introduce în cadrul orelor de dirigenție, pentru elevii de clasa a VIII-a. Pentru această activitate am apelat la testul dezvoltat de **Richard Leider** (<https://richardleider.com/>), clasat de către prestigioasa revistă Forbes în primii 5 consilieri în carieră din America. El a încercat să ofere răspunsuri la întrebări precum:

- Ce vreau să fac cu viața mea?
- Ce carieră mi s-ar potrivi cel mai bine?
- Am calități de manager?
- Ce fel de angajat sunt?
- Sunt eu o persoană creativă?

întrebări care te ajută să afli ce vrei de la viață sau ce carieră ți se potrivește folosind un test simplu de carieră – și anume **testul șervețelului**. Leider a schițat o formulă simplă, al cărei rezultat ar trebui să-ți arate care este menirea ta în viață (profesională): $G+P+V=C$, unde

G – gifts (aptitudini)

P – Passions (pasiuni)

V – Values (valori).

Însumarea acestor caracteristici formează C-ul, pe care Leider îl numește **Calling (chemare, vocație)**.

$Talent + Pasiune + Valori = Vocație$ (chemare, îndeletnicire, profesie)

Le-am cerut studenților să își facă acest test și să exemplifice rezultatele vizual cu ajutorul aplicației **MyStoryBook**, <https://www.mystorybook.com/> (Figura 32). Se poate porni și de la întrebarea: *Care este cel acel sfat primit pe care să-l fi și urmat în viață?*

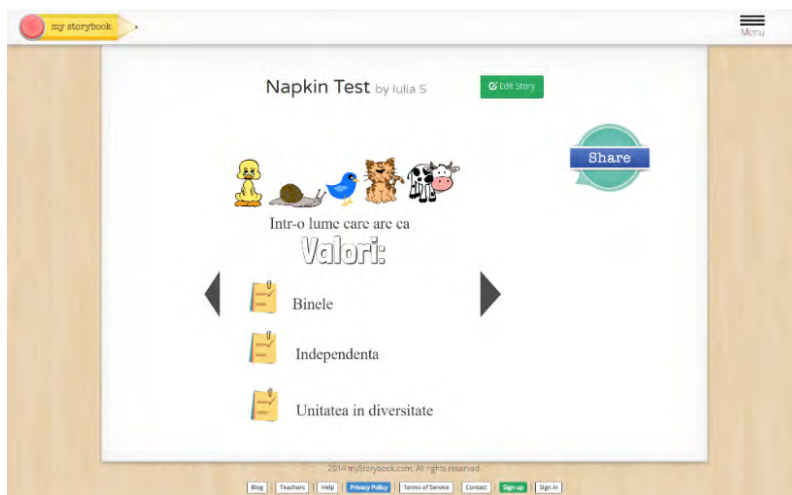


Figura 32. Testul șervețelului – exemplificare cu aplicația MyStoryBook

Sursa: <https://www.mystorybook.com/books/400886/>

Ca alternative se pot folosi [Storyweaver](https://storyweaver.org.in/) (<https://storyweaver.org.in/>) și BookCreator.com. În Figura 33 un exemplu de activitate cu BookCreator dar care nu are legătură cu testul șervețelului.



Figura 33. Descoperă Banatul! Mini e-book realizat cu ajutorul aplicației Book-Creator

Sursa: <https://read.bookcreator.com/dGAlqURiWcOoWnYGbPtSukGuK5D3/qQoISWX-QwyAPaEDZUDR3g>

Alte exemple pot fi vizualizate la aceste adrese:

[Cum să-ți faci o adresă de email](#), [Cum să folosești aplicația SnapChat](#), [Cum să folosești GoogleBooks](#), [Povestea dințișorului lui Dănuț](#) sau [Lunile anului](#).



38. TIMELINE: Linia vieții

Scop:

- identificarea evenimentelor importante de pe parcursul vieții
- compararea unor perspective diferite asupra lumii la vârste diferite
- compararea traseului personal cu experiențele celorlalți

Am folosit TimeLine, un instrument de la ReadWriteThink disponibil la adresa http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/, pentru a marca pe o linie temporală evenimentele importante din propria viață (Figura 34), din momentul nașterii până în prezent (atât cele pozitive cât și cele negative).

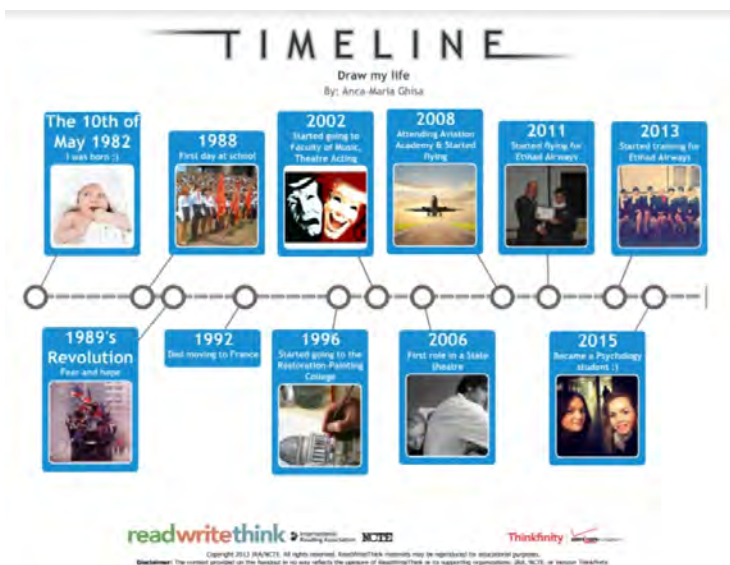


Figura 34. Captură de ecran pentru exercițiul Linia vieții, realizat cu aplicația TimeLine de la ReadWriteThink

De un real ajutor a fost site-ul What Happened in my birthyear? (<http://whathappenedinmybirthyear.com/>). Alternativ se poate folosi și <http://dmaric.com/timecap/>. După ce elevul / studentul introduce în căsuță anul nașterii sale ceea ce va obține este „o scrisoare din trecut”, un text care curge pe ecran plin de detalii despre evenimentele istorice, culturale și tehnologice care au avut loc în anul nașterii sale, dar și din perioada respectivă⁴⁸.

