

ATELIERUL nr. 2

VALORIFICAREA TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIONALE ÎN CONTEXTUL DEZVOLTĂRII GÂNDIRII ȘTIINȚIFICE LA CADRELE DIDACTICE

Sisteme populare de e-learning sincrone, asincrone și hibride

Popular synchronous, asynchronous and hybrid e-learning systems

ZUBENSCHI Ecaterina, dr. în pedagogie, conferențiar universitar
Universitatea Pedagogică de Stat “Ion Creangă” din Chișinău

ZUBENSCHI Ecaterina, PhD in pedagogy, associate professor
“Ion Creanga” State Pedagogical University from Chisinau

E-mail: ecaterinazubenschi@gmail.com

ORCID iD: 0000-0002-1822-7460

DOI: [10.46728/c.18-06-2021.p114-127](https://doi.org/10.46728/c.18-06-2021.p114-127)

CZU: 37.018.43:004

Rezumat: *Învățământul online necesită o gândire atentă despre modul în care elevii și profesorii sunt echipați pentru schimbarea educației tradiționale la noile cerințe tehnologice digitale. Sistemele digitale de gestionare a învățării, instrumentele de comunicare și platformele de învățare electronică joacă un rol crucial în noile condiții de învățare online. Programele și aplicațiile pot ajuta furnizorii de învățare să gestioneze, să planifice, să furnizeze și să urmărească procesul de învățare. Cadrele didactice, pe lângă competențele specializate în domeniul predării disciplinelor, li se înaintează noi competențe de cunoaștere și gestionare a instrumentelor digitale.*

Competența digitală este una dintre cele opt competențe-cheie, concretizându-se în utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și comunicațiilor pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții. Utilizarea tehnologiilor digitale și graiul viu, reprezintă o întreagă creație didactică, ceea ce individualizează discursul prezentat să devină o artă în modelarea sufletelor tinerii generații.

Cuvinte-cheie: *platformă e-learning, portal educațional, servicii web, aplicații web, artă oratorică*

Abstract: *Online education requires careful thinking about how students and teachers are equipped to change traditional education to the new digital technology requirements. Digital learning management systems, communication tools and e-learning platforms play a crucial role in the new conditions of online learning. Programs and applications can help learning providers manage, plan, deliver, and track learning. Teachers, in addition to specialized skills in the field of teaching subjects, are presented with new skills of knowledge and management of digital tools.*

Digital competence is one of the eight key competences, materializing in the confident and critical use of the entire range of information and communication technologies for information, communication and problem solving in all areas of life. The use of digital

technologies and living speech, represents a whole didactic creation, which individualizes the presented discourse to become an art in shaping the souls of the young generation.

Key-words: *e-learning platform, educational portal, web services, web applications, oratory*

Software-ul de sistem și software-ul aplicației

Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027) prezintă viziunea Comisiei Europene pentru o educație digitală de înaltă calitate, incluzivă și accesibilă în Europa. Acest lucru implică: - infrastructură, conectivitate și echipamente digitale; instrumente digitale pentru diverse platforme on-line; - planificare și dezvoltare eficientă a capacităților digitale și organizaționale; - profesori și formatori motivați și competenți în domeniul digital; - conținuturi educaționale de înaltă calitate, instrumente accesibile și platforme securizate [8].

Prin termenul e-Learning se înțeleg sisteme educaționale care utilizează tehnologiile digitale (de comunicare, predare, învățare, evaluare) în mediul virtual de învățare (Virtual Learning Environment) (VLE). e-Learning-ul, încorporează instruirea la toate nivelele, atât formală cât și non formală, care utilizează rețelele informaționale ale Internetului: WAN (Wide Area Network), cablul de rețea al calculatorului la Internet, prin care routerul primește accesul la Internet (extranet). LAN (Local Area Network) – rețea locală (calculatoare, televizoare, dispozitive mobile, care sunt conectate între ele printr-un router dint-o locuință sau birou. Aceasta și este rețeaua locală, numită intranet). Unii autori [1, 3] preferă să folosească noțiunea de online e-learning.

Învățarea Web este o subcomponentă de e-Learning și se referă la învățarea instrumentată de un sistem de navigare Web (Explorer, Opera, Google Chrome etc.)

Learning Management Systems (LMS). Software-ul este un termen cheie, folosit adeseori în domeniul computerelor. Software-ul sau programele sunt coduri de instrucțiuni. Există două tipuri de software - sistem și aplicație. Software-ul de sistem este cel care coordonează activitățile și sarcinile hardware-ului, precum și diverse programe legate de sistemul informatic.

Tabelul 1. Comparație între software-ul de sistem și software-ul aplicației

Software-ul sistemului ("software de sistem" sau **sistem de operare**) este un program, care gestionează și operează hardware-ul calculatorului, oferind, o platformă pentru executarea software-ului altor aplicații software (Linux, Mac OS X sau Windows). Aplicațiile software, depind de software-ul sistemului, fără de care nu pot funcționa. Sistemul software administrează resursele calculatorului, ajutându-le să lucreze în tandem, asigurând funcționarea calculatorului. Software-ul sistemului face posibilă circulația datelor între memorie și discuri și gestionează ieșirea pentru a afișa dispozitivele. **Un alt sistem de software este BIOS-ul și firmware-ul**, care ajută la operarea hardware-ului încorporat sau conectat la computer. Pot fi folosite diferite instrumente de diagnostic, traducători de limbă, . sisteme software pentru furnizarea, urmărirea și gestiunea procesului de învățare, etc., care sunt un tip special de software de sistem. Numărul de software de sistem, care rulează pe calculator este mai mic, decât numărul aplicațiilor. **Software-ul sistemului gestionează și controlează executarea software-ului aplicației.**

Software-ul de aplicație, sunt programe care ajută unui utilizator să realizeze o anumită sarcină. Software-ul de aplicație este o submulțime a software-ului de sistem cu capacitatea de a folosi anumite funcții ale calculatorului direct conform cerințelor utilizatorului. Cu ajutorul software-ului de aplicație, utilizatorul poate efectua sarcini unice sau multiple. Software-ul de aplicație gestionează software-ul specific (animațiile, graficele sau macro-urile, poșta electronică, programare în grup, muncă partajată, procesoare de text, playere media, programe de calcul tabelar etc.), baze de date integrate care conțin informații privind progresul, eficiența învățării, conținuturi instructive și date privind utilizarea lor de către cei instruiți etc. Alte

aplicații software populare includ: software CRM, software ERP, contabilitate, grafică și software media. Numărul de software-uri de aplicații, este cu mult mai mare, deoarece prezența acestuia depinde de cerințele utilizatorului. Software-ul de aplicații are nevoie de software de sistem, pentru existența acestuia. Ele nu pot rula fără de prezența software-ului de sistem. Software-ul aplicației este creat pentru utilizatori.

Sisteme de management al învățării (Learning management system, LMS)

Scopul principal al unui LMS este asigurarea procesului de creștere a cunoștințelor, dezvoltării unor noi deprinderi și abilități, iar în unele cazuri și o creștere a eficienței activității instructorilor. Sisteme de management al conținutului (Learning content management system, LCMS) - aplicații software pentru dezvoltarea, managementul și publicarea ulterioară a resurselor educaționale (conținuturilor) prin intermediul LMS. Un LCMS este un mediu, în care creatorii de conținuturi pot elabora, stoca, gestiona și livra conținuturi de învățare prin intermediul unui repozitoriu central. **Serviciile oferite de LMS cuprind: sisteme pentru gestiunea învățării;** software pentru distribuția de cursuri pe internet; colaborare online; self-service (auto-înregistrarea la cursurile cu profesor), workflow al training-ului (notificarea utilizatorilor, aprobarea managerului, gestiunea listelor de așteptare, furnizarea de on-line learning, evaluare on-line); managementul educației profesionale continue; gestiunea resurselor (profesori, facilități, echipamente).

După obiectivele pedagogice sistemele de e-Learning pot fi utilizate în corespundere cu tipurile de lecții și obiectivele acestora: de dobândire a cunoștințelor noi; de antrenare/dobândire abilități; de sistematizare și generalizare a cunoștințelor, de rezolvare de probleme sau învățare pe bază de proiect; sisteme vocaționale/management de talente; sisteme pentru planificarea carierei etc.

După relația cu paradigmele și stilurile de învățare, tradiționale și moderne, sistemele de e-Learning se impart în sisteme de învățare formală (bazată pe curricula); **învățare non-formală** (în afara clasei, pentru educația permanentă); **învățare informală** (în afara clasei, pentru cultura generală, completare de cunoștințe); **învățare permanentă/terțiară;** **învățare profesională, corporatistă;** **învățare individuală;** **învățare localizată/în context;** **învățare prin explorare și descoperire;** **învățare bazată pe comportament, social-constructivistă;** **învățare constructivistă și participativă** (learning by doing).

Din perspectiva cognitiv-psihologică și emoțional-motivațională sistemele de învățare implementate se bazează pe studiul modului de lucru al creierului, pe stimularea motivației participative și în acest sens, se utilizează frecvent taxonomia cognitivă a lui Benjamin Bloom (Bloom, 1958). **Din perspectiva comportamentală** (behaviourist learning), de asumare de roluri, sau din perspectiva contextuală, care se bazează pe aspecte sociale și de mediu, sistemele de învățare dezvoltă procese de descoperire colaborativă.

Tabelul 2. Metode e-Learning de organizare a învățării. Comparație [3, p.83].

| e-Learning-ul online - învățarea sincronă /în timp real |
|---|
| Tehnologiile de învățare sincronă reprezintă un mod de furnizare de informații la distanțe. Platformele sincrone, de tipul Zoom sau Microsoft Teams, sunt folosite pe larg, de către instituțiile de învățământ, televiziuni, organizații, companii multinaționale etc. Aceste softuri necesită o pregătire, o învățare a funcțiilor și a climatului programului, atât din partea celui ce predă, cât și din partea cursanților (celor ce învață/ascultă/participă). Învățarea sincronă se desfășoară organizat, după un orar bine stabilit, la ora fixată din timp, fiind asemănătoare cu învățarea clasică (tradițională, fizică), desfășurându-se în mod real. Elevii, studenții, participanții, găsindu-se la distanțe diferite (acasă sau în alte locuri) trebuie să fie conectați simultan, la lecție prin Internet, în perioada stabilită, în același timp cu profesorul sau |

organizatorul, instructorul. Profesorul, sau cel care diseminează informația, are un angajament direct cu publicul său, putând să observe eventuale distrageri sau pierderi ale atenției/interesului, întocmai ca în situația cursurilor fizice. Tot prin metoda sincron, profesorul poate răspunde în timp real la întrebări și completa neclarități ce apar pe parcursul sesiunii online de predare. Procesul de instruire/comunicare sincronă sporește motivația învățării, stimulează procesele psihice de învățare. Cursanții se pot vizualiza unii pe alții, se pot auzi, pot comunica reciproc. Perceperea informațiilor este realizată nu doar direct, dar și prin intonație (sunet), expresie a feței (video), gesturi. Cursanții sunt mai organizați mai motivați, deoarece se cere un răspuns imediat, schimb de idei, planificare de activități, cunoaștere reciprocă. Foarte multe softuri acordă profesorului diverse instrumente de control a sesiunii, permițând participarea unor anumite persoane la cursul online, excluderea unor persoane, dezactivarea sau activarea microfoanelor etc. Calitatea imaginii și a sunetului variază în dependență de echipamentele instalate la fiecare calculator în parte și de capacitatea canalelor de comunicare (întreruperi, pierderi de sunet sau căderi ale conexiunii la internet, aspecte ce reduc calitatea actului de predare prin astfel de sisteme). Învățarea sincronă oferă posibilitatea realizării simultane a prelegerilor în câteva instituții concomitent, lecții ale profesorilor din universitățile de peste hotare, consultații și consilii online etc.

e-Learning-ul offline - învățarea asincronă / în ritm propriu/la cerere

Modul de învățare asincronă reprezintă un mod de furnizare de conținut în care participanții accesează cursurile după propriul orar (la timpul dorit, din propria dorință), în mod flexibil. Profesorii, elevii, studenții NU trebuie să fie conectați simultan, după un orar prestabilit, la ora fixă. Conectarea acestora poate avea loc oricând și oriunde. În e-Learningul asincron lipsește crearea sesiunilor (lecțiilor) de predare în timp real. Cursanților li se propune distribuția opiniilor cu privire la subiectele cursului; discuții critice a ideilor, critica constructivă a soluțiilor propuse. Instructorul are și rolul de moderator al grupului, controlând și comentând conținuturile propuse pentru plasare de către participanții la grup. În prezent forma de învățământ asincron este practică de universitățile deschise. Avantajul e-Learning-ului asincron, constă în faptul, că informația oferită, poate fi accesată, de cel ce învață, de nenumărate ori, cât o dorește. Profesorul este responsabil de a pregăti foarte minuțios informația propusă pentru învățare. Informația oferită va ajunge mai mediată, mai calculată și mai completă, întrucât profesorul va pregăti un material de studiu mai amplu, care să conțină mai multe exemple, cu videoclipuri de explicație la temă. Plasarea informației într-o platformă asincronă, permite profesorului să revină cu adăugiri, modificări sau îmbinări de informații aproape în timp real, oferind cursantului mai mult timp potențial pentru a citi, învăța și practica în exemple informația oferită. Tematica discuțiilor asincrone este orientată în special către subiectele de curs, întrebările puse și răspunsurile obținute sunt formulate mai clar, explicit deoarece participanții la discuție nu sunt presați de necesitatea comunicării instante. Cursanții au mai mult timp pentru reflecții, deoarece nu se cere un răspuns imediat. Pentru reflectarea progresului în cadrul studierii unui curs cursanților li se cere crearea și menținerea unui blog tematic.

Dezavantajele acestei metode țin de lipsa de comunicare directă. Învățarea asincronă reprezintă un mod de învățare independent, ghidare de instrucțiunile învățătorului/instructorului. E-Learningul offline, asincron, poate fi utilizat, în condițiile în care, cei care învață, au deja abilități formate de a învăța independent, de a înțelege conținutul informației postate de către profesor, de a ști ce informație suplimentară urmează a fi căutată, de a selecta și utiliza informația necesară etc.

| e-Learning-ul sincron | | e-Learning-ul asincron | |
|---|---|--|--|
| Caracteristici | Realizare prin | Caracteristici | Realizare prin |
| Timp real Directă Programată (din timp) Colectivă și colaborativă Simultană Concurentă | Mesaje instantane, chat online, difuzare video în direct, televiziune/ educațională instrucțională, video conferințe, audio conferințe, internet radio, conferințe web, live streaming, telefonie, și webbased VoIP, tehnologiile direct-broadcast satellite (DBS), webcasting; jocuri și simulatoare; etc. | Acces sau interacțiuni intermitente Autoorganizare Comunicare individuală Învățare individualizată Disponibilitatea resurselor în orice moment de timp Resurse create apriori | E-mail Discuții fragmentate Table de discuții Traininguri Web Producere video Suporturi de date Traininguri pe Net, Bloguri FGrupuri de discuții (forumuri) |

Instruirea la distanță și deschisă este definită în termeni generali ca “o metodă de a livra oportunități de învățare, caracterizate prin separarea instructorului și cursantului în timp și/sau spațiu”. Instruirea la distanță și cea deschisă urmează să fie certificate în mod corespunzător de o instituție sau agenție abilitată. O altă trăsătură specifică este posibilitatea de utilizare a unei game largi de instrumente media, comunicarea bidirecțională între cursanți și instructori, posibilitatea de organizare a sesiunilor și prezența unei structuri specializate (laborator e-Learning) în producerea și difuzarea materialelor de instruire.

Mediul de învățare centrat pe student derivă din teoria constructivistă a învățării, care percepe învățarea ca un proces în care individul își “construiește” noile cunoștințe în baza celor acumulate anterior și a experienței practice. Experiența permite celor instruiți să definească modele mintale sau scheme pentru definirea unor noțiuni noi și acumularea unei experiențe ulterioare. *În conformitate cu teoria constructivismului social procesul de învățare trebuie să fie activ, contextual și social.*

După relația cu tehnologia sistemele de e-Learning pot fi clase virtuale, care utilizează sisteme de tip tv sau video-conferință; sisteme la distanță, în care informația/cursurile sunt disponibile în rețele de calculatoare. Un sistem VLE nu este destinat unui anumit curs sau subiect, ci este capabil să ofere suport pentru multiple cursuri în cadrul unui întreg program academic, oferind o interfață unitară în cadrul instituției și către alte instituții care utilizează sistemul. Sistemele de management al învățării sunt sisteme virtuale de învățare (VLE). Cele mai cunoscute sunt Moodle, Zoom, Meet, Skype, etc. [7, p.126].

Învățământul virtual sincron și asincron, platforme de e-learning

Învățământul virtual poate avea loc în orice mediu. Învățarea poate avea loc în 2 moduri diferite, unul în timp real sau **sincron**, în care studenții comunică cu ajutorul unui microfon, chat sau prin scrierea pe o tablă virtuală. Profesorul poate prezenta lecția sub forma PowerPoint, video, sau prin chat. Studenții pot discuta cu colegii și profesorii, pot colabora, pot răspunde sau pot pune întrebări. Pot utiliza instrumente puse la dispoziție de aplicații, de ex. ridicarea mâinii în mod virtual, pot trimite mesaje sau răspunde la întrebări puse pe ecran.

Alt mod este cel **asincron**, care mai este denumit și învățare în ritm propriu. Studenții completează lecții zilnice și teme. Cursurile asincrone au termene limită, ca și cele sincrone, dar în primul caz fiecare studenții învață în ritm propriu, în timp ce în sistemul anterior utilizează un utilitar de clasă virtuală (Virtual Classroom) [1, p.17].

Instrumentele de comunicare software și hardware **sincron și asincron**, oferă posibilitatea transmiterii și stocării informației fără restricții de volum.

A. Platforme e-Learning, pentru învățământul virtual sincron (online). Cele mai populare platforme e-Learning, online, instrumente universale de comunicare în grup sau în mod individual, sunt: - Zoom, Google Meet, Microsoft Teams Office 365, Edmodo,

Discord, WebEx, BlueJeans, Skype, Yahoo messenger etc. Numărul și varietatea lor crește continuu [10].


Zoom Cloud Meeting sau pur și simplu Zoom este o platformă online, considerată mai puternică decât Skype și Viber, însă cu versiuni plătite lunar. Programul Zoom Meetings este disponibil pentru diferite sisteme de operare, pentru PC laptopuri, calculatoare, smartphone. Aplicația Zoom este una dintre cele mai avansate și utilizate programe pentru întâlniri online. Oferă servicii de apeluri video pe internet prin dispozitive mobile sau computere. O funcție extrem de utilă a Zoom-ului este opțiunea de a crea o **tablă virtuală** care poate fi partajată pe ecran cu restul utilizatorilor participanți. Acest lucru, face ca scrisul, desenul sau explicarea să fie mai ușoare și confortabile. Este posibilă **transmiterea ecranului**, concomitent ce este transmis videoclipul capturat de camera web. Astfel, pot fi oferite explicații sau îndoieli clarificate, în timp ce restul participanților pot vedea emitentul. **Fila Chat** permite de a întreține o sesiune de chat în paralel cu incursiunea video, pentru a răspunde sau a vorbi în privat cu unul dintre utilizatorii participanți. Zoom integrează utilizarea unor platforme precum Outlook, **folosirea calendarului Google**, pentru a primi notificări legate de întâlniri sau conferințe video prin intermediul acestor conturi. **Crearea unui fundal digital** în spatele utilizatorului înregistrat de camera web, ajută la o prezentare mai bună pentru restul participanților, ideal pentru interviuri profesionale sau videoconferințe. Planurile Zoom Premium permit **transmisiuni în direct prin platforme** precum YouTube sau Facebook Live. Orice participant la o conferință poate activa sau dezactiva videoclipul sau sunetul camerei web oricând dorește. **Zoom Meetings este indicat pentru utilizarea în afaceri, organizațiilor și companiilor mari**, instituțiilor publice, nevoite să efectueze frecvent videoconferințe online, cu un număr mare de participanți. **Principalele activități ale acestui program sunt:** - platformă de mesagerie instant; - partajarea de fișiere digitale; - întâlniri online și suport tehnic; - forumuri deschise; - evenimente de marketing; - săli de conferințe; - efectuarea de sesiuni de chat, apeluri și apeluri video; - convorbiri individuale cu orice utilizator; - adăugarea noilor participanți la conversație; - salvarea înregistrărilor de la întâlniri în Cloud. Zoom este foarte utilă pentru luarea de notițe, amintirea detaliilor și alte scopuri, permite programarea întâlnirilor în viitor, alegerea datei, orei, selectarea titlului temei, generarea unui link care poate fi partajat cu participanții care vor fi invitați. Odată ce a sosit momentul, participanții vor primi o notificare ca memento. **Versiuni oferite de Zoom Meetings** în conformitate cu planul ales de utilizator: **Versiunea gratuită Zoom Video Communications** garantează apeluri audio și video în format HD, pentru întâlnirile de pe net, **Pe Zoom, întâlnirile 1 la 1 nu au limită de durată. Întâlnirile de grup**, cu un număr maxim de până la 100 de persoane, **au o durată gratuită de doar 40 de minute**. Astfel de prelegeri nu pot fi înregistrate. Tarifele cresc odată cu numărul de participanți. **Zoom are extensii gratuite pentru browserele Google Chrome și Firefox**, care permit programarea conferințelor accesarea conferințelor video sau pornirea aplicației direct, integrarea Zoom-ului în Google Calendar, ceea ce face posibilă setarea notificărilor pentru viitoare întâlniri.

Versiunea cu paltă lunară, **Zoom profesional** extinde limita de timp pentru întâlnirile de grup la 24 de ore, permite participarea la videoconferințe de la 500 până la 1000 de persoane, oferind înregistrarea și salvarea desfășurării video conferințelor, conversațiilor, materialelor, crearea de identificatori pentru fiecare dintre participanții la o conferință. **Zoom profesional** are suport tehnic specializat, oferind o multitudine de funcționalități ce pot spori interactivitatea în cadrul unui curs online: partajarea ecranului, adnotări, butoane prin care se poate interacționa cu audiența, împărțirea în camere (breakout rooms) a participanților, înregistrarea audio/video-conferințelor etc. **Zoom Business**, versiune cu plată lunară mai scumpă, decât Zoom Professional, are aceleași beneficii, însă, limita de timp este eliminată. Permite de a crea o adresă URL dedicată pentru conferințele companiei. Oferă transcrieri de întâlniri care sunt stocate în cloud și oferă servicii pentru clienți. **Zoom Enterprise** are același preț lunar ca și Zoom Business. Este destinată companiilor cu un număr mare de angajați, și permite stocarea nelimitată a înregistrărilor video conferințelor în cloud.

Dezavantaje: - adevăratele funcții ale aplicației Zoom sunt rezervate versiunilor plătite, care pot fi destul de scumpe; - nu este o platformă la fel de cunoscută ca alte medii precum Skype sau Google Hangouts; - necesită conexiune stabilă pe Internet, pentru a avea o conferință video; - aplicația poate fi confuză pentru persoanele care nu sunt complet adaptate la utilizarea computerelor sau la acest tip de tehnologie; - interzicerea utilizării Zoom în multe țări, oferă indicații importante ale riscurilor de securitate implicate în utilizarea acestei platforme. Zoom tinde să devină o alternativă populară și atractivă la mediile Skype și Google Hangouts, platformă de învățare și organizare de conferințe video [9].

Google Meet, anterior Google Hangouts Meet, este un instrument Google, gratuit și o variantă simplă și rapidă pentru conferințe online, prin care orice utilizator ce deține o adresă de e-mail Google poate crea o întâlnire online. Meet este aplicația Google similară cu Skype de la Microsoft – o platformă de comunicare instant prin video și chat, unde organizatorul poate crea un link de întâlnire, iar participanții fără să aibă vreun cont, trebuie doar să-l acceseze link-ul, fie de pe laptop (din browserul Google Chrome), fie de pe mobil (aplicația Hangouts Meet de la Google) și să aibă activate microfonul și/sau camera web, pentru a putea intra în sesiunea online la întâlnire. În varianta sa gratuită, Google Meet acceptă până la 100 participanți de a se conecta gratuit de pe telefon sau desktop și oferă aceleași opțiuni ca și întâlnirea de pe Zoom: microfon, vizualizare, organizarea grupurilor de învățare, conferințelor, prezentarea video, partajarea ecranului, textelor, lecțiilor pe ecran, chat-uri de tip text, vocale sau video, fie unu-la-unu, fie în grup, comunicarea prin chat, prin microfon, activarea modului silențios pentru anumiți participanți, împărtășirea de alte link-uri prin chat de a face screen sharing. Meet Google Meet dispune de un tutorial despre cum să se creeze o întâlnire pe meet.google.com sau din calendarul Google. Distribuirea textelor nu se realizează [10].

Tabelul 3. Aplicațiile G Suite for Education

| | |
|--|--|
|  <p>G Suite for Education +</p> <p>Gmail Cont Căutare Calendar</p> <p>Meet Classroom Drive Duo</p> <p>Fișiere Doocx Forms Foi</p> <p>Prezentări Cărți Păstrează Traducere</p> <p>G Tv YouTube Știri Hărți</p> <p>Contacte Grupuri Chat Mesaje</p> <p>Voiaje Seif Foto Voce Hangouts</p> | <p>G Suite for Education este unul dintre cele mai populare pachete educaționale. Google Sites oferă o varietate mare de șabloane care se pot utiliza și personaliza. Pentru accesarea aplicației, se crează un cont Google. Aplicația Google Sites permite oricărui utilizator de cont Google să creeze site-uri web pentru diverse proiecte, discipline, conferințe pentru clasă sau școală etc., simplu și ușor fără cunoștințe avansate de programare. <u>Pachetul G Suite oferă peste 70 de aplicații diferite</u> care permit de a lucra din orice parte a lumii, unde până la 50 de persoane pot colabora la un singur document în timp real. <u>Pachetul G Suite pentru școli și universități</u> (Google Workspace for education) <u>include 11 aplicații principale</u>, inclusiv Gmail, Foi de Calcul, Documente, Prezentări, Calendar, Drive, Classroom plus alte 60+ aplicații, care pot fi descărcate din Marketplace. Cele mai populare instrumente din suită sunt: Gmail, Documente, Foi de Calcul, Drive, Meet, Formulare și Keep. Google Duo, Google Hangouts și Google Chat sunt alte aplicații care pot fi folosite pentru comunicare sincron cu o persoană sau cu mai multe concomitent.</p> |
|--|--|

Skype, platformă, instrument rapid și gratuit de a iniția sau a primi apeluri vocale individuale și de grup, mesaje și video gratuite între utilizatorii. Skype este un software de

aplicație care funcționează ca client VoIP (Voice over IP Protocol) și care poate fi instalat în PC-uri, laptop-uri, notebook-uri, smartphone-uri, telefoane mobile, dispozitive desktop. Numerele Skype sunt disponibile, de pe computer, tabletă sau smartphone, în 25 de țări/regiuni. Skype își folosește propriul CODEC, care utilizează date minime cu o calitate înaltă. Pentru a folosi platforma Skype, este necesar de a crea un cont cu numărul de telefon sau adresa de e-mail. Skype este un program util, interactiv ce înlesnește învățarea, inclusiv și a unei limbi străine prin abilitatea de a comunica rapid și fără efort. Skype poate fi folosit ca instrument de organizare a conferințelor, schimb de experiență între diferite persoane, grupuri, organizații, instrument de învățare, de distribuire rapidă a materialelor, imaginilor, articolelor, știrilor, video-filmelor, partajarea imaginilor și a fișierelor nu mai mari de 300 MB. fără costuri suplimentare. Scype poate găzdui o conferință video sau audio cu 50-100 de participanți, înregistra apeluri, subtitrări și traduceri instantanee direct sau indirect, prin chatul inteligent.

Personalul didactic, care folosește platforma Skype au opțiunea: - de a crea grupuri/clase de predare a lecției; - de a organiza camere de chat individuale sau de grup; - de a partaja ecranul pentru demonstrația lecției, materialelor, diverselor notițe, imagini, PDF-uri, site-uri web sau videoclipuri; - de a programa o adunare, conferință, care va fi lansată automat la ora și în ziua specificată; - lecțiile, conferințele nu au o durată specifică; - lecțiile, comunicările pot fi înregistrate, astfel, fiecare participant din grupul respectiv, poate urmări lecția, comunicarea, notițele deși nu a fost prezent. Direct din Skype pot fi transmise mesaje SMS gratuite, oricând și oriunde, din orice colț al lumii. *Singurele funcții de plată sunt acelea în care se realizează apeluri internaționale nelimitate către telefoanele mobile și fixe, prin intermediul internetului.*

Există varianta Skype in the Classroom și varianta de folosire în browser (Skype Web), unde pot participa 1-50 de persoane la apel și se poate genera o întâlnire prin accesarea unui link cu un număr. Aplicația Skype for Business, este utilizată de către diferite organizații pentru apeluri, instruire, videoconferințe. Skype realizează apeluri vocale mult mai rapid față de Zoom. Skype e o alternativă mult mai convenabilă pentru apeluri internaționale și video pe Internet.

