

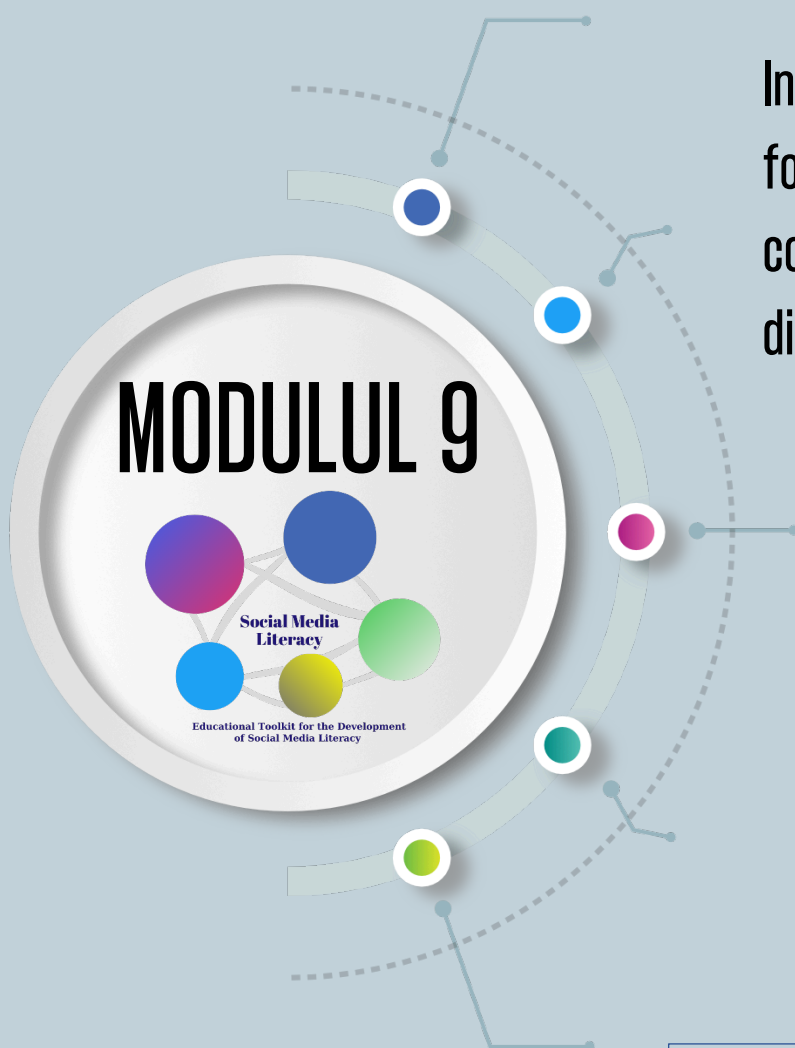
Suport de curs pentru dezvoltarea educației social media în școală

Ce evaluare pentru Educație 4.0?

Evaluarea și competențele în domeniul social media - Concepte cheie

Competențe de evaluare pentru alfabetizarea în social media

Niveluri de competență în competențele de evaluare pentru Competențele de evaluare pentru Social Media Literacy



Instrumente bazate pe social media folosite pentru a evalua competențele studenților la diferite discipline de studiu

Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Scopul modulului

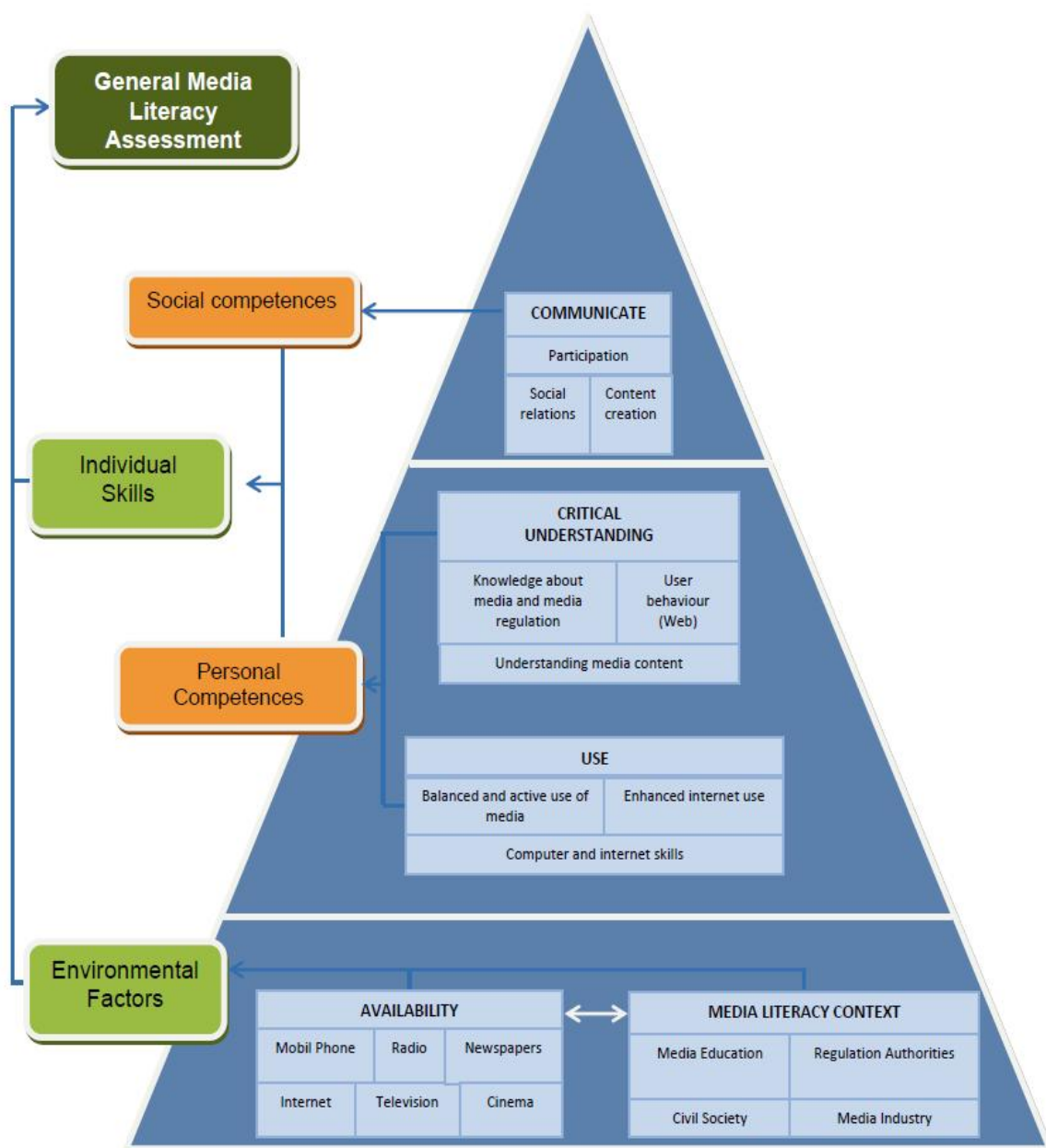
Din cauza naturii complexe a educației 4.0 și a evoluției sale continue, nu numai că școlile trebuie să își alinieze predarea la noile perspective, dar este crucială și actualizarea proceselor de evaluare.

Epidemia de Coronavirus a impus E-learning la toate nivelurile școlare, în întreaga lume. Cu toate acestea, acolo unde TIC au fost deja integrate în practicile tradiționale de predare și învățare, învățarea la distanță a avut loc fără mari probleme. Dezvoltarea unor soluții eficiente a fost mai dificilă acolo unde profesorii nu au fost instruiți corespunzător sau unde infrastructurile tehnologice au fost inadecvate.

În orice caz, învățarea la distanță, impusă sau experimentată, a stimulat o amplă dezbateră în jurul acestui domeniu al educației. Este e-learning-ul eficient? La ce contexte și discipline este mai potrivit? Pentru ce grupe de vârstă de cursanți? Cum răspund cursanții cu nevoi speciale? Cum să alegem între diferite platforme TIC? Mediul socio-cultural al elevilor are vreo importanță? Acestea sunt doar câteva întrebări importante care au luat avânt rapid în primele luni ale anului 2020. Dar, mai presus de toate, este posibil să se evalueze procesele de învățare ale elevilor și cum?

Acest modul nu are ambiția de a oferi răspunsuri definitive la teme atât de complexe. Așadar, scopul este de a oferi materie de reflecție și de a căuta instrumente de evaluare adaptabile la diferite experiențe de învățare și sarcini legate de utilizarea Social Media în școală.

