

Utilizatorii în rolul vânzătorului sau al consumatorului recunosc nevoia stringentă de comunicare în promovarea produsului virtual sau pentru a fi consiliați să accepte sau nu propunerea din partea celui ce-și promovează produsul.

Promovarea produsului poate fi expusă sub forma prezentării video sau audio (ca sugestie, utilizatorii pot folosi indicațiile din algoritmi de producere și promovare a unei prezentări video).

Membrilor grupului de lucru li se va propune, de asemenea, să elaboreze un plan de consiliere cu ceilalți semeni, cu profesorul, cu specialiști în domeniu. Mijloacele de realizare a acestui plan ar fi următoarele: întrunirile și discuțiile on-line, chat-ul și expedierea și receptarea mesajelor.

Specific pentru activitățile de consiliere este și web-turul și votarea on-line. Exprimarea opiniei poate fi o manifestare a deciziei finale sau o expunere a părerii relativ la multiplele aspecte ale problemei. Învățarea *e-learning* este o modalitate de autoexprimare și autogestione a posibilităților și experienței acumulate. Această formă de studiu stimulează motivația utilizatorului și oferă demnitate și valoare în cadrul grupului social.

### **Bibliografie**

1. *E-learning*. Concets and Technigues, Departament of Instructional Technology, SUA, 2006.
2. B. H. Khan, *E-learning progetazione e gestione*, disponibil pe [www.asiancu.com](http://www.asiancu.com).
3. B. J. Shone, *Engaging interactions for e-learning*, diponibil pe <http://elearningbeehive.granvillestevens.com>.

## **CONEXIUNEA DINTRE E-LEARNING CA FORMĂ DE ÎNVĂȚARE ȘI CONSTRUCTIVISMUL SOCIAL**

**Nadejda Bâlici, Maria Pruteanu, Marcel Bâlici**

Catedra Limba Română și terminologie medicală, USMF „Nicolae Testemițanu”  
Secția Pregătire Preuniversitară, USMF „Nicolae Testemițanu”

### **Summary**

#### ***E-learning form and social constructivism conexion***

To create the use's competences with the purpose of being applied within the social framework is an imperative of our modern society. Learning a foreign language doesn't offer only the possibility of the user to integrate plenary among the social group from the linguistic point of view, but from the cultural and social either. The article describes the using of role play by ICT. The user receives, transmits the information of the social group he belongs to, takes attitude, utters valuable ideas (suggestions), establishes cooperation modalities with the other partners. The teacher has to monitor the working out of reports, interviews, etc.

### **Rezumat**

Crearea competențelor utilizatorului ce vor fi aplicate în cadru social este un imperativ al societății contemporane. Studiul unei limbi străine nu implică doar oferirea posibilității utilizatorului de a se integra plener în grupul social din punct de vedere lingvistic, dar și cultural, social. Articolul descrie utilizarea metodei jocului de rol prin intermediul Tehnologiilor de Informație și Comunicare (TIC). Utilizatorul primește și transmite informații grupului social din care face parte, ia atitudine, emite judecăți de valoare, stabilește modalități de colaborare cu ceilalți. Profesorul monitorizează elaborarea reportajelor, interviurilor.

Constructivismul în pedagogie reprezintă paradigma învățării ce presupune monitorizarea și dirijarea construcțiilor mentale în scopul dobândirii competențelor necesare unei personalități

integrate plenar în societate. Cunoașterea are și un rol social. Cunoașterea este necesară utilizatorului, deoarece reprezintă o modalitate de interpretare a realității și nu reprezintă un scop în sine. Activitatea mentală se bazează pe utilizarea limbajului, punându-se un accent deosebit pe regulile legăturilor interpersonale. Utilizatorul învață să-și argumenteze punctul de vedere, să răspundă la întrebări, el fiind cel care acceptă opinia celorlalți, învață să asculte, să înțeleagă manifestând empatie, învață să soluționeze pe cale amiabilă situațiile de conflict, dorește să realizeze într-o manieră eficientă actul de mediere a discursului. Procesul de instruire este unul continuu, iar mediul de învățare este indisolubil de realitatea socială.

