

Utilizarea programelor recomandate mai sus, de către profesor, poate genera materiale multimedia potrivite pentru activități educative. Odată cu aplicațiile multimedia, informațiile pot fi prezentate în modul cel mai accesibil cu putință, utilizatorul poate exercita un control deplin asupra propriului proces de învățare, dispunând de un feedback pentru evaluarea progresului realizat.

Materialele vizuale și video creează emoții puternice și cresc concentrarea elevilor în timpul urmării lor, dar învățarea este mult mai eficientă atunci când elevii sunt antrenați activ în crearea de astfel de materiale. Prin urmare, utilizarea metodei audiovizuale în procesul instructiv-educativ, la orice disciplină, evită plictiseala și monotonia, oferind posibilitatea unor activități de învățare dintre cele mai variate.

#### BIBLIOGRAFIE

1. William Glasser quotes. [http://thinkexist.com/quotes/william\\_glasser/](http://thinkexist.com/quotes/william_glasser/)
2. BRAGARU, T.; CÎRCIUMARU, I.; COLIN. T. *Instrumente pentru dezvoltarea resurselor educaționale multimedia*
3. <http://muhaz.org/concepia-manualului-digital-chisinău-2015-cuprins.html?page=3>
4. BALMUȘ NICOLAIE, MDC – *software pentru crearea manualelor digitale școlare prin colaborare*
5. <https://www.audacityteam.org/>
6. <https://www.microsoft.com/en-us/p/movie-maker-10-free/9mvfq4lmz6c9?activetab=pivot:overviewtab>
7. <https://www.vegascreativesoftware.com/us/vegas-pro/>

#### TEHNOLOGII DE EVALUARE ONLINE: ASPECTE DE IMPLEMENTARE

*Grosu Olga, lect. univ.,  
Timuș Olga, asist. univ.  
UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

**CZU: 004:37.016**

#### Abstract

Students online evaluation is a very important component of the online learning system, as it is a collection of valuable feedback, which holds the answer of whether the programs or the courses are effective, or they need an immediate change or betterment. *Quizlet* is a web-based application developed to help students study information through interactive tools and games. Because of the flexibility and customization available, it can be used in any grade level and any type of class. *Quizlet Live* can make studying come alive for students - and collaboratively!

**Key-words:** Quizlet, on-line tests, ICT, e-learning.

Sistemul de învățământ din Republica Moldova este în continuă adaptare la particularitățile și tendințele societății actuale, societate ce se vrea bazată pe cunoaștere, informație, inovare și dezvoltare. În condițiile în care, la începutul anului curent, omenirea a fost lovită de pandemie, reorganizarea învățământului la distanță a fost inevitabilă. Pe lângă conținut, metodică, interacțiune și suport, o componentă importantă a e-learning-ului o reprezintă evaluarea. Tehnologiile moderne oferă nenumărate oportunități pentru evaluarea performanței în învățare.

Pentru a crea un mediu de învățare cât mai aproape de o clasă reală, sunt necesare trei tipuri de resurse:

1. *O platformă de interacțiune în timp real, cu video și text, cu elevi/studenți.*
2. *Aplicații sau platforme de colaborare on-line, care facilitează schimbul de documente, teste sau teme pentru acasă, între profesori și elevi/studenți, și*

înregistrează o evidență a acestora, care permite și feedback din partea profesorului.

3. *Resurse și aplicații de învățare* pe care le poate crea profesorul sau resurse deja existente sub formă de prezentări, lecții, fișe, imagini și clipuri pe care le putem folosi atât în timpul lecțiilor live, cât și ca teme de lucru pentru acasă. Mai jos vom descrie o aplicație de elaborare a testelor on-line, *Quizlet*.

Evaluarea cu ajutorul TIC poate îmbrăca diverse forme și se poate face în diverse moduri. Principalele puncte de incidență între evaluarea elevilor/studentilor și utilizarea noile tehnologii ar fi:

- elevii/studentii sunt evaluați printr-un *test scris*, pe care îl rezolvă/completează pe calculator;
- *testul poate fi salvat local*, pe calculatorul pe care lucrează elevul/studentul (la școală, colegiu, facultate sau acasă); reveniri succesive, pe măsură ce elevul/studentul progresează în materialul de studiu, pot fi posibile;
- *testul poate fi dat pe Internet/Intranet*; opțiunile elevului/studentului sunt înscrise automat într-o bază de date și se poate calcula pe loc un scor;
- *variantă mixtă*, în care un test din cadrul unui program de instruire trimite opțiunile prin Internet, la un server care preia datele și le stochează; rezultatele pot fi consultate oricând de către profesor sau elevul/studentul respectiv;
- elevilor/studentilor li se cere să elaboreze *o lucrare sau să dezvolte un proiect* pe care îl vor prezenta utilizând un calculator și un videoproiector/ whiteboard (alternativ, lucrarea sau proiectul pot fi trimise prin platforme educaționale – moodle, classroom etc., rețele sociale sau email, cadrului didactic și colegilor);
- doar o etapă din evaluare – analiza rezultatelor – se face cu ajutorul calculatorului: evaluatorul înscrie datele obținute din evaluări în baze de date, pentru stocare, prelucrări statistice, comparații, ameliorarea predării, intervenții precise pentru ameliorarea performanțelor [1].

Există o serie de aplicații de elaborare a testelor on-line, precum Testmoz [2], Hotpotatoes [3], teste incorporate în platforme educaționale, precum *Moodle*, sau instrumentul de creare a testelor online existent în Classroom din pachetul Google. Toate aceste aplicații dau posibilitatea profesorilor de a elabora teste online cu mai multe tipuri de întrebări, și forma lor nu se deosebește cu mult de testele printate. Pe lângă acestea, există alte tipuri de aplicații, precum Quizizz [4], Kahoot [5], Quizlet [6] etc., care prezintă actul de evaluare în formă de joc.

Unul dintre instrumentele de evaluare și autoevaluare bazat pe învățarea termenilor este *Quizlet* [6]. Platforma este destinată și permite logarea cu statut de profesor, părinte, sau statut simplu (elev/student) în care poți utiliza cardurile cu termenii deja realizate de cineva și să faci ale tale proprii (cu statut de profesor). *Quizlet* este foarte bun pentru a învăța cuvinte noi dintr-o limbă străină, termenii obligatorii pentru un obiect cu explicarea lor. Instrumentul este prezentat în formă de cartele (*flashcards*) de memorare. Profesorul creează astfel de cartele unde expune termenul și definiția, restul creează însuși programul, dând posibilitatea elevilor/studentilor să învețe, să se autoevalueze în blocul *Study* și să efectueze jocuri de cuvinte în blocul *Play* (fig. 1).

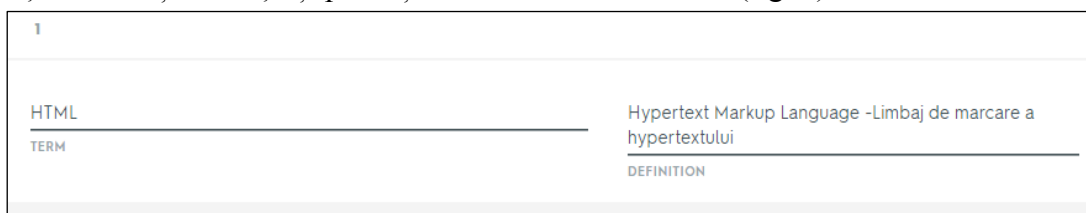


**Fig. 1. Platforma Quizlet - zona de învățare**

Elevul/studentul, când are acces la blocul de flashcards create sub o anumită tematică, poate să le învețe, accesând:

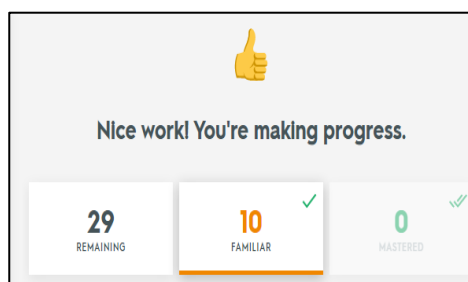
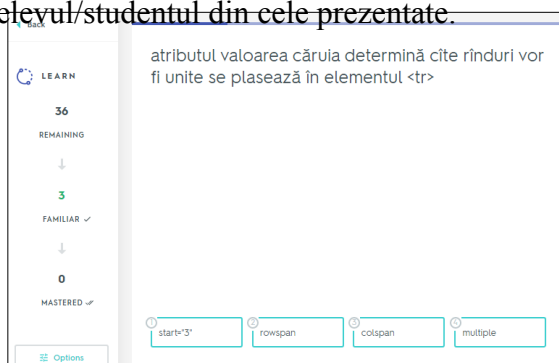
- 1) termenul, și pe verso, definiția – lucrul cu *Flashcards*;
- 2) să intre în rubrica *Learn* și să se autoevalueze;
- 3) să identifice termenul conform explicației – *Write*;
- 4) să scrie termenul, auzind pronunțarea lui și citind explicația – *Spell*;
- 5) să treacă testul de autoevaluare în rubrica *Test*;
- 6) în rubrica *Play* poate să învețe termenii, jucând individual două jocuri *Match*;
- 7) jocul individual *Gravity*, în care poți selecta nivelul de joc;
- 8) instrumentul *Live* pornește testarea cu termeni – care poate fi realizată atât în grup, cât și individual.

Este foarte comod pentru profesori acest instrument. El doar completează carduri cu cât mai mulți termeni și definiții și primește 8 instrumente de lucru (fig. 2).



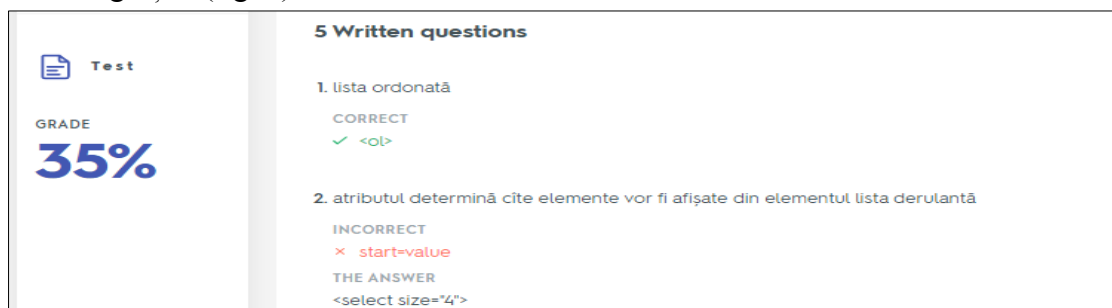
**Fig. 2. Completarea unui flashcard de către profesor**

Rubrica *Learn* permite un studiul individual al termenilor și al definițiilor – formând un bloc cu întrebarea și mai multe variante de răspuns (fig. 3). Dacă utilizatorul greșește, i se arată varianta corectă, dar se trece la următorul termen. La sfârșit apare scorul, câți termeni deja cunoaște elevul/studentul din cele prezentate.



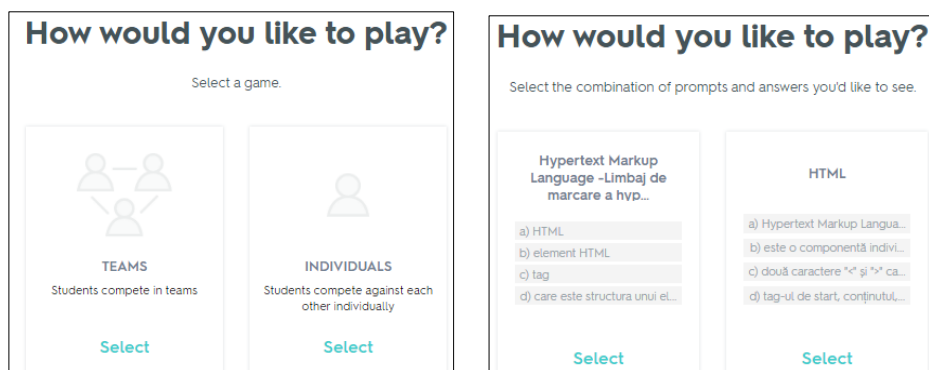
**Fig. 3. Instrumentul Learn**

În rubrica *Test*, programul singur creează la alegere din termenii introduși de profesor, întrebări de tipul: scrie termenul corect (*Written questions*), unde utilizatorului i se propune explicația, definiția și el trebuie să introducă termenul; *Matching questions* – trebuie de unit termenul cu explicația corectă, indicând în spațiul liber litera sub care se află definiția corectă; *Multiple choice questions* – întrebarea cu mai multe variante de răspuns, realizat prin butoane radio, adică este corectă doar o singură variantă de răspuns; *True/False questions* – este adevărată afirmația sau nu. Un plus mare este că la realizarea acestui test, nu profesorul determină ce întrebare să aleagă și ce variante de răspuns, ci însuși programul. La final, fiecare elev primește scorul în procente și vizualizarea răspunsurilor corecte și a corectitudinii răspunsurilor greșite (fig. 4).



**Fig. 4. Vizualizarea scorului la *Test* după finisarea lui**

Dacă, cu primele șapte instrumente specificate mai sus, elevii/studentii pot lucra individual asincron, instrumentul *Live* poate fi utilizat de întreaga clasă/grupă simultan, jucând cu flashcardurile în grup (*teams*) sau rezolvând individual testul (*individuals*). Profesorul pornește *Live*, alege forma de evaluare și modalitatea de afișare a flashcardurile – se dă definiția, trebuie de ales termenul din listă sau de găsit explicația unui termen (fig. 5).



**Fig. 5. Pornirea testului sincron – instrumentul *Play*.**

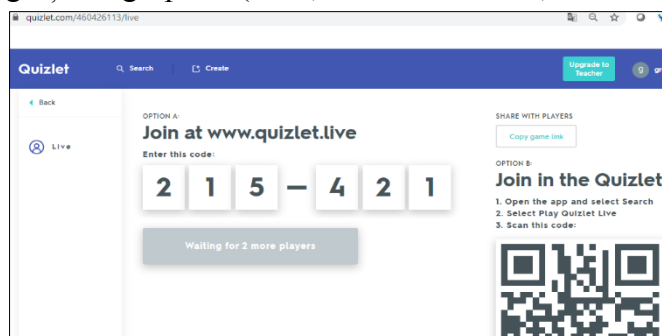
Profesorul comunică codul testului (fig.6) elevilor/studentilor care intră pe site-ul *Quizlet*, alegând live, sau descarcă aplicația pe dispozitivele mobile și introducând codul prezentat de profesor în căsuțele goale. Este necesară prezența a minimum 2 cursanți, ca testul în forma de joc Live să poată fi rulat. Profesorul pornește testul când vede că toți elevii/studentii s-au logat. Testul acordă fiecărui elev/student, sau grupului, un nume și atât profesorul, cât și cei înrolați în joc (dacă este proiectorul sau whiteboard conectat la masa profesorului) pot urmări cine deține întâietatea răspunsurilor.

Dacă joacă echipa, atunci termenii și definițiile sunt împărțite neuniform la toți – la toți apare aceeași întrebare, dar în ceea ce privește răspunsurile, acestea pot fi atât corecte, cât și greșite, împărțite la fiecare – este necesară comunicarea pentru a nu da greș.

Pentru jocul individual se propune întrebarea cu mai multe variante de răspuns și trebuie să selectați varianta corectă.

Când răspunsul este greșit, atât pentru echipă, cât și individual, se pierde poziția ocupată de grup sau personal de cursant, și echipa sau jucătorul revine la poziția inițială și are de răspuns același bloc de întrebări date aleatoriu încă o dată.

Jocul-test se termină atunci când fie o echipă (jocul în echipă), fie cursantul răspunde corect la toate întrebările. El devine câștigătorul. Profesorul primește datele, ce termeni sunt deja cunoscuți de elevi/studenti și la care au întâlnit dificultăți de învățare și fiecare grup sau cursant primește datele despre greșelile grupului (*team*) sau individuale (*individuals*).



**Fig. 6. Prezentarea codului de logare pentru jocul-testul Live**  
**Concluzii**

Calitatea actului didactic este marcată de aportul tehnologiilor multimedia și al Internetului. Prin urmare, soluția virtuală propusă mai sus vine în completarea unui demers didactic clasic.

*Quizlet* un instrument care introduce în acest proces didactic jocul, testul, autoevaluarea, lucrul individual al elevului/studentului. Este o cale destul de bună de a prezenta termenii de bază la o temă, capitol, disciplină, pentru o mai bună memorare.

Unii cercetători se întreabă dacă elevii/studentii sunt pregătiți îndeajuns pentru a putea face față cu succes unei evaluări online sau pe calculator (Hanrahan și Isaacs, 2001, McDowell și Sambell, 1999). Alții pun sub semnul întrebării echilibrul dintre inovațiile în evaluarea studenților și pregătirea cadrelor didactice pentru a implementa în practică aceste inovații (Segers și Dochy, 2001, Savin-Baden, 2004) [1], dar carantina din primăvara anului 2020 a impus evaluarea online ca unica posibilă la moment. De aceea am ales să analizăm unul din instrumentele atât de necesare utilizării în zilele noastre, pentru a face ora mai interactivă și a evalua elevii/studentii.

#### **BIBLIOGRAFIE**

1. Modalități de utilizare a TIC pentru evaluarea studenților <http://www.elearning.ro/modalitati-de-utilizare-a-tic-pentru-evaluarea-studentilor> (vizitat 21.04.2020).
2. Aplicația de elaborare a testelor online Testmoz, <https://testmoz.com/> (vizitat 23.04.2020).
3. Aplicația de elaborare a testelor online Hotpotatoes, <https://hotpot.uvic.ca/> (vizitat 23.04.2020).
4. Testarea în formă de joc cu aplicația Quizizz <https://quizizz.com/> (vizitat 25.04.2020).
5. Testarea în formă de joc cu aplicația Kahoot <https://kahoot.com/> (vizitat 25.04.2020).
6. Testarea în formă de joc cu aplicația Quizlet <https://quizlet.com/ru> (vizitat 29.04.2020).