⁴⁸ Vezi și Historical Events by Year. (n.d.). *On This Day*. Accesat la data de 17 octombrie 2020, la adresa <https://www.ontthisday.com/events-by-year.php>.

Alte instrumente similare pe care le recomand sunt:

- Sutori (<https://www.sutori.com/>): creează linii interactive; foarte potrivit pentru evenimente; permite colaborarea a maxim 100 de persoane și încapsularea de obiecte media (clipuri, quizz-uri etc.); este educațional și necesită înregistrare
- TimeLineJs (<http://timeline.knightlab.com/#fileformat>)⁴⁹
- TimeRime (<http://www.timerime.com/en/>); TimeToast (<http://www.timetoast.com/>); Tiki-Toki (<http://www.tiki-toki.com/>); TimeGlider (<http://timeglider.com/>); Capzles (<http://www.capzles.com/>); OurStory (<http://www.ourstory.com/>)
- NetLine (<https://neatline.org/>) – bazat mai mult pe hărți
- Timeline.tv – în special pentru evenimente istorice
- pe bază de hărți geografice: MapStory (<http://mapstory.org/>), ChronoZoom (<http://www.chronozoom.com>), TripLine (<http://www.tripline.net/>).



39. GOOGLE DOCS: Leapșa

Scop: exersarea lucrului în colaborare

Fiecare student va imagina o leapșă într-un document GoogleDocs (muzicală, personală, literară, cinefilă, cu poze, cu personaje din desene animate, de viață etc.) care va cuprinde minim 5 întrebări (un exemplu mai jos). Apoi fiecare student va da leapșa mai departe prin distribuire către alți doi colegi care au „obligția” să completeze leapșa colegilor.

Idei de leapșă:

- Muzicală: <http://www.imforeveryoung.info/leapsa-muzicala/>
- Literară: <http://www.laurafrunza.com/2009/05/15/leapsa-cu-si-des-pre-carti/>
- Personală: <http://www.kristofer.ro/leapsa-16-intrebări-personale/>
- De viață: <https://www.mariusmatache.ro/leapsa-10-principii-de-via-ta/>; <https://www.siblondelegandesc.ro/2008/10/31/inquisitive-leapsa/>
- Cu poze: <https://www.siblondelegandesc.ro/2009/01/13/leapsa-cu-poze/>
- Biografie sub formă de leapșă: <https://www.siblondelegandesc.ro/2010/10/30/biografie-sub-forma-de-leapsa/>
- Cu desene animate, Cinefilia, 10 motive pentru care ... (călătoresc, scriu etc.)

⁴⁹ Vezi și Northwestern U. Knight Lab. (2020, octombrie 17). *How to Use TimelineJS* [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/143407878>

Exemplu:

Sunt **BIANCA POPESCU** și vă propun să jucăm o leapșă virtuală, personală. Cerința este: **Nu ai voie să cauți cu Google!** Fiecare student va crea o „leapșă” din 10 subiecte (vezi modelul de mai jos). Condiție: răspunsurile trebuie să înceapă cu prima litera a prenumelui.

- Țara – Belgia
- Orașul – București
- Animal – Bizon
- Numele unei fete – Bianca
- Numele unui băiat – Bogdan
- Sport – Box
- Culoare – Brun
- Mâncare – Broccoli
- Motiv de întârziere – Banii
- Mașina – BMW

Și dau această leapșă mai departe Ancăi, Liliane și lui Paul.

Puteți ridica nivelul de dificultate alegând pentru leapșă un instrument de evaluare cum este [SurveyLegend](https://www.surveylegend.com/), <https://www.surveylegend.com/> (vezi un exemplu la [această adresă, https://www.surveylegend.com/survey/#/d29yZHBzZXNzMjQwNTg=~-L-dok9l4o4ZI4gVBBkD](https://www.surveylegend.com/survey/#/d29yZHBzZXNzMjQwNTg=~-L-dok9l4o4ZI4gVBBkD)) sau creând liste de provocări cu ListChallenges (Figura 35).

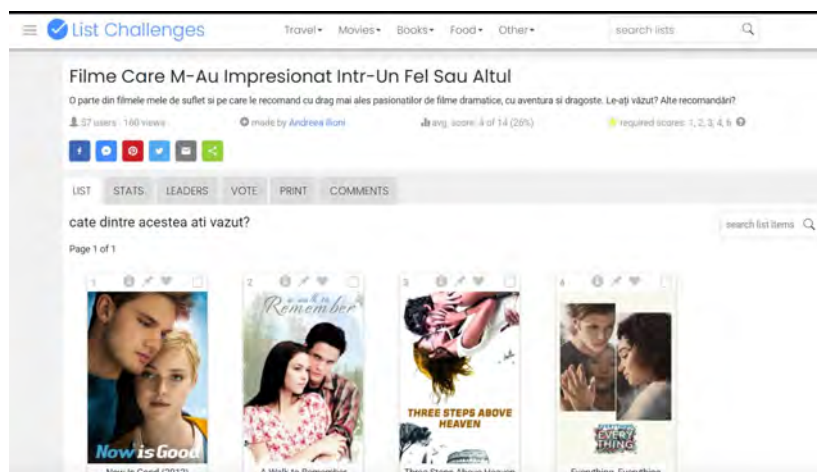


Figura 35. Captură de ecran pentru exemplificarea aplicației ListChallenges <https://www.listchallenges.com/filme-care-m-au-impresionat-intr-un-fel-sau-altul>



40.