O condiție prealabilă importantă a evaluării, atunci când se referă la învățarea digitală și Social Media, este că aceasta este influențată de factorii de mediu. În al doilea rând, este important să se ia în considerare faptul că competențele care urmează să fie evaluate sunt atât personale, cât și sociale, așa cum se arată în următoarea imagine preluată din Raportul final al Comisiei Europene, DG Societatea Informațională și Media Bruxelles, editat de EAVI în ianuarie 2010:



În general, procesele de evaluare aplicate învățăturilor digitale și de SM trebuie să țină cont de anumite condiții sociale și individuale: Disponibilitatea media, care reprezintă disponibilitatea tehnologiei sau a serviciilor; și contextul școlar al alfabetizării mediatice, care constă în activitățile sau inițiativele implementate de instituție pentru a promova alfabetizarea digitală și în domeniul social media.



În ceea ce privește Competențele individuale, școlile nu trebuie să ia de bună cea de-a doua precondiție a alfabetizării mediatice care trebuie dezvoltată: utilizarea SM. Este vorba de intersecția dintre disponibilitatea instrumentelor și competențele operaționale.

Școlile ar trebui să pună în aplicare o strategie de alfabetizare în domeniul SM, pornind de la o anchetă de bază, astfel încât procedurile de evaluare să fie bine fundamentate pe cunoașterea acestor condiții prealabile.

Numărul de ore: 3h



Rezultatele învățării

Competențele de evaluare ale unui profesor bine pregătit în utilizarea internetului și a SM în școală sunt următoarele trei:

Competențe în evaluare	Descriptors
Utilizarea instrumentelor digitale pentru evaluare diagnostice, formative și sumative	<ul style="list-style-type: none"> - Conceperea de chestionare pentru a identifica informațiile de context; - Revizuirea artefactelor prin inserarea de note secundare; - Alegeți medii digitale de interacțiune mai bune în care să dialogați și să oferiți feedback elevilor; - Scrieți rubrici de evaluare folosind resurse online; - Construiți chestionare cu ajutorul aplicațiilor digitale; - Gestionați evaluările în cadrul platformelor de e-learning (de exemplu, jurnalul electronic, google classroom).
Proiectarea și gestionarea evaluării competențelor digitale și de SM ale elevilor	<ul style="list-style-type: none"> - Organizarea de activități de conștientizare a elevilor cu privire la conceptul de competență digitală; - Identificați cele mai potrivite produse/task-uri pe care să le cereți elevilor ca dovadă a competenței digitale.
Promovarea și gestionarea evaluării colegiale și a autoevaluării	<ul style="list-style-type: none"> - Conduceți elevii să aleagă instrumentul de evaluare care li se potrivește cel mai bine (e-portfolio, rubrici etc.) ; - Conduceți-i pe elevi să găsească criterii pentru evaluarea de la egal la egal; - Conduceți-i pe elevi la o comunicare asertivă,

	stimulativă și respectuoasă în timpul feedback-ului între colegi.
--	---

Material de formare

01. Ce evaluare folosim pentru Educația 4.0?

Modelul tradițional de predare transmisivă, în care elevii memorează informațiile din programa școlară și sunt testați printr-un examen tradițional de întrebări și răspunsuri sau printr-un examen scris subiectiv, nu se mai poate aplica în cadrul educației 4.0.

Noile abordări metodologice propuse, cum ar fi învățarea colaborativă, învățarea situată/activă și, bineînțeles, metodologia PBL, pentru a da doar câteva exemple, necesită noi instrumente de evaluare.

Evaluarea este o parte crucială a procesului de învățare și trebuie să aibă ca scop susținerea acestuia într-un mod educativ. Aceasta înseamnă că, din ce în ce mai mult, evaluarea formativă trebuie să o înlocuiască pe cea sumativă. Educația 4.0, care se adresează unui proces de predare/învățare din ce în ce mai personalizat, este interesată de modul în care elevii învață mai mult decât de ceea ce învață.

Sprijinirea procesului de învățare al elevilor cu o evaluare formativă înseamnă să le oferim feedback-uri continue. În acest fel, elevii își pot identifica punctele forte și punctele slabe. De asemenea, evaluarea formativă îi poate ajuta pe profesori să recunoască domeniile în care elevii întâmpină dificultăți și să își reorienteze planul de activitate pentru a-l alinia la nevoile elevilor.

Pentru a face acest lucru, profesorii trebuie să își îmbunătățească și să își modifice formarea/predarea tradițională. Aceștia se confruntă cu provocarea continuă de a ține pasul și de a stăpâni toate instrumentele digitale; SM sunt unele dintre cele mai avansate și fluide aspecte ale

tehnologiei digitale. Prin urmare, este necesar un cadru de competență, flexibil și ușor de actualizat, ca orientare pentru a fi de ajutor profesorilor.

02. Evaluarea și alfabetizarea în domeniul social media – concepte cheie

În cadrul de referință al educației 4.0, sistemul de evaluare trebuie să păstreze aceste concepte cheie:

1. procesul de evaluare are ca scop orientarea procesului de învățare;
2. procesul de evaluare se concentrează mai mult pe proces decât doar pe rezultate;
3. criteriile de evaluare trebuie să fie transparente și împărtășite în mod clar cu studenții;
4. evaluarea trebuie să se facă prin intermediul mai multor tipuri de probe, concentrându-se pe diferite competențe;
5. instrumentele de evaluare trebuie să fie flexibile și adaptabile la stilul de învățare al fiecărui student în parte.

03. Competențe de evaluare pentru educația social media

Competențele digitale și pentru SML, așa cum arată multiplele studii realizate începând cu 2005, sunt dinamice și în continuă evoluție (a se vedea diferitele versiuni ale DigiComp 2.1). Prin urmare, este dificil de stabilit cu exactitate ce set de competențe trebuie să dezvolte profesorii și elevii viitorului.

Licența pedagogică europeană în domeniul TIC specifică o listă de competențe pe baza Cadrului DigCompEdu. Printr-o abordare deosebit de interesantă, EPICT arată cum competențele digitale nu au doar o dimensiune tehnologică, ci și una pedagogică. În primul rând, cadrele didactice au nevoie de anumite condiții prealabile de bază, cum ar fi capacitatea de a utiliza tehnologiile digitale și de a avea cunoștințe pedagogice solide.

În al doilea rând, aceștia trebuie să își dezvolte abilități de utilizare a internetului ca sursă pentru a-și crea propriile lecții hipertextuale și sarcini pe care să le propună elevilor. În acest scop,

profesorii trebuie să devină din ce în ce mai încrezători în stilul de învățare vizuală, pentru care "o imagine face cât o mie de cuvinte", pentru a putea profita de el.

În al treilea rând, profesorii ar trebui să fie primii care să experimenteze metodologia de colaborare între colegi, de exemplu prin scriere digitală colaborativă sau prin toate instrumentele de comunicare instantanee (whatsapp, e-mail, Social Media), nu numai pentru aspecte organizatorice, ci și pentru a produce lecții. Numai în acest fel pot apoi să îi ghideze pe elevi să facă acest lucru.

Acestea, sunt doar câteva dintre competențele pe care trebuie să le cunoască pentru a gestiona SM în Școală. Ele sunt mai bine precizate și detaliate în Programa EPICT, iar DigiComp 2.1 le grupează în următoarele 5 domenii:

- Domeniul de competență 1: cunoașterea informațiilor și a datelor;
- Domeniul de competență 2: comunicare și colaborare;
- Domeniul de competență 3: crearea de conținut digital;
- Domeniul de competență 4: siguranță;
- Domeniul de competență 5: rezolvarea problemelor.

După cum se arată în modulul unu, trebuie adăugat un alt domeniu:

- Domeniul de competență 6: monitorizare și evaluare.

Tehnologiile digitale intră în procesul de evaluare prin faptul că oferă atât instrumente de realizare a evaluării sumative, cât și a celei educaționale. Profesorii au la dispoziție numeroase instrumente care permit monitorizarea progresului învățării pe parcursul desfășurării activităților. De exemplu, există multe instrumente digitale, precum Kahoot sau Mentimeter, care permit evaluarea învățării într-un mod instantaneu și distractiv; modulele Google care oferă, de asemenea, atât o evaluare rapidă, cât și un test sumativ etc.

În acest fel, profesorii, mai rapid decât în mod tradițional, pot oferi feedback elevilor, precum și să facă o diagnoză rapidă și să intervină rapid pentru a corecta și pentru a-i sprijini pe elevi acolo unde este necesar.

Pe de altă parte, elevii sunt foarte avantajați în a primi feedback în timp util și pot fi capabili să își monitorizeze progresele în ceea ce privește performanța școlară, devenind protagoniști ai

propriei învățări și trăind evaluarea pentru ceea ce este: imaginea a ceea ce este elevul la un moment dat, astfel încât să poată planifica îmbunătățiri prin reglarea propriului studiu și a propriei implicări.

Având în vedere toate cele de mai sus, proiectul de evaluare trebuie să includă atât competențe de evaluare în ceea ce privește modul de evaluare a elevilor, cât și competențe în ceea ce privește modul de a-i ajuta pe elevi să își dezvolte abilități de autoevaluare.

După cum s-a menționat mai sus, cele trei competențe principale în evaluare sunt următoarele:

- utilizarea instrumentelor digitale pentru evaluarea diagnostică, formativă și sumativă
- proiectarea și gestionarea competențelor digitale de evaluare a elevilor
- promovarea și gestionarea evaluării colegiale și a autoevaluării.

04. Nivelurile de competență pentru evaluarea educației social media

În ceea ce privește nivelurile de competență, DigComp 2.1 trebuie luat în considerare, nu numai pentru cele opt niveluri pe care le indică pentru fiecare competență, ci și ca model de referință pentru construirea unei rubrici/liste de performanțe specifice.

De fapt, mai întâi există câteva referințe orientative, cum ar fi utilizarea verbelor de acțiune și structura și vocabularul Cadrului european al calificărilor (EQF).

În al doilea rând, fiecare nivel de descriere se referă la dimensiunile de cunoștințe, abilități și atitudini ale unei competențe. În cele din urmă, Digcomp 2.1 este un document foarte detaliat și complex (168 de descriptori, 8 x 21 de rezultate ale învățării). Profesorii trebuie să îl privească ca pe un cadru de referință, dar poate că îl pot traduce într-un format mai simplu atunci când își construiesc propriile instrumente de evaluare.

Pentru a face acest lucru, prin analogie, este posibil să se ia în considerare 4 niveluri de competență, definite după cum urmează:

Nivelurile de competență pentru SML în școală			
AVANSAT	INTERMEDIAR	MEDIU	ÎNCEPĂTOR
Autonom și conștient	Autonom	Nu întotdeauna corect	Doar cu ajutor

Pentru a evalua procesul unui produs de învățare, aceste niveluri de competență pot fi adaptate și utilizate atât într-o rubrică, cât și într-o listă de performanțe, împreună cu diverși descriptori necesari în mod specific. Nivelurile ajută profesorii și elevii să măsoare învățăturile pentru a înțelege mai bine poziționarea față de rezultatele așteptate, stabilite în prealabil și împărtășite cu elevii.

Resurse

- http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva_europe_vol2_prefinal.pdf
- <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1108346.pdf>
- https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi_study_on_assessment_criteria_for_media_literacy_levels_in_europe.pdf
- <http://www.mce-fimem.it/la-valutazione-nella-didattica-a-distanza-strumenti-e-criteri/>
- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <http://www.epict.it/content/syllabus-dei-moduli-epict>

Learning Snacks

LEARNING SNACKS

Social media based tools used to assess students' competences in different study disciplines



#1

Evaluation of digital and Social Media learning is influenced by environmental, personal and social factors: technology and Media availability; Media Literacy School context; the use of SM (tools availability and operational skills).



#2

On the Education 4.0 perspective, digital evaluation tools allow: to substitute summative assessment with the formative one; to support students' learning process with a formative assessment providing them with ongoing feedbacks and strengthening a more personalised teaching/learning process.



#3

Digital tools allow teachers to monitor the learning progress along with the implementation activities. They can quickly provide with feedback, make a rapid diagnosis and intervene to correct and scaffold students where necessary.



#4

Digital Evaluation greatly advantages students that can self-monitor their school performance and plan improvements by regulating their own study and commitment.



#5

Different assessment tools for different evaluations: instant and quick evaluation of the comprehension processes, e.g. Kahoot/Mentimeter; monitoring process of a complex task, e.g. a performance list; assess the end of the process and the final product/evidence of the activity, e.g. Google moduli rubric.



