

UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN REALIZAREA ȘI APLICAREA UNOR INSTRUMENTE DE EVALUARE ÎN EDUCAȚIA INCLUZIVĂ

HRISTODOR Claudia Mihaela, prof., dr.,

Colegiul Pedagogic „V. Lupu”, Iași, România

Rezumat. *Utilizarea tehnologiilor digitale în educația incluzivă are rol important atât pentru comunicare, colaborare, dezvoltare profesională, cât și pentru a îmbunătăți incluziunea și implicarea activă a copiilor din preprimar, primar, gimnazial și liceal. Proiectarea activității didactice de învățare ar trebui să plece de la particularitățile individuale ale elevilor cu diferite tipuri de nevoi folosind atât jocuri cât și activități de grup ce vor da șanse egale elevilor la educație. Cum ar fi dacă în loc să privim doar înapoi (back) am privi și înainte (forward).*

Abstract. *The use of digital technologies in inclusive education has an important role both in communication, collaboration, professional development and to improve the inclusion and in improving children's active involvement in pre-primary, primary, secondary and high school. The design of the teaching activity should start from the students' individual characteristics with different types of needs using both games and group activities that will give equal opportunities to students in education. It would be greater if instead of just looking back we looked forward.*

Cuvinte-cheie: *educație, incluziune, digital, didactic, Feedback, Feedforward.*

Keywords: *education, inclusion, digital, didactic, Feedback, Feedforward.*

De foarte multe ori ne punem întrebarea: „Care este rolul profesorului în educația incluzivă?” Răspunsul este că printre calitățile unui profesor ar trebui să se regăsească cel de facilitator, antrenor, mediator, expert, ghid, animator, persoană cu abilități de utilizare a calculatorului.

Modul în care este înțeleasă educația incluzivă are un impact semnificativ nu numai asupra modului în care este abordată ea de dascăli, dar și asupra dezvoltării elevilor în a fi capabili să ia cele mai bune decizii pentru cursul vieții lor. Relațiile interpersonale pozitive dintre profesori și elevi contribuie semnificativ la succesul elevilor.

- Activitatea didactică ar trebui să încurajeze învățarea centrată pe elev și reflecția la clasă. Întrebările puse de elev în urma abordării unui subiect la clasă ar trebui să fie: Ce activități mi-au creat bucurie? Ce subiect mi-a plăcut?

- Ce activități pot face eu și ce idei noi am, legat de acest subiect?

Metodele/stilul de abordare al activităților didactice trebuie să aibă în vedere interdisciplinaritatea, teme variate/oră, abordări interculturale, o atitudine pozitivă, creativitate,

flexibilitate, diversitate a resurselor utilizate, interacțiune cu elevii, strategii de predare-învățare adaptate evoluției fiecărui elev, metode de învățare centrate pe elev, pe educația incluzivă.

Tehnicile de evaluare a progresului individual se vor aplica apreciind fiecare elev, având în vedere: cunoașterea, acceptarea și înțelegerea culturii fiecărui elev și stabilind un climat care să promoveze toleranța.

Feedback-ul din partea profesorilor are un efect major asupra gândirii elevilor, acesta putând fie să îi încurajeze să aleagă o provocare și să își crească șansele de reușită, fie să caute o ieșire ușoară atunci când se confruntă cu dificultăți sau provocări.

Feedback-ul are valoare descriptivă și nu evaluativă!

De prea multe ori, feedback-ul este dat pe baza unui „depozit de informații”, multe criterii fiind măsurate și raportate în același timp. Aceasta poate fi o modalitate destul de ineficientă de a ajuta elevii să se dezvolte.

„Există o limită pentru cât de mult putem absorbi și operaționaliza într-un moment dat”, spune Hirsch. „Feedforward este cu adevărat despre alegerea câmpurilor de luptă în mod strategic și selectiv.” El ne sfătuiește să facem din feedback un proces continuu care este încorporat în activitatea de zi cu zi și să ne concentrăm doar pe câteva lucruri la un moment dat. Deci, decât să așteptăm până când se finalizează o sarcină pentru a indica toate modurile în care un elev își poate îmbunătăți capacitatea de învățare, mai bine găsim modalități de a le oferi elevilor indicații specifice în timp ce lucrează și numai un singur aspect la un moment dat, astfel încât elevii să poată procesa și acționa imediat.

Cum ar fi dacă în loc să privim doar înapoi (back) am privi și înainte (forward). Atunci Feedback ar fi completat de Feedforward (Tabelul 1).

Feedforward este un concept dezvoltat de Marshall Goldsmith, utilizat astăzi în practică din ce în ce mai mult, mai ales la locurile de muncă.

