

Materiale video educaționale

Utilizarea materialelor video educaționale aduce o îmbunătățire a procesului de învățare, iar mai jos sunt enumerate câteva argumente:

- sunt integrate și utilizate cu succes în Flipped Classroom;
- captează atenția studenților/elevilor mai ușor, aceștia fiind obișnuiți cu acest tip de material;
- pot fi parcurse de mai multe ori, în ritmul propriu, până când informația este înțeleasă sau chiar asimilată;
- inserarea unor întrebări în videoclipul educațional implică elevul/studentul în propria învățare și profesorul poate verifica nivelul de înțelegere a materialului.

Etapele realizării unui material video educațional sunt:

1. **Planificarea** – se realizează în funcție de conținutul pe care vrem să îl prezentăm și obiectivele propuse
 - Lungimea videoclipului - este recomandat ca timpul de vizionare a unui videoclip să fie mai mic de șase minute (Brame, 2015).

Privind graficul din fig.1 se observă că:

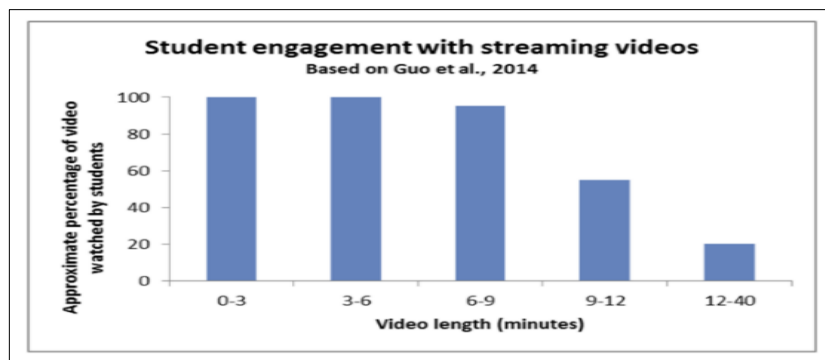


Fig. 1 Lungimea videoclipului (Brame, 2015)

- 50% dintre elevi/studenti urmăresc materialul video până la final, dacă acesta are o durată între 9 și 12 minute;
- 20% dintre elevi/studenti îl urmăresc integral dacă este mai lung de 12 minute. Soluția ar fi să realizăm mai multe materiale video scurte, pentru a ne atinge obiectivele.

Evidențierea prin diverse moduri a ideilor și conceptelor importante ar trebui vizată și realizată prin schimbarea culorii/contrastului, introducerea de elemente grafice, sublinierea cuvintelor cheie etc.

Pregătirea unor întrebări, pe care să le introducem în videoclipuri pentru a îndruma studenții/elevii și a-i implica activ în procesul de învățare, ar fi utilă. Exemplu: aplicația Edpuzzle <https://edpuzzle.com/content> permite să introducem întrebări în videoclipuri educaționale sau LearningApps permite să introducem notificări în materialul video <https://learningapps.org/>.

2. **Înregistrarea propriu-zisă** – profesorul trebuie să transmită entuziasm, să vorbească clar și puțin mai repede (profesorii, de obicei, vorbesc mai rar pentru a se face înțeleși la clasă)
3. **Distribuirea materialului video** spre studenți/elevi – în clasa virtuală, pe site-ul școlii sau site-ul personal, pe YouTube etc.

Studenții/elevii pot fi încurajați și implicați în realizarea de materiale video, ca modalitate de prezentare a produselor unui proiect, de exemplu.

Mai jos este prezentat unul din multele instrumente software disponibile (versiunea gratuită) de înregistrare a activității pe desktop.

5.3.1 Screencast-O-Matic

Cea mai simplă modalitate de a realiza un video educațional este utilizarea unei capturi video de ecran - screencast videos. Screencast-urile video sunt înregistrări ale ecranului computerului cu o prezentare a lecției. Putem realiza materiale video educaționale plecând de la un Power Point, o imagine, o pagină dintr-un manual digital, un poster, un experiment etc., care se prezintă ca pe o componentă vizuală - captură de ecran (screencast) peste care se suprapune vocea (fig. 2).