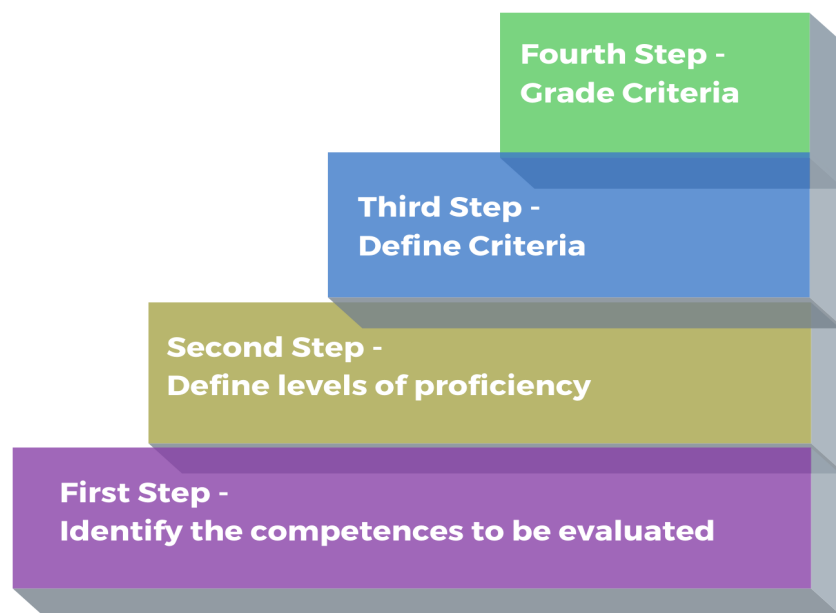
#6

Proficiency levels measure learnings and show students positioning with respect to the expected results. Each level of description refers to the basic dimensions of a competence: knowledges, skills and attitudes.

Infografice

ACTIVITY ASSESSMENT

How to build up an Evaluation tool



Pasul 4

Criteriile de notare

Pasul 3

Definiți criteriile

Pasul 2

Definirea nivelurilor de competență

Pasul 1

Identificarea competențelor care urmează să fie evaluate



Evaluarea și educația social media – concepte cheie

Procesul de evaluare are ca scop orientarea procesului de învățare

Procesul de evaluare se concentrează mai mult pe proces decât doar pe rezultate

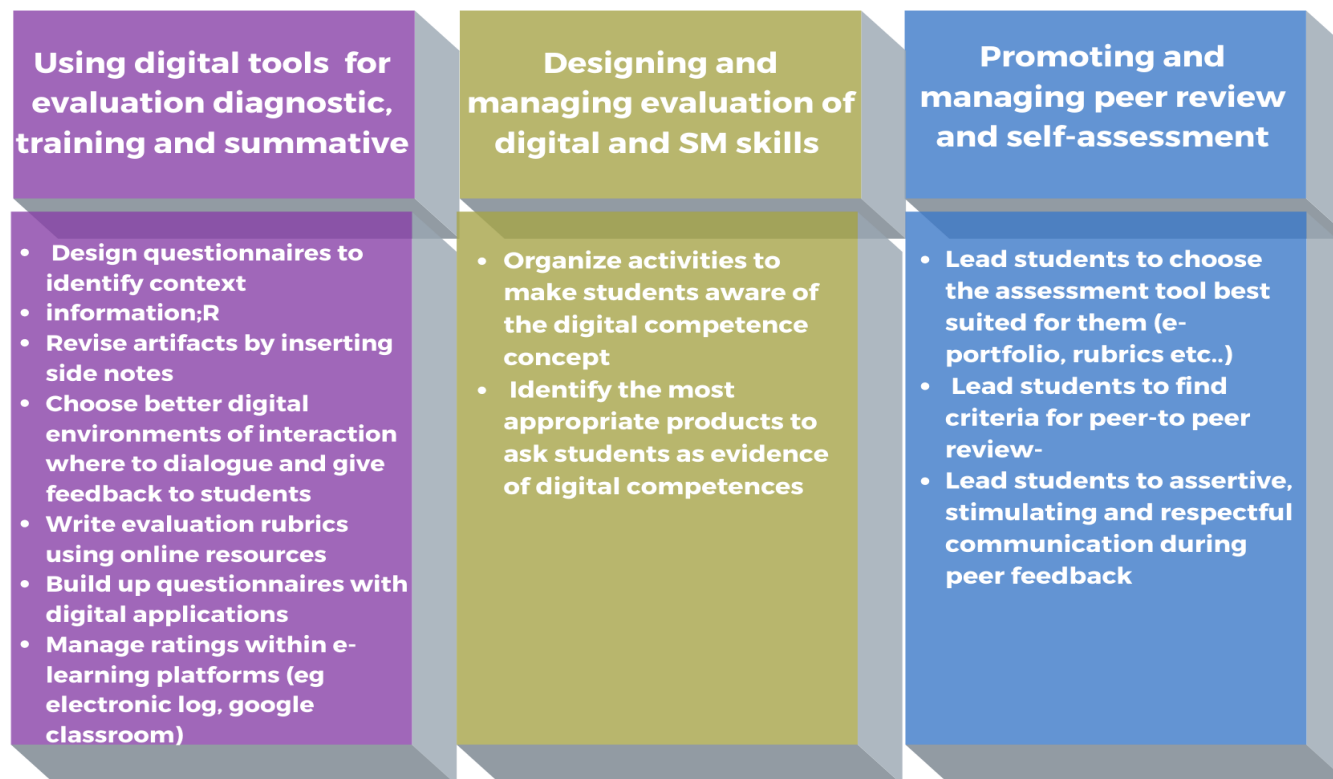
Criteriile de evaluare trebuie să fie transparente și împărtășite în mod clar cu stud elevii enții