Conform principiului de utilitate a informațiilor jocurile de rol sunt absolut necesare în cadrul orelor. Utilizatorul poate avea un rol social: cel al consumatorului. Învață să ia decizii corecte prin intermediul unei bune comunicări, totodată, fiind capabil să justifice alegerea făcută. În sensul celor menționate propunem următorul algoritm:

- pe tabla interactivă vor apărea imaginile mai multor obiecte propuse utilizatorului pentru a le selecta (obiectele pot fi de același fel, utilizatorul manifestându-și opțiunea va ține cont de principiul utilității și calității sau vor fi propuse diverse obiecte, utilizatorul, ținând cont, pe lângă principiile anunțate anterior, și de ordinea priorităților).

La luarea deciziilor utilizatorii vor fi puși în situația de a discuta unele aspecte ale problemei cu colegii de grup sau cu cei din alte grupuri. Discuțiile referitoare la avantajele sau dezavantajele unei hotărâri pot avea loc și cu specialiștii în domeniu, cu prietenii sau cu studenți ai altor universități. *Chat*-ul poate facilita discuția la distanță, totodată, oferă utilizatorului posibilitatea de a aborda problema multiaspectual. În dependență de gradul de competență în comunicare, precum și de nivelul de cunoaștere a limbii, profesorul se poate implica pentru a oferi ajutor utilizatorului la formularea întrebărilor sau redactarea răspunsurilor. Propunem un posibil algoritm de elaborare a unei prezentări video la **metoda jocului de rol** preferințele consumatorului.

1. Stabilirea temei în baza căreia se va realiza o prezentare video. (*Chat*-ul, *SMS*-ul, votarea *on-line*).
2. Formularea unui număr maxim de întrebări referitoare la tematica aleasă, astfel încât să fie relevate toate aspectele subiectului în discuție. (*Chat*-ul, *SMS*-ul, votarea *on-line*, discuții *on-line*, *web-turul*).
3. Identificarea întrebărilor răspunsul cărora va pune bazele unui discurs amplu și complet (*Chat*-ul, *SMS*-ul, votarea *on-line*, *web-turul*).
4. Stabilirea unui plan de parcurs pentru fiecare membru al echipei, precum și pentru întreg grupul de lucru.
5. Partajarea sarcinilor pentru fiecare membru al grupului, precum și pentru fiecare grup de lucru corespunzătoare întrebării propuse inițial.
  - Utilizatorul va primi sarcini concrete de căutare, selectare sau elaborare a informației;
  - utilizatorul va folosi audioteca pentru a selecta anumite puncte sonore pe care le va combina ulterior cu imaginile selectate sau pictate, apoi scanate în cadrul propriului proiect;
  - utilizatorul va selecta unele fragmente video din videoteca personală;
  - utilizatorul își va crea propria producție video.

Menirea profesorului este de a monitoriza procesul de organizare a grupului pentru parcurgerea planului de elaborare a unei prezentări video. Este momentul în care sunt create posibilități de diversificare a mediilor de învățare. Activitatea poate începe într-un mediu de studiu formal, în cadrul unei săli de curs cu îndrumările de rigoare ale profesorului. Mediul de instruire poate fi informal, de exemplu: la policlinică, într-un magazin, la oficiul poștal, în parc, în excursie, la instituții de menire culturală, într-un cadru familial sau cu prietenii. Utilizatorul conștientizează faptul că procesul de instruire este unul continuu, iar instruirea în cadrul sălii de curs este doar o parte a procesului complex de dobândire a competențelor cognitive și comportamentale. Studentul va apela la informațiile video oferite de alți colegi și își va implica semenii în procesul de producere a unei producții video, astfel apare oportunitatea pentru

aplicarea algoritmilor de realizare a unor interviuri și de elaborare a unor reportaje. La etapa dată vor fi valorificate momentele de realizare a unor reportaje inclusiv interviuri, de la diverse activități de ordin cultural, dar care nu presupun utilizarea unor informații de ordin contradictoriu ce ar crea un disconfort psihologic celorlalți membri ai grupului.

Membrii grupului vor fi plasați în diverse medii de învățare, iar grupul de monitorizare va recepta informațiile transmise.

6. Selectarea și montarea fragmentelor video semnificative se vor realiza prin utilizarea metodelor clasice – *Chat-ul, SMS-ul, votarea on-line, discuții on-line, web-turul*.

Prezentarea video poate cuprinde: interviuri, reportaje, colaje video sau audio însoțite de puncte video, intercalări ale discursurilor diverșilor prezentatori, intercalări ale informațiilor cu fondal muzical.

Metodă menționată poate fi utilizată și prin intermediul întrunirilor și discuțiilor *on-line*. La realizarea unei discuții utilizatorul îi poate convoca atât pe semenii, cunoscuții, prietenii săi, cât și pe unii specialiști în domeniu, și, de asemenea, poate invita diverși experți. Discuția cu expertul se va desfășura conform algoritmului de realizare a unui interviu și în colaborare cu profesorul care va interveni la momentul oportun în dependență de capacitățile de comunicare ale utilizatorului.

În cadrul procesului de studiere a unei limbi străine profesorul poate utiliza și **metoda „Istoriilor incomplete”**. Nivelul unu de utilizare a metodei menționate se referă la lexemele lipsă din cadrul unui discurs afișat pe tabla interactivă. Utilizatorul va selecta lexemul-lipsă din caseta alăturată discursului sau va adăuga în mod independent informația care lipsește. Aceași activitate poate fi realizată cu plasarea adecvată a enunțurilor-lipsă. În locul lexemelor sau enunțurilor-lipsă pot fi plasate imagini ce corespund semantic informației absente. Activitatea poate avea loc în perechi sau într-un grup mai mare de utilizatori. Prin *SMS* colegii au posibilitatea de a transmite imaginile pe care le consideră adecvate. În mod similar, utilizatorului i se propune un discurs audio ce conține o informație incompletă, după care va fi pus în situația fie să aleagă punctele sonore oferite în casetă, fie să le creeze singur. În cadrul prezentării video pot fi plasate pauze, în care utilizatorii vor putea transmite din propria videotecă imagini video-lipsă.

Se recomandă, de asemenea, întrunirile și discuțiile *on-line* pentru a discuta corectitudinea completării spațiilor, deciziile fiind luate și în dependență de rezultatele *on-line* ale *voting*-ului. Anterior activității de corectare, în baza modelului prezentat pe tabla interactivă, utilizatorii își vor exprima opțiunea în urma unui *web-tur*.

Alte activități didactice pot fi corelate cu acțiunile de a răspunde la întrebarea: Ce este greșit în:

- acest fragment video,
- acest punct sonor,
- această imagine.

Pe tabla interactivă va apărea imaginea de ansamblu a obiectului studiat, iar utilizatorul va aplica mai multe facultăți mentale pentru a putea sesiza erorile prezente. Referitor la fragmentul video, utilizatorul va selecta momentul temporal și va scrie minutul în care s-a produs eroarea. O activitate similară se va realiza și referitor la punctele sonore sau la efectuarea de clic pe punctul sonor după care va răsună sunetul corespunzător răspunsului corect sau greșit. Relativ la imaginea propusă, punctele sau fragmentele de imagine se vor hașura cu o anumită culoare în dependență de răspunsul corect sau greșit la efectuarea clic-ului pe fragmentul respectiv.