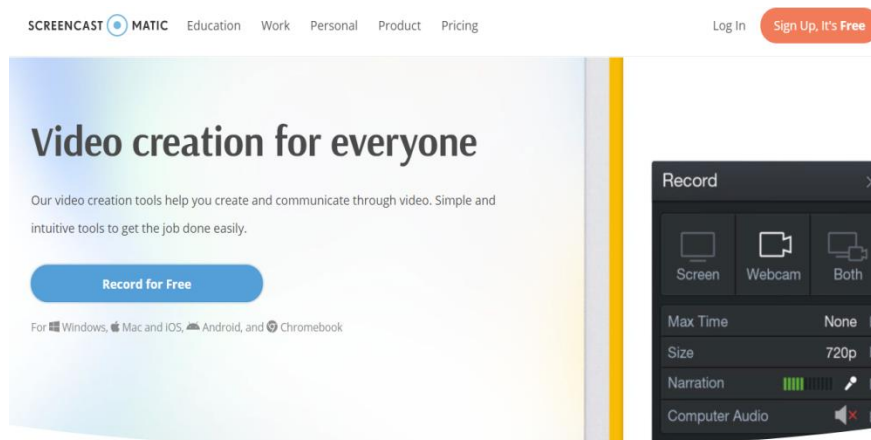


Fig.2 Pagina principală Screencast_O_Matic

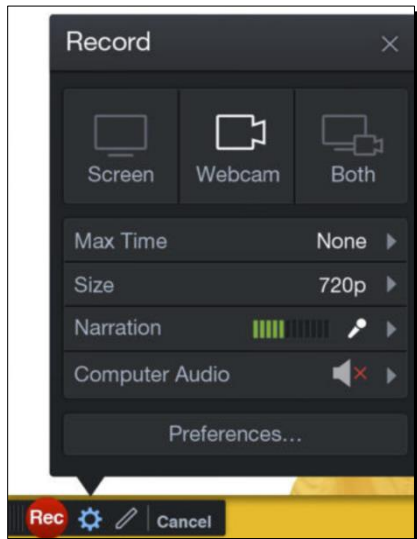


Fig. 3 Record_Screencast-O-Matic

Screencast-O-Matic este un instrument software de screencast și editare video, care poate fi lansat direct dintr-un browser, fiind utilizat cu succes în educație pentru a realiza materiale video. Se găsește la adresa <https://screencast-o-matic.com/> și este compatibil cu Windows, Mac și Chrome OS.

- are și o versiune gratuită care permite înregistrarea unui videoclip de maxim 15 minute, dar oferă funcții minime.
- nu avem nevoie de un cont, ne putem conecta cu contul de utilizator@gmail.com
- permite înregistrarea ecranului prin acționarea butonului *Screen*, înregistrarea cu ajutorul camerei încorporate din calculatorul propriu *Webcam* sau ambele *Both* (Fig. 3)

Pasul 1

Lansarea aplicației și înregistrarea - se deschide pagina principală ca în fig. 4 Se acționează butonul *Record for Free* – apoi *Launch Free Recorder* și putem începe înregistrarea prin acționarea butonului roșu *Rec*, dar nu înainte de a alege dacă înregistrăm tot ecranul sau numai o parte – fig. 4

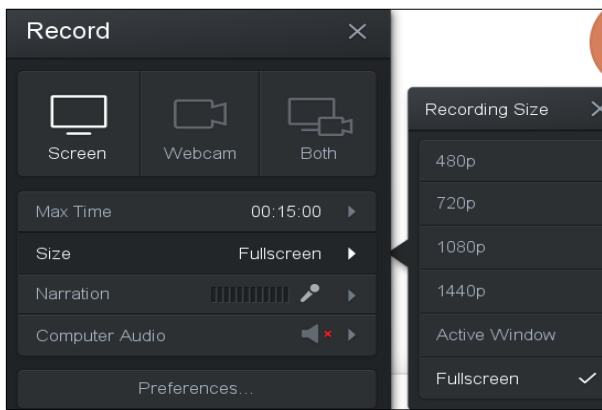


Fig. 4 Size_Screencast-O-Matic

Pasul 2

După înregistrare avem trei posibilități (fig. 5):

- Dacă nu suntem mulțumiți de înregistrare putem să o ștergem prin acționarea butonului *Delete*;
- Dacă vrem putem să continuăm înregistrarea de la secunda la care am rămas, acționând butonul roșu *Rec* din nou;

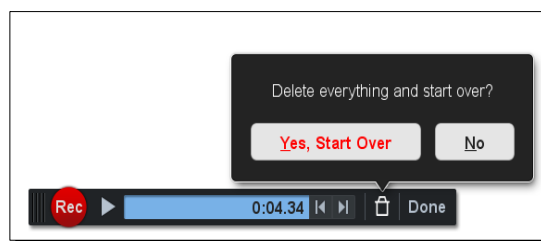


Fig. 5.18 Recording

- Sau putem să salvăm înregistrarea prin acționarea butonului *Done* – *Save/Upload*.

Pasul 3

În versiunea gratuită putem edita doar începutul și sfârșitul materialului video realizat, apoi acționăm butonul *Screeencast-O-Matic - Publish* pentru a-l descărca și salva în cadrul aplicației. (fig. 6) În versiunea completă avem posibilitatea de a edita și dezactiva secțiunile audio și video ale unui screencast.

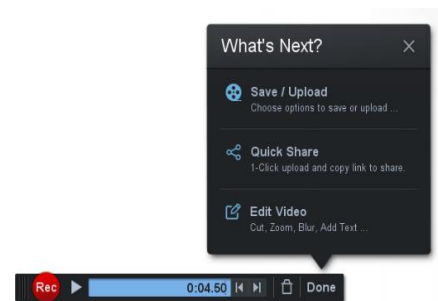


Fig.6 Save

Pasul 4

Acționăm butonul *MyVideos* unde putem viziona materialul video realizat. Dacă acționăm butonul *Video Details* putem să îl redenumim, să scriem o scurtă descriere, putem descărca acest material în format MP4 sau putem copia link-ul și încărca pe clasa virtuală, sau putem trimite pe rețele de socializare, e-mail etc. (fig. 7).

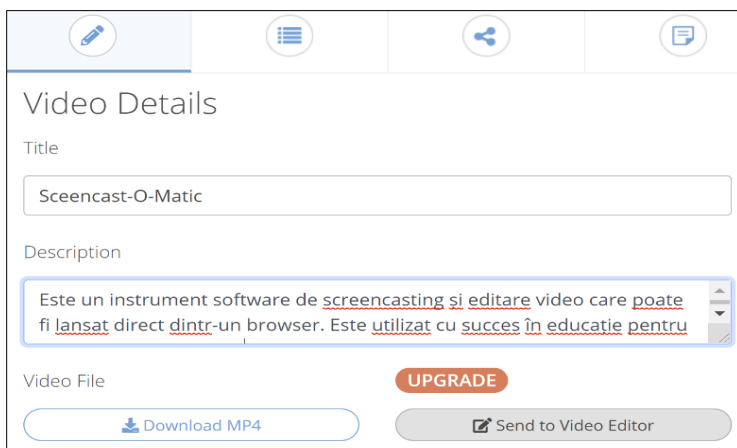


Fig. 7 Video Details

În versiunea plătită se pot încărca fișiere video în Google Drive, Dropbox și Vimeo. În cadrul aplicației putem organiza materialele video în directoare.

Alte aplicatii de înregistrare a ecranului computerului:

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