Criteriile de evaluare trebuie să fie transparente și împărtășite în mod clar cu elevii

Evaluarea trebuie să se facă prin intermediul mai multor tipuri de probe, concentrându-se pe diferite competențe

Infografice

LEARNINGS OUTCOMES Key Competences of Evaluation in SML



Planuri de activități cu elevii

01. Activitatea 1: Kahoot despre Franța Geografie și aspecte istorice

DESCRIEREA: Clasa este împărțită în 4 grupe, conform regulilor predării bazate pe sarcini și metodologiei colaborative, un lider de grupă, un paznic al timpului, doi paznici ai liniștii. Se propune și se proiectează de două ori un filmuleț video despre geografia Franței, elevii completează o schemă cu informațiile regăsite în filmuleț. Pe această bază, fiecare grup realizează un test, prin intermediul aplicației Kahoot, pentru a testa celelalte grupuri.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACTIVITATEA: Utilizarea jocului Kahoot este un instrument instantaneu care stimulează clasa să studieze diferite aspecte ale Franței, de la geografie la istorie. Utilizarea Kahoot îi ajută să dobândească sau să își consolideze competențele digitale în utilizarea rețelelor sociale.

Exemplu de Kahoot creat de elevi la finalul activității menționate mai sus:

<https://create.kahoot.it/details/la-geographie-de-la-france/0f3460ed-4df7-47fe-9421-72b18820878f>

02. Activitatea 2: Realizarea unei biografii video a unui personaj relevant din diversele domenii tratate de școală (Pace, Rasism, Drepturi, Obiectivele ONU 2030 etc.).

DESCRIEREA: Activitatea se desfășoară pe baza metodologiei de colaborare. Inițial sunt propuse câteva biografii semnificative. Fiecare elev o poate alege pe cea care îl interesează cel mai mult. Profesorul prezintă biografia personajului ales, într-un limbaj mediat și adecvat elevilor. Elevul face un rezumat al textului, care este apoi revizuit împreună cu profesorul. În cele din urmă, în cea de-a treia fază, se realizează un scenariu pentru producția unui videoclip. Pentru scenariu se folosește un tabel simplu cu trei coloane: număr, text și imagine. Prima coloană indică în mod progresiv numărul de imagini și texte care trebuie inserate în videoclip. Cea de-a doua este utilizată pentru a insera legendele extrase din textul de sinteză. În cea de-a treia sunt inserate imaginile alese

în mod corespunzător și selectate de către elev. Tabelul va servi drept instrument de ghidare pentru realizarea videoclipului. Elevul alege apoi coloana sonoră și tranzițiile dintre imagini. Lucrarea se încheie cu realizarea propriu-zisă a videoclipului. Pentru această etapă se pot recomanda mai multe instrumente de editare video: de la cele mai simple (Windows Movie Maker, Imovie, Black Magic, Avidemux) la cele mai complexe care necesită competențe avansate (Pinnacle sau Davinci). Realizarea unui videoclip implică diferite competențe: de la cele lingvistice (să știe să realizeze un text de sinteză, să sintetizeze) la cele digitale și de comunicare. La finalul lucrării, elevul va prezenta un produs care poate fi publicat pe rețelele de socializare ale școlii.

DE CE ESTE RELEVANTĂ ACTIVITATEA: Observarea și evaluarea procesului de realizare a unui videoclip îi permite profesorului să aibă multe elemente utile despre activitatea elevului. Pentru a monitoriza procesul, profesorii pot utiliza o listă de performanță, în timp ce pentru produs, un videoclip, pot aplica o rubrică realizată în mod specific.