Cele două concepte sunt complementare și nu se exclud. Feedback-ul urmărește cu precădere să corecteze ceva, să creeze spațiu de reflecție, să confirme sau să îmbunătățească ceva.

Tabelul 1: Feedback vs. Feedforward

Feedback	Feedforward
- afirmă ce știe persoana	regenează talent
- pune în evidență problema	extinde posibilități
- este o mulțime de informații	este specific
- încearcă să nu fii răutacios	este autentic
- nu oferă tot timpul un plan de acțiune	are impact
- vine de sus (ierarhia în echipă)	rafinează dinamica de grup
- are ca scop corecția, reflecția, transmiterea	are ca scop reacția, anticiparea, transmiterea

de mesaje către elev, confirmarea	de mesaje de la elev, explorarea
-----------------------------------	----------------------------------

Conceptul de feedforward ne concentrează pe viitor și pune în centru perspectiva elevilor.

Valorizarea rezultatelor online și oferirea de feedback. Există 3 tipuri de Feedback, după Marian Rujoiu: 1. feedback evaluativ (evaluează); 2. feedback prescriptiv (oferă un sfat); 3. feedback descriptiv (descrie feedback-ul autentic).

Feedbackul evaluativ nu generează cele mai bune rezultate. El este interpretat, mai ales când este negativ, drept răutate sau atac la persoană. Feedbackul evaluativ este bine primit numai atunci când este pozitiv, fiind negativ, foarte rar va duce la îmbunătățirea unui comportament și conform definiției nu va conduce la menținerea stabilității și a echilibrului.

Feedbackul prescriptiv nu oferă o informație precisă. El nu spune ce a făcut subiectul ci mai degrabă ce ar trebui să facă. Acest feedback, uneori este lipsit de consistență, întrucât nu descrie exact ce se întâmplă, ci ce ar trebui să se întâmple. Este ușor să dai sfaturi, acest lucru îl va gândi cel care-l primește și foarte probabil se va închide în sine. Există varianta să fie bine primit atunci când este cerut.

Feedbackul descriptiv este singurul care corespunde întru-devăr noțiunii de feedback autentic așa cum este definit. El aduce îmbunătățiri majore dacă este oferit corect. Feedbackul descriptiv generează rezultate remarcabile și reduce reacția defensivă din partea interlocutorului!

Dacă este să ne gândim la definiția feedback-ului numai cel descriptiv corespunde în fapt acesteia. În viața de zi cu zi folosim termenul de feedback într-un sens mult mai larg. El are la bază următoarele caracteristici: nu emite judecăți de valoare; este specific; este bine țintit; este solicitat de obicei; este bine intenționat; este aplicabil; este realist; aduce îmbunătățiri.

Realizarea și aplicarea unor instrumente digitale de evaluare online: Printre metodele de evaluare digitală se pot enumera: portofoliul digital al elevului (foto, video, text) care se poate realiza folosind aplicațiile Word Art, Chatter Pix Kid, Google Slides, Padlet, Wakelet, Class Dojo, etc; documentarea sau realizarea de materiale foto/video în cadrul unui proiect cu temă dată folosind aplicații ca Stop Motion, Flipgrid, Quik, etc; turul galeriei virtuale – cu ajutorul căreia se poate realiza evaluarea colegilor și a muncii în echipă cu Padlet, Flipgrid etc.; auto-evaluare și autorefecție într-un jurnal de învățare online (foto, video, text) cu Padlet, Google Doc, Word Doc, Powerpoint, Google Slides, Mindmaps etc.

Întrebarea care se pune este: „Cum realizez și aplic instrumentele de evaluare digitală?” (Fig. 1). Printre platformele și aplicațiile care facilitează interacțiunea și învățarea elevi/profesori, elevi/elevi:

KAHOOT - platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educatională.

QUIZZZ - platformă în care se pot crea evaluări, dar și lecții care să le includă.

GOOGLE FORMS - aplicație de creare și administrare a chestionarelor online inclusă în suita de Google Docs și în Google Classroom.

ASQ - platformă educațională gratuită creată de o echipă de profesori români, care conține teste pentru toate disciplinele.

PADLET - aplicație colaborativă, care permite elevilor să co-creze portofolii, proiecte, materiale, sarcini de lucru.

FLIPGRID - dezvoltă abilități de comunicare orală, gândire critică și exprimare a opiniilor, încurajează feedback-ul profesor-elev, elev-elev.

EDPUZZLE ȘI NEARPOD - transformă lecțiile în materiale video educaționale, care sprijină învățarea elevilor atât online, cât și față-în-față.