Opțional imaginile, fragmentele video sau punctele sonore pot fi transmise prin e-mail pentru discutarea și ulterior luarea unei sau altei decizii. Utilizatorul poate folosi *chat-ul* și forumul pentru a comunica deciziile personale și pentru a afla părerea celorlalți și poate apela la votul *on-line*. Pornind de la ideea că paradigma constructivistă a învățării implică și cunoașterea metacognitivă, profesorul va oferi utilizatorului sarcini care să-l ajute să conștientizeze faptul că

este propriul manager al activităților de studiu. Utilizatorul va înțelege care este propriul stil de învățare ce-i permite să realizeze actul de dobândire a competențelor cognitive sau comportamentale într-un mod eficient, punându-și în relief punctele forte și minimalizându-le pe cele slabe. Mediul de învățare în paradigma constructivistă nu va mai reprezenta doar o propunere a profesorului, ci va fi o opțiune asumată și de utilizator. Opțiunea utilizatorului nu va fi una aleatorie, ci una bine argumentată.

Activitatea de rezolvare a problemelor are multiple priorități, printre care cea de acordare a dreptului utilizatorului de a alege dintre două sau mai multe modalități de soluționare a problemelor. De obicei utilizatorul i se cere să analizeze **metoda tradițională și inovativă** de abordare a unei probleme. Drept suport teoretic îi poate servi **algoritmul de scriere a unui text argumentativ**. Descrierea metodelor inovatorii și tradiționale reprezintă primul pas în crearea imaginii de ansamblu relativ la modalitatea de abordare a unei probleme. Pe chat utilizatorul va formula multiplele aspecte ale problemei. Fiecărui aspect îi va reveni un număr rezonabil de întrebări, răspunsul cărora reprezintă un punct fundamental în realizarea unei analize ample și multispectuale ale subiectului cercetat. Colegii de discuție pot oferi răspunsurile în două etape:

- Imediat, răspunsul reflectând cunoștințele și experiența dobândită până la momentul solicitării unui răspuns.
- Ca urmare a cercetării și colaborării cu alți semeni și/sau specialiști.

Formularea ideilor importante care constituie „scheletul ideatic” al textului este un proces care necesită competențe deosebite, dar care poate fi antrenat prin exerciții de genul **transmiterii prin SMS a mesajelor** cu idei esențiale elaborării unui discurs. **Forumul** este o altă modalitate de realizare a activităților de învățare în momentul în care profesorul sau liderul grupului de studiu decid partajarea sarcinilor. Fiecărui membru al grupului i se repartizează sarcina de a achiziționa maximum de informații referitoare la un anumit aspect al problemei, iar în cadrul discuției în grup se coagulează sistemul informativ achiziționat.

Referitor la modalitățile de abordare a unei probleme, la stilul de studiu personalizat utilizatorul i se va propune crearea unei videotechi care să reflecte propria viziune despre actul învățării, care ar putea conține următoarele materiale:

- secvențe video ce includ reprezentarea unor discursuri, nararea unor texte;
- secvențe din diverse activități de învățare: de exemplu, comunicarea cu colegii, excursiile, activitățile recreative și culturale;
- secvențe ce reflectă colaborarea cu profesorul, indicațiile sale, sursele bibliografice și sitografice fundamentale pentru realizarea actului de studiu;
- secvențe cu elemente de autoevaluare ca urmare a diverselor modalități de învățare și de formulare a concluziilor. Chestionarea referitoare la modalitatea de învățare.

Activități similare pot fi realizate relativ la aspectul auditiv, prezentarea audio cuprinzând discursuri argumentative în favoarea unei sau altei modalități de studiu.

Utilizatorul își poate expune opinia personală sub formă de monolog (exprimând gradul de comprehensiune ale unor aspecte, confortul psihologic, modalitatea de implicare a punctelor forte, nivelul de minimizare a punctelor slabe) sau dialog răspunzând la unul sau mai multe chestionare alcătuite de un coleg sau de întreg grupul. Aceste prezentări video reprezintă instrumente de autoevaluare și nu necesită, de regulă, a fi prezentate în fața grupului de utilizatori. La decizia utilizatorului, atunci când el consideră că informațiile din fișierul respectiv vor contribui la o mai bună colaborare cu profesorul și vor da un nou impuls propriului progres, pot fi consultate de profesor, în mod selectiv, conform indicațiilor utilizatorului.

