

RESURSE MULTIMEDIA ÎN EVALUAREA REZULTATELOR ȘCOLARE: CONCEPTE ȘI PRACTICI

MULTIMEDIA RESOURCES IN THE ASSESSMENT OF SCHOOL RESULTS: CONCEPTS AND PRACTICES

VERDEȘ Tatiana, dr., conf.univ.,
Centru de Formare Continuă și Leadership, UPSC Ion Creangă
ORCID ID: 0000-0001-5710-4845

Rezumat:

Articolul propune o elucidare a conceptelor *resursă multimedia* și *evaluarea rezultatelor școlare*, prezentând câteva bune practici evaluative, cu ilustrarea inovațiilor tehnico-pedagogice aplicate, precum: testele standardizate, ebook-ul, portofoliul electronic. Lucrarea prezintă în mod echitabil avantajele și dezavantajele acestor tehnici și instrumente, întrucât ele se află într-un raport de complementaritate cu cele convenționale.

Abstract:

The article proposes an elucidation of the multimedia resource concepts and the evaluation of school results, presenting some good evaluative practices, with the illustration of applied technical-pedagogical innovations, such as: standardized tests, the ebook, the electronic portfolio. The paper fairly presents the advantages and disadvantages of these techniques and tools, as they are in a relationship of complementarity with the conventional ones.

Cuvinte-cheie: *resursă multimedia, evaluarea inovativă, instrumente de evaluare.*

Keywords: *multimedia resources, the innovative evaluation, assessment tools.*

Articolul dat este un rezultat al cercetării din cadrul proiectului *Inovarea sistemului național de evaluare a rezultatelor școlare din perspectiva paradigmei competențelor* cu cifrul 20.80009.0807.32 și propune prezentarea unor *resurse multimodale*, dar și avantajele, dezavantajele aplicării inovațiilor tehnico-pedagogice în evaluarea rezultatelor școlare.

Repere conceptuale

Cunoscut este faptul că activitățile evaluative, conform mai multor studii, ocupă un sfert din timpul total al procesului educațional. Proiectarea și administrarea evaluărilor, înregistrarea rezultatelor, elaborarea rapoartelor progresive sunt doar câteva etape ale procesului complex de evaluare. Profesorul are rolul principal în asigurarea calității și obiectivității evaluării, prin sarcinile ce-i revin precum: proiectarea rezultatelor așteptate în corespundere cu experiențele de învățare; operaționalizarea competențelor specifice; cunoașterea și implementarea standardelor de performanță raportate la nivelul normelor generale; elaborarea strategiilor didactice cu accente pe abilitățile specifice, dar și crearea instrumentarului didactic, testelor de evaluare (inițiale, formative, sumative) etc. Practica de evaluare este una extrem de variată, concretizată prin diversitatea de instrumente, tehnici, metode.

Evaluarea rezultatelor școlare reprezintă actul didactic complex de colectarea sistematică a informațiilor despre cantitatea cunoștințelor dobândite, dar și calitatea, dinamica rezultatelor școlare, de prelucrare și interpretare contextuală a acestora în vederea adoptării unor decizii semnificative, finalităților educației și scopului acțiunilor de evaluare, oferind soluții de

perfecționare a actului didactic. Prin urmare, prin evaluare se precizează relația dintre *conținuturile* și *obiectivele* ce trebuie evaluate, *scopul* și *perspectiva* deciziei evaluării, *când* și *cum* se evaluează, *în ce mod* se prelucrează rezultatele, *care* sunt criteriile de apreciere și *cum* sunt valorizate toate aceste informații.

Conform *Cadrului de Referință al Curriculumului Național*, „rolul fundamental al evaluării constă în asigurarea unui feedback permanent și corespunzător, necesar atât actorilor procesului educațional, factorilor de decizie, cât și publicului larg”. [1]

În contextul digitalizării sistemului educațional și abordării de tip integrat, important este să actualizăm și cele două tipuri de evaluare:

- Evaluarea tradițională, prin probele cunoscute elevilor, aplicate la majoritatea disciplinelor (testul, expunerea, rezumatul, conversația etc.);

- Evaluarea inovativă/inovațională, prin probe noi, testate de profesori, de cele mai dese ori, prin utilizarea inovațiilor tehnologice, a resurselor electronice (proiectul individual și de grup, prezentări multimodale, ebookuri, portofolii electronice, trailere etc.). Aplicarea instrumentelor de evaluare specifice tehnologiei facilitează activitatea cadrului didactic, oferind posibilitatea monitorizării și stocării automatizate a progresului fiecărui elev, prin documentarea sistemică și programată.