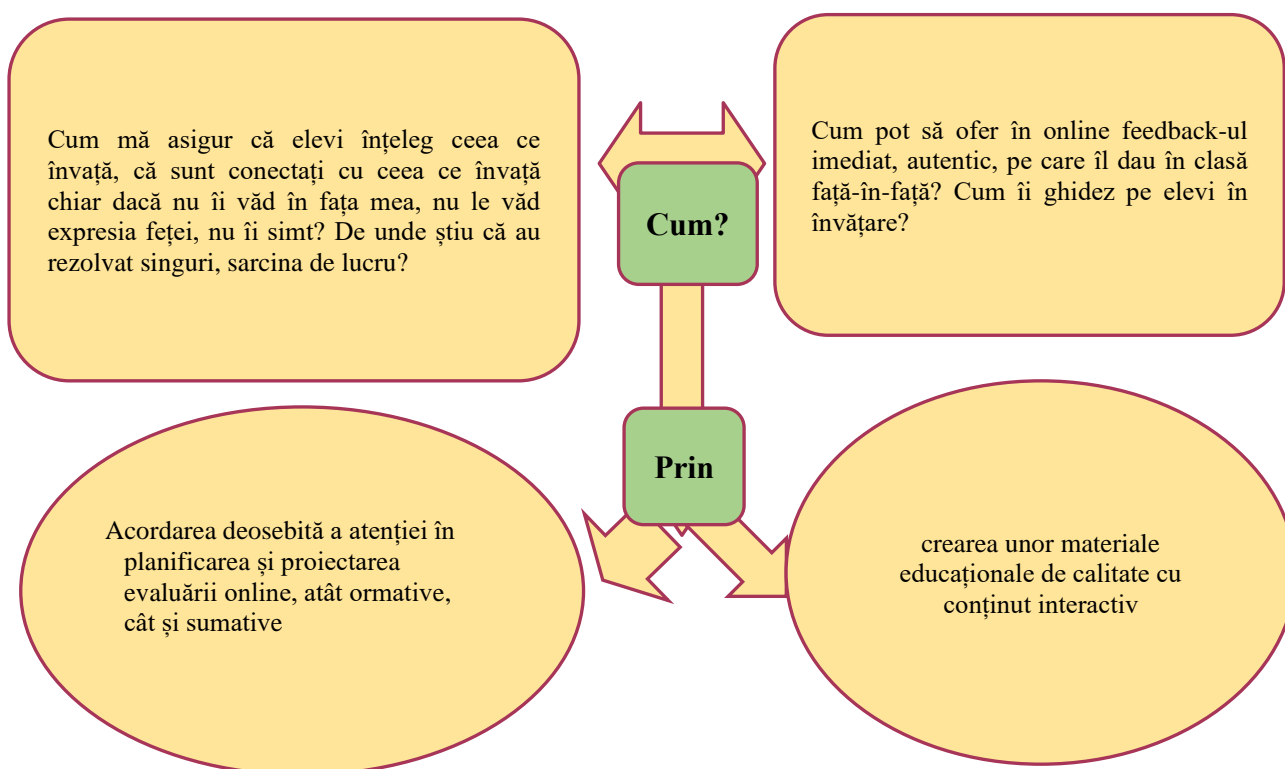


Figura 1. Cum realizez și aplic instrumentele de evaluare digitală?

În figura 2 putem observa direcțiile spre care îndreaptă evaluarea în online (a - evaluarea formativă; b – evaluarea sumativă).

