**Adaptarea proiectării curriculare la contextul învățării de tip**

**blended-learning**

 prof. înv.primar Butnaru Elena

prof. înv. primar Mititelu Georgeana Cristina

*,,Acum acceptăm faptul că a învăța este un proces ce durează întreaga viață, un proces ce ne menține în fața schimbării. Cea mai presantă obligație pe care noi o avem este să educăm oamenii cum să învețe.” – Peter Drucker*

Profesorul secolului XXI trebuie să aibă o viziune deschisă, să fie implicat, pentru a face față noilor abordări, în vederea găsirii unor direcții benefice pentru educație. *Educația* – menționa Ken Robinson – *are nevoie de o revoluție*. Din acest punct de vedere, tehnologiile digitale trebuie integrate în mod natural în această revoluție.

De la tăblițele de lut descoperite la Tărtăria, în județul Alba, datate din 5500 î.Hr., la tabletele, laptopurile, device-urile folosite astăzi, calea este foarte lungă, dar – indiferent de timpul în care acestea au fost utilizate – scopul a fost același: de a transmite informații, de a învăța, de a aduce mai departe educația, ca sursă de valoare într-o societate.

În Raportul Mondial UNESCO (2019) cu privire la educație se subliniază faptul că lumea educației se găsește în fața unei probleme majore: pregătirea elevilor și a cadrelor didactice pentru societatea de mâine, o societate care trebuie să facă față tuturor schimbărilor.

Și iată că schimbarea a venit! Trecerea școlii din offline în online ne-a luat prin surprindere, am fost puși în situația de a schimba totul, din mers, a trebuit să ne reinventăm, să ne reorientăm, să regândim modul în care abordăm procesul de educație. Provocările pe care pandemia de Covid-19 le-a adus în domeniul învățământului au arătat că prin adaptabilitate și inovație procesul educațional poate continua, iar acesta poate fi unul de calitate. Tehnologia ne-a dat posibilitatea să oferim elevilor acces la cunoaștere. Elevii folosesc dispozitivele tehnologice în scop personal, dar acestea își schimbă valoarea în momentul în care sunt utilizate în scop educațional, în diferite contexte de învățare. Educația online a devenit o nouă abordare a educației, comunicarea electronică transformându-se într-o comunicare educațională, prin promovarea unui nou model de învățare.

**Învățarea mixtă (blended- learning)** – imperativ al actualității

 Integrarea instrumentelor online în învățământ a început în anii 60 ai sec. XX, iar termenul blended- learning a fost introdus în anul 1999. Din engleză, *blended* – amestecat/ mixat, *learning* – a învăța; de aici termenul folosit în română – *învățare mixtă*. Conform ghidului „*Învățarea mixtă în educația școlară – linii directoare pentru începutul anului de studii 2020/21”, elaborat de Comisia Europeană în iunie 2020, învățarea mixtă (blended - learning) se definește ca „o abordare hibridă care combină învățarea în școală cu învățarea la distanță, inclusiv învățarea online”.*

Învățarea bazată pe metode tradiționale rămâne una dintre cele mai apreciate căi de învățare a noțiunilor teoretice. Dar interacțiunea dintre profesor și educabil s-a dovedit a fi cea mai eficientă și consolidarea conținuturilor învățării mai bună, prin învățarea asociată. Învățarea asociată este un program educațional formal sau non formal, care combină mediile digitale cu metodele tradiționale folosite la clasă.

Astfel, învățarea mixtă constituie o abordare sinergică ce permite potențarea reciprocă a învățării față în față și a celei online, dar și compensarea reciprocă a dezavantajelor acestora.

**Avantajele învățării mixte**

Unul dintre avantajele principale ale învățării mixte este flexibilitatea sporită atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Cu această metodă de predare, profesorii își pot adapta lecțiile pentru a se potrivi diferitelor tipuri de cursanți, permițând în același timp elevilor să lucreze în propriul ritm din orice locație pe care o preferă. În plus, prin încorporarea instrumentelor online în cadrul sălii de clasă, profesorii sunt capabili să implice elevii la mai multe niveluri prin imagini vizuale sau înregistrări audio, care pot fi dificil de reprodus folosind doar metode tradiționale.