Activitățile evaluative sunt capabile să realizeze cunoașterea și aprecierea schimbărilor produse de elevi în toate planurile personalității lor (cognitiv, volitiv, afectiv-atiudinal, creativ etc.), valorificând astfel legătura structurală și funcțională dintre procesele didactice și efectele acestui proces.

Utilizarea resurselor multimedia în procesul de evaluare este o necesitate a elevilor și a profesorilor, oferind oportunitatea corelării eficiente a evaluării cu învățare. Instrumentele multimedia pot fi aplicate alternativ, valorificând diverse forme de evaluare:

- *evaluarea individuală de către profesor* (urmărirea performanței fiecărui elev poate fi realizată prin evidența grafică a performanței, portofoliu digital, proiecte multimodale adaptate necesității fiecărui elev etc.);

- *evaluarea de grup* (relevantă pentru evaluarea competențelor de cooperare, învățare ca echipă, poate fi realizată prin intermediul proiectelor colective, ce pot presupune activitate diferențiată precum documentarea, adnotarea, selectarea materialelor relevante, reprezentări multimedia, simulări, crearea de pagini sau de texte multimodale etc.);

- *autoevaluarea* (facilitată prin exercițiile de tipul grilelor evaluative, formularele de feedback, scara de calificare or progresivă etc.);

- *evaluarea reciprocă* (numită și *inter-evaluare*, permite comparația socială, vizualizarea reciprocă a produselor și acordarea calificativelor de la elev la elev.

Pornind de la recomandarea Curricula 2018, 2019 a abordării trans/inter/ pluridisciplinare, resursele multimedia servesc ca instrumente eficiente și eficace în vederea evaluării diverselor competențe specifice.

În literatura de specialitate, *resursele multimedia* sunt prezentate ca sisteme de comunicații care rezultă din convergența tehnologiilor audiovizuale și a computerelor. Scopul lor principal este de a transmite, de obicei interactiv, informații către un public larg și dispersat, prin conținut clar și atractiv. Produsele multimedia combină două sau mai multe tipuri de suporturi, precum audio, video, text sau imagine, iar o prezentare de diapozitive, în care se utilizează imagini, texte, videoclipuri, este un bun exemplu de resursă multimedia.

Revoluția informațională și contextul pandemic a forțat digitalizarea sistemului educațional, resursele multimedia, precum platformele educaționale servind drept o salvare pentru

învățământul la distanță. Recunoaștem, totuși, că resursele multimedia au fost utilizate de către profesori și înaintea folosirii internetului în sălile de clasă, prezentările PPT sau filmulețele documentare educaționale, diagramele interactive, hărțile mentale electronice etc. utilizate de unii profesori, făceau orele mult mai interesante și mai eficiente, asigurând, într-o măsură oarecare, autonomie elevului, acesta având posibilitatea să revizuiască conținutul prezentat ori de câte ori avea nevoie.

B. Cope și M. Kalantzis, în 2009, [2] definesc conceptul de produs multimodal drept o combinație dintre două sau mai multe moduri (de aici și denumirea *modal*) de reprezentare a realității transmise, cum ar fi limbajul scris, limbajul vorbit, vizual (imagine statică și în mișcare), audio, gestual și spațial. Lecțiile înregistrate, resurse multimedia, produse multimodale, au devenit indispensabile pentru studiile la distanță (www.educatieonline.md).

Video-urile sunt texte care combină două sau mai multe sisteme de semne (semiologice), mai multe modalități de transmitere a mesajelor, precum: imagini, cuvinte, conținut audio, video, etc., elemente care implică și alte modalități de receptare decât lectura efectivă. Odată cu utilizarea mai multor modalități de reprezentare (text scris + imagine, text + sunet, text scris + conținut video etc.), modul de receptare va fi unul mai complex, lectura propriu-zisă a textului scris + lectura estetică (a ideilor, a mesajelor, a emoțiilor transmise prin intermediul conținutului adăugat). Un produs multimodal poate fi realizat atât pe hârtie, cât și digital. (Hull, G., 2005, p.225) Important este să menționăm că nu orice produs multimodal este și unul multimedia, cele din urmă fiind elaborate prin utilizarea tehnologiile audiovizuale și sau computerele.

În continuare se propun câteva exemple de resurse multimedia care pot fi folosite în evaluarea rezultatelor școlare.

Resurse multimedia în evaluarea rezultatelor școlare

Confucius afirma: „Aud și uit. Văd și îmi amintesc. Fac și înțeleg”, adevăruri valabile și contextului resurselor multimedia în evaluarea rezultatelor școlare. Elaborarea produselor multimedia pentru evaluare este o activitate pregnant centrată pe elev, cu posibilitatea de adaptare personalizată, stabilirea produselor ținând cont de interesele acestora, elevii putând decide nu doar conținutul, dar și instrumentul utilizat or forma de prezentare, resursele materiale, de spațiu și de timp. Crearea unui produs al imaginației elevilor, prin intermediul resurselor multimedia, permite folosirea liberă a cunoștințelor asimilate și valorificarea abilităților în contexte noi și relevante.

În același timp, utilizarea resurselor multimedia în procesul de evaluare încurajează cel mai bine abordarea integrată, facilitând dobândirea sensului a ceea ce se învață și promovând educația SMART.

Ținând cont de particularitățile de vârstă a elevilor, programul curricular, nivelul de pregătire, textul selectat, focusul didactic, pot fi utilizate diverse resurse multimedia: *audio, video, animații, grafică* etc.

Platforme online de evaluare complexă - e-learning și learning space (combinația dintre text+ grafică + audio + video):

- **Moodle** (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) este mai mult decât un instrument de evaluare online/offline sau autoevaluarea, or de comunicare sincronă sau asincronă, este un soft complex care permite administrarea unui domeniu (subdomeniu), gestionarea utilizatorilor pe domeniul respectiv, crearea și un management accesibil al cursurilor împreună cu activitățile și resursele asociate acestora. Important a menționa și faptul că platforma

permite integrarea diferitor softuri adiționale precum *Hot Potatoes* (creare de teste sau jocuri de cuvinte încrucișate), *Audacity* (editor audio), dar și altele precum *Sistem Antiplagiat*, util la orice disciplină.

La nivel mondial există un clasament [3] al primelor 100 de platforme pentru învățare online, clasament care se alcătuieste pe baza statisticilor interne furnizate de aceste platforme. În acest clasament *Moodle* se află pe locul 11 și se menține în mod constant în ultimii 7 ani între primele 15 platforme de e-learning din lume.

- **Microsoft Teams** este o platformă creată pentru meeting-uri online, un spațiu de lucru pentru colaborare și comunicare în timp real, prin urmare, potrivită, în special, pentru evaluările orale. În același timp, oferă posibilitatea organizării întâlnirilor sincrone, partajarea de fișiere și aplicații, tabla virtuală, dar și emotigrame ocazionale. Totul fiind stocat într-un singur loc, la vedere și disponibil pentru toți.

Tot Microsoft propune și instrumentul **Microsoft Forms** pentru a evalua rapid progresul elevilor și a obține feedback în timp real prin utilizarea testelor pe care le proiectează și le partajează cu clasa profesorul.

Similar este și:

- **Google Forms**, considerată una dintre ele mai populare metode de chestionare online. Testul clasic din clasa tradițională ușor poate fi adaptat evaluării la distanță. Întrebările pot fi grilă, cu unul sau mai multe răspunsuri corecte, cu răspunsuri scurte sau de proporții, dar și cu încărcări de fișiere audio, video, text etc.

- **ASQ.ro platformă ce oferă medii și experiențe de învățare și de evaluare complexe, dinamice și interactive. Softul permite profesorului să vadă cu exactitate, în orice moment, la ce nivel de cunoștințe se află fiecare elev din clasă. Să vadă ce lipsuri are elevul și să poate ghida pe fiecare pe un traseu personalizat.**

Piața educațională ne oferă în prezent varii softuri de evaluare precum *Socrative*, *Plikers*, *Proprofs*, *Triventy*, *Quizizz*, *Formative*, *Quizalize* etc. care pot fi adaptate nevoilor actorilor educaționali și integrate ușor în procesul instructiv-educativ. Bune practici se găsesc pe platforma națională www.platformeonline.md. [4]

Pentru eficiența utilizării acestor softuri, resurse multimedia la clasă, trebuie să existe în clasă cel puțin un calculator, o conectare la internet, o tablă interactivă sau un videoproiector, pentru a fi posibilă partajarea Share Screen și a nu se pierde din interactivitate.

Printre instrumentele multimedia de evaluare a rezultatelor școlare menționăm:

Portofoliu digital – datorită formatului său complex și integrator, acesta poate conține o colecție de teste de evaluare scrise, orale și practice, compoziții, rapoarte ale unor investigații, chestionare, fișe de activitate practică, postere, desene, realizate convențional sau digital. Considerat un instrument de promovare a interdisciplinarității, componentele și conținutul portofoliului digital diferă în funcție de scopurile urmărite. În general, componentele care ar trebui să se regăsească în portofoliul digital sunt: titlul principal; lista de lucrări/lecturi – cuprinsul; autobiografie; fotografii; exemplele de exerciții efectuate; feedback-ul profesorului; standardele de evaluare; un raport autoevaluativ.

Exemplele media sunt ilustrative pentru produsele elevilor:

- imagini scanate, fotografii digitale, lucrări artistice, teste, autoevaluări, experimente, proiecte etc.;

- documente electronice: eseuri, jurnal reflexiv, publicații, copii ale lucrărilor, rapoarte evaluative;

- videoclipuri: demonstrații individuale sau de grup ale unor experimente științifice, discursuri motivaționale, tematice, interviuri sau înregistrări ale unor exerciții sportive sau artistice;
- prezentări multimedia: filme Quick Time ale unor proiecte interdisciplinare, PPT, Prezi, Genially, Slideshare, Mural, Mindmap, Infogram etc.
- înregistrări audio: poezii, interviuri, extrase de texte, piese de teatru, podcasturi, demo pentru limbi străine.

Compoziția portofoliului trebuie să conțină răspunsul la sarcini conform unor obiective de învățare clar definite. De exemplu, scrierea electronică poate fi un obiectiv important, întocmai ca în compozițiile clasice, în care se includ criterii legate de așezare în pagină, originalitate, fluența comunicării scrise, organizarea textului.

Portofoliile sunt create utilizând diferite programe software:

format standard

- www.aurbach.com;
- www.wikispaces.com;
- www.ediped.com;
- www.thinkquest.org/en/;
- <http://www.qvis.ro/>;
- <https://pathbrite.com/>.

format studio – Hyperstudio (www.hiperstudio.com); [Macromedia Authorware](#), programe care dau elevilor libertatea de a crea propriile portofolii.

Principalul avantaj al portofoliului digital este dat de abilitatea elevilor de a justifica forma și conținutul portofoliului, printr-un exercițiu de reflecție ce permite acestora să conștientizeze nivelul inițial și evoluția propriului sistem de cunoștințe.

Un alt instrument multimedia este și *eBook-ul* (cartea electronică), un fișier electronic digital ce conține text, imagini, dar și clipuri video, mesaje audio.

Resurse multimedia de creare a cărților digitale:

- <https://bookcreator.com/>
- <https://www.bookemon.com/>
- <https://www.flipsnack.com/>
- <https://www.haikudeck.com/>
- <https://storybird.com/>
- <https://www.powtoon.com/>
- <https://www.pixton.com/>
- <https://www.vooks.com/>

Resurse multimedia audio: oferă instrumente ce permit producerea, editarea și transmiterea fișierelor audio, precum *Soundcloud*, *Spreaker*, *Noise for fun* și *Audacity* și altele.

Resurse multimedia video: instrumente care permit înregistrarea, editarea, partajarea videoclipurilor. Pentru elevi, se recomandă utilizarea platforme precum *Youtube*, *Tik Tok*, *Wideo*, *Moovly*, *Kinemaster* și *Videscribe* etc.

Resurse multimedia animație: instrumente pentru a genera animații permit să dea mișcare imaginilor statice, să adauge fișiere audio și text. O animație este un videoclip al cărui conținut tinde să fie caricaturizat. Câteva exemple de platforme în care pot fi realizate animații sunt *Powtoon*, *Go Animate*, *Make Web Video*, *Animaker* și *Explee* ș.a.

A se vedea și:

- <http://stripgenerator.com/strip/1010086/como-hacer-un-comics/view/all/>
- <https://create.vista.com/ru/>
- <https://giphy.com/> (crearea gif-urilor)
- <https://makebeliefscomix.com/>
- <https://www.storyboardthat.com/>
- <https://www.superanimo.com/>

Bineînțeles că, la elaborarea grilei de evaluare profesorul va ține cont de principiile evaluării și scopul urmărit, prin urmare, complexitatea produselor multimodale va crește o dată cu treapta de școlarizare.

La **evaluarea produselor multimodale** se va ține cont de următoarele criterii:

- *Conținut* (corespunderea conținutului expus cu tematica/sarcina propusă): informație adecvată și logică (claritatea și logica expunerii); trimiteri la sursele utilizate; copyright; concluzii relevante; corectitudine lingvistică etc.;

- *Structură*: (în conformitate cu cerințele anunțate); respectarea componentelor structurale (introducere, cuprins, încheiere); respectarea limitei de întindere și timp; combinația sugestivă și integrare efectivă a diferitor componente multimedia ș.a.;

- *Aspect*: acuratețe; lizibilitate în redactare/scriere; formatul prezentării; fluența, originalitatea și creativitatea în combinarea elementelor multimodale; prezentarea produsului multimodal (dicție, contactul vizual etc.) ș.a.

În contextul evaluării procesului se vor evalua *aptitudini, calități* precum: gândirea logică (evocă date, fenomene, evenimente, persoane, răspunde organizat la subiecte complexe, dă răspunsuri logice, coerente, la subiect, reflectează câteva secunde înainte de a răspunde la întrebări); exprimare clară și precisă a ideilor (formulează fraze complexe, dar comprehensibile, accentuează ideile principale, conținutul prezentat e coerent etc.); capacitatea de inițiativă și/sau lucrul în echipă; abilități de comunicare (vocabular, postură, gestică, poziție etc.) ș.a. derivate din competențele specifice disciplinei.

Criteriile propuse structurează informațiile, respectând dubla funcție pedagogică:

- fixează și sistematizează cele mai importante cerințe de realizare și prezentare a textelor multimodale;

- sprijină elevii în autoevaluarea (evaluarea internă) și evaluarea (evaluarea externă) a comunicării cu ajutorul produsului multimodal.

Constatări

Evaluarea rezultatelor școlare prin intermediul instrumentelor tehnologice este o direcție educațională actuală și de interes. Resursele multimedia, platformele e-learning oferă posibilitatea organizării procesului de evaluare atât *sincron* (profesorul controlează procesul în întregime, creând, coordonând, adaptând și monitorizând mediul evaluativ), cât și *asincron* (evaluarea în ritm personal al elevului, la distanță, prin proiecte de colaborare).

În procesul implementării acestor resurse multimedia, cu siguranță veți observa o serie de **avantaje**, precum centrarea pe elev, favorizarea creativității și gândirii critice, confort, flexibilitate, feedback-ul rapid etc, dar și **dezavantaje** – lipsa unor resurse tehnologice performante și a unor conexiune optime la rețea, de joasă performanță în ce privește sunetul, imaginile anumite grafice, analfabetismul digital ș.a.

În concluzie la demersul de mai sus, evaluările de o optimă calitate necesită planificarea atentă prin pre-testări și pilotări, multiple evaluări în scopuri formative și sumative, costuri alocate achiziției și întreținerii echipamentelor electronice.

Referințe bibliografice:

1. *Cadrul de Referință al Curriculumului Național*. MECC. Chișinău: Lyceum, 2017.
2. COPE, B., and KALANTZIS, M. (2009). *A grammar of multimodality*. *The International Journal of Learning*, 16(2), 361-423.
3. *Top 100 Tools for Learning 2022*. <https://www.toptools4learning.com/> (accesat, 28.08.2022)
4. *Instrumente web pentru evaluarea online*. <https://platformeonline.md/resources/instrumente-web-pentru-evaluarea-online/> (accesat, 30.08.2022)