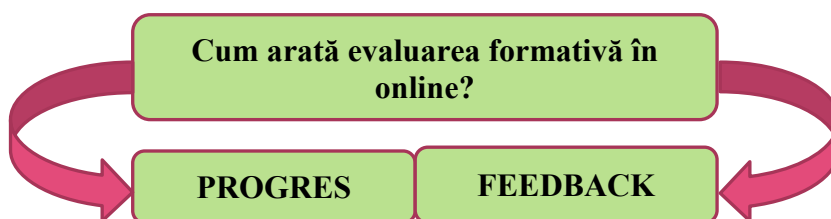


Figura 2 (a). Evaluarea formativă în online

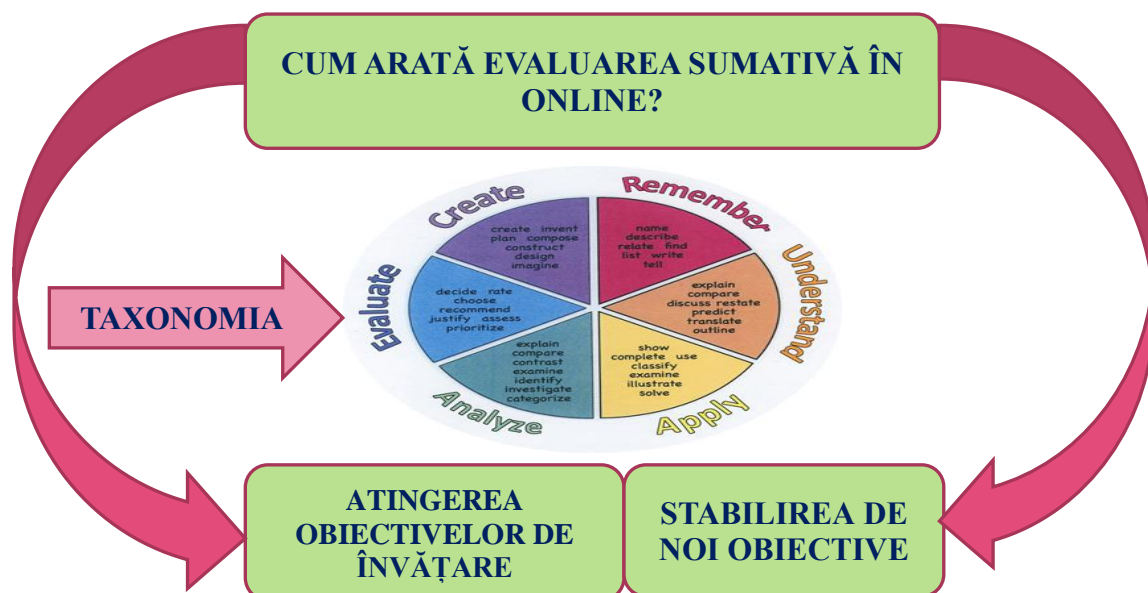


Figura 2 (b). Evaluarea sumativă în online

Nearpod este o platformă de implicare activă a elevilor (inclusiv pentru elevii de liceu) în activități variate de învățare și evaluare interactivă. Este una dintre cele mai complete platforme, având componente din Padlet, Edpuzzle, etc., elevii având acces la lecții cu conținut multimedia divers, realitate virtuală, obiecte 3D, simulări PhET. Interacțiunea cu elevii se realizează prin intermediul unor întrebări de verificare a înțelegerii noțiunilor, a unor chestionare, panouri colaborative, activități desen sau chiar jocuri. Elevii sunt implicați în activități sincron facilitate de profesori sau activități în ritm propriu. (<https://nearpod.com>)

În figura 3 se poate observa o activitate de evaluare la disciplina chimie, clasa a VII-a, realizată cu ajutorul platformei Nearpod, tema abordată fiind – Formule chimice.

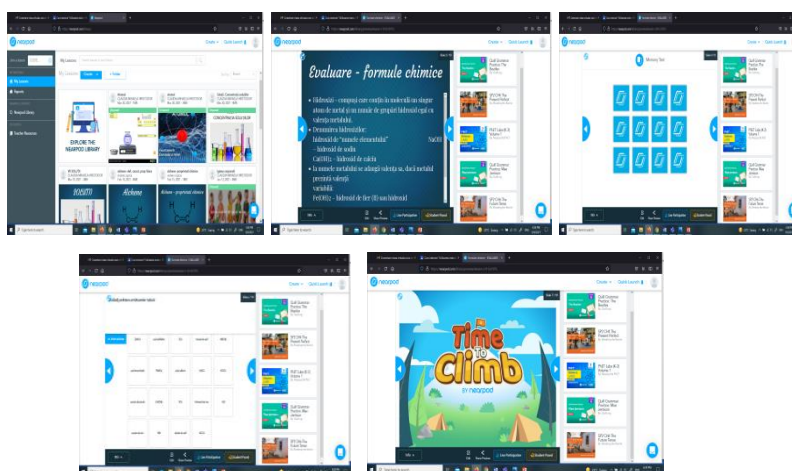


Figura 3. Activitate de evaluare realizată cu ajutorul platformei Nearpod la disciplina chimie.

În continuare sunt prezentate câteva secvențe de lecție în educația digitală, unele secvențe de lecție fiind realizate de elevii Colegiului Pedagogic "V. Lupu" în cadrul practicii pedagogice (Fig. 4, 5, 6):

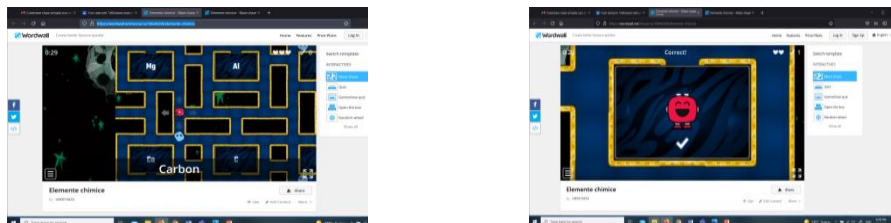


Figura 4. Disciplina Chimie, clasa a VII-a: Denumiți elementele chimice (<https://wordwall.net/resource/18640309/elemente-chimice>).

