

## Mobilitățile individuale Comenius ca forme de formare continuă

În cadrul programului de învățare pe tot parcursul vieții LLP există Acțiunea Comenius – Mobilități individuale de formare continuă. În cadrul acestei acțiuni cadrele didactice pot participa la cursuri de formare pe diferite domenii la diferite discipline, la cursuri ce se desfășură în cadrul unei instituții într-o limbă europeană.

În cadrul unei astfel de acțiuni am participat la cursul CREATING E-LEARNING COURSES - HANDS-ON TOOLS & PRACTICAL TIPS (Crearea de cursuri E-learning - Măinile pe unelte și sfaturi practice), organizat de către Acrosslimits din Malta. Tematica cursului a fost interesantă, punând la dispoziția cursanților resurse și instrumente utile pentru a putea concepe cursuri on-line, utilizând diferite resurse web, precum și platforma moodle pentru elaborarea de cursuri e-learning, organizată în felul următor:

### I. INTRODUCERE ȘI CONTEXT

#### 1. Introducere

La început s-a discutat despre evoluția stilurilor de educație de la față în față la învățământul la distanță folosind cărți, învățarea pe bază de video și a CD-urilor multimedia și învățarea bazată pe internet. Interacțiunea umană este tot mai mică și tot mai puțini profesori cât și elevi sfârșesc frustrați, singuri și fără motivație. Rezultate obținute au fost abandonul școlar, performanțele academice scăzute, deziluzie.

S-au purtat discuții despre:

a. Stiluri de educație - o progresie

- Predarea Face to Face (F2F)
- Învățământ la distanță (folosind cărți),
- Clipuri de învățare, CBT (Computer Training Bazat), CD-uri multimedia
- Predarea și învățarea bazate pe internet

b. Interacțiunea umană devine tot mai scăzută și atât profesorii, cât și de elevii sfârșesc frustrați, singuri și să nemotivați.

c. Rezultate obținute = abandonul școlar, rele performanțe academice, deziluzie.

#### 2. Blend eLearning & profesorului dispariție

Un alt subiect abordat a fost despre evoluția învățării față în față și cea on line reprezentat prin următorul grafic:

On line	On line	On line
f2f	f2f	f2f
Utilizarea tehnologiei ca suport sau supliment al cursurilor tradiționale	Integrarea tehnologiei într-un curs tradițional	Livrarea unui curs complet online

#### 3. Oamenii sunt oameni

În cadrul discuțiilor abordate s-au pus în evidență mai multe idei legate de faptul că în cadrul învățării. Oamenii sunt oameni, adică:

- interacțiunea umană este foarte importantă;
- tehnologia poate completa cu toate acestea și nu să înlocuiască profesorul;
- alegerea „amestecului” potrivit pentru dvs. și elevii dvs. este principala provocare;
- trebuie să fiți "acolo" pentru ei, chiar și atunci când nu sunt fizic în același loc;
- profesorii trebuie să continue predarea – deci, e-Predare!

#### 4. Greșeli comune

Se consideră greșeli comune următoarele afirmații:

- "Dacă am pune toate materialele folosite pentru predarea on-line, atunci elevii înțeleg magic totul pe cont propriu";
- "Atâta timp cât am pus în predare niște fotografii și animații, apoi învățarea devine angajantă și interactivă";
- "Nu cred în chat cu elevii - este o pierdere de timp";
- "Elevii nu trebuie să li se permită să vorbească pe probleme triviale între ei, pe platforma de predare";
- "Nu vreau să fiu difuzat pe o cameră în direct!".

#### 5. Luptele eterne

Tot timpul vor fi discuții pro și contra asupra:

- Informații versus Instrucțiunea
- Durata unui modul de curs versus menținerea atenției
- Durata
  - Adulți: circa 40 minute
  - Adolescenți: circa 20 minute
  - Copii: circa 10 minute
- Text - Activitate
  - Raportul text - activitate
  - Adulți: 3:1 raportul (3 pagini de text, 1 de activitate)
- Adolescenți și copii: 1:1 rație (1 pagina de text, 1 de activitate)
- Bazat pe text versus Visual
- Dogmatică versus Experiență
- Individuale versus Group / Comunitatea e-learning
- Ultima noastră provocare este MOTIVAȚIA – a noastră și a elevilor noștri "

👉 Încercați să găsiți argumente pentru fiecare!

#### 6. „Condimentarea” unei lecții F2F

S-au purtat discuții pe baza răspunsului la următoarele întrebări:

- Uneori putem pune la culcare elevii noștri prin lecții desfășurate față în față F2F? (am reușit?)
- Tehnologia poate ajuta în a face măcar o dată o întâlnire interesantă? Cum?
- Mesajul didactic poate fi trecut prin jocuri și simulări? Cum?
- Exemple (și din fericire toate gratis!) sunt prezentările PowerPoint sau simulările:
  - Prezentările PowerPoint - jocuri <http://ic-schools.net/tutorials/PPT-games/> (Vrei să fii milionar, Careul Hollywood, Cea mai slabă verigă, etc Jeopardy);
  - Educația prin prezentările PowerPoint (<http://www1.umn.edu/ohr/teachlearn/tutorials/powerpoint/games/index.html>);
  - Simulări Prima persoană (dilema Half Baked Software-ul lui <http://www.halfbakedsoftware.com/quandary.php>, Micul ajutor al lui Moș Crăciun; <http://sims.experiencepoint.com/holiday/2005/>).

👉 Care este părerea voastră?

#### 7. Citind mai departe despre e-Learning

Iată câteva link-uri care oferă mai multe informații cu privire la e-learning.

**e-Learning Europa** - <http://www.elearningeuropa.info/> - Promovarea inovației în învățarea pe viață lungă

**e-Learning Guild** - <http://www.elearningguild.com/> comunitare și Resurse pentru e-Learning Profesioniști.

**e-Learning Guru** - [http://www.e-learningguru.com/knowledge\\_blended.htm](http://www.e-learningguru.com/knowledge_blended.htm) - Lucrări alb pe blended learning și eficiența acesteia.

**Google Book - Implementarea e-Learning** - <http://books.google.com/mt/books?id=ibetu70rqRIC&lpg=PP1&ots=Pv2wskDUVW&dq=implementing%20elearning%20in%20your%20school&hl=en&pg=PP1#v=onepage&q&f=false> O carte gratuită Google despre cum să pui în aplicare și să gestionezi e-learning.

**Amazon - Proiectare de succes e-Learning** - [http://www.amazon.co.uk/Designing-Successful-e-Learning-Instructional-Interesting/dp/0787982997/ref=sr\\_1\\_3?ie=UTF8&s=books&qid=1283761750&sr=8-3](http://www.amazon.co.uk/Designing-Successful-e-Learning-Instructional-Interesting/dp/0787982997/ref=sr_1_3?ie=UTF8&s=books&qid=1283761750&sr=8-3) – Tehnici pentru crearea de aplicatii e-learning de Michael Allen







## II. RESURSE EDUCAȚIONALE DIGITALE SIMPLE

E-learning nu este doar (despre) oferirea formală, structurată, de soluții de instruire de învățare cum ar fi cursurile on-line și tutoriale, dar și despre cum se utilizează materialele găsite pe Internet pentru a oferi soluții de conținut informale, informaționale și nestructurate.

În această secțiune vom privi la modul cum simple site-uri educaționale construite de către alți profesori sau chiar elevii sunt utile atât în școală cât și acasă, și să ofere câteva exemple.

Pentru a vizualiza aceste exemple veți avea nevoie de un browser web, un cititor de PDF și plugin-ul cel mai recent Flash. Vă rugăm să testați site-urile pe browsere diferite, deoarece elevii dumneavoastră s-ar putea confrunta cu probleme atunci când acestea sunt pe cont propriu la domiciliu.

Descărcați cele mai recente browsere și plugin-urile de aici:

	<b>Firefox</b> <a href="http://www.mozilla-europe.org/en/firefox/">http://www.mozilla-europe.org/en/firefox/</a>		<b>Chrome</b> <a href="http://www.google.com/chrome">http://www.google.com/chrome</a>
	<b>Safari</b> <a href="http://www.apple.com/safari/download/">http://www.apple.com/safari/download/</a>		<b>Internet Explorer</b> <a href="http://www.microsoft.com/windows/internet-explorer/default.aspx">http://www.microsoft.com/windows/internet-explorer/default.aspx</a>
	<b>Adobe Reader</b> <a href="http://get.adobe.com/uk/reader/">http://get.adobe.com/uk/reader/</a>		<b>Flash Player</b> <a href="http://get.adobe.com/flashplayer/">http://get.adobe.com/flashplayer/</a>

Amintiți-vă că informațiile nu sunt întodeauna instrucțiuni. Cu toate acestea utilizați aceste resurse să condimentați lecțiile și introduceți teme diverse care altfel ar fi plictisitoare.

### 1. Exemple de resurse educaționale

În această secțiune vă prezentăm câteva exemple ale unor simple resurse educaționale adecvate pentru școală, salvându-vă să re-inventați roata de fiecare dată.

Generic conținuturile educaționale pot fi achiziționate de multe ori off-the-shelf ca în unele dintre exemplele de mai jos, cu toate acestea, există de asemenea multe bune gratuite!

**Internet Public Library** - <http://www.ipl.org/> - Biblioteca Publică pe Internet are o multitudine de link-uri gratuite de învățământ, care au fost verificate de către om REAL! Bun pentru toate domeniile de învățământ și niveluri.

**How Stuff Works** - <http://www.howstuffworks.com/> - Un site online, care are informații despre cum merg lucrurile în lumea reală. domeniul științei, ingineriei

**liguscope** - <http://www.liguascope.com/> - O platformă care vă ajută să experimentați resurse de învățare a limbilor străine

**mathscope** - <http://www.mathscope.com/> - Un site care conține sute de jocuri și activități gratuite de matematică

**Key Note Education** - <http://www.keynoteseducation.com/> - Predarea - Resurse pe CD-ROM-uri, care pot fi achiziționate

**Odyssey** - <http://www.alevel-chemistry.com/> - Nivel A- resurse de chimie

**Physics Online** - <http://www.physics-online.com/> - Resursa web pentru învățarea GCSE și Nivel A -Fizica

**EducationCity.com** - <http://www.educationcity.com/> - Activități online și resurse pentru copiii cu vârste cuprinse între 3 și 12, care acoperă următoarele subiecte: alfabetizare, matematică, știință, franceză, germană, spaniolă.

**Whizz Education** - <http://www.whizz.com/> - On-line – învățare matematică de la 5 la 13 ani

**UK National Archive** - <http://www.nationalarchives.gov.uk/education/> - Lecții on- line teme și ateliere de lucru pentru profesori și elevi.

**Europeana** - <http://www.europeana.com/> - Biblioteca digitală europeană.

<http://www.zum.de/> ; <http://www.4teachers.de>; <http://www.unterrichtsmaterial-schule.de/>; <http://www.schulportal.de/>; <http://www.bildungsserver.de/> ; <http://www.schule-und-bildung.de/> - Resurse pentru lecții de germană.

**EVE** - [http://ec.europa.eu/dgs/education\\_culture/eve](http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/eve) - rezultatele proiectelor UE.

## 2. Crearea paginilor web educaționale

Iată câteva motive pentru care ar putea să doriți să creați o pagină web educațională pentru copiii dvs.:

- Aveți posibilitatea să creați cu ușurință un aspect consistent și se simt în termeni de culoare, aspect, etc într-o serie de pagini web.
- Puteți crea cu ușurință link-uri către alte pagini web, pentru corelarea HTML

În primele zile ale Web-ului, designerii au avut pagina de web pentru a construi pagini Web folosind HTML (Hypertext Mark up Language). În zilele noastre o cunoaștere a HTML nu mai este necesară - deși uneori poate fi foarte util. Aici sunt câteva exemple de resurse utile privind HTML dacă doriți să aflați mai multe.

**W3C** - <http://www.w3schools.com/HTML/> - În acest tutorial HTML vă va învăța cum să utilizați HTML pentru a crea site-ul tau. HTML este foarte ușor de învățat!

**Learning HTML** - <http://www.trainingtools.com/online/html/index.htm> - Acesta este un serviciu gratuit web-based de la curs TrainingTools.com

Notă, crearea de pagini web sofisticat din zilele noastre, de fapt necesită mai mult decât o cunoaștere de HTML, și care include JavaScript, XML, etc, care vor fi menționate în secțiunile mai târziu în acest Ghid.

### a. Unelte

Există o serie de instrumente de authoring web paginii disponibile, care variaza de la foarte simple la foarte sofisticat. Iată doar două exemple.

**Adobe Dreamweaver** - <http://www.adobe.com/products/dreamweaver/> - Acesta este un instrument sofisticat de design web pentru a crea site-uri și pagini web.

**HTML KIT** - <http://www.chami.com/html-kit/> - HTML Kit este un editor full-featured gratuit pentru HTML, XHTML, XML, CSS, JavaScript, PHP și alte fișiere de text. Peste 400 de plugin-uri sunt disponibile pentru el.

### b. Grafică

Paginile web pot fi în mod semnificativ îmbunătățită prin utilizarea grafice, imagini sau fotografii. Există o serie de instrumente bune pentru a vă ajuta să creați și să editați imagini, iar acestea variază de la cele destinate pentru amatori cu cele potrivite pentru profesioniștii în design grafic. Aici sunt numai două.

**Adobe Photoshop** - <http://www.adobe.com/products/photoshop/family/> - Profitați de îmbunătățiri ale productivității și a fluxului de lucru

**Gimp** - <http://www.gimp.org/> - GIMP este o bucată de software distribuit gratuit pentru activități cum ar fi fotografie, retușări.

Unele dintre instrumentele majore de dezvoltare web au în cadrul acestora, galerii de artă pe care le puteți folosi. Dar dacă nu poți produce imagini, grafice, animații sau fotografii, atunci ai putea folosi întotdeauna un domeniu public grafic sau pictograma pentru a ilustra pagina ta, deși ai nevoie să te asiguri de restricțiile de copyright, în special în cazul în care acestea urmează să fie utilizate pe un site comercial.

**Cool Archive** - <http://www.coolarchive.com/> - Site-uri web gratuite ce conțin peste 1000 de clipuri, având libertatea de a alege dintre ele pentru site-ul tău.

**Animation Factory** - <http://www.animationfactory.com/en/> - Ușor de utilizat animații pentru a decora un e-mail, pagini web, și prezentări PowerPoint

**Stock Photography** - <http://www.sxc.hu/> - Bursa de valori de fotografii despre comunitate -vezi galeria noastră uriașă pentru fotografii de înaltă calitate sau împarte-o cu alții.

**Freefoto.com** - <http://www.freefoto.com/> - FreeFoto.com este cea mai mare colecție de fotografii gratuite pentru sectorul privat, non-comerciale folosite pe Internet.

### c. Pagina de web Design

Proiectarea paginilor web care necesită o gândire, în special cu privire la modurile în care oamenii citesc și de a folosi materiale de pe ecran, mai degrabă decât pe hârtie. Au fost o mulțime de resurse excelente scrise pe web design, și acesta este unul dintre cele mai bune ghiduri disponibile.

**Web Style Guide** - <http://www.webstyleguide.com/> - Acum, la a doua ediție, disponibile online sau în format carte, de Patrick Lynch și Horton Sarah. "Ei vor învăța principiile de bază de proiectare, precum și trucuri comerciale, variind de la design de interacțiune la tipografie, astfel încât să vă puteți dezvolta site-ul sau a înțelege și comunica mai bine cu oamenii care fac acest lucru pentru tine."

Acestea sunt principiile la care aderăm atunci când creem pagini web:

- Păstrați lățimea paginii între 600-800 pixeli. (Lățimea paginii acestui Ghid este de 800 pixeli) Utilizarea unui tabel pentru a crea lățimea corectă a paginii.
- Asigurați-vă că linia de lectură este nu mai mult de aproximativ 12-13 cuvinte. (Lățimea coloanei din partea dreapta a acestei pagini este de 525 pixeli.)
- Uita-te la lungimea paginii, chiar dacă utilizatorii sunt fericiți pentru a defila în jos paginii, acestea nu ar trebui să meargă prea departe. (Această pagină este, probabil, doar acceptabilă)
- Folosiți o mulțime de spațiu alb.
- Folosiți un fond deschis cu text închis.
- Folosiți un font non-serif (cum ar fi Arial) și o dimensiune de font standard de la punctul de 10-12.

Și aici sunt câteva gânduri de la Jakob Nielsen, un expert în utilizare web, care ar trebui să fie avute în vedere atunci când creați pagini web:

- ✓ *"Oamenii citesc foarte rar paginile web cuvânt cu cuvânt, în schimb, aceștia scanează pagina, aleg cuvintele individuale și propoziții".*
- ✓ *"Viteza de citire este cu 25%, mai lentă de pe ecranele calculatoarelor decât de pe hârtie, dar asta nu înseamnă că trebuie să scrii cu 25% mai puțin, ar trebui să scrii cu 50% mai puțin. Utilizatorii imprudenți sar peste orice text pe care îl consideră a fi aiurea."*

## 3. Costurile, timpul și alte aspecte

### a. Cheltuieli

Găsirea de resurse educaționale ar putea costa foarte puțin în cazul în care materialele sunt disponibile gratuit pe Internet. Există unele conținuturi, care sunt furnizate numai la o taxa în timp sau pe baza unui abonament.

### b. Timp

Trebuie să investești timp, în scopul de a verifica site-urile înainte de a le da elevilor. Este de asemenea important să se alinieze resursele cu curriculum-ul subiectului în cauză, deoarece diferite țări acoperă subiecte diferite la o varietate de nivele și acest lucru ar putea să nu corespundă întotdeauna.

### c. Aspecte de ordin tehnic

Nu există implicații pentru infrastructura tehnică pentru a oferi aceste soluții. Cele mai multe site-uri nu sunt de lățime de bandă mare astfel încât acestea să poată fi ușor vizualizate pe conexiuni dial-up, precum și în bandă largă.

## 4. Probleme de lucru și de învățare

Valoarea de soluții informaționale și a resurselor educaționale trebuie să fie luate în considerare.

Mulți cred că, întrucât "informațiile nu sunt instrucțiuni", atunci acestea nu sunt soluții reale de învățare. Cu toate acestea, dacă aveți nevoie de un răspuns rapid și simplu la o problemă de învățare, ele pot fi o soluție foarte puternică și cost-eficient.

### III. E-BOOKS & E-TEXT BOOKS

#### 1. Introducere în e-Books

În primele zile ale Web-ului, autorii au produs de multe ori "cărți hypertext" - în esență, o serie de legat, pagini web liniare. Cu toate acestea, vedem acum apariția de e-carti. Deci, ce este un e-book? Aceste două articole oferă câteva răspunsuri:

**Ask Bruce** - [http://www.bbc.co.uk/webwise/askbruce/articles/mobiles/ebook\\_1.shtml](http://www.bbc.co.uk/webwise/askbruce/articles/mobiles/ebook_1.shtml) - Bruce BBC Webwise spune: "Un e-Book, sau" carte electronică "este doar ceea ce spune că este - ceva ce-ai citit pe ecran în loc de pe hârtie."

**Wiki Definition of E-Books** - <http://en.wikipedia.org/wiki/E-book> - Pagina de informații pe Wikipedia care descrie cum s-a ajuns să fie cărți electronice.

e-Book oferă mult mai mult decât întoarcerea paginilor electronice de mână.

e-Book, de asemenea, înseamnă:

- că pot fi produse la cerere;
- acestea pot include numai capitolele relevante sau a materialelor care sunt necesare;
- conținutul de cărți și documente poate fi mai bine controlat, și anume numai proprietarul legitim al cărții se poate citi. Nu poate fi copiat sau "împrumutat" la un alt cititor. Aceasta deschide noul domeniu de gestionare a drepturilor digitale sau DRM.

Există o serie de formate diferite pentru e-book-uri pentru PC-uri, astfel încât trebuie să aveți cititor potrivit pentru a citi un e-Book. Aici sunt cititorii principale pentru cele două formate principale.

Pentru a face o comparație de formate de e-Book electronice: urmați legătura

[http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_e-book\\_formats](http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_e-book_formats) .

#### 2. Example of e-Books

Cărți de afaceri și manualele sunt disponibile atât libere și la un cost în domeniul precum marketing, contabilitate, economie, leadership, tehnologie și așa mai departe. Uitați-vă la următoarele exemple.

**Gutenberg** - <http://www.gutenberg.org/> - Peste 33.000 de carti gratuite.

**e-Books for Teachers** - <http://www.ebookdestination.com/estore/search> - e-Book categorizate după vârsta elevilor.

**Powells.com** - <http://www.powells.com/subsection/BusinessBooks.html> - Cărți de afaceri

**Sony e-Book store** - <http://ebookstore.sony.com/> - Magazin online pentru e-Book-uri de la Sony.

Nu trebuie să vă gândiți, de asemenea, la e-Book-uri ca fiind volume enorme care conțin mai multe capitole de informații pompoase; ele ar putea fi doar un număr mic de pagini de informații puse împreună pentru a forma un document electronic și, ca atare, ele sunt un alt fel în care conținutul informațional poate fi produs și distribuit.

Prin urmare e-book tehnologic este util pentru crearea de formulare electronice corporative:

- formare ghiduri;
- materiale de curs;
- informații despre produs.

Există organizații care vor crea materiale în format e-book pentru tine, de multe ori împreună cu un tiraj, privind serviciile la cerere (în copertă sau broșată), astfel încât să imprimați doar numărul de copii dorite de care aveți nevoie. Uitați-vă la aceste exemple:

**OpenWorld E-Publishing** - <http://www.owdata.com/ebooks.htm> - "Clienții noștri de carte electronică includ unele dintre cele mai mari și cunoscute publicații și autori. Suntem alegerea numărul unu pentru crearea E-book.-urilor."

**eBookstand** - <http://www.ebookstand.com/> - "noi ajutăm autorii publicând munca lor în broșuri legate sau cartonate în formă tipărită- Ajutăm, de asemenea, autorii publicând munca lor pe piața mondială prin copierea cărților protejate electronic.

Dar, tehnologia e-book înseamnă că nu trebuie să aibă manual complet în formatul său original, aveți posibilitatea să îl particularizați pentru nevoile dvs. de a lua ce capitole îți plac, de a schimba ordinea și adăugând în note și programa de clasă. Acesta este unul dintre serviciile oferite de către editorii următori.

**McGraw Hill Primis Online , eBook service** - <http://www.mhhe.com/primis/> - McGraw Hill Primis se descrie ca "furnizorul dumneavoastră de lider de produse personalizate în presa scrisă și în format electronic. Acum, puteți avea exact ceea ce doriți pentru elevii dumneavoastră!"

### **3. Creating an e-Book**

După ce ați decis să creați un e-book, va trebui mai întâi să decideți în ce format aveți de gând să-l distribuiți, și apoi utilizați instrumentul adecvat pentru a-l crea.

#### **a. Proiectarea unui e-book**

Pentru a crea un e-Book nu aveți nevoie doar să știți cum să folosiți instrumentele, va trebui, de asemenea, să știți cum să expuneți cartea. Aici sunt trei ghiduri care vă vor ajuta să creați un e-Book, utilizând instrumentul în cauză.

**Self-Publishing @ lulu.com** - <http://www.lulu.com/> - lulu.com vă permite să publicați și să vindeți cărți tipărite și e-cărți, muzică on-line și de imagini, calendare personalizate și cărți. Auto-publicare gratuită.

**How to create ebooks** - <http://www.ezau.com/latest/articles/create-ebook.shtml> - Tot ce știi cum să faci poate fi creat într-un produs informațional. Vreau să spun orice! Tot ceea ce știți despre sau cum să faceți este un subiect despre care aveți posibilitatea să scrieți.

#### **b. Utilizarea Adobe Acrobat pentru a crea un e-book**

Odată ce ați instalat Adobe Acrobat, un element nou va apărea pe bara de meniu Word - Adobe PDF. Pentru a converti un document într-un eBook Adobe (PDF), selectați "Convert to Adobe PDF" din meniul nou. Dacă doriți să protejați un e-book, astfel încât să poată fi citit numai de către un utilizator de bună credință sau altfel spus, astfel încât să poată fi vizualizat numai on-line și nu imprimat, atunci aveți posibilitatea să atribuiți o parolă la un e-Book.

Pentru a vedea cum se crea un e-Book urmăriți următoarele două prezentări la linkurile următoare

#### **c. Folosirea OpenOffice să creați un e-Book –**

[http://www.youtube.com/watch?v=Scp5ktP7j34&feature=player\\_embedded#](http://www.youtube.com/watch?v=Scp5ktP7j34&feature=player_embedded#)!

#### **d. Crearea unui e-Book de la Amazon Kindle -**

[http://www.youtube.com/watch?v=MiPkas83Aqw&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=MiPkas83Aqw&feature=player_embedded)

### **4. Costuri, timpul și alte aspecte**

#### **a. Cheltuieli**

Există instrumente gratuite sau cu costuri reduse pentru a produce cărți electronice. Cu toate acestea, cele mai sofisticate e-book-uri pot necesita utilizarea de servicii specializate, în special în cazul în care materialele trebuie să fie protejate.

#### **b. Timp**

Dezvoltarea unui curs sau ghidul de formare poate dura ceva timp pentru a-l pregăti și pentru a-l produce, iar acest lucru poate implica, de asemenea, obținerea drepturilor de autor în cazul în care utilizați materiale externe.

#### **c. Aspecte de ordin tehnic**

Nu sunt probleme tehnice majore implicate

#### **d. Probleme de făcut și de învățat**

Principala problemă cu e-Book este acceptarea lor de către utilizatori. Pe ansamblu utilizatorii par a prefera să citească cărți reale, astfel încât poate exista o nevoie de a-i educa în beneficiul pe deplin pentru e-Book.

## 5. Other Links

### a. Lectură

Aici sunt link-uri către pagini care oferă mai multe informații cu privire la e-cărți.

**e-Books are not books** - <http://research.microsoft.com/en-us/um/cambridge/events/booksonline08/papers/p9.pdf> - De cercetare de la Microsoft cu privire la adoptarea de e-Book

**Digital Rights Management** - [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_rights\\_management](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_rights_management) -

Link-uri către resurse privind administrarea drepturilor digitale (DRM).

**News item about e-Books** - <http://www.guardian.co.uk/world/2009/jun/09/arnold-schwarzenegger-school-textbooks-ebooks> - Arnold Schwarzenegger a decupa text din cărțile școlare în favoarea e-Book

### b. Cititori de e-Book

Aici este o pagină Web cu informații detaliate și compararea cu privire la diferite e-Book.

**e-Book Readers Review** - <http://www.ebookreadersreview.co.uk/> - Legătură într-e e-Book și clienți cititori.

**e-Book Reader Matrix** - [http://wiki.mobileread.com/wiki/E-book\\_Reader\\_Matrix](http://wiki.mobileread.com/wiki/E-book_Reader_Matrix) - comparație Matrix

## IV. O POVESTE DIGITALĂ

### 1. Introducere în Story Digital Relatarea

Imaginația copiilor însoțește procesul de învățare pe tot parcursul vieții lor școlare. Din păcate, de cele mai multe ori, noi nu le dăm modalități de exprimare a creativității lor, într-un mod care poate fi, de asemenea, un exercițiu educațional, dar se concentrează doar pe munca structurată cum ar fi exerciții, teste și examene.

Internetul ne-a permis tuturor să devenim scriitori și autori. Este un mod excelent de a face acest pas înainte față de tânăra generație, dar care investesc timp în crearea de povești digitale.

Există câteva mari motive despre de ce elevii noștri ar trebui să înceapă povești digitale

- Pentru a îmbunătăți abilitățile de scriere și citire.
- Pentru a arăta creativitatea permițând fanteziei lor să alerge liber .
- Pentru a avea o voce pe teme care sunt aproape de inimile lor.

În această secțiune vom da exemple de povești create de către elevi și instrumente simple care pot fi utilizate pentru a le crea.

### 2. Exemple de Digital Story Telling

Iată câteva exemple de povestiri digitale create de elevi pentru a da câteva idei despre cum povestirile digitale pot fi o modalitate de exprimare și de învățare, în același timp.

**Digital Directors Guide** - <http://www.ddguild.org/examples.html> - O listă de alta poveste spune exemple cu privire la diverse subiecte și niveluri

**People we've met** - <http://photopeach.com/album/xpoam5> - Un exemplu efectuată de către un student într-o călătorie prin timp

**Maricopa.edu** - <http://www.mcli.dist.maricopa.edu/learnshops/digital/examples.php> - O listă de poveste digitale spune exemple de autori diferiți de o varietate de varsta

**Tar Heel Reader** - <http://tarheelreader.org/category/books/?kc=8> - Cărți simplă care să illustreze ceea ce se poate face prin poveste digitală spune de către copii de o vârstă foarte tânără.

Cele mai multe instrumente care sunt utilizate pentru a crea povesti digitale sunt de fapt destul de simplu de utilizat, deoarece acestea sunt considerate cu copii în minte. Iată câteva dintre cele noastre preferate (un amestec de software freeware și comerciale) pe care le puteți utiliza cu elevii.



**StoryTools** - <http://cogdogroo.wikispaces.com/StoryTools> - O listă de 50 de instrumente care pot fi folosite pentru a crea povestea ta spune digitale

**CNET Download Photostory 3** - <http://download.cnet.com/Photo-Story-3-for-Windows/3000-12511-4-10339154.html> - Descărcați Microsoft PhotoStory

**Using PhotoStory** - [http://www.acrosslimitstraining.com/pluginfile.php/206/mod\\_page/content/1/elearning/pdf/photo\\_story\\_3.pdf](http://www.acrosslimitstraining.com/pluginfile.php/206/mod_page/content/1/elearning/pdf/photo_story_3.pdf) - Un pdf cu instrucțiuni cum să utilizați PhotoStory

**Story Board Template** - [http://www.acrosslimitstraining.com/pluginfile.php/206/mod\\_page/content/1/elearning/pdf/Storyboardtemplate\\_headlines.doc](http://www.acrosslimitstraining.com/pluginfile.php/206/mod_page/content/1/elearning/pdf/Storyboardtemplate_headlines.doc) - Un pdf cu instrucțiuni cum să utilizați PhotoStory

**Rubric Example** - [http://www.acrosslimitstraining.com/pluginfile.php/206/mod\\_page/content/1/elearning/pdf/Rubricexample.doc](http://www.acrosslimitstraining.com/pluginfile.php/206/mod_page/content/1/elearning/pdf/Rubricexample.doc) - Un document Word, care va ajuta profesorul marca poveste spune digitale

**ZooBurst 3D Pop Up Books** - <http://www.zooburst.com/> - Un site care vă va permite să creați Cărți în 3D Pop Up.

**Anithings** - <http://www.anithings.com/> - Un instrument de creativitate care să permită copiilor să creeze povesti animate.

### 3. Costuri, timpul și alte aspecte

#### a. Cheltuieli

Principalele costuri implicate aici va fi software-ul care este utilizat pentru a crea povesti (cu excepția cazului în care cineva o folosește freeware) și furnizorul de ce găzduiește cazul în care una va stoca storoes terminat on-line. Acest lucru va fi însă suportate minimă, și numai o dată pentru totdeauna școală.

#### b. Timp

Timpul necesar pentru crearea de povești digital este relativ scăzut în comparație cu alte metode pentru publicarea de conținut educațional. Este de asemenea important să rețineți că, deoarece elevii vor ficrearea de povești în sine, profesorul trebuie doar să explice modul în care software-ul funcționează și apoi să aloce timp într-un laborator de calculatoare pentru ca acestea să fie capabil de a crea povestidigitale.

#### c. Aspecte de ordin tehnic

Principalele probleme tehnice presupun:

- pregătirea materialelor care sunt necesare pentru povestiri (fotografii, înregistrare audio, etc);
- încărcarea povești terminat pe un server.

#### d. Probleme de făcut și de învățat

Povestirea este intotdeauna distractivă pentru elevii mai mici, deoarece se întinde imaginația lor, și ei sunt mult mai receptivi să fie creativi.

#### e. Alte link-uri și de lectură suplimentare

lată câteva alte site-uri și resurse, de asemenea, mai mult ca unul ar trebui să arate puțin înainte descufundare în lumea de poveste spune digitale.

**Educational Uses of Digital Story Telling** - <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/powerpoint.html> - Oferă o descriere în profunzime și o serie de link-uri către alte definiții a ceea ce spune povestea este și de ce este util în școli

**Research paper on Digital Story Telling** - <http://www.editlib.org/p/27287> - Lucrare de cercetare privind efectele pe care poveștile digitale pot avea asupra înțelegere a limbii englezevorbite de către un grup de 6 ani care învață limba spaniolă

**Teaching English to young students via stories** - [http://erice\\_d.web.ibu.edu.tr/DAY%20articles/Zeynep%20Derya.pdf](http://erice_d.web.ibu.edu.tr/DAY%20articles/Zeynep%20Derya.pdf) - Lucrare de cercetare privind efectele pe care poveștile digitale pot avea asupra înțelegere a limbii englezevorbite de către un grup de 6 ani care învață limba spaniolă

**Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-Representations in New Media** - <http://www.seminar.net/index.php/reviews-hovedmeny-110/72-reviews/157-digital-storytelling-mediatized-stories-self-representations-in-new-media> - "Ghid de utilizare - made" producții culturale sunt în creștere an de an și de răspândire de la tânăra generațiede la adulți - care sunt efectele asupra societății în general?

## V. ÎNREGISTRĂRI VIDEO ȘI EDUCAȚIE

### 1. Introducere în video în educație

Dacă o imagine spune o mie de cuvinte, apoi o imagine în mișcare trebuie să spună milioane de lucruri! Video și TV au fost peste tot acum câteva decenii, iar utilizarea lor în educație a fost dovedită chiar și în trecut cu învățământul la distanță în cazul în care cursurile pe casete VHS au fost trimise la elevi ca un înlocuitor pentru lecții tradiționale.

În zilele noastre e foarte simplu, chiar cu un telefon mobil pentru a ține un scurt video clip și apoi utiliza instrumente pentru a edita și de a crea un clip scurt, care este apoi încărcat într-unul din multitudinea de site-uri care oferă hosting video gratuit.

#### a. Utilizarea de filme în Educație

Sunt câteva idei unde pot fi folosite următoarele conținuturi video:

- introducerea ta ca profesor/tutore al cursului on-line. Acest lucru oferă elevilor un impact vizual puternic că profesorul există;
- înregistrați experimente sau exercitii practice - ideal pentru toate științele sau discipline profesionale ca: gătitul, ingineria mecanică, etc;
- crearea de jocuri de rol și scenarii. Acest lucru este ideal pentru a practica o limbă străină în cazul în care elevii înșiși se exprimă pe o mică scenă;
- documentația vizitelor școlare cu caracter educativ, care pot trece apoi ca parte a resurselor școlii;
- prezentările video ale elevilor clasei pentru a le trimite partenerilor străini în proiecte Comenius sau similare;
- munca de proiect, care include, de asemenea, interviuri cu publicul larg pentru a găsi esența expedițiilor sau digitalizarea patrimoniului cultural;
- vorbește despre stilul șefilor în interviurile dintre elevi/profesori și experți în materie.

### 2. Exemple de Fluxuri Media și Prezentări

Diferitele aplicații jocuri pot fi utilizate în scopul de a vizualiza sau reda mass-media on-line.

**Windows Media Player** - <http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/AllDownloads.aspx?displang=en&qstechnology=> - Microsoft Windows Media Player.

**RealPlayer** - [http://forms.real.com/real/realone/intl/focus.html?loc=mt&lang=en&src=033104rpchoice\\_1\\_3\\_1\\_1\\_9\\_1&oem=dl&tagtype=applet&type=dl](http://forms.real.com/real/realone/intl/focus.html?loc=mt&lang=en&src=033104rpchoice_1_3_1_1_9_1&oem=dl&tagtype=applet&type=dl) - Real Player.

**Quick Time Player** - <http://www.apple.com/quicktime/download/index.html> - Quick Time Player.

**Flash Player** - [http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1\\_Prod\\_Version=ShockwaveFlash](http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash) - Flash Player.

#### a. Resurse video site-uri web

**YouTube** - <http://www.youtube.com/> - Cel mai mare site on-line în cazul în care oricine poate posta și vizualiza clipuri video despre diferite subiecte.

**EduTube** - <http://www.edutube.org/> - Clipuri video educative cu privire la diferite subiecte, cum ar fi: chimie, biologie, animale, tehnologie.

**TeacherTube** - <http://www.teachertube.com/> - TeacherTube conține clipuri video, documente, audio și fotografii legate de subiecte de învățământ.

**Espresso** - <http://www.espresso.co.uk/> - Espresso Educațional este o bibliotecă extinsă de clipuri video de înaltă calitate.

#### b. Video live și Înregistrari video

**Nasa Televison** - <http://www.nasa.gov/multimedia/nasatv/index.html> - În timp real de acoperire a activităților agenției și misiunile, precum și programele educaționale pentru profesori, studenți și publicul larg.

**Live @ Exploratorium** - <http://www.exploratorium.edu/webcasts/index.php> - Înregistrări Exploratorium sunt video live sau audio ale emisiunilor de pe Internet.

**United Nations** - <http://www.un.org/webcast> - Înregistrări video de la ONU.

**EU Tube Channel** - <http://www.youtube.com/EUtube> - Un canal YouTube, care are informații cu utilizarea de clipuri video cu probleme legate de UE.

### c. Recorded Lectures

**Berkley youTube Channel** - <http://www.youtube.com/ucberkeley> - Un canal pe YouTube, care a înregistrat mai multe prelegeri.

**Learning Moodle** - <http://www.youtube.com/watch?v=u6ObKsSryns> - Un clip video care prezintă începutul Moodle.

**Learn English** - <http://www.youtube.com/watch?v=zCtuLRTlFc&feature=related> - Lecții de engleză de către dl Duncan.

**Physics Experiment** - <http://www.youtube.com/watch?v=RyIphO4Ypoo> - Un experiment clasic de fizică  
**Maths Lesson** - <http://www.mathgoodies.com/lessons/> O bază de lecții de matematică despre numere.

### d. Prezentări de Fluxuri

SlideShare este cel mai bun mod de a împărtăși prezentările dumneavoastră în lume. Lăsați ideile dumneavoastră să ajungă la o audiență largă. Împărtășește-le public sau privat. Adaugă audio pentru a crea seminarii pe Web. Iată câteva mostre de astfel de prezentări.

**Social Psychology Presentation** - <http://www.slideshare.net/jtneill/groups-leadership>

**Managerial Accounts Presentation** - <http://www.slideshare.net/ddebowczyk/managerial-accounting-lesson-1>

**Geography Presentation** - <http://www.slideshare.net/john.payne/weather-slip-slop-slap>

## 3. Costuri, timpul și alte aspecte

### a. Cheltuieli

Principalele costuri implicate aici nu sunt instrumente de authoring dar costurile stabilite, ci infrastructura tehnică care este necesară pentru a crea și livra fluxuri media și prezentări. În cazul în care authoring se va face de către experți în materie și lectori individuali vor avea nevoie, de asemenea, de microfoane și webcam-uri, dar dacă creația media trebuie să se facă centralizat acest lucru ar putea implica crearea unui studio de înregistrări. În plus, serverele media vor trebui să fie instalate pentru a oferi prezentari de streaming, altfel o soluție găzduită va trebui să fie închiriate/ cumpărate.

### b. Timp

În plus, față de producerea de diapozitive de prezentare, un script trebuie să fie pregătit și narațiunea audio și/sau video trebuie să fie înregistrată. Pentru prezentări de calitate profesională, aceasta poate dura ceva timp.

### c. Aspecte de ordin tehnic

Principalele probleme tehnice presupun:

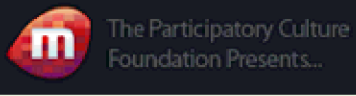
- modul în care aveți de gând să livrați prezentarea de fluxuri. Dacă nu aveți acces la un server media pe plan intern, atunci va trebui să luați în considerare să-l livrați într-un alt format;
- modul în care utilizatorii primesc fluxuri. În cazul în care nu au o conexiune rapidă, atunci ei nu vor vizualiza conținutul optim.

### d. Probleme de făcut și de învățat

Soluții de acest tip sunt de obicei foarte pozitiv primite că acestea sunt foarte interesante. Utilizarea video este foarte puternică și chiar și atunci când acesta este doar un "cap de vorbit", aceasta poate avea un impact benefic asupra celui care învață. Nu mai este prezentator doar un nume pe o bucată de hârtie, dar de fapt este o persoană care pare să fie în mod direct pentru a le vorbi. El sau ea este acum cineva care devine abordabil și familiar de la care învață. Acest lucru este foarte important într-o situație de învățare.

#### 4. Creating your Own Video

Următoarea parte face referire la modul cum puteți să vă creați propriul dumneavoastră video, învățând acest lucru dintr-o prezentare video accesând linkul: - <http://makeinternettv.org/>



## Make Internet TV

Asigurați-vă știri  
Acesta este un ghid cu pas-cu-pas instrucțiuni pentru înregistrare și publicare video pe internet.  
Asigurați-Internet TV este potrivit pentru mai multe niveluri de experiență; doar sari chiar la capitolul care pare a fi potrivit pentru tine.  
Bine ați venit la MyInternetTV  
O scurta introducere la unul din prietenii tai de la Fundația Cultură Participativă.

#### 5. Alte Linkuri

##### a. Lectură

Aici sunt link-uri către pagini care oferă mai multe informații privind fluxuri media și prezentări.

**Using streaming media** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/webcastingservices.htm> - Link-uri către resurse care oferă ajutor și sprijin general.

**Streaming learning** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/streaminglearning.htm> -

Link-uri către resurse cu privire la utilizarea de fluxuri media în e-learning pentru a crea webcast-uri educaționale și de formare.

**Using Breeze** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/usingadobe.htm#l3> - Link-uri către resurse despre Macromedia Breeze de exemplu.

**Using PowerPoint** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/usingms.htm#l3> - Link-uri către resurse despre Microsoft PowerPoint de exemplu.

**Using Producer** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/usingms.htm#l4> - Link-uri către resurse despre Producator Microsoft

**iTunes U** - <http://www.itunesu.com/> - un sistem de distribuție puternic pentru orice.

##### b. Unelte

Aici sunt pagini, unde veți găsi informații despre instrumentele descrise în această secțiune.

**Presentation and streaming media tool** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/presentations.htm> - Link-uri la o varietate de instrumente care pot fi utilizate pentru producția de web-based prezentări și transmisă în e-learning.

**Streaming Media Links** - <http://smw.internet.com/audio/tools/> - Linkuri către mai multe instrumente care pot fi utilizate pentru prezentări și instrumente de streaming.

#### VI. CLASE VIRTUALE ȘI ÎNVĂȚAREA SINCRONĂ

##### 1. Introducere în clase virtuale și învățare sincronă

La început e-learning-ul, a fost foarte mult promovat ca un mijloc de a permite elevilor de a avea acces 24 de ore pentru învățare. Cu alte cuvinte, nu a fost nevoie pentru toți elevii să fie în același loc și în același timp, pentru a avea acces la materiale.

Cu toate acestea, există acum posibilitatea de a aduce elevii împreună, în același timp, pentru un eveniment live de învățare, deși aceștia nu trebuie să fie în același loc fizic, prin utilizarea de reuniuni online, conferințe cu un software de clasă virtuală.

Unul dintre lucrurile despre care mulți oameni au spus că a fost un mare dezavantaj cu primele forme de e-learning a fost lipsa de prezență umană, în special un prezentator carismatic, care poate aduce subiectul în viață și răspunde la toate întrebările.

Într-o clasă virtuală, profesorul, prezentatorul sau instructorul interacționează cu participanții, care sunt conectați la distanță la fel ca în cazul în care aceștia au fost toți așezați într-o clasă tradițională sau de prezentare. Într-o sală de clasă virtuală instructorii pot:

- vorbi printr-o prezentare;
- utiliza o tablă interactivă pentru a face brainstorming cu grupul;
- împărți aplicațiile de pe desktop pentru a lucra la documente cu un grup;
- pune întrebări și răspunde la întrebările cursanților, atât individual, cât și în grup;
- invita elevii să contribuie la discuții;
- de a forma grupuri mici, pentru interacțiuni suplimentară și/sau diferențiată.

Lecțiile Live pot fi, de asemenea, înregistrate ca acestea să fie salvate și această versiune arhivată poate fi pusă la dispoziție, la cerere, pentru a o reparcurge, participanților sau pentru oricine care nu a putut să ia parte la evenimentul live.

## 2. Exemple de clase virtuale

Lecțiile e-learning live pot fi livrate folosind o varietate de diferiți proprietari sau gratuit. Pentru unele dintre acestea este nevoie de o instalație mică, însă altele sunt găzduite de servicii și, prin urmare, pot rula pe o conexiune la internet (ar putea necesita un flash player).

**Adobe Connect Pro** - <http://www.adobe.com/products/acrobatconnectpro/?promoid=BPDEA> - De mare impact pentru conferințe web și e-learning. Este dinamic și angajant, ușor de utilizat, și întotdeauna disponibil - de aceea Adobe® Acrobat® Connect™ Pro software-ul este o soluție de vârf pentru conferințe web și e-learning.

**Wimba** - <http://www.wimba.com/> - Wimba Pronto este singurul mesager instant destinat exclusiv pentru educația educatorilor pentru a avansa și de a promova obiectivele de învățare.

**Dimdim** - <http://www.dimdim.com/> - Dimdim este întâlnirea din lumea web gratuită în cazul în care ai posibilitatea să partajezi desktop-ul, să arăți slide-uri, să colaborezi, să faci chat, să vorbești și să difuzezi prin intermediul webcam-ului cu oricine, fără descărcări necesare participanților.

**WiZiQ** - <http://www.wiziq.com/> - WiZiQ este un loc unde poți învăța și să înveți, ușor de utilizat, Sala de clasă virtuală.

**WebEx** - <http://www.webex.com/> - Aplicații on-line de întâlnire și servicii software ce ajută clienții din toată lumea să își îndeplinească obiectivele lor cele mai ambițioase pentru marketing, vânzări, instruire și sprijin.

**ooVoo** - <http://www.oovoo.com/> - ooVoo este evoluția viitoare în comunicarea on-line - o modalitate extrem de ușoară de a avea un chat video față-în-față cu prietenii, familia sau colegii, indiferent de unde sunt în lume.

**Saba Centra** - <http://www.saba.com/products/centra/> - Saba Centra este un mediu de învățare on-line, care combină o clasă de învățare virtuală extrem de interactivă, e-reuniune, precum și platformă de seminar web cu un conținut de învățare a sistemului de management pentru a livra optim o învățare combinată.

**Microsoft Office , Live Meeting** - <http://office.microsoft.com/en-gb/livemeeting/default.aspx> -

Live Meeting vă permite să colaborați online cu colegii, clienții, partenerii și în timp real, între persoane fizice sau grupuri mari - doar cu un PC, și de o conexiune la Internet.

## 3. Alegerea platformei unei Clase Virtuale

Există acum un număr de instrumente sincrone pe piață: Unele sunt multi-scop, adică ele pot fi folosite pentru o serie de reuniuni și conferințe vii în organizație, există și altele care sunt instrumente educaționale / de instruire dedicate, cunoscut sub numele de "clasă virtuală" unelte. În consecință, funcționalitatea fiecărui instrument poate fi diferită destul de mult, de aceea este important să alegeți și de a folosi un instrument care se potrivește nevoilor dumneavoastră. Alte lucruri se iau în considerare și se contorizează cu privire la instrument:

- ✓ dacă veți avea nevoie, de asemenea, de un sistem de teleconferință pentru participanți de a asculta audio, sau dacă sistemul suportă VoIP (Voice over IP) - cu alte cuvinte, sunetul trece prin computer;
- ✓ dacă se poate utiliza webcam-uri pentru a arăta videoclipul de prezentator și a participanților;
- ✓ numărul de utilizatori care pot participa la eveniment;
- ✓ dacă eveniment pot fi înregistrate și redare la cerere;
- ✓ în ce măsură se operează cu un LMS corporatist sau CMS de învățământ / VLE dacă doriți să gestionați și să urmăriți utilizarea de evenimente de învățare live și înregistrate.

#### **4. Crearea și desfășurarea lecțiilor folosind clase virtuale**

Odată ce un sistem este în vigoare în cadrul organizației, evenimente live poate fi instituite de către prezentatorii sau instructorii ei înșiși. Cu toate acestea, în unele organizații poate exista un administrator care gestionează sistemul central.

Prezentatorii, tutorii sau alte persoane care au în vedere desfășurarea live, evenimente virtuale (de învățare), trebuie să fie conștienți de faptul că acestea nu este suficient că se execută un eveniment real, live în sala de clasă. Și, la fel ca și în cazul evenimentelor de la clasă, au nevoie de planificare. În special, gândim necesitatea acordării unui timp lecției. Este mai greu să participați la un e-learning live, sesiune decât la una tradițională față în față. Există o mulțime de lucruri ce se întâmplă pe ecran și participanții trebuie să se concentreze, astfel încât, desigur, există doar o perioadă limitată de timp în care pot să rămână concentrați. 45 minute este de fapt o lungime bună de timp, probabil, cu încă 5-10 minute de fiecare parte se pregătește și închiderea.

Veți avea nevoie, de asemenea, pentru a vă asigura, cât e posibil, că evenimentul este la fel de atrăgător și interactiv. Ascultarea unei prezentări de 45 minute într-o clasă virtuală, fără nici o posibilitate de a participa, este la fel de rea, probabil chiar mai rău, decât pentru a asculta o prezentare de 45 minute într-o sală de clasă. Veți dori să vă asigurați că participanții sunt implicați cât mai mult posibil, astfel încât ar trebui să fie extrem de interactiv.

S-ar putea dori, de asemenea să luați în considerare, dacă aveți posibilitatea, să executați evenimentul de unul singur sau dacă veți avea nevoie de un oarecare sprijin. Multe se pot întâmpla într-un eveniment de clasă virtuală - nu veți avea nevoie numai de a da prezentarea, dar vă ocupați și cu orice întrebări ale participanților. Este posibil să doriți să cautați ajutor pe cineva care poate acționa ca un facilitator sau moderator pentru a ajuta la menținerea curgătoare și interactivă a evenimentul cât e posibil.

În cele din urmă, desigur, va trebui să fiți foarte familiarizat cu software-ul în sine, astfel încât să vă puteți concentra pe desfășurarea evenimentului, mai degrabă decât să fiți preocupați despre modul în care software-ul funcționează. Este, prin urmare, o idee bună de a avea câteva repetiții să vă asigurați că vă simțiți ca acasă, cu software-ul și că nu este un obstacol în calea desfășurării unei bune întâlniri sau sesiune de training.

Pentru unele sfaturi suplimentare cu privire la facilitarea lectii online, puteți urmări acest curs: [Facilitating Online](http://wikieducator.org/Facilitating_Online) - [http://wikieducator.org/Facilitating Online](http://wikieducator.org/Facilitating_Online) - Un curs online este proiectat pentru a ajuta oamenii să acceseze și să interpreteze modele, de cercetare, și dezvoltarea expertizei profesionale în facilitarea on-line.

#### **5. Costuri, timpul și alte aspecte**

##### **a. Cheltuieli**

Costul principal, aici în sine, este de software-ul sistemului de clasă virtual. Instrumente de sine pot fi achiziționate într-un număr de moduri (cu toate că nu toți vânzătorii oferă toate opțiunile):

- ✓ instalare la sediul organizației proprii de a folosi fără restricții;
- ✓ găzduirea de către vânzător folosind modelul ASP;
- ✓ serviciu de abonament (pe baza modelului ASP) de exemplu, se plătește pe utilizare sau pe locuri.

Odată ce sistemul este în vigoare, costurile de dezvoltare sunt reduse și ar fi în mod normal, făcut în casă de către instructori sau prezentatorii înșiși.

În cadrul organizațiilor mari, ar putea exista un cost asociat cu un administrator, având în gestiune sistemul centralizat.

#### **b. Timp**

Timpul de dezvoltare este similar cu cel pentru dezvoltarea unei tradiționale întâlniri cu o clasă față în față, incluzând pregătirea pentru prezentare.

#### **c. Aspecte de ordin tehnic**

Principalele probleme tehnice au fost prezentate în conformitate cu costurile de mai sus, adică dacă organizația va avea instalația sa (și implicațiile pentru infrastructura tehnică internă) sau dacă sistemul va fi găzduit extern, atunci când problema principală poate fi apoi lățimea de bandă.

#### **d. Alte probleme**

Pentru a obține cea mai mare valoare de la un live e-learning, participanții trebuie să fie disponibili în același timp, pentru a lua parte. Acest lucru poate fi mai ușor de realizat într-un context de învățământ în cazul în care elevii sunt familiarizați cu participarea la sesiunile programate. În școala aceasta poate provoca tulburări de a lucra modele, și într-adevăr, perturbări ale altor cadre didactice din același spațiu fizic. Prin urmare, ar putea fi mai adecvat pentru tutorii on-line pentru a lucra într-o cameră liniștită.

#### **e. Alte link-uri**

Aici sunt link-uri către pagini care oferă informații suplimentare despre clase virtuale și învățare sincronă.

**E-Learning Is Dead. Long Live E-Learning** - <http://www.clomedia.com/features/2008/January/2037/index.php>

- Un articol interesant de la șeful responsabil cu învățarea.

**834 Tips for Successful Online Instruction** - <http://www.elearningguild.com/pdf/4/guidetipsbook-final.pdf> -

Un E-book care este umplut cu idei mari și sfaturi despre cum să executați Lecții live.

**Ice Breaker Ideas for online courses** - <http://tw.wikispaces.com/Ice-Breaker+Ideas> - Spărgătorii de gheață joacă un rol vital în dezvoltarea unui sentiment de comunitate într-un mediu de învățare.

## **VII. HOT POTATOES**

### **1. Introducere în Teste și Teste**

Învățarea nu este vorba doar de prezentare a informațiilor, este, de asemenea, acordarea de oportunități de acțiune, aplicare și interacțiune.

"Interacțiune" este un cuvânt foarte folosit, dar este menit să descrie angajamentul unui elev sau implicarea în procesul de învățare. O definiție de interacțiune este: "în cazul în care unele măsuri ca răspuns sunt provocate de utilizator și la rândul său, conținutul este în măsură să răspundă de intrarea utilizatorului."

Frecvent, materialele de învățare sunt descrise ca "interactive", când toate acestea solicită elevul să facă clic pe un buton înainte pentru a trece la pagina următoare. Deși, că descrierea de interactivitate este în concordanță cu definiția noastră de interacțiune de mai sus, aici vrem să vedem tipurile de interacțiune mult mai diverse.

Activitățile interactive pot fi folosite ca materiale de referință și materiale de practică sau de exerciții, precum și pentru testarea altor scopuri. Acest lucru ar putea fi auto-evaluare sau un test formal, marcat. Activități interactive de învățare ar putea fi folosite pentru a sprijini o soluție informațională sau, de fapt, să fie parte dintr-o soluție completă de instruire, mai mult de exemplu, ca parte a cursului.

### **2. Exemple de Teste**

#### **a. Lista de Teste efectuate de Hot Potatoes**

**Hot Potatoes Examples** - <http://hotpot.uvic.ca/sites6.php> - Conține o listă de site-uri care sunt construite cu Software-ul Hot Potatoes – jumătatea fierbinte.

## b. Other Quiz Software and Examples

**ThatQuiz.org** - <http://www.thatquiz.org/> - Acest site conține mai multe teste despre Matematică, Geografie și Limbă.

**Tutor2u.net** - [http://tutor2u.net/quiz/economics/as/micro\\_intro/quizmaker.html](http://tutor2u.net/quiz/economics/as/micro_intro/quizmaker.html) - Link-uri bazate pe Flash într-o economie Quiz

**FunTrivia.com** - <http://www.funtrivia.com/flashquiz/index.cfm?qid=175> - FunTrivia.com conține mai multe activități, inclusiv acest Quiz Biology.

**Quia.com** - <http://www.quia.com/jq/47954.html> - Cu mai multe teste disponibile, aici este una pentru toți elevii chimiști.

**Ixl.com** - <http://www.ixl.com/math/> - Brand nou în învățământul matematic, site-ul Web. IXL.com (cred că "I excel") este un site care oferă elevilor practică matematică nelimitată într-o distracție, mediu interactiv.

## 3. Creating Tests with Testing Tools

### a. Crearea de teste cu instrumente de testare

Pe această pagină ne uităm la modul de a crea teste folosind instrumente specializate de testare. Folosind instrumente ca acestea înseamnă că dezvoltatorii nu trebuie să înțeleagă complexe de programare și limbaje de scripting pentru a putea teste înscrie și înregistrare.

Instrumente de bază de testare

Există mai multe instrumente de testare de pe piață, dar unul dintre cele mai cunoscute instrumente de utilizare este Hot Potatoes, care este gratuit pentru a-l folosi. Autorizarea se face off-line, precum și paginile web create încărcate pe un server. (Alegerea cuvintelor și exerciții de acord Subiect-Verb au fost create folosind Hot Potatoes.)

**Hot Potatoes** - <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/> - "Sua Hot Potatoes include șase aplicații, permițându-vă să creați: alegere multiplă, răspuns scurt, amestecare de propoziții, cuvinte încrucișate, de potrivire/ordonare și diferența, exerciții de completare pentru World Wide Web."

**Hot Potatoes Tutorial** - <http://hotpot.uvic.ca/wintutor6/tutorial.htm> - "Această prezentare de bază web vă introduce în șase mari tipuri de programe de exercițiu-produs, și să vă dea pașii de bază necesari în crearea unui exercițiu interactiv." De la Universitatea din Victoria, British Columbia, Canada.

**QuestionMark Perception** - <http://www.questionmark.com/uk/perception/index.aspx> - Acest produs "vă oferă tot ce aveți nevoie pentru a autoriza, administra, livra și raporta despre evaluările computerizate."

**Quiz-Builder** - <http://www.quiz-builder.com/> - Software-ul comercial care creează baze de teste în flash.

**Viewlet-Quiz** - <http://www.qarbon.com/presentation-software/viewletquiz/> - Un alt software-ul comercial cu o varietate de șabloane pentru a crea Flash-uri pe bază de chestionare

### b. Video Tutoriale pe You Tube să învățați cum să folosiți aplicațiile găsite în Hot Potatoes.

La următoarele link-uri găsiți video tutoriale care vă învață cum să utilizați aplicațiile din Hot Potatoes

[http://www.youtube.com/watch?v=45ubBzBufCo&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=45ubBzBufCo&feature=player_embedded)

[http://www.youtube.com/watch?v=zepH2lbdrGM&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=zepH2lbdrGM&feature=player_embedded)

[http://www.youtube.com/watch?v=UnvW3RO4IIA&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=UnvW3RO4IIA&feature=player_embedded)

[http://www.youtube.com/watch?v=35YBl8Lj\\_s&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=35YBl8Lj_s&feature=player_embedded)

[http://www.youtube.com/watch?v=HkoyPSBeEZk&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=HkoyPSBeEZk&feature=player_embedded)

## 4. Costuri, timpul și alte aspecte

### a. Cheltuieli

Costurile de dezvoltare depind de tipul de interactivitate și de testare de care aveți nevoie. Interactivitatea de bază poate fi realizată foarte simplu avantajos, dar mai multe resurse interactive complexe necesită mai multe instrumente sofisticate și sisteme.

### b. Timpul

Timpul de dezvoltare implică două etape:

- proiectarea activității interactive în sine;



- dezvoltarea activității, utilizând instrumentul în cauză.

### c. Aspecte de ordin tehnic

În funcție de gradul necesar de complexitate al interactivității, aceasta poate implica sisteme bazate pe server pentru a colecta și procesa datele de testare și să-l dați pentru alte sisteme cum ar fi sisteme de management al învățării sau curs.

### d. Probleme de făcut și de învățat

Una dintre problemele semnificative cu testarea este garantarea faptului că persoana care testează este de bună credință, prin urmare, testele și chestionarele sunt cele mai utilizate în scopuri de evaluare mai puțin formale, în primul rând pentru sprijinirea persoanelor care învață să se păstreze pe drumul cel bun. Atunci când acestea sunt utilizate în situații critice de testare, alte măsuri de securitate ar putea avea nevoie să fie puse în aplicare pentru a asigura persoana corectă la testare.

## 5. Alte link-uri

### a. lectură

Aici sunt link-uri către pagini de la Centrul de e-learning care oferă mai multe informații pe interactivitate și de testare.

**Testing and assessment online** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/ebooks.htm> - Link-uri către resurse pentru a vedea rolul testării și evaluării în e-learning.

**Web design** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/webdesign.htm> - Link-uri către resurse care se ocupă cu stil de web design și orientările generale atunci când se crează soluții de e-learning pentru Web.

**JavaScript** - <http://javascript.internet.com/> - Link-uri către resurse despre JavaScript, inclusiv biblioteci de cod JavaScript.

**Using Flash** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/video.htm#f> - Link-uri către resurse pentru a vă oferi mai multe informații despre utilizarea Flash.

### b. Unelte

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning în cazul în care vreți mai multe informații despre instrumentele necesare pentru a crea resurse interactive și teste.

**Web page authoring tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/webauthoring.htm> - Link-uri către authoring web și instrumente de gestionare a site-ului

**Testing, quizzing and gameshow tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/testing.htm> - Link-uri la uneltele software utile pentru producția de teste on-line

## VIII. JOCURI ȘI SIMULARE

### 1. Introducere în Jocuri și Simulare

Jocurile și simulările nu sunt noi, ele au fost folosite atât în educație și formare pentru mulți ani. Dar noi vedem acum o renaștere în utilizarea lor în e-learning. Acest lucru se poate datora unui număr de factori:

- "Tradițional" învățarea on-line nu este considerată foarte angajantă, este foarte mult o activitate pasiva și îi lipsește multă interactivitate.
- Cei mai tineri, așa-numita "generația digitală" a crescut cu jocuri pe calculator extrem de interactive și are nevoie de stimulare similară în materiale de învățare.
- Generația adultă actuală constată emisiuni TV joc precum "Cine vrea să fie milionar?" foarte interesantă.

Mark Prensky în cartea sa "Jocuri de învățare bază de învățare", spune că jocurile sunt potrivite pentru:

- ✓ materialul care nu este intrinsec motivant, dar care trebuie să fie învățat și
- ✓ învățarea pe care oamenii nu vor să o facă, de exemplu, că este plictisitoare sau foarte dificilă.

Care este diferența dintre jocuri și simulări?

Simulările luașle într-o discuție simulată sau în cazul în care alegeți răspunsuri la întrebări sau evenimente. Jocurile au obiective. Nu toate jocurile sunt simulări și nu toate simulările sunt jocuri, dar în cazul în care acestea se combină, ele pot fi o soluție de învățare foarte puternică.

**Digital games based learning and simulations** - <http://www.bctechnology.com/statics/pstacey-sep0503.html>

- "Eu nu pot aștepta să văd ce se întâmplă atunci când se ciocnește de învățare on-line cu jocuri on-line de simulare și sunt în căutarea pentru un Big Bang!". Paul Stacey, bc technology.com, 05 septembrie 2003

În această secțiune ne uităm la câteva exemple de jocuri și simulări, rolul lor la locul de muncă și de învățământ superior și cum putem crea unele jocuri simple.

## 2. Examples for Games & Simulations

Exemple pentru Jocuri & Simulatoare

Aici sunt o varietate de jocuri și simulări pentru a arunca o privire la.

### a. HTML & Powerpoint Games

**Jefferson Lab** - <http://education.jlab.org/million/question.php?55381051> - Cine vrea să fie milionar. Acesta este un joc simplu HTML unde elevii pot câștiga bani pentru răspunsuri corecte.

**Powerpoint Games** - <http://jc-schools.net/tutorials/PPT-games/> - O listă de jocuri PowerPoint ce pot fi descărcate gratuit.

**Parade of Games in Powerpoint** - <http://facstaff.uww.edu/jonesd/games/> - Un alt site ce oferă o listă de prezentări ppt ce pot fi descărcate gratuit.

### b. Flash Games

**Blood Typing** - [http://nobelprize.org/educational\\_games/medicine/landsteiner/index.html](http://nobelprize.org/educational_games/medicine/landsteiner/index.html) - Aici aveți pentru a afla despre testarea sângelui să vă asigurați că salvați viața tuturor pacienților". DineMuseum Nobel. [Necesită Flash Player]

**Kindergarten Simulation** - <http://www.youdagames.com/Kindergarten-game-2337/> - Un joc flash de umplere, care simulează o grădiniță. Având grijă de copii, este unul dintre aspecte, jucătorii trebuie să se confrunte între ei.

**Waitress Simulation** - <http://www.egg2.com/games/waitress.htm> - La fel ca simulare grădiniță, aici, jucătorii trebuie să se confrunte cu clienții ca chelnerițe.

### c. Simulations Examples

**Skillsoft - Demo** - [http://www.skillsoft.com/products/course\\_collections/skillsims.asp](http://www.skillsoft.com/products/course_collections/skillsims.asp) - Experiență interactivă de cursuri prin introducerea elevilor în bogăția mass-mediei, bazat pe sarcini, alegere multiplă pentru a oferi simulări realiste practice în disciplinele de afaceri predate.

**Experience Soft - Christmas Simulation** - <http://www.experiencepoint.com/holiday/2005/> - Mos Craciun, alimentat de cifra octanică a Realității TV, a creat un concurs pentru a găsi un nou protejat. Ești un finalist și trebuie să gestionezi o echipa de etichete cârpă exprimate anterioar într-una din ultimile activități. Nu va fi ușor, dar dacă reușești vei câștiga un salariu de prune, beneficii dulci, și titlul de "Micul Ajutor al lui Mos Craciun"!

**Experience Soft - Case Studies** –

<http://www.experiencepoint.com/index.cfm?func=products.experiencecases> –

ExperienceCases este o perfectă experiență interactivă cursuri în Fuziuni și achizitii, Strategii și Comportament Organizațional.

## 3. Creating e-Games

### a. Email games

Jocurile de e-mail au existat de o lungă perioadă de timp, mai ales în chip de strategie, fantezie, de război sau jocuri de rol. Jocuri de e-mail pot fi configurate foarte repede, ușor și ieftin. Ele nu necesită nici resurse suplimentare, altele decât e-mail și un website pentru a le produce. Aici sunt unele articole cu privire la utilizarea jocurilor de e-mail în e-learning, precum și un exemplu de cum să creai un joc de e-mail.

## **b. Trivia games**

Bazate pe Web jocurile de cultură generală, cum ar fi jocul Sistemul Solar, pot fi create rapid și ușor folosind fie (a) instrumentele web de creare pagini sau (b) de sine stătător sau găzduite de instrumente de testare.

## **c. Complex games**

Jocuri mai complexe necesită mai multe instrumente sofisticate și a competențelor.

- ✓ Utilizarea Flash: Jocuri ca Bloodtyping și Reconstructors au fost create folosind Flash. Flash a devenit standard în industrie pentru dezvoltarea materialelor de animate și interactive. Veți găsi mai multe informații despre Flash.
- ✓ Utilizarea limbajelor de scripting sau programare: Multe jocuri sunt create folosind limbaje de scripting sau programare cum ar fi JavaScript sau Java. Jocul Limonada, de exemplu, a fost dezvoltat folosind JavaScript. O discuție din aceste limbaje este, totuși, în afara domeniului de aplicare al acestui ghid.

## **d. Tools**

**Game Show Presenter** - <http://www.almorale.com/> - Acest prezentare soft îi ajută pe oameni să acorde o atenție și să învețe prin întrebări într-un spectacol amuzant, test TV-stil.

**E-Games Generator** - <https://egames.clsllc.com/default> - e - Games Generator vă permite să vă creați propriile jocuri de învățare personalizate.

**Second Life** - <http://secondlife.com/> - Second Life este o lume virtuală 3D online, imaginat și creat de către locuitorii săi.

**Wink** - <http://www.debugmode.com/wink/> - Wink este un tutorial și software de creare de prezentări, având ca scop principal crearea de tutoriale privind modul de utilizare a unui soft.

**Quandary** - <http://www.halfbakedsoftware.com/quandary.php> - Dilema este o aplicație pentru crearea de labirinturi de acțiuni bazate pe Web. Un labirint de acțiune este un fel studiu de caz de interactiv, utilizatorului i se prezintă cu o situație, și un număr de opțiuni ca la un curs de acțiune pentru a face față cu ea.

## **4. Costuri, Timpul și Alte Probleme**

### **a. Cheltuieli**

Costurile vor varia destul de mult în funcție de tipul de joc sau de simulare. Jocurile de bază pot costa foarte puțin, dacă se produc simulări și jocuri sofisticate aceste pot fi extrem de costisitoare.

### **b. Timp**

Dezvoltarea poate varia, de asemenea. Jocurile de bază pot dura foarte puțin pentru a le produce, de exemplu, câteva ore. Cu toate acestea, jocurile și simulările complexe, pe de altă parte, pot dura o perioadă considerabilă pentru a le proiecta și dezvolta - săptămâni dacă nu luni.

### **c. Aspecte de ordin tehnic**

Deși nu există probleme tehnice majore implicate, în cazul în care un joc sau complex de simulare bazat pe e-learning, soluția este dezvoltată, acest lucru poate avea implicații pentru infrastructură.

### **d. De făcut și probleme de învățare**

Probabil că problema majoră este acceptarea de jocuri de învățare în cadrul organizației sau universității. Deseori acestea nu sunt percepute ca soluții de învățare adecvate și poate dura ceva timp pentru a convinge managerii, educatori, și alții, că acestea sunt o soluție de învățare valabil.

## **5. Other Links**

### **a. Lectură**

Aici sunt două cărți cu privire la utilizarea de jocuri și simulări în e-learning:

**Digital Game Based Learning** - <http://www.amazon.co.uk/Digital-Game-based-Learning-Marc-Prensky/dp/1557788634> - De Mark Prensky este necesar să citiți pentru oricine este interesat de jocuri digitale.

**Simulations and the future of Learning: An innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning** - <http://www.amazon.co.uk/exec/obidos/ASIN/0787969621/elearningcent-21>- Prin Clark Aldrich, este un text relativ nou, dar foarte respectat pe simulări.

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning care oferă mai multe informații despre jocuri și simulări.

**Games-based learning** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/games.htm> - Link-uri către resurse privind învățarea bazată pe jocuri.

**Simulations in e-learning** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/simulation.htm> - Link-uri către resurse generale cu privire la utilizarea simulărilor în procesul de învățare.

**JavaScript** - <http://www.javascript.com/> - Link-uri către resurse despre JavaScript, inclusiv biblioteci de cod JavaScript.

## **b. Unelte**

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning, unde veți găsi mai multe informații despre instrumentele descrise în această secțiune.

**Testing, quizzing and gameshow tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/testing.htm> - Link-uri la uneltele software utile pentru producția de teste on-line, teste și jocuri.

**Simulation & Demonstration tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/simulation.htm> - Link-uri la instrumentele de simulare și de demonstrație pentru producția de simulări și demonstrații.

## **IX. ONLINE COURSES & TUTORIALS**

### **1. Introducere în Cursuri Online și Tutoriale**

On-line (sau web-based) cursuri este ceea ce majoritatea oamenilor asociază în mod automat cu e-learning. Cursurile online și tutoriale - de asemenea, cunoscut sub numele de "cursuri articole" – sunt formale, soluții de instruire. Ele nu doar oferă o abordare structurată să înveți un subiect, și anume pe care le iau elevii prin conținut într-un mod progresiv, dar sunt, de asemenea, suport de învățare, prin furnizarea de către elevi a posibilității de a practica ceea ce au învățat, precum și de testare a rezultatelor învățării.

Cu toate acestea, în practică, cursurile on-line și tutoriale pot să difere destul de considerabil în ceea ce privește:

- ✓ prezentare sau interactivitate - acestea pot prezenta doar informații la un elev (pasiv) sau solicita elevul să fie un participant activ în curs;
- ✓ funcționalitatea învățării - acestea ar putea include o varietate de exerciții de practică, activități interactive, teste și / sau teste pentru a se asigura că elevul a înțeles pe deplin materialul;
- ✓ formatele pot fi în principal pe bază de text sau acestea ar putea include alte formate multimedia: animație, audio, video, etc;
- ✓ lungimea - pot lua pentru a le finaliza 5 minute, 15 minute, 1 oră, 3 ore, pe termen lung, 1 semestru sau chiar 1 an (sau mai mult).

### **2. Exemple de Cursuri On-line și Tutoriale**

Iată în continuare o varietate de cursuri și tutoriale.

#### **a. Basic web-based tutorials De bază bazate pe web tutoriale**

**Digital Imaging Tutorial** - <http://www.library.cornell.edu/preservation/tutorial/contents.html> - De la Biblioteca Universitară Cornell Departamentul de Cercetare

**Ancient Egyptian Society and Family Life** - <http://www.fathom.com/course/21701778/index.html> - Un seminar de la Fathom.

**Infection Prevention** - <http://www.engenderhealth.org/ip/> - Un text simplu (și grafică) curs. De la EngenderHealth.

**Garden Tutorial** - <http://www.bbc.co.uk/gardening/htbg/> - Acest tutorial va ajuta grădinarii începători, de a învăța noi competențe în grădărit.

## b. Interactive tutorials and courses

**Bar Skills Interactive Tutorial** - <http://thirdforce.com/Portals/0/products/demos/BarSkills/index.html> -

Un tutorial pas cu pas, care oferă îndrumare pentru cei care sunt interesați să ofere un serviciu într-un bar sau un restaurant.

**Shakespeare Interactive Tutorial** - [http://broadband.ciconline.org/bdp1/000\\_home.asp](http://broadband.ciconline.org/bdp1/000_home.asp) - Tutorial cu informații suplimentare despre scrierile lui Shakespeare.

**What is a print?** - <http://www.moma.org/exhibitions/2001/whatisaprint/flash.html> -

O demonstrație interactivă de la MOMA (Museum of Modern Art) [Necesită Flash Player]

**Cisco IP Phone** - [http://www.cisco.com/warp/public/779/largeent/avid/products/7960/router\\_page.htm](http://www.cisco.com/warp/public/779/largeent/avid/products/7960/router_page.htm) -

Un tutorial interactiv de la Cisco Systems

**Becoming Human** - <http://http://www.becominghuman.org/> - O călătorie prin povestea evoluției umane într-o experiență documentară în bandă largă. "[Necesită Flash Player]

## c. Free Moodle Courses

**Open of Course** - <http://www.open-of-course.org/> - Acest curs Moodle, oferă mai multe cursuri de limbaje pentru dezvoltare pe calculator, în mod gratuit.

**Online Learning Studio** - <http://recap.ltd.uk/moodle/> - Un gratuit curs, cu privire la elementele de bază ale Podcasting.

## 3. Crearea Cursurilor Online și Tutoriale

### a. Abordare generală

După ce ați decis că acel curs formal sau structura tutorialului va oferi cea mai potrivită soluție pentru problema ta de învățare, va trebui apoi să luați unele decizii cu privire la abordarea generală a curs sau tutorialului:

- ✓ dacă este să fie informațional sau de instruire;
- ✓ tipul de învățare funcțională este de a conține (de exemplu, exerciții de practică, teste, etc);
- ✓ formatul de materiale (de exemplu text, grafică, animație, audio, video);
- ✓ lungimea sa (5 minute, 1 oră, 3 ore, 1 luna, etc).

Aceste considerații vor fi determinante în cât de repede acesta trebuie să fie gata, cât de lungă este viața sa, infrastructura tehnică, în locul livrat, și bugetul dumneavoastră.

S-ar putea să fie un compromis între timp și cost pentru a dezvolta o soluție. De exemplu, o soluție interactivă, multimedia poate fi mai atrăgătoare, dar poate dura mai multe luni și costa foarte mult ca să o dezvolți, astfel încât în cazul în care este nevoie de destul de imediat de tutorial și/sau nu există buget foarte mic, atunci va trebui să vă reconsiderați opțiunile.

Dacă vă decideți să creați o soluție multimedia, ține în minte cele ce urmează, că utilizarea mass-media ar trebui să servească unui scop clar de instruire, în caz contrar se poate adăuga pur și simplu "zgomot" la mesaj, adică interferează cu înțelegerea. Cu toate acestea, este foarte util pentru sprijinirea diferite stiluri elevului, așa cum arată următoarele:

- > Vizual / verbală – text
- > Visual / non-verbale – grafica, de exemplu, diagrame, tabele, imagini, animație, Vide
- > Auditiv / verbal – audio
- > Tactile / kinestezic – activități interactive

### b. Conținutul de proiectare

Odată ce ați făcut unele decizii generale cu privire la cursul dumneavoastră, vă puteți gândi apoi la design. Veți avea nevoie pentru a răspunde la aceste întrebări:

- ? Care sunt obiectivele cursului?
- ? Ce trebuie să știe elevii?
- ? Ce ordine nu au nevoie să știe?
- ? Cum ar trebui conținutul să fie prezentată sau "predat" cel mai bine?

Subiectul conținutul cursului expertii și designerii de instruire/învățare vor trebui să lucreze împreună la elaborarea lui. Subiectul conținutul cursului specialiștii au expertiză în domeniu, dar nu neaparat, de a prezenta conținutul modului în modul cel mai logic de înțelegere a cursanților.

#### 4. Baza creării Tutorialelor On-line

Tutorialul ca Tutorial Digital Imaging, Societate Egiptului antic și Viața și prevenirea infecțiilor sunt rapid, ușor și ieftin de a crea și nu impune restricții reale pe utilizator (de exemplu, în termeni de lățime de bandă). Aceste tutoriale pot fi ușor construite folosind instrumente de dezvoltare de bază de pe pagina web, în cazul în care principiile de bază Pagina de web design se aplică încă.

Cu toate acestea, în ceea ce privește dezvoltarea celor mai simple tutoriale on-line, există câteva puncte suplimentare la care proiectanții au nevoie să se gândească.

##### a. Structura

Ar trebui să scopul să fie de a crea module mici de dimensiune mijlocie ca niște bucăți de învățare. Dar, în cadrul fiecărui modul va trebui să se ia în considerare structura sa, și anume dacă acesta este de a avea o:

- structură liniară - adică conduce elevul direct la curs pagină cu pagină.
- structură ramificată - adică să furnizeze elevului posibilitatea de a se muta în și în afara modulului sau paginii și au un oarecare control asupra învățării lor.
- structură hypertext - adică să permită elevilor să se deplaseze în jurul valorii de pagini, oferind astfel un control provizoriu total.

O mulțime de cercetări arată că un control prea mare al elevilor poate reduce de fapt, eficiența învățării. Deci, structura ideală este cea care oferă o serie de materiale flexibile care să sprijine chiar și cel mai expert învațat, care vrea doar să exploreze. Elevii ar trebui să aibă posibilitatea alegerii, astfel încât să poată sări peste ce știu, să se ducă la locuri de interes, să repete părți dacă doresc și așa mai departe.

Deși acest Ghid pentru e-Learning nu este destinat a fi un "curs", el nu include toate cele trei structuri în cadrul acesteia, pentru a se potrivi toate abordările la citirea și utilizarea materialelor.

##### b. Șablon

Creați un șablon. Acest lucru va asigura un consistent "privește și simte" peste pagini. Un șablon trebuie să includă informații privind utilizarea culorilor și tipăriturilor, precum și amplasarea de elemente-cheie, de exemplu, navigare, pictograme. