

CZU: 37.018.43:614.253.3/.4+004

ACTIVITĂȚI DE PREDARE INTERACTIVE CU AJUTORUL APLICAȚIEI MENTIMETER LA ASISTENȚI MEDICALI

PANAS Silvia, profesor, grad didactic II
COȘCODAN Lucia, profesor, grad didactic I
CEMF, „Raisa Pacalo”

Rezumat. *Învățământul la distanță se extinde rapid, fiind acceptat la nivel mondial de către studenți, instituții de învățământ, organizații de angajatori și publicul larg. Acest lucru face ca educația să fie accesibilă pentru studenții din domeniul asistenței medicale insuficient deserviți și flexibilă în ceea ce privește adaptarea la stilul de viață complex, la programele și responsabilitățile actuale. Educația la distanță prin intermediul platformei mentimeter nu mai este pusă la îndoială, iar accentul s-a mutat de la definirea a ceea ce este la determinarea a ceea ce poate face. Educația la distanță este o nouă formă de educație globală bazată pe tehnologie pentru a facilita învățarea și interacțiunea ușoară și imediată pentru comunicatori, profesori și studenți în cadrul programelor de educație.*

Cuvinte-cheie: *Învățământ la distanță, instituții de învățământ, studenți asistenți medicali, stiluri de viață complexe, platforma mentimeter, interacțiune pentru comunicatori, programe educaționale.*

INTERACTIVE TEACHING ACTIVITIES WITH THE HELP OF THE APPLICATION MENTIMETER TO NURSES

Abstract. *Distance learning is expanding rapidly, with worldwide acceptance by students, educational institutions, employer organisations and the general public. This makes education accessible to underserved nursing students and flexible in terms of adapting to today's complex lifestyles, schedules and responsibilities. Distance education via the mentimeter platform is no longer questioned, and the focus has shifted from defining what it is to determining what it can do. Distance education is a new, global technology-based education to facilitate easy, immediate learning and interaction for communicators, teachers, and students in education programs.*

Keywords: *Distance learning, educational institutions, nursing students, complex lifestyles, mentimeter platform, interaction for communicators, education programs.*

Învățământul la distanță poate oferi educație în masă pentru toată lumea. Aceasta îi determină pe studenți să învețe individual și transferă responsabilitatea pentru învățare de la instructori la studenți. Ea facilitează alegerea cursurilor și a conținutului de către studenți, astfel încât să reflecte nevoile și motivațiile acestora. Oferă idei și informații creative și calificate pentru a motiva studenții din medii diverse.

Pentru a fi eficiente, platformele educaționale de învățământ la distanță trebuie să redefină rolurile profesorilor și ale studenților în procesul de învățare-predare.

Tehnologia schimbă fiecare stil de viață și fiecare activitate umană pentru a deveni rapidă, globală și critică din punct de vedere al timpului. Competitivitatea socială, globală, culturală și educațională este influențată de tehnologiile educaționale care

afectează în mod pozitiv stilul, durata și metoda de învățare pentru studenți asistenți medicali. Tehnologia are un impact asupra locului în care învățăm.

Învățământul la distanță se referă la procesul interactiv, educațional între student și profesor separat de distanța fizică. Aceleași tehnologii de comunicare facilitează diseminarea rapidă a noilor concepte în discipline precum știința și tehnologia. Învățământul la distanță este o influență pozitivă pentru schimbare și implementare globală în toate disciplinele. Pedagogia dar și medicina în instituțiile de învățământ a fost afectată de învățământul la distanță. Pentru dezvoltarea societății, educația ar trebui să fie un lider în asigurarea accesului ușor la cunoștințe, a unor modalități eficiente de învățare și a unor oportunități de creștere pentru studenți asistenți medicali.

Învățarea la distanță se individualizează și ea în raport cu cea tradițională, permițând prin integrarea diferitelor resurse multimedia o implicare mai mare a studentului asistent medical în învățare, și un control crescut al acesteia. Noile tehnologii informatice oferă numeroase oportunități pentru învățarea studentului, dar o valoare deosebită o are conceptul de învățare cooperantă. Acest concept, deși s-a afirmat în anumite teorii ale învățării, își găsește desăvârșirea în instrucția la distanță (prin medii precum *www*-ul, buletine electronice) [2, p. 18].

Noile medii de învățare disponibile în programele de educație la distanță diferă foarte mult de cele tradiționale. De aceea, integrarea tot mai amplă a noilor tehnologii informatice și de comunicare în procesul de învățământ, necesită o reconsiderare profundă a didacticii contemporane, întrucât noile medii de învățare disponibile prin aceste noi tehnologii diferă fundamental de predarea și învățarea tradițională în sălile de curs. Această reconsiderare trebuie să pornească în primul rând de la analiza specificului acestor noi tehnologii și a funcțiilor multiple pe care le pot ele îndeplini: funcții de comunicare, demonstrație, soluționare de probleme, de aprofundare, simulare, evaluare, și chiar de sensibilizare și creștere a motivației.

Dominguez (2001) a ilustrat un model nou, parcimonios, pe care cercetătorii interesați de educația la distanță îl pot folosi pentru a pune întrebări semnificative despre calitatea relativă a cursurilor de educație la distanță (Dominguez & Ridley, 1999). Abordarea mută accentul de la datele la nivel de student la datele bazate pe curs. Au fost raportate date de eșantionare care compară cursurile de învățământ superior online și cele tradiționale care acoperă nouă discipline. Aceste date au arătat că pregătirea pentru cursurile avansate a fost echivalentă din punct de vedere statistic, indiferent dacă prerechizitele cursurilor erau cursuri online sau omologii lor tradiționali din sălile de clasă [5].

Apariția tehnologiei de realitate virtuală și maturizarea acesteia, nu numai pentru a promova popularizarea și aplicarea tehnologiei realității virtuale și să aducă noi mijloace de predare pentru predarea la distanță. Tehnologia realității virtuale în predare la distanță este introdusă ca o nouă formă de media, poate scenariul de predare, experimentul de predare virtuală, formarea abilităților, utilizarea scenei interactive de realitate virtuală, imersiunea, mai multe avantaje de percepție și operativitate pentru a exprima conținutul de predare, poate rezolva punctul cheie și dificil în predare, mobilizează pe deplin învățarea elevilor inițiativa și creativitatea elevilor, să promoveze construirea sistemului de cunoștințe ale studenților asistenți medicali.

Reflecția în învățământul la distanță înseamnă implicarea studenților individuali în explorarea experiențelor lor pentru a conduce la noi înțelegeri și aprecieri. Holmberg (1995) a tratat conversația didactică ghidată dintre profesor și student ca fiind o caracteristică omniprezentă a educației la distanță [7].

- Acele sentimente de relație personală între studenți și profesor care predau și care învață promovează plăcerea și motivația pentru studiu.
- Astfel de sentimente pot fi încurajate de materiale autoinstruire bine elaborate și de comunicarea bidirecțională la distanță.
- Plăcerea intelectuală și motivația pentru studiu sunt favorabile atingerii obiectivelor de studiu și utilizării unor procese și metode de studiu adecvate.
- Atmosfera, limbajul și convențiile conversației amicale favorizează sentimentele de relaționare personală.
- Mesajele date și primite în forme conversaționale sunt relativ ușor de înțeles și de reținut. Aceste sentimente trebuie să fie bine punctate și stabilite în cadrul lecțiilor practice.

Învățământul la distanță necesită un proces de învățare individualizat în care elevul poate accesa cunoștințe prin programe asistate de calculator și/sau alte tehnologii. Odată cu dezvoltarea înaltei tehnologii, cursanții caută oportunități de educație rapidă, ușoară, oricând și oriunde. Aceștia se așteaptă la standarde educaționale înalte bazate pe competiția globală. Educația la distanță poate servi ca alternativă la instruirea tradițională în sălele de curs sau „mixtă” pentru a combina cursurile la distanță cu cele din sălele de curs. Schimbarea rolurilor studenților și profesorilor în învățământul la distanță influențează standardele și pedagogia educației clasice [7, p. 43].

Aceast studiu se concentrează pe platforma educațională Mentimeter, care are una dintre cele mai largi game de funcții și este din ce în ce mai utilizată la ore. Profesori

crează prezentări utilizând site-ul Mentimeter www.mentimeter.com. Membrii audienței vizitează www.menti.com pe orice browser web și folosesc un cod Pin unic pentru a accesa prezentarea. Platforma permite studenților să trimită răspunsuri pe măsură ce profesorul prezintă fiecare dispozitiv pe un ecran central. Studenții nu își creează propriile conturi, și nu există dispozitive care să fie distribuite și colectate în timpul cursurilor. Studenții pot combina slide-urile statice cu cele care necesită participarea publicului, incluzând un număr mic de slide-uri de activitate sau pot derula întreaga prezentare ca activitate interactivă [10].

Utilizatorii trebuie să stabilească întrebările adecvate și modul în care doresc să fie afișate răspunsurile. Mentimetrul arată numărul de respondenți în timp real în colțul ecranului, astfel încât profesorul cunoaște când trebuie să treacă mai departe. Platforma permite atât răspunsuri calitative, cât și cantitative, printr-o gamă largă de tipuri de întrebări. De exemplu, cu ajutorul propriilor dispozitive, studenții pot crea în mod colectiv nori de cuvinte, pot evalua afirmațiile în funcție de scări rezultatele se mișcă în mod dinamic pe măsură ce fiecare rezultat este distribuit, pot pune întrebări în mod anonim sau pot oferi comentarii.

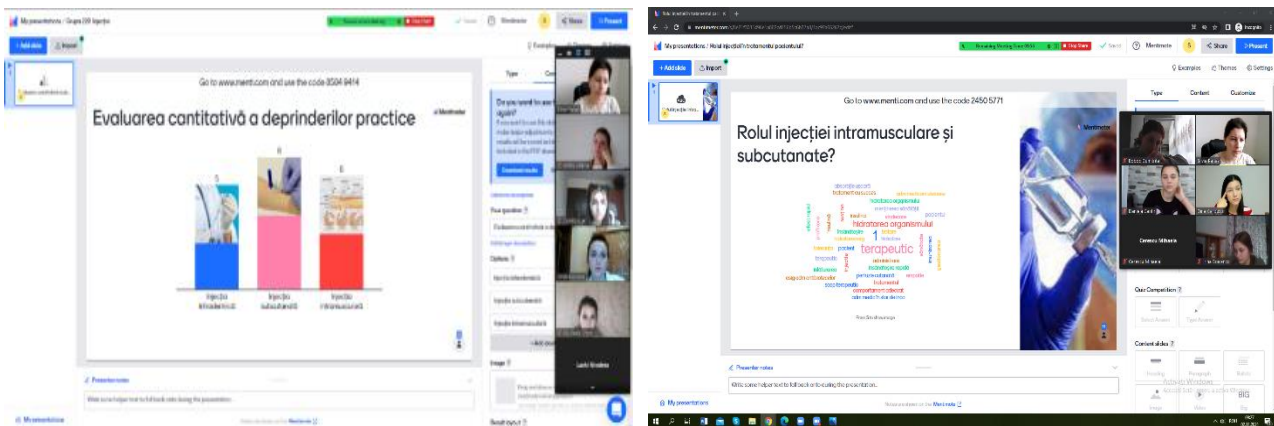


Fig. 1. Utilizare a platformei Mentimetrului în cadrul lecțiilor practice

Studenții asistenți medicali pot distribui 100 de puncte în funcție de o serie de opțiuni, pot vota în sprijinul unui anumit răspuns, concept sau persoană, pot completa sondaje sau se pot alătura unui test comun pentru a verifica cunoștințele. Mentimeter adoptă un model standard care permite profesorilor să utilizeze gratuit o versiune de bază, cu opțiunea de a plăti o mică taxă lunară pentru acces la funcționalități suplimentare, cum ar fi importul de prezentări powerpoint în Mentimeter și exportul de date în excel. Rolul utilizării platformei Mentimetrului, experiența de predare și

învățare a studenților asistenți medicali în diferite domenii disciplinare și tipuri de sesiuni de predare.

Astfel cadrele didactice au crezut că Mentimetrul ar fi mai puțin ușor de integrat în disciplinele bazate pe științe reale, medicale decât în științe sociale. În ciuda acestor îndoieli, profesorii au constatat că pot utiliza Mentimeter în mod discursiv, și nu doar pentru întrebări care necesită un răspuns „corect” sau pentru a testa vocabularul tehnic sau cunoștințele studenților. În ceea ce privește experiențele profesorilor utilizator, un grup de discuții a remarcat unele limitări ale versiunii gratuite a software-ului, care limitează profesorii la două întrebări și cinci chestionare pe prezentare, așa cum se subliniază și în literatura de specialitate existentă. Există, de asemenea, unele restricții privind numărul de caractere disponibile pentru fiecare întrebare.

Pentru a înțelege impactul platformei Mentimeter, a fost distribuit un chestionar anonim studenților asistenți medicali care au experimentat Mentimeter în cel puțin o sesiune de predare. Acesta le cerea studenților să răspundă la o serie de afirmații folosind scări Likert, întrebări cu alegere multiplă și întrebări deschise. Întrebările chestionarului s-au bazat pe temele cheie din literatura de specialitate existentă. Sondajului a fost distribuită și completată de student asistenți medicali la sfârșitul sesiunilor de predare. A fost obținut consimțământul voluntar și în cunoștință de cauză al tuturor studenților. Toate datele au rămas anonime și confidențiale pe tot parcursul procesului. A fost organizat un grup de discuții pentru a explora experiențele personalului în ceea ce privește utilizarea platformei, cu un accent deosebit pe gândirea practică și pedagogică pentru a optimiza utilizarea. Au fost sondați 100 de elevi specialitatea asistent medical, calificarea îngrijirea bolnavului 5 ani, al Centrului de excelență în medicină și farmacie „Raisa Pacalo” pe baza cunoștințelor lor anterioare despre Mentimeter, a utilizării altor platforme interactive cum ar fi Kahoot și a interesului pentru predarea inovatoare. Răspunsurile au fost transcrise și analizate.

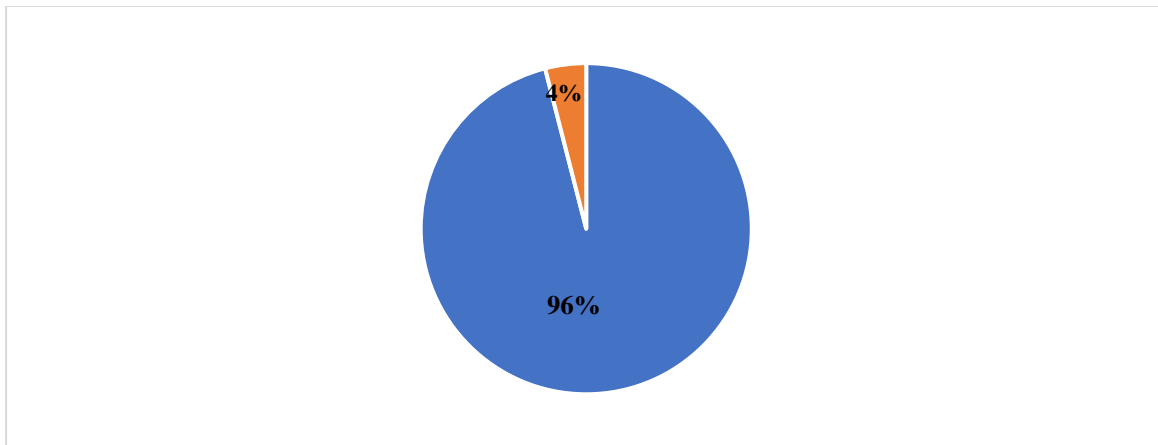


Fig. 2. Utilizarea platformei Mentimeter din experiența studenților asistenți medicali

În general, studenții sunt mai mulțumit sau mai puțin mulțumit de sesiunea de predare atunci când în cadrul lecțiilor practice este inclusă platforma Mentimeter. Mentimetrul sporește plăcerea, creativitatea și interesul studenților asistenți medicali. Dintre cei care au răspuns, cu da 96% au declarat că experiențele lor de învățare sunt mai placute și sunt mai ușor de utilizat, iar 4% au răspuns nu, declară că lecțiile teoretice și lecțiile practice mai puțin formale și mai distractive. Astfel prin intermediul platformei cursurile sunt mai distractive și mai interesante, deoarece nu este doar profesorul care vorbește dar și studentul este implicat. Unii respondenți au identificat în mod specific o îndepărtare a sesiunilor de predare pasivă, un accent sporit pe dialogul dintre profesor și studenți și dintre colegi, în conformitate cu abordările de predare dialogică, și o abordare mai receptivă a conținutului sesiunilor.

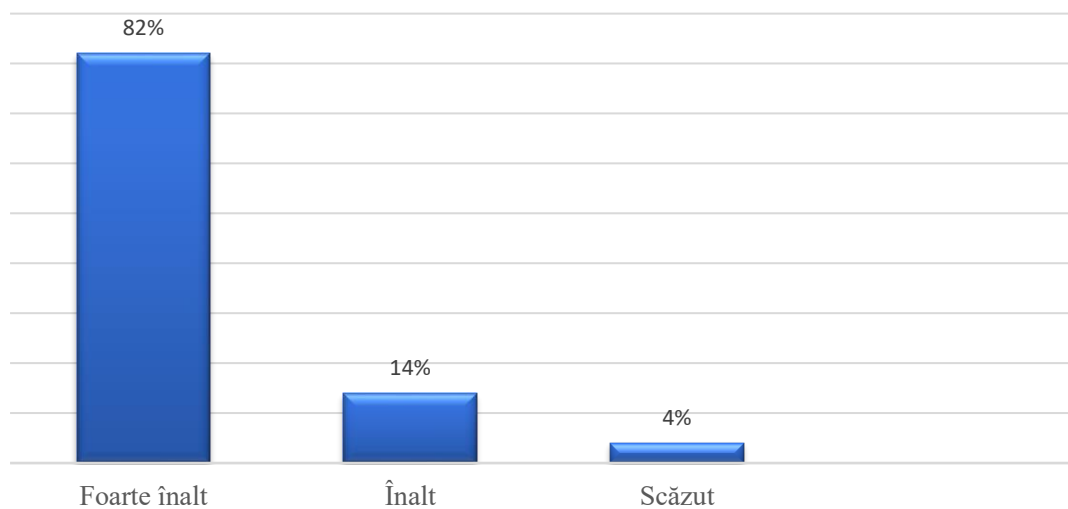


Fig. 3. Gradul de satisfacție al studenților în ceea ce privește utilizarea Mentimetrului în cadrul lecțiilor practice

În ceea ce privește satisfacția, 4% nivel scăzut s-au simțit mai puțin satisfăcuți. În schimb, 14% nivel înalt au apreciat Mentimeterul și 82% nivel foarte înalt s-au simțit mult mai mulțumiți atunci când Mentimeterul a fost utilizat în cadrul sesiunilor de predare. Studenții asistenți medicali declară că au manifestat o atenție sporită, o prezență îmbunătățită și o învățare mai bună. Profesorul a identificat, de asemenea, beneficiile adoptării unei abordări mai dinamice, prezentată de feedback-ul în timp util oferit în grup într-un mediu care a încurajat o mai mare incluziune. Acest lucru ar putea fi completat de o reflecție atentă asupra rolului profesorului în mediile de predare, răspunzând și gestionând în mod eficient interacțiunile din grupul academic și rezervând timp pentru o gândire practică și pedagogică menită să optimizeze utilizarea.

Concluzii

În studiul anterior au fost identificat impactul pozitiv al platformei educaționale Mentimeter și asupra experienței studenților asistenți medicali. Această studiu reflectă constatările anterioare, dar, în timp ce necesitau pregătire suplimentară a profesorului, Mentimeter utilizează tehnologia care se află deja în fața elevilor sub formă de laptopuri, tablete sau telefoane. Studenții pot accesa sistemul rapid și ușor, fără a necesita o autentificare. Din punctul de vedere al profesorului, nu este necesară nicio tehnologie suplimentară, în afară de accesul la internet pentru pagina web, deși se recomandă o planificare prealabilă. Acesta oferă o metodă accesibilă și simplă de a solicita răspunsuri din partea studenților, cu o amploare semnificativ mai mare de funcționalitate. Satisfacția studenților asistenți medicali la disciplinele medicale și în cadrul predării în grupuri mici și mari este ridicată, iar studenții au considerat că sesiunile de predare sunt mai plăcute. Mentimetrul permite o interacțiune sporită, fără judecată și, la rândul său, permite ca toate vocile studenților asistenți medicali să fie auzite în cadrul unui mediu de învățare. În acest tip de mediu, Mentimeter are potențialul clar de a crește satisfacția, implicarea, vocea și învățarea studenților în cadrul învățământului profesional tehnic, precum și potențialul de a produce un rol didactic mai dinamic și mai stimulant pentru profesor.

Bibliografia

1. CABAC, V. *Formarea universitară în medii digitale cercetări teoretico-experimentale*. Bălți: Presa universitară Bălțeană, 2015. 278p. ISBN 978-9975-50-128-6.
2. CORLAT, S.; KARLSSON, G. ș.a. *Metodologia utilizării tehnologiilor Informaționale și de comunicație în învățământul superior*. Chișinău: UST, 2011. 204 p. ISBN 978-9975-76-070-6
3. CRISTEA S. *Dicționar de pedagogie*. Chișinău - București: Grupul editorial Litera Internațional, 2000. 398 p. ISBN 9975-74-248-3
4. CUCOȘ, C. *Psihopedagogie pentru examenle de definitivare și grade didactice*, Editura. Polirom, Iasi 1998
5. DAVARZANI, H. *Improving students' interactions during lectures by using Mentimeter', Supporting Learning through Digital Resources 2013* Available at: <https://journals.lub.lu.se/KG/article/view/8710> (vizitat 15.11.2021)
6. DUMITRACHE, S.D. *Cinematerapia – de la evadare la ancorare în cotidian*. Editura: Sper, 2015. 235p. ISBN: 9786068429427
7. ISTRATE, O. *Educația la distanță. Proiectarea materialelor*. Botoșani: Agata, 2000. 102 p. ISBN 973-99847-0-3
8. MARCU, S-L.; PANȚICĂ G. *Școala online. Aspecte. Provocări. Soluții*. Editura Carte Vranceană Focșani, 2020. 180p. ISBN 978-606-92663-6-6
9. MARINESCU, V. *Introducere în teoria comunicării: modele și aplicații*, Editura C.H. Beck, București, 2011. 341p.
10. Platforma Mentimeter - <https://youtu.be/sabMuX-niDE>.
11. Platforma ZOOM- <https://www.youtube.com/watch?v=Zk1KKcHUrck>
12. ȘAROV, I. *Școala din septembrie va fi responsabilă, flexibilă, deschisă, reînnoită și consolidate* <https://mecc.gov.md/ro/content/ministrul-igor-sarov-scoala-din-septembrie-va-fi-responsabila-flexibila-deschisa-reinnoita> (vizitat 15.11.2021)