

INSTRUMENTE UTILE PENTRU SUSȚINEREA ÎNVĂȚĂRII ASINCRONE ONLINE

În majoritatea cazurilor, învățarea asincronă online se limitează la parcurgerea unor materiale educaționale statice, transmise cursantului de către cadrul didactic. Totuși, instrumentele tehnologice ne oferă alternative sau posibilități de avut în vedere, servind indubitabil dinamizării proceselor de predare și învățare, sporirii atenției cursantului și îmbunătățirii ratelor de înțelegere și de retenție în situația învățării asincrone:

TUTORIALE CU ROL DE EXEMPLIFICARE

Tutorialele al căror scop constă în exemplificarea anumitor acțiuni, își dovedesc utilitatea mai ales în cazul activităților didactice practice, precum seminare sau laboratoare. La momentul actual, instrumentele software disponibile pe piață oferă utilizatorilor facilități care permit crearea unor materiale interactive, deseori axate pe conținut video de înaltă calitate, cu scopul diseminării ulterioare a acestora în rândul comunității vizate. Utilizarea unor instrumente software complexe poate fi, totuși, îngreunată de nivelul competențelor digitale ale utilizatorului. Având în vedere acest aspect, facem referire la folosirea unor facilități de bază, cu scopul înregistrării acțiunilor efectuate la nivelul sistemului de calcul personal, în format audio și video. Pe lângă multe aplicații și extensii disponibile pe piață pentru utilizare, ne concentrăm atenția asupra utilitarului de înregistrare a ecranului numit *Xbox Game Bar*, oferit prin intermediul Windows 10.

Xbox Game Bar permite înregistrarea videoclipurilor prin captarea acțiunilor și a vocii (dacă se dorește) utilizatorului în aproape orice aplicație Windows utilizată la nivelul sistemului de calcul. Principalii pași cu privire la înregistrarea ecranului în Windows 10 fac referire la:

Pasul 1 – Accesarea instrumentului Xbox Game Bar: Primul pas constă în deschiderea aplicației dorite pentru înregistrare. Ulterior, se vor apăsa simultan tastele Windows + G, proces ce determină deschiderea casetei de dialog Game Bar (Figura 1).

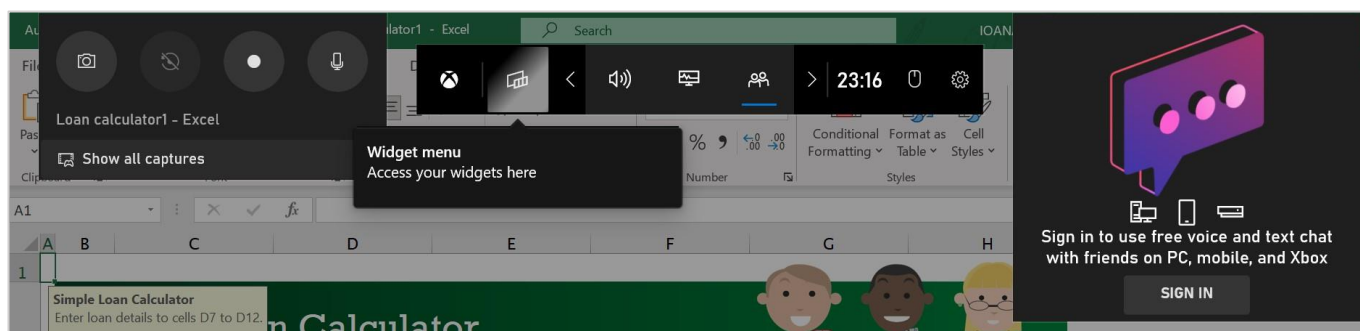


Figura 1. Caseta de dialog Game Bar

Notă: Instrumentul de înregistrare a ecranului Xbox Game Bar nu poate captura anumite programe - cum ar fi File Manager. De asemenea, acesta nu permite înregistrarea întregului ecran. Înregistrarea se poate efectua la nivelul aplicațiilor desktop obișnuite și la nivelul celor disponibile în Windows Store.

Pasul 2 – Pornirea înregistrării: Pornirea înregistrării se va realiza prin click pe butonul *Începe înregistrarea* (Figura 2) sau apăsarea simultană a tastelor Win + Alt + R.

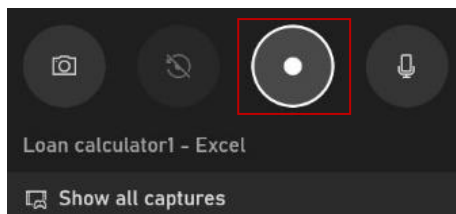


Figura 2. Buton de înregistrare

Pasul 3 – Oprirea și salvarea înregistrării: Înregistrarea va fi oprită prin efectuarea unui click pe butonul cu fundal albastru disponibil pe bara de înregistrare în partea din dreapta sus a ecranului (Figura 3). În cazul în care bara de înregistrare este minimizată (dispare) se vor apăsa tastele Win + G pentru a o readuce în prim plan.