Alte idei găsiți mai jos pe care le-am materializat în povestiri, cu studenții, de-a lungul anilor. Într-un viitor apropiat îmi doresc să le realizez cu aplicații de inteligență artificială sau realitate augmentată. Un laborator de experimente din care extrag constant aplicații se găsește la adresa <https://experiments.withgoogle.com/>.

1. **Dragă Jurnalule.** Scrie o intrare de jurnal din perspectiva unui personaj negativ dintr-o poveste (de exemplu Regina din Albă-ca-Zapada) sau **Am fost ... Moromete!** Scrie o poveste despre o zi obișnuită din viața unui personaj celebru.
2. **O poveste din alfabet.** Creează o poveste folosind cuvinte care încep cu literele alfabetului (consecutiv). Folosiți cât mai multe litere (daca se poate până la Z) și încercați ca povestea să aibă un sens.
3. **La întâmplare.** Scrie o poveste (de data aceasta în limba engleză) folosind 6-10 cuvinte la întâmplare. Pentru aceasta apelează la [Random Word Generator](#). Personajul principal va fi un animal.
4. **În spatele ... titlurilor.** Alege un ziar (preferabil cu ediție online). Oprește-te la un număr. Încearcă să scrii o poveste din titlurile acestuia.
5. **Azi ești poet!** Scrie o poezie despre viața de student în maxim 10 rânduri.
6. **Sunt un supererou.** Descrie-te ca un supererou. Combină cât mai multe caracteristici/trăsături ale unor eroi celebri (desene/benzi de desene animate, filme etc.).
7. **Călătorește în trecut.** Dacă ai găsi un portal și te-ai întoarce în alt timp, ce ai face? Alege un eveniment din trecut, imaginează-ți că ești un personaj celebru și descrie o zi din „viața” ta.
8. **Filmul bate ... povestea.** Alege un serial de televiziune și scrie o poveste bazată pe titlurile episoadelor (de exemplu Twilight Zone).
9. **Rețeta Haiku.** Scrie o rețetă în stil Haiku – respectă pe cat poți structura de silabe 5/7/5.
10. **Zece secunde de mulțumesc.** Folosește un cronometru și scrie pe o hârtie de ce ai avea motive să mulțumești. Nu trișa! Țese apoi povestea lui Mulțumesc.
11. **Cu desenele la tribunal!** Alege două personaje de desene animate și adu-le în sala de judecată. Scrie povestea unui proces celebru!

12. **Sunt un număr.** Încearcă să te prezinți în cifre și numere, statistici.
13. **Dacă n-ar fi existat.** Alege un eveniment important din istorie și încearcă să-ți imaginezi ce s-ar fi întâmplat dacă nu s-ar fi petrecut.
14. **Autobiografia unui virus.** Dacă ai fi unul – ce poveste ne-ai spune?
15. **Emoti-vestiri.** Încearcă să scrii o poveste folosind cât mai multe emoticoane.
16. **I'll be back!** Scrie o poveste folosind cât mai multe replici celebre din filme.
17. Dacă ai avea [274 de zeptosecunde](#)⁵⁰ de viață în plus, ce ai face cu ele?
18. Spune **Povestea Curajului**. Cum arată curajul pentru tine?

⁵⁰ Sursa de inspirație: Popescu, G. H. (2020, octombrie 23). *Oprțiți tot ce faceți! 247 de zeptosecunde sunt cea mai mică perioadă de timp măsurată!* Editia de Dimineată. <https://editiadedimineata.ro/masurarea-timpului-247-zeptosecunde-experiment-germania/>.

7. CONTRIBUȚII ALE EXEMPLELOR DE BUNE PRACTICI PENTRU A DEZVOLTA INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ LA COPII

Daniel-Alex Milencovici

Școala Gimnazială Nr. 25, Timișoara

INTRODUCERE

„Educația nu este pregătirea pentru viață, educația este însăși viața” spunea marele psiholog și pedagog John Dewey. Această maximă reprezintă ținta sau obiectivul principal pentru care încerc și caut să găesc soluții ca prin materiile pe care eu le predau și prin aplicațiile pe care le propun, copiii să înțeleagă, să vadă și să folosească cu scop ceea ce vreau să le transmit. În acest scop, mă simt o persoană binecuvântată că pot preda Educație muzicală, deoarece, cred și sunt convins că muzica este arta prin care se poate forma un suflet frumos, un caracter puternic și o personalitate de invidiat, deoarece izvorul acestei arte rămâne Marele Compozitor.

În următorul articol o să încerc să prezint câteva exemple de bune practici din școala unde predau orele de Educație muzicală și cele de Consiliere și orientare în carieră și să aduc în atenția dumneavoastră abordarea acestora pe vremea stării de urgență, într-o nouă perioadă și din prisma unei noi abordări legate de tot ceea ce înseamnă educația digitală.

Ca tânăr profesor la Școala Gimnazială Nr. 2 și Nr. 25 din Timișoara am încercat ca în această perioadă să îmbin cele două discipline pe care le predau, în special la clasa unde am orele de dirigiență pentru a dezvolta inteligența emoțională la copii prin activitățile pe care le-am propus. Ca alumni al Academiei *Aspire for Teachers*, am urmat cursuri de formare despre dezvoltarea inteligenței emoționale la copii, iar din toată această experiență încerc să îmbin prin exerciții care să fie folositoare la clasă.

Încă din anul școlar 2018-2019 am încercat să vin la clasele la care predam cu o viziune modernă, îmbinând tradiționalul cu tot ce apărea nou în domeniul educațional. În acest scop, unele din momentele lecției erau realizate cu ajutorul dispozitivelor mobile, ale aplicațiilor, iar în evaluare foloseam aplicația Kahoot. Copiilor le-a plăcut foarte mult, îmi cereau ca la fiecare oră să vin cu aceste noi mijloace prin care cunoștințele puteau să fie asimilate și apoi evaluate prin joc. Spre surprinderea mea, în orele noastre, elevii au ajuns să realizeze astfel de momente folosind aplicațiile învățate pentru a evalua anumite cunoștințe la clasă pe care ei le predau, știind că aveam ore deschise în care schimbam rolul, eu devenind doar un moderator, iar elevii profesori, pentru că mi-am dorit ca experiența lor să fie cea mai bună metodă prin care să învețe și să rămână cu anumite cunoștințe referitoare la materia pe care eu o predam. După mine, acestea au rămas cele mai eficiente ore.

În acest sens și cu o mică experiență în abordarea educației digitale deja la clasă, o să propun câteva exemple care cred că pot să fie împărtășite și, de ce nu, dacă sunt folositoare să fie aplicate și de cei care vor citi această expunere.

1. OBIECTIVELE URMĂRITE PENTRU EXEMPLELE PROPUSE

Prin activitățile propuse, am avut ca scop dezvoltarea autocunoașterii la copiii implicați și creșterea încrederii în sine prin inteligență emoțională și socială, care pornește prin explorarea unor cunoștințe deja dobândite. În acest sens, când am gândit aceste activități mi-am propus obiective de care să țin cont pentru ca rezultatele pe termen scurt sau lung să se poată observa la elevii implicați. De asemenea, am ținut cont de recomandările Uniunii Europene privitoare la competențele referitoare la învățarea durabilă până în anul 2030 și la recomandările acesteia privitor la multele locuri de muncă necunoscute încă datorită dezvoltării rapide date de tehnologie.

Din seria celor opt competențe cheie, am dorit să propun activități prin care elevii să contribuie la o dezvoltare a competențelor digitale, a competenței de a învăța să înveți, a competențelor sociale și civice, dar și cele de sensibilizare și expresie culturală.

Sigur, activitățile propuse nu rezolvă în totalitate aceste competențe, ci reprezintă un început pentru ca elevii să descopere anumite aptitudini pe care le au și pe care le pot dezvolta în continuare prin alte activități. În acest sens, obiectivele urmărite au fost următoarele:

- dezvoltarea încrederii în sine și în cei din jur;
- dezvoltarea creativității la elevii implicați;
- crearea unor noi contexte de învățare prin experiența participantului;
- conștientizarea importanței evaluării asupra produsului final al fiecărui copil;
- stimularea încrederii în dezvoltarea relațiilor interumane informale;
- utilizarea unor cunoștințe deja dobândite, puse în diferite contexte practice de învățare;
- dezvoltarea lucrului în echipă;
- îmbunătățirea performanței fiecărui elev participant;
- învățarea continuă prin explorare și experimentare;
- creșterea motivării pentru a se implica în diverse activități;
- cunoașterea abilităților elevilor prin diferite activități;
- dezvoltarea unor atitudini sociale prin dialog și interviu cu cei invitați;
- cunoașterea unor noi profesii prin povești reale;
- creșterea dezvoltării relațiilor cu părinții;
- dezvoltarea încrederii în grupului participant prin socializare de la distanță;
- dezvoltarea abilităților digitale prin practică;
- experimentarea unor noi viziuni prin diferite ipostaze în care au fost puși elevii;
- învățare din experiența de viață a celor invitați

2. EXEMPLE DE BUNĂ PRACTICĂ

Pe timpul stării de urgență și a stării de alertă am încercat să propun câteva activități interesante pentru copiii din școlile unde predau. Folosind Zoom-ul, Classroom-ul și Meet-ul ca mijloc de comunicare cu elevii în ultima decadă a anului școlar 2019-2020, am propus mai multe activități la ore.

2.1. EDUCAȚIE MUZICALĂ

Așa cum deja am amintit în introducere, încă din anul 2018 am început să utilizez platforme educaționale și aplicații în cadrul orelor de Educație muzicală, iar copiii au fost încântați. Datorită acestui lucru, la un moment dat am avut vizite din partea unor inspectori din cadrul Inspectoratului Școlar Județean pentru a observa evoluția mea profesională și pentru a împărtăși din exemplele de bune practici. De atunci și până la starea de urgență am încercat

să dau o nouă perspectivă orelor încercând să îmbin metodele tradiționale cu o nouă reorganizare a unor mijloace și materiale prin care puteam să transmit cunoștințele și să evaluez copiii.

Pentru că în cadrul orelor de Educație muzicală, audiția muzicală este foarte importantă, la fel ca și cântatul, am încercat să continui și în mediul virtual propunând audiții cu diferite lucrări muzicale pentru copii, folosindu-mă de platforma Classroom, unde puteam atașa piesa muzicală, iar după ce elevii ascultau, pe Meet ne continuam activitatea referitoare la momentul propus cu audiția muzicală sau, într-un document vizibil tuturor copiilor, atașam câteva întrebări unde elevii puteau să răspundă și să își spună părerea, în funcție de cerințe.

De asemenea, la ore foloseam împreună cu elevii jocul *Piano Tiles*, unde elevii puteau cânta de pe telefonul mobil piese din repertoriul clasic, folosind diferite instrumente muzicale, iar apoi într-un document atașat pe Classroom, fiecare elev își putea spune părerea, atașa scorul obținut la joc, iar activitatea putea să fie punctată. Elevii au fost încântați de acest joc muzical.

Pentru că fac parte din cadrul Programului Național *Cantus Mundi*, am urmărit pe site-ul programului sau pe pagina de Facebook foarte multe aplicații oferite de colegii mei formatori, pe care, ulterior, le-am aplicat la clasă. În acest context, de acolo am preluat activitatea prin care elevii puteau cânta și bate ritmul cu ce instrument aveau prin casă. Acel instrument putea să fie un creion, un pahar, o mătură sau chiar o minge, după care se înregistrau și atașau pe Classroom rezultatul înregistrării. A fost o activitate interesantă prin care am dorit ca toți elevii să se implice, indiferent de performanțele din domeniu muzical și care avea ca scop dezvoltarea stimei de sine și a încrederii în propriul potențial. Dacă veți intra pe pagina programului, o să observați foarte multe activități interesante pe care le puteți aplica la clasă, la diferite cicluri, ca activitatea să fie una interesantă și cu efect pentru elevii care o practică (www.cantusmundi.com).

Alte activități pe care le-am propus la clasă în perioada stării de urgență au fost cele legate de evenimentele Operei Comice pentru Copii, evenimente speciale cu spectacole, concerte-lecție și aplicații practice despre marii compozitori, activități care puteau să fie urmărite atât de pe pagina instituției, pagina de Facebook, sau aplicația mobilă utilizată de pe smartphone-ul copiilor (www.operacomica.ro).

În cadrul desfășurării orelor de muzică, ca activități la diferite teme am propus realizarea unor prezentări cu ajutorul PowerPoint-ului, prezentări

de slide-uri pentru scurte intervenții la diferite teme sau realizarea unor verificări rapide și cu efect folosind Google Forms, dar și aplicația Kahoot sau Mentimeter. Pe parcursul orelor am avut și surprize frumoase realizate de copii care stăpânesc foarte bine tehnologia și care, în timpul liber au compus piese muzicale folosind diferite platforme sau unii care au învățat cântece la diferite instrumente, iar când ne-am văzut, cu ajutorul platformei Meet, au interpretat pentru toți copiii.

Am încercat să las o mare libertate de exprimare a copiilor în orele noastre, iar ei au răspuns pozitiv la activitățile pe care le-am propus în această perioadă sau au contribuit la realizarea unei viziuni pentru care și-au pus propria amprentă creativă.

2.2. CONSILIERE ȘI ORIENTARE ÎN CARIERĂ

Citind pentru a mă dezvolta și a dobândi cunoștințe pentru ora de Consiliere și orientare în carieră, profesorul Mircea Miclea, în cartea sa, prezintă metode de grup prin care putem dezvolta competențe necesare viitorilor adulți pe care noi îi formăm azi. De anul trecut de când am devenit diriginte, am fost interesat și preocupat de acest subiect. Ținând cont de sfaturile citite în cartea *Consiliere și Orientare. Ghid de educație pentru carieră* scrisă de autorul amintit mai sus, dar și alte conținuturi din articole de specialitate, am încercat să fiu un sprijin real pentru copiii pe care îi aveam sub aripa ocrotitoare a „părintelui” la școală și care acum au terminat clasa a VIII-a, fiind admiși la licee de prestigiu și importante din Timișoara.

Vremurile s-au schimbat, iar anul 2020 a venit cu noi surprize și provocări prin apariția virusului Covid-19, iar educația, în câteva săptămâni a trebuit să se modernizeze. Am încercat să fiu acel profesor care vine în ajutorul elevilor, așa că în perioada pandemiei, orele de dirigenție le-am ținut cu ajutorul platformei Zoom și Meet.

Preocuparea mea pentru dezvoltarea elevilor nu s-a oprit aici. Chiar dacă până la acel moment am organizat excursii, activități, evenimente, întâlniri importante cu personalități, am dorit ca și în această perioadă să continui ceea ce am început, știind că elevii au nevoie de comunicare și de încurajări mai mult decât în orice altă perioadă, urmând ca peste 2-3 luni să susțină examenul național.

La finalul lunii martie urma să organizez *Școala Altfel* (aceasta s-ar fi desfășurat la București, ca o excursie împreună cu elevii dacă virusul nu ar fi dat năvală peste țara noastră), iar în acest context m-am gândit la câteva

activități care ar trebui să fie benefice pentru copii. În perioada 30-03.04.2020 am propus următoarele activități și doresc să le descriu pentru a servi, poate, ca exemplu și altor persoane.

Activitățile organizate au fost:

- Restaurantul virtual
- Profesor pentru o zi
- Întâlnire cu un artist
- Când visurile devin realitate
- Filmul zilei
- Despre noi profesii, împreună cu părinții

În ziua de luni am început *Școala Altfel* cu activitatea **Restaurantul virtual**. Începând cu ora 10 și desfășurându-se până la ora 18, elevii au avut posibilitatea să gătească un preparat, singuri sau ajutați de părinți, iar în timpul pregătirii trebuiau să facă poze pentru a alcătui, la final, un album. De la ora 18:00, pe Zoom, ne-am conectat împreună și am discutat despre activitatea propusă. În acest timp le-am arătat și imagini cu produsele preparate, deoarece fiecare copil după ce a terminat de gătit mi-a transmis în privat pozele. Au fost preparate pornind de la micul dejun, prânz și cină, având și o listă bogată în deserturi. Menționez câteva din preparatele realizate de copii: cereale cu lapte, omletă cu brânză și roșii, sandwich-uri cu de toate, cartofi prăjiți cu salată și șnițel, pește cu mujdei și mămăligă, tiramisu, gogoși americane, tort cu fructe și frișcă etc.

Am ales această activitate, deoarece fiind despărțiți, acasă, puteam fi împreună cu ajutorul tehnologiei și puteam să ne bucurăm de îndeletnicirile fiecăruia. De asemenea, am vrut ca prin această activitate să-i încurajez pe copii să facă lucruri noi, să le încurajez talentul, iar pentru alții să fie o „revelație” prin care să observe că pot să realizeze lucruri frumoase dacă continuă să se descopere pe ei înșiși.

Următoarea activitate **Profesor pentru o zi**, o activitate îndrăgită de copii, deoarece au avut ocazia să fie profesori, să pregătească un material interesant dintr-un domeniu și să-l prezinte în fața colegilor, exact din postura de profesor. Eu am fost un simplu moderator, lăsând libertate elevilor în a se desfășura așa cum au gândit acest moment. Printre momentele pregătite de elevi s-au desfășurat scurte lecții de istorie despre Primul Război Mondial, folosindu-se hărțile virtuale, aplicații logice bazate pe cunoștințe de matematică, dar distractive, un scurt workshop despre folosirea Photoshop-ului, dar și exerciții sportive și o introducere despre ce înseamnă badmintonul cu ajutorul unei

eleva din clasa noastră, care a ajuns să fie o campioană națională. Toate aceste activități s-au desfășurat în ziua a doua, pe platforma Zoom, începând cu ora 16:00. Activitățile au fost diverse, plăcute elevilor, iar concluziile micilor profesori prin care atrăgeau atenția că este greu să fii profesor, dar și frumos, mi-au demonstrat faptul că ei au înțeles ce înseamnă această muncă și că trebuie respectată această profesie nobilă exercitată de oamenii dedicați, care doresc să realizeze o schimbare în viața elevilor.

A treia activitate pe care am propus-o aduce un suflu nou, deoarece copiii au avut contact cu mezzosoprana Aura Twarowska, solista Operei de Stat din Viena, întâlnire care a avut loc pe Zoom, începând cu ora 12:00. Acest eveniment, **Întâlnire cu un artist**, și-a propus ca prin dialogul purtat cu un om experimentat, o personalitate care a reușit să cânte pe cea mai importantă scenă a lumii în domeniul muzicii de operă, să aducă în discuții greutățile drumului către succes, îndoielile, dar și părțile pozitive din viață și încrederea purtată în persoane cheie, dar și în Dumnezeu. Mezzosoprana a explicat elevilor toate aceste etape din propria viață, elevii având ocazia să îi adreseze întrebări, fiind interesați de parcursul domniei sale. La final, discuțiile au condus către o prietenie care continuă și azi, artista fiind în legătură cu elevii, urmărind reciproc desfășurările și evoluția fiecăruia. Întâlnirea s-a încheiat cu o surpriză muzicală, bucuria elevilor fiind imensă.

Workshop-ul care marchează a patra activitate, desfășurată în ziua de joi, de la ora 13:00, pe Meet, revelează copiilor o întâlnire unică, îndrăgită de elevi și care s-a prelungit cu minute întregi peste programul stabilit. La acest eveniment, pentru unii transformator, elevii aveau să îl cunoască pe coach-ul Cătălin Stoica, trainer în cadrul Organizației de Leadership a lui John Maxwell în România. Tema propusă de formator – **Când visurile devin realitate**, a adus în viața copiilor multe întrebări, unii au găsit răspunsuri la întrebările care îi frământă, iar alții au înțeles importanța unui scop în viața sau a unor obiective clare prin care visurile și aspirațiile pot să devină realitate atunci când nu ne așteptăm. Prietenia cu Cătălin se continuă și azi, elevii dorind ca trainer-ul să participe și la alte întâlniri, iar virtual, la evenimentul absolvirii, mesajul domniei sale a adus pe fețele copiilor bucurie și lacrimi, deoarece au putut să învețe lucruri esențiale pe care să le aplice pentru ca viitorul lor să fie unul strălucit în conformitate cu ceea ce doresc să devină.

În aceeași zi, seara, de la 17:00, a urmat **Filmul zilei**, unde am încercat ca fiecare dintre noi, de acasă, să realizeze un mic cinema, iar în același timp, fiind conectați pe Meet, împreună, să vizionăm un film de comedie. Experiența a fost interesantă, deoarece elevii au avut posibilitatea să râdă împreună, să audă reacții din partea colegilor asemenea unei ieși la Cinema City. Fiecare și-a

pregătit popcorn și ceva de băut, iar relaxarea a fost maximă deoarece filmul a fost vizionat din pat.

Am încheiat *Școala Altfel* cu activitatea **Despre noi profesii, împreună cu părinții**, unde preț de o oră, pe Meet, elevii au putut învăța ce înseamnă meseria de profesor de chimie, dar în același timp și obligațiile de mamă, ce înseamnă implicarea unui bun psiholog și a unui asistent social în viața unor persoane defavorizate de societate, dar și munca dintr-o fabrică pe care o desfășoară un alt părinte. Profesiile au fost diferite, tocmai ca elevii să își construiască noi perspective, să observe greutățile, dar și beneficiile fiecărei meserii în parte, cu condiția ca în viitor, ce vor alege, să le producă satisfacție și ce este cel mai important, să aleagă o profesie care să le caracterizeze personalitatea și să le dezvolte talentele fiecăruia.

O săptămână rodnică, de unde fiecare participant a putut să învețe, urmând obiectivele pe care le-am stabilit în momentul gândirii celor șase activități deja expuse. Sunt o persoană binecuvântată și fericită, deoarece, acum, după întreaga muncă desfășurată, sunt convins că fiecare elev din clasa mea a aplicat ceva de la aceste activități, iar în curând o să înceapă o nouă etapă din viața - ciclul liceal, cu gânduri noi, noi perspective și abordări, care să conducă la realizarea multor satisfacții și împliniri.

CONCLUZII

Consider că prin activitățile propuse am putut să contribui într-o anumită măsură la realizarea scopului și a obiectivelor gândite, prin care fiecare elev să poată dezvolta o mai mare inteligență emoțională în viața sa, care să fie vizibilă prin acțiunile fiecăruia și care să fie conforme cu o creștere care să producă multe beneficii în viața lor.

Gândindu-mă la elevii timizi care au reușit să se implice, să poarte un dialog, la anumiți elevi care au participat la activități deși implicarea lor în școală nu era vizibilă, sau la elevii foarte buni care au înțeles scopul alegerii unui liceu nu doar de elită, dar care să fie conform cu talentul fiecăruia, mă pot declara o persoană împlinită și fericită, deoarece munca mea nu a fost în zadar.

BIBLIOGRAFIE

1. Goleman, D (2016). *Creierul și inteligența emoțională*, traducere din engleză de Gabriela-Alexandra Bănică, ediția a II-a, București: Editura Curtea Veche.
2. Lemeni, G, Miclea, M.(2010). *Consiliere și orientare. Ghid de educație pentru carieră*, Cluj-Napoca: Editura Asociației de Științe Cognitive din România.
3. Vasile, V (2004). *Metodica educației muzicale*, București: Editura Muzicală.

8. MEET@CODE PENTRU ELEVI, ONG-URI ȘI COMUNITĂȚI

Maria Burunov,
Liceul de Arte „Ionel Perlea”, Slobozia, Ialomița

INTRODUCERE

TechSoup Europe face parte din rețeaua TechSoup Global Network. Împreună cu 24 de organizații partenere din diferite domenii, TechSoup Europe ajută peste 400.000 de organizații non-profit din 48 de țări. Rețeaua ajută prin resurse IT, training și servicii dedicate pentru ca organizațiile să fie echipate cu tehnologia de care au nevoie să își îndeplinească misiunea și a-și spori impactul social.

Din 2010, **Asociația Techsoup** (www.asociatiatechsoup.ro) creează și oferă resurse IT și experiențe de învățare a tehnologiei pentru organizații nonprofit, tineri și profesori. Membră a TechSoup Europe, Asociația Techsoup coordonează inițiativa Meet and Code în România.

Evenimentele propuse și finanțate în cadrul inițiativei Europe Code Week au vizat mai multe categorii precum Code for Europe, Code for the Planet, Community, Diversity, Girls do IT! și sunt aliniate la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) ale Națiunilor Unite. Aflată deja la a 8-a ediție, se va desfășura anul acesta între 10 și 25 octombrie 2020

- **Evenimente finanțate și derulate de elevii noștri , popularizate pe siteul Meet@Code**

Asociația Liceul Ionel Perlea și Asociația Despărțământul „Ionel Perlea” ASTRA-Slobozia (<https://www.facebook.com/astra.slobozia>) au aplicat în 2018, 2019 și 2020 cu evenimente care au implicat elevi ai Liceului de Arte Slobozia, dar și școli partenere din mediul urban și rural, precum Școala Gimnazială Apostol D. Culea Sudiți și Școala Gimnazială nr 5 Slobozia.

- **Subcategoria 1 „Neconvențional”**, desfășurat pe 17.10.2018, orele 14-16
- **Subcategoria 2 „CLICK LA FEMININ!”**, desfășurat pe 09.10.2019, orele 13,00-15,00

Alte evenimente propuse - CLICK CU CLICK FACEM DECLIC!, COPY-PASTE FOR SMALL GIRLS! - 2019, **VIRUSUL CUNOAȘTERII-CO-2020**, pentru care se așteaptă jurizarea

Subcategoria 1

Descrierea evenimentului cu titlul „**NECONVENȚIONAL**”

Asociația Liceul „Ionel Perlea” susține crearea unei noi viziuni asupra fenomenului educațional, susține dizolvarea barierelor tradiționale din relația profesor - elev și din relația predare – învățare, în scopul de a crea un cadru neconvențional și creativ, specific dezvoltării elevilor, precum și a cadrelor didactice. Ne dorim ca în urma acestui demers, profesorii împreună cu elevii să dezvolte un tip de gândire critică și un nivel ridicat de empatie.

Elevii (20) fac schimb de roluri cu profesorii (20). Pe parcursul evenimentului, în prima parte fiecare elev colaborează cu câte un profesor în vederea realizării unui proiect Scratch.

Elevii cooperează între ei pentru buna desfășurare a activității. În a doua parte, profesorii fac schimb de impresii, discută despre proiectele realizate și stabilesc punctele tari/slabe ale activității. Ulterior, prezintă întregului auditoriu concluziile. Echipa de management a proiectului (5 membri) recompensează toți participanții (diplomă, agendă, pix). 5 perechi elev-profesor vor fi premiate pentru proiectele realizate (laserpoint). Activitatea se va desfășura în laboratorul de informatică al Liceului de Arte Ionel Perlea Slobozia/Ialomița.. Evenimentul s-a desfășurat offline și a implicat un număr de 45 de participanți

Subcategoria 2

Descrierea evenimentului „**CLICK LA FEMININ!**”

10 eleve de gimnaziu de la Liceul de Arte „Ionel Perlea” vor iniția în tainele scratchului 10 fete din ciclul primar, utilizând tehnologie avansată, precum tabla inteligentă. La eveniment participă elevi de gimnaziu, școală primară, dar și profesori din școală, părinți și membri ai asociației.

Evenimentul este organizat de Asociația Despărțământul „Ionel Perlea” ASTRA-Slobozia și își propune să ofere șanse egale fetelor, de aceea se începe cu selectarea celor de vârstă mică, ce vor fi îndrumate atât de profesori, cât, mai ales, de către elevii de gimnaziu care au participat anul trecut la un eveniment similar.