În Figura 5 este prezentată Introducerea într-o activitate didactică – realizată cu ajutorul unui puzzle: (<https://im-a-puzzle.com>) și Evaluarea – realizată cu ajutorul unui test grilă quizz la disciplina Științe ale naturii, clasa: a III-a; Titlul lecției: Principalele grupe de animale. Caracteristici generale. (activitate realizată de eleva **Petrea Andreea Roxana** clasa a XII-a). (<https://wordwall.net/ro/embed/f5c19271ba2244099787622e215b7ab6?themeId=31&templateId=69>)



Figura 5. Introducere în activitatea didactică - Puzzle și Evaluarea - test grilă qui
Eleva **Carmen Chiuda** (clasa a XII-a) Eleva **Ioana Oniceanu** (clasa a XII-a)

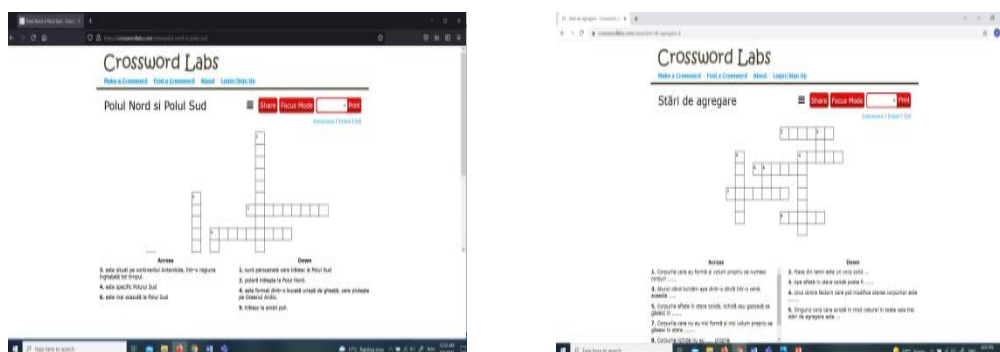


Figura 6. Alte exemple de activități digitale <https://crosswordlabs.com>

Concluzii

În lecțiile pe care le creăm introducem materiale video, interactive, fie că sunt create de noi sau găsite în comunitățile de învățare sau pur și simplu printr-o căutare pe Youtube.

Recomandări pe care materialele digitale ar trebui să le conțină:

- oferim acces elevilor la conținut educațional eficient, care implică elevul în învățare activă și adecvat la capacitatea cognitivă a creierului;
- materiale video de maximum 5 minute (mai bine separăm conținutul în mai multe videoclipuri, cu obiective clare de învățare, cu perioade de reflecție, decât să includem un discurs mai lung);
- încercăm ca mesajul text/grafic (imagini) de pe ecran să fie complementar mesajului audio;
- evităm prezentarea de slide-uri de pe care să citim textul;
- oferim instrucțiuni clare elevilor înainte și în timpul vizualizării materialelor, îi ajutăm să își focuseze atenția pe materialul prezentat;
- evităm să încărcăm ecranul cu multe elemente care pot distra atenția celui care învață;
- putem lăsa spațiu alb/nefolosit, unde ochii se pot odihni;
- oferim contextul în care elevii să poată oferi feedback pentru materialul prezentat;
- încurajăm elevii să creeze materiale digitale/tutoriale, să prezinte și primească/ofere feedback;
- ne folosim pe cât posibil de expresivitatea chipului și de voce pentru a capta atenția elevilor și pentru a-i motiva să participe la învățare;
- marcăm vizual/verbal ideile importante, folosind un ton conversațional, entuziast și autentic.

Bibliografie/Sitografie

1. <https://marshallgoldsmith.com/articles/1438/>
2. <https://www.uvic.ca/vpfo/assets/docs/ServExcellenceDocs/Feedforward%20by%20Marshall%20Goldsmith.pdf>
3. <https://www.traininguri.ro/ce-inseamna-feedback/>
4. <https://www.marian-rujoiu.ro/tipuri-de-feedback-si-cum-se-da-feedback/>
5. <https://www.cultofpedagogy.com/feedforward/>
6. <https://indreptardigital.ro/>