Întrunirile și discuțiile on-line sunt deosebit de utile la realizarea schimbului de idei, argumentarea opțiunilor sau la realizarea anumitor schimbări drept urmare a lărgirii orizontului cognitiv și comportamental. Este important ca discuțiile să aibă loc într-o atmosferă degajată, să aibă un caracter veridic și autentic.

La finele discuțiilor se va utiliza votarea on-line pentru a avea o imagine de ansamblu

consultativă, chiar dacă fiecare își va apăra temeinic propria opinie.

Constructivismul social nu este o metodă adiacentă actului de instruire, ci, mai degrabă, este o manifestare a personalității utilizatorului.

### **Bibliografie**

1. E-learning, Concets and Technigues, Departament of Instructional Technology, SUA, 2006.
2. B. H.Khan, E-learning progetazione e gestione, disponibil pe [www.asiancu.com](http://www.asiancu.com).
3. B.J. Shone, Engaging interactions for elearning, diponibil pe <http://elearningbeehive.granvillestevens.com>.

## **CUNOAȘTEREA METACOGNITIVĂ ȘI ACȚIUNILE DE INSTRUIRE ALE UTILIZATORULUI**

**Marcel Bâlici, Maria Pruteanu, Nadejda Bâlici**

Secția Pregătire Preuniversitară, USMF „Nicolae Testemițanu”

Catedra Limba Română și terminologie medicală, USMF „Nicolae Testemițanu”

### **Summary**

#### *Metacognitive knowledge of the learning user`s activity*

The essential point of this article is to be aware of the fact both by the teacher and the user, in order to set up the approach method of the teaching process as a common responsibility. The user will go over through the process to identify his own way of learning, will be aware of the importance of using maximally his own strong points and will minimize the weakpoints. The role of the trainer facilitates the possibility to implement a general view of the whole activity. To establish organizational activities and to obtain information is useful for the student because it facilitates the state of confort psychological element which is essential to encourage the learning.

### **Rezumat**

Punctul esențial al acestui articol este conștientizarea faptului, atât de profesor cât și de utilizator, că stabilirea modalității de abordare a procesului de instruire este o responsabilitate comună. Utilizatorul va parcurge procesul de identificare a propriului stil de învățare, va conștientiza importanța folosirii maxime a propriilor puncte forte și va minimaliza efectele punctelor slabe. Rolul de trainer îi facilitează posibilitatea de realizare a unei vederi de ansamblu asupra activității de ansamblu. Stabilirea activităților de ordin organizațional și de obținere a informațiilor îi sunt utile studentului deoarece facilitează instalarea stării de confort psihologic – element esențial pentru stimularea motivației de învățare.

Pedagogia modernă, referindu-se la actul cunoașterii, menționează patru categorii.

1. **Cunoașterea factuală** este cea care se bazează pe fapte, termeni, detalii, elemente. Este o formă de cunoaștere necesară, dar, deseori, insuficientă pentru înțelegerea deplină a situației. Ea reprezintă doar o primă etapă în piramida înțelegerii.

2. **Cunoașterea conceptuală** este o urmare logică a procesului de achiziționare de informații factuale, deoarece ea le clasifică, le ordonează și creează viziuni de ansamblu. Reprezentările grafice, tabelele, schemele, chenarele cu generalizări sunt mijloace de instruire în cazul cunoașterii conceptuale.

3. **Cunoașterea procedurală** reprezintă modalitatea de cunoaștere specifică domeniului de interes al utilizatorului.

4. **Cunoașterea metacognitivă** este forma de cunoaștere a metodelor și mijloacelor de dobândire a informațiilor și competențelor necesare unei activități de succes. În acest sens propunem o metodă eficientă de implementare a abilităților de cunoaștere metacognitivă – trainingurile pentru membrii noi ai grupului.