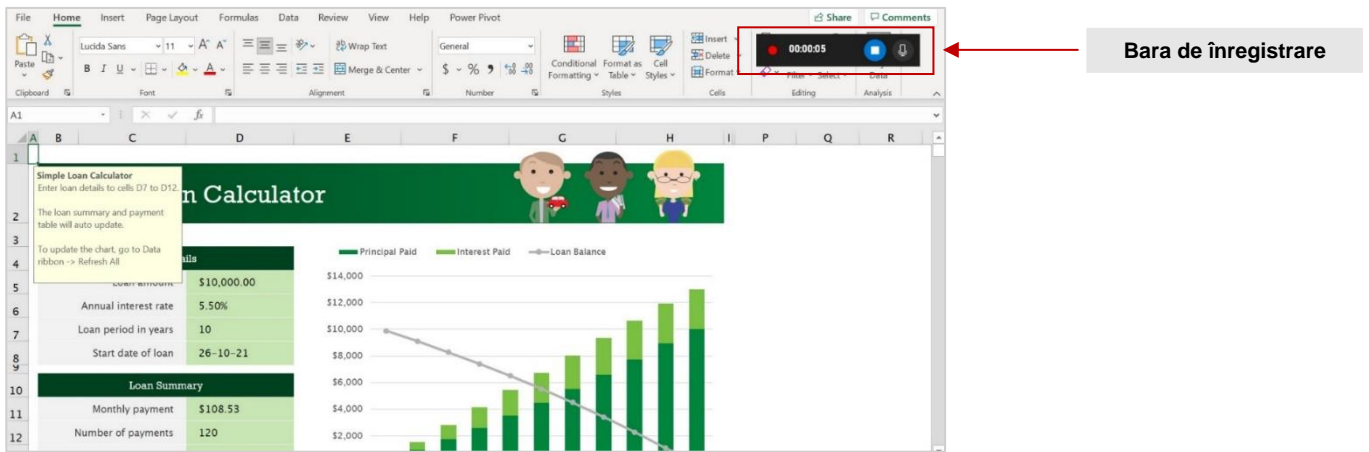


Figura 3. Bară de înregistrare

Ulterior opririi înregistrării, videoclipurile (fișiere MP4) se vor regăsi în folder-ul *Videoclipuri*, într-un sub-folder denumit *Capturi* (eng. *Captures*) (Figura 4). De asemenea, acestea pot fi regăsite în aplicația Xbox din meniul Game DVR.

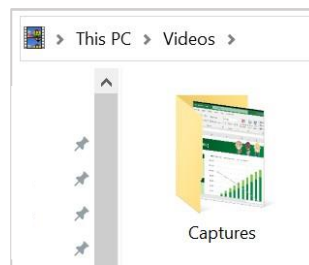


Figura 4. Localizarea înregistrărilor

FORUM-URI DE DISCUȚII

Fie că reprezintă instrumente integrate în clasa online sau adiționale acestora, forum-urile de discuții pot asigura interacțiunea continuă dintre cursanți și/sau dintre cursanți și cadrele didactice. Nu de puține ori, cursanții sunt mult mai dispuși să își împărtășească nelămuririle sau cunoștințele sub forma unor întrebări, respectiv a unor sfaturi sau soluții transmise în scris.

Raportându-ne la unul dintre cele mai utilizate sisteme de management al învățării, și anume platforma Google Classroom, putem aduce în discuție opțiunea *Question*, care se poate transforma cu ușurință într-un forum de discuții. Deși opțiunea în cauză este sugestiv denumită *Question*, facilitățile oferite prin intermediul acesteia asigură cel puțin posibilitatea dezbaterii, în format scris, a unor teme de interes.

Pasul 1 – Crearea unei întrebări: Se va accesa link-ul: <https://classroom.google.com> – Se va efectua click pe clasă și apoi pe *Activitate la curs* (eng. *Classwork*) – În partea de sus, efectuați click pe *Creare* (eng. *Create*) și apoi pe opțiunea *Întrebare* (eng. *Question*) (Figura 5). Ulterior introduceți întrebarea și instrucțiunile necesare.

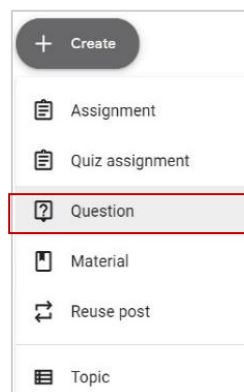


Figura 5. Crearea unei întrebări

Notă: În cazul întrebărilor, cursanții își pot edita răspunsul și își pot răspunde unul altuia. Desigur, fiecare dintre aceste opțiuni poate fi dezactivată dacă se dorește.