Deoarece majoritatea informațiilor sunt ușor accesibile prin computere sau dispozitive mobile în zilele noastre, nu este nevoie de materiale în cantități mari, cum ar fi manuale sau note, care pot ajuta la reducerea semnificativă a costurilor.

 În cele din urmă, studiile au arătat că, în comparație cu alte forme de instruire, cum ar fi cursurile singure sau cursurile integral online, cei înscriși la un curs mixt au tendința de a performa mai bine din punct de vedere academic, în mare parte, deoarece le oferă mai mult timp pentru reflecție/ exersare personală, în timp ce sunt supravegheați de un profesor.

**Provocări generate de blended - learning**

Deși există multe beneficii asociate cu utilizarea unei abordări combinate, atunci când predăm, trebuie să luăm în considerare și unele potențiale dezavantaje înainte de a implementa acest tip de sistem în curriculum-ul din școala noastră.

 În ciuda tuturor avantajelor sale, trebuie menționat că gestionarea unui program de succes necesită un efort considerabil atât din partea profesorilor, cât și a personalului tehnologic. De exemplu, profesorii trebuie să se familiarizeze cu noile tehnologii, să învețe cum să le folosească cel mai eficient în cadrul lecțiilor și să rezolve rapid orice probleme tehnice dacă apar. În plus, deoarece multe instruiri se bazează în mare măsură pe mediile digitale, accesul la internet poate pune probleme, în special în zonele îndepărtate. În cele din urmă, diferențele culturale dintre țări pot prezenta dificultăți atunci când se încearcă implementarea strategiilor peste granițele internaționale fără o cercetare adecvată în prealabil.

Potrivit Elizei Vaş, o consultare realizată de Comisia Europeană în 2020 arăta că 69 % dintre școlile primare și 64 % dintre școlile secundare nu aveau experiență anterioară în ceea ce privește învățarea la distanță prin utilizarea tehnologiilor digitale. Aşadar, învăţarea mixtă este un element extrem de important pentru modul în care va decurge procesul educaţional în perioada următoare.

Elevilor, în școala secolului XXI, trebuie să le dezvoltăm următoarele abilități:

* lucrul ȋn echipă - care îi ajută pe elevi să fie organizați, să respecte termenele și să accepte schimbul de idei;
* spiritul antreprenorial – care presupune economie, finanțe, și management ce se poate învăța încă din clasele mici;
* tehnologia– elevii trebuie să învețe cum să folosească noile tehnologii pentru a învață, a crea și a descoperi;
* comunicarea - elevi trebuie să învețe să vorbească fluent, să își exprime părerile liber, cu propriile argument;
* inteligența emoțională – elevii trebuie să conștientizeze propriile sentimente și să le folosească în viața socială;
* rezolvarea problemelor – elevii trebuie să găsească cele mai bune soluții pentru rezolvarea propriilor probleme de viață.

Tehnologia a evoluat, în contextul actual, iar școlile au achiziționat aparatura care vine ȋn sprijinul profesorului, ȋn procesul de învățare – predare - evaluare. Profesorii au urmat cursuri de formare online sau au participat la webinarii învățând să predea sincron, asincron sau hibrid, au ȋnvățat să utilizeze diferite platforme: **GSuite, Google Classrroom, Kinderpedia, Livresq** etc., dar și cum să facă material didactic digital pe aplicații atractive, cum ar fi: **Chater Pix Kids, Word Art, Wordwall, Socrative, Padlet, Quik, Flipgrid, Stop Motion** ș.a.

 Utilizarea tehnologiilor la clasă, stimulează și ajută elevii să se angajeze într-un anumit tip de învățare și creează un mediu de învățare activ. Folosirea tehnologiilor poate face conținutul predat mult mai interesant și învățarea distractivă. Pentru profesori tehnologia oferă nenumărate resurse pe care le pot folosi în funcție de nevoile elevilor.

Printre cele mai utilizate aplicații cu impact la elevi, pe care eu le-am aplicat la clasă, sunt: **Word Art, Kahoot.it, Chatter Pix Kids, ASQ, Canva, Padlet, Quick story, Wordwall, Socrative, Book Creator** etc.

 **Word Art** este o aplicație ce poate fi, cu ușurință, folosită începând cu clasa pregătitoare, stimulând creativitatea elevilor. Aplicația poate fi folosită atât în lecțiile de predare-învățare, cât și în lecțiile de evaluare. În această aplicație poți exersa sau evalua cunoștințele.

O aplicație la îndemâna cadrelor didactice este **Chatter Pix Kids** prin care copiii pot da viață personajelor îndrăgite sau mai puțin îndrăgite, pozitive/negative. De exemplu, copiii au dat viață personajelor din povestea ,,Ciuboțelele ogarului”. Personajele negative pot explica de ce au ajuns să se comporte urât cu cei din jur și pot fi puse să-și ia angajamentul ca acest comportament indezirabil să nu se mai repete. Personajele pot fi desenate de copii, așa cum și le imaginează ei, și apoi vor fi fotografiate și prelucrate ȋn aplicația Chatter Pix. Copiii vor fi bucuroși pentru reușita lor.

 Profesorii pot vedea cât de bine și-au ȋnsușit elevii mesajul textului, momentele desfășurării acțiunii, personajele, cunoștințele, în general, realizând concursuri pe aplicația **Kahoot** prin care pot evalua cunoștințele elevilor despre textelor literare citite. La fel de bine această aplicație pate fi utilizată la activitățile extrașcolare.

 **Wordwall** este o aplicație la ȋndemâna fiecărui profesor ce poate fi utilizată pentru recapitularea, sistematizarea sau evaluarea cunostințelor la comunicare, matematică etc.

**Canva** este o aplicație atractivă utilizată pentru exersarea deprinderilor, aplicarea cunoștințelor în realizarea unor felicitări, afișe, anunțuri, sistematizare și recapitulare, evaluare și, la fel ca Word Art, stimuleazã creativitatea elevilor.

**Book Creator** este aplicația care îi stimulează pe elevi să fie creativi, să realizeze cărțile pe care și le doresc cu imaginile și exercițiile preferate, pe care să le prezinte într-un mod elegant colegilor.

Platforma educațională **ASQ** este platforma ideală pentru evaluarea elevilor. Personal, mi-am înscris elevii din clasă, iar aceștia au lucrat testele și temele propuse, primind note, puncte bonus și medalii virtuale.

Platforma **Edpuzzle** oferă posibilitatea cadrelor didactice, dar și elevilor de a testa cunoștințele.

Alte aplicații utile în predare-învățare-evaluare mai sunt **Quick story, Jigsaw pluzzle**. Această tehnologie a realității virtuale oferă elevilor o valoroasă oportunitate de a învăța într-o anumită manieră inovativă care creează o amintire durabilă și de impact în mințile lor, iar ȋnvățarea devine mai distractivă și ajută elevii să rețină informațiile pentru un timp mai îndelungat.

**Tabla clasică versus tabla interactivă**

În 1991 în Canada, apare tabla smart, fiind apoi introdusă în școlile de acolo, dar și în cele din alte țări. Sunt două variante ale acestei table smart: cea care vine cu un ecran de mărimi apropiate cu o tablă din clasă sau ca dispozitive ce preiau aceste funcții, în final utilizatorul beneficiind de aceleași servicii.

Caracteristicile tablei smart pot fi evidențiate pe două planuri: ergonomic și didactic. Din punct de vedere ergonomic, praful de cretă care crea disconfort atât profesorilor cât și elevilor dispare, iar necesitatea curățării permanente a suprafeței de lucru prin folosirea unor produse chimice de asemenea.

 Din punct de vedere didactic, pot fi menționate o serie de aspecte pozitive:

* informația poate fi pregătită anterior, putând fi concepută în format letric, vizual, audio; ulterior accesul la aceasta se face rapid;
* informația poate fi stocată, iar mai apoi analizată şi reactualizată;
* forma textului scris utilizată este una standardizată, prin utilizarea fonturilor;
* desenele, schițele și graficele sunt realizate cu o mai mare precizie și ușurință, putând fi animate, lucru care facilitează înțelegerea noțiunilor;
* este eliminată teama de a greși, elevii putând relua traseul învățării fără riscul unor costuri materiale suplimentare.

 Majoritatea elevilor dețin și sunt familiarizați cu utilizarea instrumentelor IT noi (smartphone, tabletă, smartwatch etc.) încă de la vârste fragede, iar cadrele didactice sunt nevoite să se adapteze din mers sau să participe la programe de formare în domeniul TIC pentru a se descurca cu noile tehnologii. Crearea unui mediu educaţional prietenos, care stimulează dezvoltarea creativităţii și interesului pentru învățare duce la creşterea randamentului școlar și la scăderea absenteismului.

Tabla interactivă reprezintă un mijloc util de folosire a tehnologiei ca și un instrument complementar de predare-învățare-evaluare, pe lângă metodele și mijloacele tradiționale. Elevii s-au arătat mereu interesați de orice gadget SMART apărut, iubind să lucreze cu calculatorul/ alte gadget-uri și chiar și-au exprimat dorința de a avea table interactive, deoarece cu ajutorul acestora li s-ar părea că orele sunt mai asemănătoare cu modul de petrecere a timpului de acasă. Astfel, acest lucru va influența motivația cu care ar participa la ore. Acest tip de abordare direcționează elevii spre o învățare prin descoperire, făcându-i mai autonomi și mai responsabili față de învățare.

 Tablele interactive combinate cu pachete de conținut educațional digital, utilizate în cadrul lecțiilor, facilitează transmiterea și însușirea de cunoștințe valorificând toate stilurile de învățare (vizual, auditiv și tactil-kinestetic). Astfel, fiecare elev se va simți confortabil și va fi mulțumit că înțelege noțiuni care prezentate în stil tradițional/ clasic păreau vagi și de neînțeles. Faptul că elevii pot participa activ în desfășurarea demersului intstructiv-educativ le va crește încrederea în forțele proprii și motivația pentru învățare, ducând la creșterea performanțelor școlare. Orele realizate cu ajutorul tablelor interactive reprezintă un mod interesant de a face lecțiile noastre mai diverse și de a face lucrurile din cărți vii, autentice și creative și îi poate ajuta pe elevi să iasă din rutina zilnică bazată preponderent pe metode clasice de predare - învățare - evaluare.

Prin noile instrumente, elevul va avea posibilitatea de a profita mai mult de spaţiul de învăţare, de a fructifica oportunităţile de învăţare şi va reuşi să se manifeste autonom într-un nou domeniu (sau o parte a acestuia), ceea ce ar putea să mărească eficienţa de învăţare.

Elevii viitorului vor avea posibilități mai mari față de generațiile anterioare. Accesul la tehnologie fiind fără precedent, ei își vor dezvolta abilitățile cognitive, își vor exersa mințile. Problema este dacă ei vor ști să lucreze cu multitudinea de informații pe care le-o oferă internetul. Elevii pe care noi trebuie să-i pregătim pentru viitor vor fi inovativi, exploratori, vor învăța prin descoperire, prin cercetare, ei având alte mijloace la îndemână, care le îmbunătățesc abilitățile cognitive.

Responsabilitatea fiecărui dascăl, dedicarea și, nu în ultimul rând efortul, pentru că – da – școala online ne consumă foarte mult timp, pot duce la soluții bune. Lucrurile se vor așeza în timp, doar cu un efort susținut din partea tuturor actorilor implicați în actul educațional.

În ultima perioadă s-au dezvoltat platforme educaționale, editori de resurse educaționale, care vizează dezvoltarea educației cu suport digital. Trebuie avută în vedere și prioritizarea caracteristicilor și funcțiilor pe care trebuie să le dețină resursele digitale, realizarea unui smart cloud cu resurse educaționale de bună calitate, la care să poată avea acces profesorii. Soluții sunt, rămâne doar să existe dorință din partea tuturor factorilor implicați pentru o trecere treptată, step by step către dezvoltarea unui învățământ online de calitate.

Revoluția digitală, era digitală, a început în domeniul educației. Ea trebuie continuată astfel încât, acest mediu de predare inteligent, poate oferi elevilor noi modalități de utilizare a informației, poate deschide porți către digitalizarea multor sectoare de activitate. Și acest lucru nu se poate realiza decât printr-o bună pregătire a elevilor, a studenților, cei care vor asigura viitoarea forță de muncă în economia românească.

Avem convingerea că viitorul educației aparține – în mare parte – tehnologiei; învățarea va deveni mai accesibilă, mai incluzivă și concentrată pe unele dintre problemele care contează cu adevărat.

 „Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.” (Maria Montessori)