Evenimentul s-a desfășurat offline și a implicat un număr de 45 de participanți

- **Evenimente propuse**

Subcategoria 1

„VIRUSUL CUNOAȘTERII-CO-2020”, propus pentru anul 2020, programat pe 24 octombrie 2020, orele 13,00-15,00

Evenimentul organizat de Asociația Despărțământul Ionel Perlea ASTRA-Slobozia își propune să creeze elevilor de cls a VII-a abilități de utilizare a aplicațiilor colaborative, utilizate în timpul orelor de curs. Simultan, elevii parcurg o unitate de învățare studiată la limba și literatura română. Se va desfășura exclusiv online, Se pune la dispoziție cursul profesorului Maria Burunov, încărcat pe rețeaua eduliceuldearte, ce va fi parcurs interactiv, în sesiune live, prin sistemul de videoconferință meet-G-suite. Elevii provin de la Liceul de Arte și Școala gimnazială nr 5 Slobozia, Școala gimnazială Apostol D. Culea Sudiț i-mediul urban și rural. Școlile partenere asigură accesul elevilor la internet. Titlul evenimentului face apel la contextul creat de pandemia provocată de Covid-19, ce poate fi combătută în 2020 prin CO (laborare)..Evenimentul este o modalitate de facilitare a învățării de zi cu zi, în cadrul lui ,elevii vor descoperi aplicații pe care să le utilizeze pe parcursul vieții. prezi, padlet, briefing etc. și se vor familiariza cu platforma moodle.

Evenimentul se va desfășura online și va implica un număr de 30 de participanți.

Subcategoria 2

„CLICK CU CLICK FACEM DECLIC!”, COPY-PASTE FOR SMALL GIRLS!, neaprobate, dar pe care le derulăm în alte contexte

- **Impact**

Evenimentele finanțate și derulate au avut un impact pozitiv asupra tuturor celor implicați și au constituit puncte de pornire în educația

digitală a elevilor, dar și a profesorilor implicați și chiar a părinților care au asistat la inițierea copiilor din învățământul primar în tainele scratchului. Elevii au lucrat colaborativ, au dobândit abilități digitale, iar profesorii au contribuit la schimbul de bune practici.

<https://www.facebook.com/events/504341553730399/>, https://www.facebook.com/pg/astra.slobozia/photos/?tab=album&album_id=696328547511263

Entuziasmul copiilor ne determină să continuăm an de an, pentru formarea noii generații de cetățeni digitali ai Europei.

CONCLUZII

Salutăm inițiativa Asociației techsoup România care face posibilă conectarea elevilor noștri la un mediu de învățare profesionist, creează și oferă resurse IT și experiențe de învățare a tehnologiei pentru organizații nonprofit, tineri și profesori, începând din 2010

[Inițiativa Europe Code Week](#) se va desfășura anul acesta între 10 și 25 octombrie 2020 și se bazează pe o idee a Young Advisors, un grup de consilieri ai fostului comisar UE pentru Agenda Digitală, Neelie Kroes și beneficiază de sprijinul Comisiei Europene. Meet and Code susține orice tip de eveniment despre și cu tehnologie aliniat cu misiunea Europe Code Week și va acorda în România finanțări de 300 € / eveniment. Participarea este gratuită, se desfășoară exclusiv online și evenimentele pot fi de tipul - cursuri online, serie de webinarii, hackathon online, atelier de programare online, concurs online, cursuri de robotică online / e-learning sau alte forme.

Participarea noastră este cea de-a treia și sperăm să anime copiii implicați, să dezvolte abilități, să fie interactivă, să contribuie la consolidarea spiritului de echipă, să construiască un mediu real de comunicare, să fie colaborativă. Este un eveniment care devine tradiție și pe care îl recomandăm tuturor profesorilor interesați de tehnologie.

BIBLIOGRAFIE

1. www.asociatiechsoup.ro
2. <https://meet-and-code.org/ro/ro/about>
3. [Obiectivele de Dezvoltare Durabilă \(ODD\)](#)

Să deschizi o discuție despre necesitatea și utilitatea educației online (sau a „instrucției” online, cum bine punctează autoarele) în momentul de față, și anume anul de grație 2020, când online-ul a invadat năprasnic viața fiecăruia dintre noi, iar specialiștii în educație online au apărut din neant într-un număr considerabil, reprezintă un act de volatilizare atemporală a răbdării și de determinare sisifică. Să aduci la lumina tiparului o lucrare intitulată *Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online* este un act de curaj fundamentat de o îndelungă pregătire și experiență epistemologică, aplicată și axiologică de care autoarele dau dovadă.

Volumul, cu modestie numit *ghid practic*, abordează o temă de un interes aflat în continuă creștere atât în universul academic și științific, cât și în rândul cetățenilor de rând, care se văd expuși în fața unui flux de nestăvilit și vizibil al tehnologiilor digitale. Odată cu obligativitatea formei de derulare a *școlii online*, ei asistă la imersia acestor tehnologii, a internetului și a virtualului în cele mai importante domenii ale vieții cotidiene: educație, muncă, divertisment, relații sociale. Cu alte cuvinte, contextul pandemic a arătat, pe de o parte, gradul de digitalizare al societății, în general, nivelul competențelor digitale al fiecăruia dintre noi, iar pe de altă parte, a forțat o recunoaștere *sine qua non* a necesității abordării realiste, conștiincioase și temeinice a resurselor educaționale digitale în totalitatea formelor de educație (formală, non-formală și informală), precum și a educației pe tot parcursul vieții.

Conf. univ. dr. Ileana Rotaru

ISBN 978-973-125-790-7