Pasul 2 – Stabilirea caracteristicilor întrebării: În cadrul platformei Google Classroom, caracteristicile unei întrebări vor fi similare altor tipuri de postări, precum cele sub formă de *Temă/Sarcină* (eng. *Assignment*) și fac referire la setarea termenului limită pentru oferirea răspunsurilor, grila de notare, secțiunea în cadrul căreia se postează și alte aspecte conexe (Figura 6).

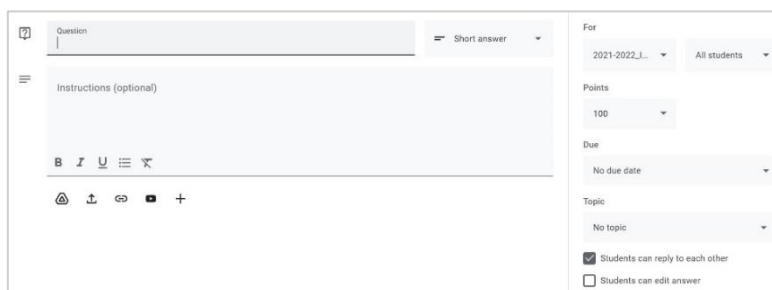


Figura 6. Opțiuni disponibile pentru stabilirea caracteristicilor întrebării

Pasul 3 – Postarea întrebării și urmărirea discuțiilor pe baza răspunsurilor: În urma stabilirii caracteristicilor specifice postării sub formă de întrebare, se va efectua click pe butonul *Întrebă* (eng. *Ask*) din colțul din dreapta sus al ecranului. Întrebarea va apărea în fluxul clasei, iar cursanții vor avea posibilitatea de a răspunde și de a discuta pe baza răspunsurilor prin intermediul comentariilor.

HĂRȚI MENTALE

Generarea ideilor pe o anumită temă de interes, proces frecvent denumit *brainstorming*, sporește colaborarea și schimbul de cunoștințe dintre cursanți. În prezent, mediul online pune la dispoziția utilizatorilor o gamă largă de instrumente de tip brainstorming, deseori axate pe generarea unor mape vizuale. Astfel de tehnologii pot fi utilizate cu ușurință și în cazul învățării asincrone, fiind mai atractive pentru cursanți comparativ cu discuții în urma cărora ideile sunt notate prin intermediul unor instrumente tradiționale.

Având în vedere aspectele menționate anterior, putem lua drept exemplu platforma Coggle, instrument online care facilitează generarea colaborativă de idei și dispunerea acestora într-un format vizual. Scopul principal al platformei în cauză constă în oferirea unor facilități care susțin partajarea și înțelegerea unor informații complexe. Din punct de vedere funcțional, Coggle se aseamănă cu un document de colaborare, încorporând numeroase opțiuni menite să simplifice înțelegerea și prezentarea vizuală a unor procese, situații, idei ș.a. complexe, concretizate sub forma unor hărți mentale.

Cu scopul susținerii învățării asincrone, hărțile mentale disponibile prin accesarea platformei aduse în discuție (Link de acces: <https://coggle.it/>) pot fi utilizate în mod colaborativ de către cursanți. Ulterior accesării platformei în cauză, realizării unui nou cont și autentificării propriu-zise, utilizatorul (în situația propusă, cursantul sau cadrul didactic) are posibilitatea de a realiza o nouă diagramă prin efectuarea unui click pe opțiunea *Creare diagramă* (eng. *Create Diagram*) (Figura 7).

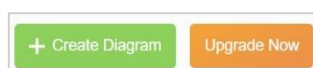


Figura 7. Opțiuni pentru crearea unei noi diagrame

În mod predefinit, o diagramă va începe cu unul sau mai multe subiecte centrale, care se poate/pot ramifica în mod repetat, în funcție de nevoie, defalcând informațiile sub forma unei ierarhii a componentelor. Elementele incluse în cadrul hărții mentale pot fi poziționate spațial și formate (exp. stabilirea fontului, dimensiunii, culorii etc.), cu scopul susținerii proceselor de memorare și reamintire.

Modul de funcționare este facil chiar și pentru utilizatorii mai puțin experimentați, întrucât opțiunile prezintă atât pictograme și mesaje sugestive, cât și anumite scurtături, conform figurii 8.

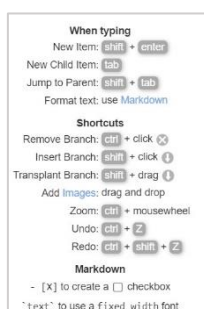


Figura 8. Principalele scurtături disponibile în cadrul platformei Coggle

Diagrama nou creată poate fi publică sau privată, utilizatorul având posibilitatea de a invita persoane alături de care să colaboreze (Figura 9) în timp real, atât în mod direct, prin actualizarea obiectului asupra căruia se lucrează, cât și prin intermediul mesageriei încorporate (Figura 10).

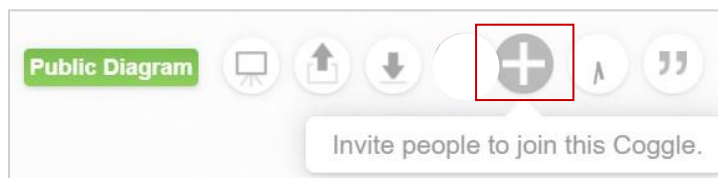


Figura 9. Partajarea diagramei cu alți colaboratori

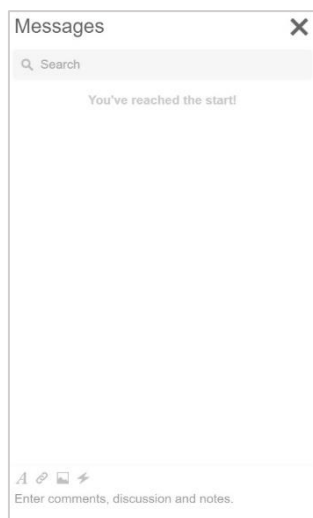


Figura 10. Secțiune de mesagerie

Un exemplu de hartă mentală vizuală poate fi observat în Figura 11.

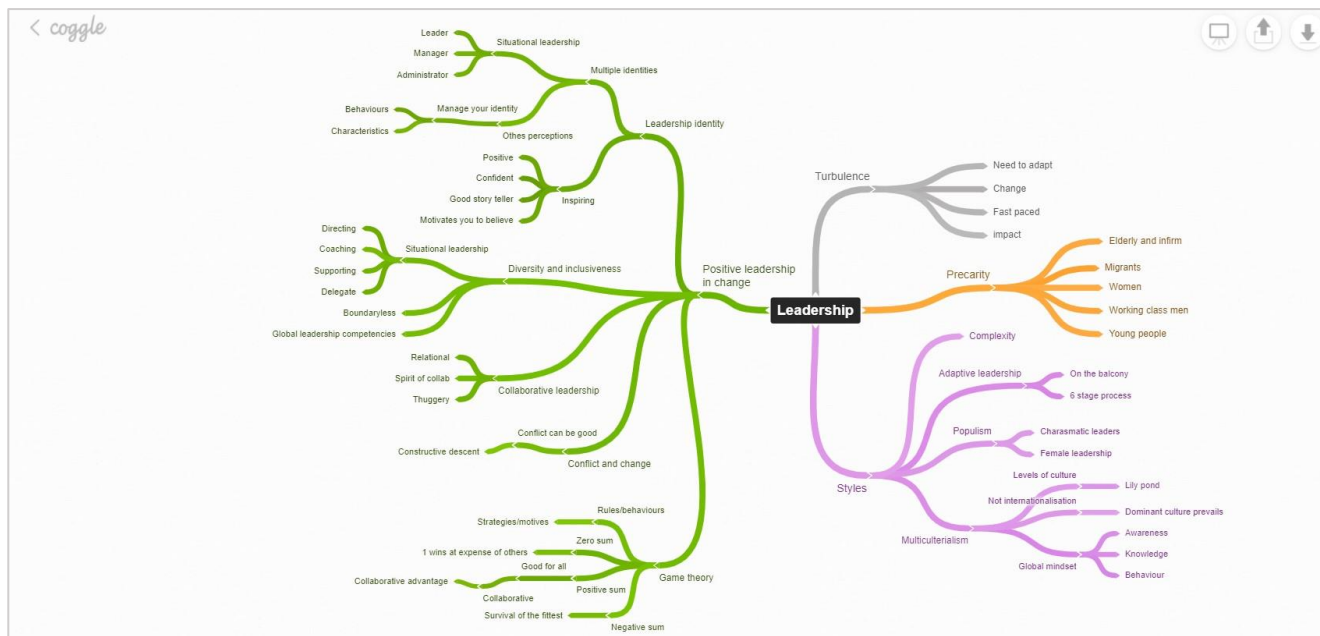


Figura 11. Exemplu de diagramă realizată prin intermediul platformei Coggle

Sursa: Coggle.it Templates – disponibil online la: <https://static.coggle.it/diagram/X-yDbFQdfysSQT5a/t/leadership>

Referințe bibliografice

- Microsoft Support (2021). *Get to know Xbox Game Bar on Windows*. Disponibil online prin accesarea link-ului: <https://support.xbox.com/en-US/help/games-apps/game-setup-and-play/get-to-know-game-bar-on-windows-10>
- Google Help Center (2021). *Create a question*. Disponibil online prin accesarea link-ului: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020293?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop>
- <https://coggle.it>