Exemplu de listă de performanță pentru monitorizarea procesului:

Indicatori de competență	Niveluri de monitorizare			
	AVANSAT	INTERMEDIAR	MEDIU	ÎNCEPĂTOR
	Autonom și conștient	Autonom	Nu întotdeauna corect	Doar cu ajutor
Caracterul ales				
Biografie scrisă				
Studiu biografic				
Rezumat al textului				
Utilizarea rubricii				
Crearea legendei				
Alegerea magilor				

Alegerea coloanei sonore				
Alegerea tranzițiilor				
Înregistrarea audio				
Producția video				

Exemplu de rubrică de evaluare a probei/produsului final:

Indicatori de zonă	Levels of proficiency			
	AVANSAT	INTERMEDIAR	MEDIU	ÎNCEPĂTOR
	Autonom și conștient	Autonom	Nu întotdeauna corect	Doar cu ajutor
exhaustivitate	videoclipul este complet în toate părțile sale	videoclipul este parțial complet, deoarece nu au fost inserate tranziții și/sau animații.	videoclipul este doar parțial complet, deoarece nu au fost inserate muzică și/sau înregistrări vocale, tranziții și/sau animații.	videoclipul este doar parțial complet și nu are majoritatea caracteristicilor necesare.
claritatea expunerii	videoclipul este foarte clar și permite o înțelegere completă a	videoclipul este clar, dar permite o înțelegere parțială a biografiei	videoclipul este destul de clar, chiar dacă permite o înțelegere limitată și	videoclipul oferă doar o prezentare confuză a biografiei

	biografiei personajului	personajului	generică a biografiei personajului	personajului
coerență	videoclipul este în deplină concordanță cu cerințele		videoclipul este destul de coerent cu cerințele	videoclipul este foarte puțin în concordanță cu cerințele
creativitate	videoclipul scoate în evidență abilități digitale personale și creative ridicate în toate părțile sale	videoclipul este în concordanță cu cerințele		
utilizabilitate	videoclipul este reutilizabil și poate fi publicat		videoclipul este destul de creativ, dar elevul a urmat doar indicațiile	videoclipul arată puțină creativitate și a urmat doar câteva indicații

Evaluarea activității

Evaluarea activității din acest modul constă în crearea în colaborare a unei rubrici de evaluare a competențelor de SM într-o sarcină specifică. Prin urmare, înainte de a începe, este necesar să se definească la ce sarcină se referă competențele alese pentru elaborarea rubricii. Referințele pot fi găsite în Modulul 1, vezi activitatea de evaluare și, mai sus, în cel de față.

După cum s-a explicat anterior, există o serie de instrumente de evaluare de diferite tipuri (Kahoot, module Google pentru elaborarea listelor de performanță sau a rubricilor etc.). Este

important să fim conștienți de faptul că fiecare dintre ele se potrivește unor intenții de evaluare diferite. De exemplu, Kahoot, sau similar, este excelent pentru o evaluare instantanee și rapidă a înțelegerii; o listă de performanță se potrivește cel mai bine procesului de monitorizare a tuturor sarcinilor complexe; rubrica modulelor Google este mai potrivită pentru a evalua sfârșitul procesului și produsul final/dovada activității.

Primul pas - Identificarea competențelor care urmează să fie evaluate

Identificați competențele care urmează să fie evaluate și descrieți-le pe scurt prin comportamente observabile. În plus, trebuie să fie clar la ce domeniu de competență se referă.

Este recomandabil să se ia în considerare cele șase domenii de competențe delimitate în modulul 1, care iau în considerare DigComp 2.1. În plus, este util să se țină cont de faptul că competențele sunt articulate în Cunoștințe, Aptitudini și Atitudini.

A doua etapă - Definirea nivelurilor de competență

Alegeți câte niveluri va fi structurată rubrica (4 sau 8) și definiți-le pe scurt cu un număr sau o literă și o scurtă corespondență verbală (de exemplu: Avansat, Intermediar, Baza, Inițial).

Al treilea pas - Definiți criteriile

Criteriile se definesc în formă neutră, cu un verb la infinitiv.

Nu există un număr prefixat de criterii. Este recomandabil să le notați pe toate cele care vă vin în minte în timpul brainstormingului și apoi să le alegeți pe cele mai potrivite.

Al patrulea pas - Criteriile de notare

Această etapă are ca scop finalizarea scalei de evaluare.

Este nevoie de un limbaj descriptiv și simplu pentru a defini cu exactitate diferitele niveluri indicate de criterii. Este recomandabil să se înceapă de la nivelul cel mai scăzut al fiecărei competențe de parcurs. Trebuie evitate afirmațiile negative.

Această ultimă etapă reprezintă nucleul sarcinii, deoarece atunci când un profesor redactează rubrica de evaluare lucrează deja atât la definirea rezultatelor așteptate ale învățării, cât și, în cele din urmă, la comunicarea elevului și părinților acestuia, unde se situează nivelul său.