

# ANALIZA STADIULUI DE UTILIZARE A eLEARNING-ULUI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

Gîju Adriana

Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”

Odată cu lumea în continuă schimbare și cu concurența tot mai acerbă la nivel mondial manifestată în sectoarele tradiționale, România trece la o societate și la o economie bazată pe cunoaștere, transformându-și cetățenii și bagajul lor de cunoaștere în capitalul cel mai de preț.

În acest context, eLearning-ul, considerat în toată Uniunea Europeană un pas important al progresului sistemelor de educație și formare, în perspectiva atingerii obiectivului strategic al UE, afirmat la Lisabona în martie 2000, devine o necesitate și o realitate din ce în ce mai prezentă în învățământul universitar și mai timid în învățământul preuniversitar.

Calea de urmat pentru atingerea acestui obiectiv vizează în special o transformare la nivelul sistemului de educație, pentru a asimila noile tehnologii, pentru a le utiliza eficient, pentru a crește accesul la resurse educaționale digitale și pentru a crea noi medii virtuale de învățare. Pentru toate acestea ne trebuie specialiști, o strategie, o atitudine deschisă către dialog și, mai ales, dorința factorilor de decizie de a-și asuma obiectivele propuse în fruntea sistemului românesc de educație.

Tehnologia este folosită atât ca suport pentru activități administrative, dar mai ales ca suport în predare și învățare, în scopuri pedagogice. Educația este modernizată prin folosirea unor unelte și metode pedagogice noi, pentru însușirea de cunoștințe, dobândirea de aptitudini, evaluarea procesului de învățare.

În afara de Sistemul Educațional Informatizat, AeL a fost folosită de Orange Romania, de Universitatea Politehnica București și de Ministerul Educației și Cercetării și pentru alte proiecte precum: sistemul informatizat pentru centralizarea rezultatelor examenului de capacitate la nivel național, pentru sistemul de asistență a procesului de selectare și achiziție publică a manualelor alternative de către minister, pentru portalul educațional SEI -centrul unic de comunicare pe internet dintre minister și publicul larg din România, etc.

Dintre proiectele informatizate pentru susținerea examenelor naționale și activităților administrative susținute de SEI amintim deasemenea:

- Admiterea în licee și școli de arte și meserii (aplicațiaADLIC);
- Evaluarea manualelor 2002;
- Titularizare – mișcarea personalului didactic din învățământul preuniversitar 2003-2010;
- Bacalaureat 2004, 2005;
- Conectivitate Internet pentru școli și Inspectorate Școlare Județene
- „200 de Euro”, „Bani de liceu” 2004-2010
- Management de documente;
- Dezvoltarea și întreținerea portalului educațional Internet SEI;
- <http://portal.edu.ro>- portalul MECTS.

Pe de altă parte, MECTS a lansat programul SEI care a fost pus în practică prin mai multe proiecte:

- ❖ introducerea sistemului de educație asistată de calculator în învățământul preuniversitar (proiect realizat deja cu succes de compania Siveco);
- ❖ introducerea manualelor electronice (aplicația EVALMAN);
- ❖ formarea de resurse umane IT în învățământul preuniversitar, un Info-Chioșc etc.

Aceste proiecte vizează atingerea obiectivelor propuse de Consiliul Uniunii Europene, adică: schimbul rapid de informații, formarea profesorilor, dezvoltarea educației de-a lungul vieții, etc.

Societatea Informațională și Postinformațională reprezintă un obiectiv strategic al Guvernului României pe termen mediu și una din condițiile de aderare la Uniunea Europeană. Un asemenea obiectiv nu se poate atinge fără educație (educația la distanță), cultură (centre multimedia și biblioteci

virtuale) și schimbări în maniera de a lucra (lucrul la distanță). Baza acestor transformări o reprezintă utilizarea pe scară largă a internetului, iar factorii implicați sunt infrastructura de comunicații și aplicațiile informatice.

Soluțiile oferite până în prezent sunt unele de ordin administrativ, proiecte și programe dintre care :

- **Programul "Instruirea în Societatea Cunoașterii"** (2009-2010) - Ministerul Educației, Cercetării și Inovării (MECI), în parteneriat cu SIVECO România ([www.edu.ro](http://www.edu.ro), [www.siveco.ro](http://www.siveco.ro)); instruirea a 3000 de profesori formatori;
- **Programul Intel@Teach** (2007, [www.siveco.ro](http://www.siveco.ro), [www.intel.com](http://www.intel.com)) – curs internațional de formare la nivelul Caselor Corpului Didactic din țară coordonat de Siveco România și Corporația Intel;
- **Proiectul ICVL** (2006, [www.icvl.eu](http://www.icvl.eu)) – Conferința Internațională de Învățământ Virtual “News Technologies in Education and Research”, susținută de Universitatea din București și ANCS (Autoritatea Națională pentru Cercetare Științifică), Siveco România și Corporația Intel ;
- **Portalul Elearning.Romania** (2006, [www.elearning.ro](http://www.elearning.ro)) – platforma de resurse educaționale, inițiativa TEHNE (Centrul pentru Dezvoltare și Inovare în Educație);
- **Proiectul eLSE** (2005, <http://adl.unap.ro>) – Conferința Științifică Internațională "eLearning and Software for Education", susținută de Universitatea Națională de Apărare “Carol I” București;
- **Proiectul CNIV** (2003, [www.cniv.ro](http://www.cniv.ro)) - Conferința Națională de Învățământ Virtual “Promovarea tehnologiilor moderne în educație și cercetare”, susținută de Universitatea din București și ANCS (Autoritatea Națională pentru Cercetare Științifică), Siveco România și Corporația Intel;
- **Portalul AeL și Cupa Siveco "Software Educațional"** (2003, [www.advancedelearning.com](http://www.advancedelearning.com)) – dezvoltarea lecțiilor interactive de Software educațional, inițiativă a firmei Siveco;
- **Portalul Didactic.ro** (2003, <http://www.didactic.ro>) - platforma “Cancelaria Națională”, inițiativă a firmei Softwin (<http://www.softwin.ro>)
- **Portalul TimSoft** (2001, [www.timsoft.ro](http://www.timsoft.ro)) – platformă de eLearning, inițiativă a firmei TimSoft;
- **Programul/Portalul SEI** (2001, [www.portal.edu.ro](http://www.portal.edu.ro)) – Sistemul Educațional Informatizat coordonat de MECI și Siveco România Programul Intel@Teach (2007, [www.siveco.ro](http://www.siveco.ro), [www.intel.com](http://www.intel.com)) – curs internațional de formare la nivelul Caselor Corpului Didactic din țară coordonat de Siveco România și Corporația Intel;

Promovarea acestor programe educaționale are menirea să pregătească tinerii pentru secolul XXI în societatea bazată pe cunoaștere pe care o străbatem.

În identificarea obstacolelor folosirii eLearning , așa cum apar în opinia cadrelor didactice (conform unui sondaj realizat de Siveco), un procent surprinzător al respondenților, deloc de neglijat (25%), consideră că întâmpină rezistență din partea școlii. Acest fapt indică eterogenitatea opiniilor cu privire la informatizarea învățământului, deși cercetările aplicative realizate în ultimii ani ne vorbesc despre beneficiile evidente ale acesteia. Următoarele cauze în ordinea importanței relevă probleme externe, de ordin tehnic sau financiar. Deși în ultimii ani s-au făcut eforturi în a introduce eLearning în strategiile de predare, învățare, problemele sunt departe de a se fi soluționat, dată fiind varietatea factorilor care le influențează, de la asigurarea bazei materiale și până la dimensiunea formativă a pregătirii specifice a cadrelor didactice.

<b>Factori frenatori în utilizarea TIC în activitatea didactică</b>	
(a) Lipsa accesului la tehnologie(hardware)	16,2%
(b) Neînțelegerea felului în care tehnologia poate fi folosită pentru predare (formare)	8,8 %
(c) Lipsa încrederii în folosirea tehnologiei la clasă	5,9 %
(d) Lipsa fondurilor disponibile pentru achiziționarea tehnologiei	22,1 %
(e) Lipsa conectivității (internet, broadband etc)	23,5 %
(f) Lipsa securității (capacitatea de a restricționa conținutul)	10,3 %
(g) Lipsa unui suport IT în școală care să poată fi folosit eficient	19,1 %

(h) Rezistență din interiorul școlii	25 %
(i) Rezistență din partea părinților	1,5 %
(j) Lipsa unor conținuturi/softuri pentru profesori corespunzătoare	30,9 %
(k) Nu există interes	

În vederea introducerii eLearning în școli este necesară o formare de tip general, prin cursuri în școală, dublată de un tip de pregătire hands-on prin care sunt vizate:

- Cunoștințe teoretice și abilitățile necesare pentru utilizarea computerului, din perspectiva modificărilor tehnologice cu impact în desfășurarea activităților curente;
- Competențe necesare pentru integrarea noilor tehnologii ale informației și comunicării în activități didactice.

Iar **abilitățile necesare pentru învățare electronică** sunt:

- observarea;
- atenția;
- manipularea;
- rezolvarea problemelor.

În opinia cadrelor didactice, disciplinele școlare care beneficiază în cea mai mare măsură de „virtuțile” informatizării sunt:

**a. Științele** (fizică, chimie sau biologie), indicate de 59,7% dintre respondenți;

**b. Limba străină** (57,4%)

**c. Geografia** (50%).

Un mediu de învățare virtual va ajuta elevul să își construiască singur structurile cognitive mentale necesare asimilării unor cunoștințe, nu să furnizeze cunoștințe „gata preparate”, în felul acesta se va înregistra o schimbare de accent în educație de la *conținutul* la *contextul* învățării.

Pentru aceasta trebuie ca orice școală să poată oferi fiecărei discipline un spațiu Web în care profesorii să își posteze sau editeze diverse materiale didactice, teme pentru elevi, testări *online*, catalog de note etc., comunicând cu elevii inclusiv printr-un forum de discuții. Un profesor poate folosi spațiul web alocat disciplinei sale pentru: *upload de* fișiere, creare de legături către pagini web, editare *online de* materiale web, editarea unui test ce urmează a fi activat elevilor la o anumită dată și oră, postarea de mesaje și anunțuri pentru elevi, fixarea de teme pentru acasă având un termen fixat de predare etc.

Copiii și adolescenții din societatea modernă cresc într-o lume în care tehnologiile digitale sunt prezente peste tot. Utilizarea globalizată a Tehnologiilor Informației și ale Comunicării (TIC) și a serviciilor online de către tineri în viața de zi cu zi pentru plăcere, distracție și interacțiune socială are un impact puternic asupra nevoilor lor de învățare, a cerințelor și așteptărilor lor. Ei au nevoie să învețe aptitudini și competențe pentru autodezvoltare, participare în societate și pentru viitoarele lor profesii. De asemenea, ei folosesc din ce în ce mai mult TIC cu scopul de a învăța, de mult ori în afara sălilor de clasă. Toate aceste aspecte duc la apariția unei „*noi generații de învățare*” (numită de asemenea *New Millennium Learners* de către Centrul de Cercetare Educațională și Inovare la Conferința Internațională CERİ, de învățare în secolul 21: cercetare, inovare și politica-OECD/CERİ) și a unor noi modalități de învățare, inclusiv informale, care sunt sprijinite puternic, dacă nu chiar determinate de posibilitățile oferite de TIC.

Instituțiile de învățământ și de formare profesională, dar și alte organizații și autorități resimt urgența găsirii de noi modalități de acțiune în favoarea noii generații de învățare, de a pune la dispoziție noi modalități de a învăța și de a asigura asimilarea competențelor necesare unor viitoare profesii, între care se impune puternic învățarea electronică.

**Impactul utilizării eLearning în procesul de educație** a constituit obiectul mai multor studii. Acestea au evidențiat faptul că modificările la nivelul comportamentelor intelectuale, emoționale, sociale ale elevilor sunt traduse și concretizate în aspecte precum:

- ❖ creșterea interesului de a învăța;
- ❖ creșterea frecvenței la ore;

- ❖ obținerea unei mai bune concentrări;
- ❖ stimularea lucrului în echipă;
- ❖ îmbunătățirea rezultatelor școlare;
- ❖ dezvoltarea competenței de comunicare;
- ❖ optimizarea managementului proiectelor;
- ❖ dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor.

După mai mult de 10 ani de derulare a SEI, s-a ajuns la un nivel avansat în instruirea și conștientizarea profesorilor, consolidarea și introducerea noii metodologii. Au fost organizate:

- ✓ cursuri de formare de experți la nivel național și județean;
- ✓ cursuri de formare a profesorilor la nivel județean și în școli;
- ✓ seminarii locale, județene și naționale;
- ✓ distribuții de materiale de informare în toate liceele;
- ✓ concursuri și acțiuni pentru creșterea interesului față de tehnologie;
- ✓ cursuri ale Caselor Corpului Didactic din fiecare județ.

## BIBLIOGRAFIE

1. *Ieducat - portalul ofertei de cursuri* , <http://www.leducate.ro>
2. *AeL - Advanced eLearning* , [www.advancedelearning.com](http://www.advancedelearning.com)
3. BACIU R. - *Instruirea on-line o provocare pentru participării la procesul de instruire*
4. BRUT Mihaela , *Instrumente pentru e-Learning-ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006
5. ISTRATE Olimpius, JUGUREANU Radu, *eLearning – componente didactice*, CNIV-2006, Virtual Learning-Virtual Reality, Conferința Națională de Învățământ Virtual, Software și Management Educațional, Ediția a IV-a, 27-29 octombrie 2006, Editura Universității din București, 2006, <http://fmi.unibuc.ro/cniv/2006/>, pag. 27-36
6. ISTRATE Olimpus, *Educația la distanță. Proiectarea materialelor*, Editura Agata, București, 2000.
7. JALOBEANU Mihai, *Internetul: informare și instruire*, Editura Promedia Plus, 1955
8. LĂCULEANU Ana Maria, *Tehnologia informației cu aplicații în sistemul educațional*, Teză de doctorat, ASE, 2006
9. VLADA M., *Tehnologiile societății informaționale*, CNIV-2005, Virtual Learning - Virtual Reality, Conferința Națională de Învățământ Virtual, Software și Management Educațional, Ediția a III-a, 28-30 octombrie 2005, Editura Universității din București,
10. VLĂDOIU Daniela, *Mijloace de educație asistată de calculator*, Unitatea de management a Proiectului pentru Învățământul Rural, București, 2005