Viber este o aplicație gratuită, VoIP (Voice over IP Protocol), pentru a efectua apeluri gratuite de către utilizatorii care au viber instalat pe iPhone-urile lor mobile de Internet. Viber permite schimb de mesaje, SMS-uri, fotografii, imagini, fișiere audio, emoticoane și autocolante. Utilizatorii Viber pot fi oriunde în lume, mereu în contact, dacă sunt conectați la internet.

B. Platforme e-Learning pentru învățământul virtual asincron (offline - deconectat). Cele mai populare platforme, instrumente universale de comunicare offline: Google Classroom, Blackboard, Easyclass, ClassWeb, Electure, Facebook, YouTube Slideshare, Google albums, forumurile, blogurile, grupurile de discuții, repozitoriile pentru imagini, texte și video etc. Metodele asincrone constau în documente și pagini web, instruire pe calculator (CBT), CD-ROM, teme de control pentru lucrul în afara clasei, teste, sondaje, simulări, laboratoare și evenimente înregistrate [11].

Platforma Google Classroom, este un sistem gratuit de învățare la distanță. unul dintre liderii industriei IT. Google Classroom este ușor de configurat *pentru difuzarea asincronă a informației*. Google Classroom este în limba română, are numeroase ghiduri de utilizare, oferă flexibilitate, poate fi utilizată de pe calculator, laptop, tabletă, telefon. Clasa Google (Google Classroom) este un instrument intuitiv care facilitează gestionarea proiectelor, crește eficacitatea învățării și motivează elevii să comunice în mod regulat cu profesorii.

Platforma Google Classroom este destul de simplă în utilizare și oferă: - crearea, accesarea, gestionarea claselor virtuale pentru diferite cursuri, adăugarea elevilor la curs, profesorilor în calitate de colaboratori, distribuirea și difuzarea de tot felul de materiale la curs; - arhivarea, distribuirea, consolidarea temelor predate; - anunțarea, intervierea, testarea, notarea discipolilor în timpul oricărei lecții; - adăugarea, eliminarea, distribuirea materialelor din diverse surse la sarcinile propuse: videoclipuri de pe YouTube, fișiere PDF sau sondaje din Formulare Google; - desenarea și editarea fișierelor PDF partajate (opțiune disponibilă în aplicația mobilă) în cadrul unui curs; - distribuirea conținutului găsit pe Internet, grupului, folosind funcția

„Distribuie în clasă”; - feedback asupra îndeplinirii sarcinilor. Partea de teme și feedback le permite elevilor de la cursul Google Classroom să predea eficient și rapid teme, în timp ce, profesorul poate să caute cu ușurință numele celor care și-au predat tema pentru a le oferi un feedback cât mai prompt; - implicarea discipolilor în discuții, dezbateri, teme, predarea unor noi conținuturi, la sarcinile avute; - crearea întrebărilor și clasificarea celor mai importante topici - calendar, pentru eficientizarea organizării temelor și lecțiilor primite.

Google Classroom creează automat un calendar pentru fiecare clasă. Acest lucru le permite discipolilor să acceseze programul lecțiilor și activitățile programate de instituția educativă, pe pagina clasei și în calendarul clasei. Orice modificări făcute în calendarul Google Classroom vor fi imediat actualizate în calendarul elevilor și profesorilor deopotrivă; - verificarea și evaluarea permanentă a îndeplinirii sarcinilor date; - schițarea notițelor și adăugarea comentariilor la lucrările evaluate; - anunțarea rezultatelor evaluării, informarea prin e-mail a părinților și tutorilor legali cu privire la progresele învățării; - scrierea comentariilor vizibile de către toată comunitatea, încurajându-se comunicarea; - anunțarea și reamintirea termenilor de realizare a sarcinilor propuse; - posibilitatea arhivării unui curs; - prezența unei liste care reunește toate sarcinile de lucru primite, cu posibilitatea de a vizualiza timpul de predare; - profesorii pot urmări evoluția fiecărui discipol; Profesorii pot crea schițe ale sarcinilor și înregistrărilor în aplicația Google Classroom, iar acestea pot fi publicate automat în clasă la un moment prestabilit. Platforma Classroom este la utilă pentru distribuirea asincronă de conținut și în clasa tradițională, desfășurate față în față în mediul offline. Organizarea unei colaborări eficiente în Google Classroom Neefficient, incită de la profesor, eforturi mari, sistematice și semnificative în restructurarea procesului educațional. Classroom are toate instrumentele compatibile din GSuite pentru distribuirea conținuturilor în mod asincron și pentru întâlnirile sincrone, - screen-to-screen pe platforma Meet [2].

Platforme pentru desfășurarea orelor și monitorizarea parcursului elevilor: Google Classroom, Electure, Easyclass, ClassWeb, Facebook, Whatsapp, Gmail etc.

ClassDojo, platformă în limba engleză, recomandată pentru învățământul preșcolar și primar (calificativ child-friendly 5/5). Platforma ClassDojo consolidează legătura dintre familie și profesor, în mediul online.

Kahoot!- platformă gratuită, în limba engleză, de învățare, recomandată pentru toate grupele de vârstă (child-friendly 5/5), ce are la bază jocul și tehnologia educațională.

Edpuzzle, platformă gratuită, în limba engleză, recomandată pentru toate grupele de vârstă (child-friendly 5/5). Edpuzzle este o platformă ușor de utilizat, care le permite profesorilor de pretutindeni să se conecteze cu elevii prin intermediul claselor virtuale și prin intermediul videoclipurilor educative [5].

Wiki – este un site web care permit crearea și editarea simplă a unui număr de pagini interlegate folosind mediul unui browser web cu ajutorul unui limbaj de marcare simplificat sau a unui editor de texte tip WYSWYG. **Site-urile Wiki** sunt de obicei gestionate de aplicații software specializate și se folosesc pentru crearea resurselor colaborative, a site-urilor pentru grupurile de interese, pentru note personale în internet, intranet și sisteme de management al învățării. Un exemplu de wiki sunt site-urile Google [11].

Rețelele sociale oferă spații publice pentru discuții și partajare de resurse, pentru comunicarea formală și non-formală, crearea unei culturi participative în rândul utilizatorilor săi, transferarea anumitor materiale din învățământul formal într-un sistem de învățare socială.

Facebook Live și Youtube Live. Platforma oferă posibilitatea de creare a grupurilor și comunităților publice, formarea noilor cunoștințe, plasarea, copierea și distribuirea informațiilor, videoclipurilor, video filmelor, imaginilor, scrierea comentariilor vizibile publicului larg, conversații în chat, se pot face streaming-uri live. Se pot asculta și vizualiza lecții și informații solicitate la temă. **Facebook, Whatsapp și e-mail** - recomandat pentru învățământul gimnazial și liceal (child-friendly 4/5). Se pot trimite elevilor fișe de lucru și videoclipuri spre vizionare,

iar, ei, la rândul lor, să încarce poze cu rezolvări sau neclarități. O altă metodă este comunicare prin intermediul adresei de e-mail

Blog – cuvânt provenit de la expresia engleză web log = jurnal pe Internet, este o publicație web (un text scris) care conține articole periodice sau și actualizate neîntrerupt, ce au de obicei un caracter personal. Există mai multe platforme pentru blog-uri, de exemplu: Wordpress (cea mai cunoscută și folosită platformă de blogging), Blogspot, Blogger ș.a.

Scopul blog-urilor variază foarte mult, în funcție de autor - de la unul singur la o comunitate întregă, de la jurnale personale la cele publicitare ale campaniilor politice, programelor media, diverselor companii comerciale. Un **blog** este menținut și gestionat de un autor sau de un grup de persoane, prin adăugarea periodică a comentariilor, postărilor, descrierilor evenimentelor, imaginilor, secvențelor video și a altor materiale ce țin de o temă anumită. Un blog tipic conține o selecție de texte, imagini, video, precum și linkuri către alte bloguri, pagini web și resurse web. Blogurile reprezintă un instrument universal pentru instruirea asincronă, permit individualizarea instruirii, comunicarea între cursant și instructor, precum și între cursanți, urmărirea progresului învățării. Exemple de bloguri: Povești Gustoase este un blog inedit, autorul căruia este tânărul Dinu Castraveț; Garage Food, Vicaincucina, bloguri de bucate savuroase. Bloguri de călătorie, bloguri de sănătate, bloguri de tehnologie și jocuri, bloguri pentru părinți, bloguri de învățare electronică, oferă lecții de limbi străine, lecții de chitară, lecții de codare, lecții de antrenament pentru câini, tutoriale despre utilizarea oricăror tipuri de software, lecții de comunicare eficientă, sfaturi psihologice etc. și orice altceva doriți. Multe blog-uri permit vizitatorilor lor să răspundă prin comentarii, care sunt și ele publice, creându-se astfel o comunitate de cititori centrată în jurul blog-ului; alte blog-uri nu sunt interactive [12].

Cele 2 metode de învățare (sincron și asincron) pot fi combinate, completându-se reciproc. Un curs reușit nu este în întregime sincron sau asincron, el va conține activități comune ambelor metode. De exemplu: activități sincrone pentru orele de prelegeri, activități practice asincrone, analiza asincronă a activităților și evaluări sincrone.

Un curs eficient în format Blended Learning trebuie să fie:

- centrat pe student (în învățământul tradițional este centrat pe profesor);
- structurat logic și atractiv: textul trebuie să fie completat cu imagini grafice, tabele, scheme, animații, simulări sugestive, hyperlink-uri etc.;
- interactiv: trebuie să existe aplicații multimedia și mijloace de autoevaluare incluse în curs, care să ofere feedback privind progresul studenților și gradul de înțelegere al conținutului.

Pentru transformarea unui curs în format Blended Learning este necesar să se țină cont de specificul fiecărei discipline, dar și de materialele deja existente în format electronic.

e-Learnin-ul sincron poate fi combinat cu cel asincron. Cele mai populare platforme de acest tip, sunt: Moodle, Claroline, aplicația Jamboard [13].

Platforma Moodle, reprezintă un **sistem eLearning, de învățare hibridă online/onffine**, la distanță, unul dintre cele mai populare utilizată în sistemul învățământului universitar și preuniversitar, în organizații comerciale și nonprofit, companii private, utilizată și de profesori independenți și chiar de părinții care doresc să își instruiască copiii lor. Moodle este o platformă cu licență gratuită de tip Open Source (sursă deschisă, ce permite oricui să contribuie la elaborare sau îmbunătățire), cu un sistem de management al cursurilor (Curs Management System – CMS), cunoscută și ca un sistem de management al învățării (Learning Management System – LMS) sau ca un mediu virtual de învățare (Virtual Learning Environment – VLE). Platforma Moodle oferă versiuni de instalare în peste 70 de limbi, inclusiv limba română. Pentru a accesa Moodle, e nevoie doar de înregistrare, pentru a primi un sistem gata realizat. Adoptarea platformei Moodle integrează o instituție de învățământ într-o comunitate internațională de acces la experiența pedagogică și științifică [14].

Moodle pune la dispoziția utilizatorilor instrumente de comunicare sincronă/online (chat – comunicare între profesori și studenți de uz general, de știri sau de tip întrebare-răspuns, între student și studenți)) și de comunicare asincronă/offline precum forumul și wiki (care permite elaborarea și accesarea unui conținut comun. Există și posibilitatea de a se schimba mesaje prin intermediul mesageriei interne, dar și prin email și de a anunța utilizatorii cu privire la evenimentele viitoare. Cursul se elaborează pe bază de curriculum, structurat pe teme, unități de învățare sau lecții, astfel încât să respecte curriculumul și să fie informativ, practic (bazat pe activități), motivant și atrăgător. Clasa virtuală sau webinarul este un alt instrument util, în care profesorul poate comunica audio și video cu discipolii, în care sesiunile de lucru sunt online, putându-se desfășura și în afara clasei, învățarea fiind sincronă și dirijată de profesor. Există și modulul de autoinstruire, care permite elevului să parcurgă cursul asincron, în funcție de nevoia și timpul avut la dispoziție. În lista activităților se înscrie: baza de date, utilă în gestionarea informațiilor personale ale studenților dintr-un grup sau clasă, chestionarele cu diferite întrebări aplicate lor și părinților în timp real, glosarul creat în curs ca un instrument util și care se elaborează prin colaborare, jocuri desfășurate pe baza informațiilor conținute de un glosar, lecții cu pași impuși de condiții care să permită continuarea sau revenirea la un conținut care trebuie revăzut, feed-back cu privire la activități desfășurate, teme care se pot da elevilor și care pot fi cu rezolvare online, offline sau cu încărcarea unor fișiere și pentru care se poate utiliza un sistem de antiplagiat și multe altele. Moodle oferă variate resurse care se pot adăuga la un curs: cărți în format electronic, pagini cu conținut atractiv, adrese URL, galerie de imagini, fișiere de orice tip – documente, prezentări etc. Editorul Moodle, are o formă asemănătoare cu editoarele de text obișnuite. Editorul permite inserarea de text formatat, inserare de simboluri, imagini, fișiere media, link-uri, editare în format HTML. Platforma Moodle pune la dispoziția profesorului variate forme de evaluare a cunoștințelor cursanților: modalități variate de elaborare a testelor, tipuri diversificate de întrebări, modalități de combinare și structurare a testelor, modalitățile de aplicare într-un anumit timp de lucru – durata testului, data și ora când acest test poate fi susținut, modalități de a repeta susținerea testului, diverse rapoarte pentru utilizatorii care au susținut testul. Activitatea de monitorizare și control a activităților desfășurate de utilizatori, poate fi realizată prin diferite tipuri de rapoarte: de logare, rapoarte de activități, de participare la curs și diferite statistici, rapoarte ale notelor, rapoarte a rezultatelor evaluării etc. Sunt disponibile diferite softuri care se pot integra pe platforma Moodle: - Softurile Geogebra și Wiris, utile profesorilor de matematică, geometrie, algebră, fizică, chimie, biologie, discipline tehnice. Softul Wiris pune la dispoziția utilizatorilor 3 componente: Wiris Editor (pentru editare), Wiris CAS (pentru creare/rezolvare de probleme) cu varianta offline Wiris Desktop și Wiris Quizzes (creare de întrebări și teste). Prin combinarea acestor componente și integrare în Moodle se pot obține cursuri atractive și complete, care pot să acopere cerințele curriculumului, cu o varietate mare de cerințe de învățare și cu o multitudine de instrumente utilizate în evaluare. - Softurile Hot Potatoes (creare de teste sau jocuri de cuvinte încrucișate) și Audacity (editor audio), Sistem Antiplagiat, sunt utile la orice disciplină. Utilizarea platformei Moodle de către profesori, incită cunoștințe digitale în domeniu, timp îndelungat alocat creării și elaborării cursurilor, vedere bună, voință și răbdare de imobilitate în fața ecranului. Însă un curs odată elaborat, poate fi utilizat ori de câte ori apare această necesitate, diminuează considerabil acest dezavantaj [15].

Platforma Claroline este un Open Source de e-learning și eWorking (LMS - Learning Management System), foarte flexibilă, compatibilă cu GNU/Linux, Mac OS și Microsoft Windows. Platforma Claroline reprezintă un sistem eLearning, de învățare hibridă online/onffine, la distanță, unul dintre cele mai populare, utilizată în mai mult de 93 de țări și este disponibilă în mai mult de 30 de limbi. Platforma permite profesorilor să construiască cursuri eficiente online, să gestioneze activități de învățare și de colaborare, de pe Web.

Claroline oferă posibilitatea de a integra diferite tipuri de conținut și funcționează ca o platformă, care dispune de elemente de chat, blog-uri, wiki-uri, utilizată pe device-uri multiple.

Profilul de manager sau utilizator (oferă fiecărui drepturi de acces specifice) în funcție de specificul fiecărui curs și de nevoile beneficiarilor. Fiecare spațiu de curs oferă o listă de instrumente care permite profesorilor să: - descrie un curs; - publice documente în orice format (text, PDF, HTML, video ...); - administreze forumul public și privat; - dezvolte căile de învățare; - creeze grupuri de studenți; - pregătească exerciții online; - administreze o ordine de zi cu sarcini și termene limită; - publice anunțuri (de asemenea prin e-mail); - propună misiuni pentru a fi predate online; - vizualizeze statisticile de utilizatori activitate; - utilizeze wiki (un website care utilizează software-ul wiki care permite crearea și editarea ușor de orice număr de pagini Web interconectate, simplificat, folosind un limbaj de markup) pentru a scrie documente de colaborare. Ce este ușor de administrat și permite dezvoltarea unui sistem complex de e-learning, se pot genera invitații, certificate ...etc. [16].

Platforma Blackboard, offline. Lecțiile pot fi furnizate la momentul și locul necesar nu numai atunci când este planificată ora de curs. Pentru această activitate, studenții pot folosi Netscape, Internet Explorer, Windows sau Macintosh. Acest lucru va permite studenților să folosească sistemul cu care s-au obișnuit. Având la dispoziție materialele Blackboard se reduce costul duplicării, expedierii poștale. Blackboard oferă diverse aplicații și instrumente: crearea unui text de învățare intensivă, filme de instruire live, programe de difuzare audio, animație. Blackboard Learning System este un sistem virtual de învățare (VLE) și un sistem de management de cursuri dezvoltat de Blackboard Inc. Este o platformă web de tip server. Caracteristici: gestiune cursuri, arhitectură deschisă personalizabilă, design scalabil care permite integrarea cu sistemele de informații ale studenților și cu protocoalele de autentificare. Poate fi instalat pe servere locale sau găzduit de Blackboard ASP Solutions. Scopul este de a adăuga elemente online la cursurile tradiționale face-to-face și de a dezvolta cursuri online complete. BlackBoard este sistemul dominant în SUA pentru instrumente de e-Learning în învățământul superior, având ca principal rival sistemul Moodle [17].

Jamboard este o aplicație Google ce stochează informația pe Cloud. Este o tablă inteligentă în crearea rapidă a conținuturilor educaționale, distribuirea și editarea lor. Jamboard-ul face conținutul învățării vizibil și accesibil, este **disponibil pentru a fi utilizat sincron în conferințele web, dar și asincron prin distribuirea de link-uri către studenți**. Aplicația este simplă în utilizare, disponibilă direct din browser sau de pe telefon, prin intermediul aplicației mobile[18].

Comisia Europeană a conceput Cadrul european al competenței digitale pentru cetățeni (DigComp), structurat în cinci domenii: alfabetizarea digitală și informațională, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și soluționare de probleme. Cele cinci domenii numără 21 de competențe. În viitorul apropiat, profesorii vor avea propriul cadru, numit DigCompEdu. Potrivit proiectului preliminar, au fost definite șase domenii de dezvoltare: mediul profesional, crearea și schimbul de resurse digitale, gestionarea utilizării instrumentelor digitale, evaluarea, autonomizarea elevilor și facilitarea competenței digitale a elevilor [1].

Totuși, cu privire la diversitatea instrumentelor e-Learning, cercetările atestă o rată mare de abandon a studenților în cadrul educației la distanță. Acest fapt, e cauzat în mare parte de lipsa de cunoștințe digitale în utilizarea instrumentelor e-Learning, de lipsa de motivație a studenților, de supraîncărcarea și suprasolicitarea responsabilităților didactice profesionale, ce cauzează lipsa de timp a profesorului pentru acest tip de educație. Stilul de predare și gradul de însușire al cunoștințelor reprezintă un factor important.

Educația e-Learning, incită pregătire minuțioasă în elaborarea și prezentarea conținuturilor de învățat, efort și timp conștient de lucru, dragoste și artă pentru exersarea profesiei pedagogice. Atât profesorul, cât și studenții trebuie să aibă o atitudine responsabilă față de procesul de instruire, să depună efort consistent la procesul instrucional, să fie prezenți față în față, nu numai într-o comunitate virtuală, să aibă oportunitatea egală de a interveni într-un anumit subiect de discuție, să fie expliciti în relații și comunicare.

E cert faptul, că predarea în mediul online este diferită, deoarece la distanță este mai greu să menții interesul ascultătorilor focusați pentru o anumită perioadă de timp, să-i motivezi și pe viitor să vrea să te asculte, să aștepte cu nerăbdare întâlnirile on-line. Aceasta se poate dobândi numai posedând competențele digitale, retorica și arta oratorică.

Puterea cuvântului rostit este incontestabilă. Cuvintele au scos sens din tragedie, i-au mângâiat pe cei care plâng și au memorat evenimentele cu demnitatea și solemnitatea pe care le meritau. Cuvintele îi pot determina pe oameni să riște viața, să vărsă lacrimi, să râdă în hohote, să se reia în virtute, să își schimbe viața sau să se simtă patrioți.

Țesând și învărtind cuvinte în arta vorbirii, un om poate exercita o putere aproape asemănătoare zeului. Puterea vorbirii influențează rezultatul și este o mare responsabilitate, pentru cel ce deține arta vorbirii, îndemnând spre bine sau rău. Discursurile extraordinare i-au motivat pe cetățeni să lupte împotriva nedreptății, să arunce tirania și să-și dea viața pentru o cauză demnă. Harul cuvântului e una dintre cele mai importante calități ale marilor pedagogi și conducători din istorie. Din antichitate până în contemporaneitate, marii oratori au știut să-și convingă supușii sau cetățenii să meargă la război, să încheie pace sau să reziste în cele mai dificile momente. O istorie a omenirii prin prisma marilor discursuri este, în primul rând, o dovadă incontestabilă a importanței cuvintelor.

Marele orator, **Abraham Lincoln**, în discursul său (1863), a folosit doar 272 de cuvinte.

Discursul în sine a durat mai puțin de trei minute. Prin acest discurs, a devenit cunoscut ca unul dintre marii oratori ai lumii.

Winston Churchill lucra mult asupra tuturor discursurilor sale. El elabora multe revizurii asupra fiecărui discurs, cheltuind 6-8 ore pentru un discurs de 40 de minute. După ce scria discursul, îl diviza în părți de foi mai mici, ce arătau ca niște notițe, completate cu mici detalii, cuvinte de simpatizare, pauze, glume, susținând discursul într-un mod cât mai natural.

Secretele aplicate în discursurile sale, de către oratorul **Martin Luther King Jr.**, se axau pe: - determinarea și planificarea scopului discursului, publicului adresat; - documentarea și scrierea conținutului discursului; folosirea datelor, informațiilor, pentru a dovedi veridicitatea cuvintelor; - scrierea și rescrierea îmbunătățită la maximum a discursului; - planificarea întrebărilor și răspunsurilor așteptate; - planificarea spațiului pentru improvizări; planificarea timpului; - construirea unui limbaj viu, pentru a construi o imagine. - finalizarea discursului cu un îndemn spre acțiune. Martin Luther King Jr., îndemna la o comunicare sinceră cu publicul pentru a le câștiga foarte ușor încrederea.

Henri Stahl, este de părerea, că discursurile care pot emoționa și care pot înălța cu adevărat sufletul sunt rare. Henri Stahl împarte vorbitorii epocii sale în două grupe mari: 1) unii „care au darul de a goli sala în fața căreia iau cuvântul, fie pentru că vorbesc rău, fie din lipsa de indulgență a publicului pentru debutanți” și 2) alții sunt cei care mențin încordată atenția ascultătorilor. Această grupă formează alte șase subgrupe: 2.1. care pot oricând improviza un bun discurs (Barbu Delavrancea, Take, Ionescu, Nicolae Iorga); 2.2 vorbitori care țin discursuri bune, dar neimprovizate (Mihail G. Cantacuzino, Alexandru Florescu, Simion Mehedinți); 2.3. care-și rostesc discursul ca și cum ar citi o bucată literară (Titu Maiorescu și Alexandru Marghiloman); 2.4. „dezbaterii”, adică cei care, fără să fie înzestrați cu talent oratoric, pot ține discursuri bune, pentru lămurirea unor chestiuni (Petre P. Carp, Spiru Haret, Nicu Filipescu); 2.5. vorbitori care au nevoie de materiale didactice intuitive, chiar și de un cinematograf (Petre Missir) și 2.6. vorbitori imposibili de stenografiat (P.S. Aurelian și A.D. Xenopol).

Printre aceste caracteristici, se pot regăsi diverse categorii de cadre didactice, care deși cunosc foarte bine materia disciplinei, n-au harul cuvântului de a ajunge la inima discipolilor săi.

Pentru a fi un bun pedagog, trebuie să fii și un bun orator, să menții atenția elevilor, studenților, ascultătorilor, să-i motivezi să învețe, să vrea să te asculte, dornici să te revadă.

Din cele menționate, putem concluziona, folosirea doar a metodelor online sau offline, lipsite de graiul viu, de întâlnirile fizice față în față cu educației, riscă să se reducă la o simplă plasare de materiale didactice, deși foarte atractive, dar lipsite de viață.

Pentru ca educația online să funcționeze și să fie eficientă, e nevoie de graiul viu al profesorului, combinat cu metodele e-Learningului sincron cu cel asincron, de iscusința profesorului de a vorbi, de a pătrunde puterea cuvântului în inima discipolilor săi prin predarea conținutului cursurilor vizate.

BIBLIOGRAFIE

1. ANDRON DANIELA ROXANA, KIFOR ȘTEFANIA. Tehnologii digitale în activitatea didactică. - Editura Universității "Lucian Blaga", Sibiu, 2021. 193 p. ISBN 978-606-12-1854-7 ISBN (e-book) 978-606-12-1856-1. Disponibil: https://centers.ulbsibiu.ro/ccap/publicatii/andron_kifor_Tehnologii%20digitale%20in%20activitatea%20didactica.pdf
2. Classroom cu toate instrumentele compatibile din GSuite pentru distribuirea de conținut în mod asincron și întâlnirile sincrone, - screen-to-screen pe platforma Meet. Disponibil: <https://flyonthecloud.com/ro/blog/cele-mai-importante-10-avantaje-clasei-google-google-classroom/>
3. CORLAT SERGIU, KARLSON GÖRAN, BRAICOV ANDREI, HELLSTRÖM MARGARETA. Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior. Ch.: UST, 2011. – 204 p. ISBN 978-9975-76-070-6. CZU 004:378 M61
4. COTEA IONELA MANUELA. Instrumente on-line de învățare. Colegiul tehnic energetic Craiova. Disponibil: <https://www.cnpcv.ro/wp-content/uploads/2018/05/materialul-10.pdf>
5. Ghid pentru învățământ la distanță. Pentru părinți, profesori și elevi. @cse_preda, 2020., 34 p. Disponibil: <https://www.edums.ro/2019-2020/Ghid%20Final%20Invatamant%20LA%20DISTANTA.pdf>.
6. ȘTEFAN LILIA. Sisteme e-Learning bazate pe tehnologii avansate în spații virtuale 3D. Teză de doctorat. Proiect Doc-Postdoc - POSDRU/159/1.5/S/137390. Universitatea Politehnică. Facultatea de Automatică și Calculatoare, Departamentul Grafică. București, 2015. 238 p. Disponibil: <http://graphics.cs.pub.ro/theses/phd/2015/livia.stefan/Teza%20de%20doctorat%20Livia%20Stefan>
7. ZGARDAN-CRUDU ALIONA, conf. univ., dr. Discurs și tehnologii de prezentare. Disponibil. <http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2142/DiscursTehnologiiPrezentare.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
8. https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_ro
9. <https://www.totcum.com/zoom-ce-este-caracteristici-care-sunt-avantajele-si-dezavantajele/>
10. 10 platforme <https://scoaladevalori.ro/10-platforme-online-pentru-educatia-la-distanța/>
11. https://ro.wikisource.org/wiki/Povestea_vorbei
12. <https://codeupacademy.ro/blog/cursuri-online-sau-offline-avantaje-si-dezavantaje/>
13. RM: <http://alem.aice.md/resources/conferinta-platforme-educationale-online/>
14. <https://dict.uvt.ro/iac/2012/Moodle.pdf>
15. <https://www.concursurilecomper.ro/rcm/articole/AnaNicoletaAvramescu-Platforma-educationala-Moodle.pdf>
16. <http://old.elearning.usarb.md/moodle/mod/page/view.php?id=1936>
17. https://cse.uaic.ro/_fisiere/Studenti/ID-FR/ghid%20blacboard.pdf
18. <https://www.tablamagnetica.ro/2017/03/13/google-lanseaza-tabla-interactiva-jamboard/>
19. <https://matricea.ro/discursuri-ale-marilor-romani-valabile-si-astazi-iv-nicolae-iorga-numai-pe-vorbirea-limbii-nationale-se-poate-intemeia-sentimentul-de-solidaritate-nationala/>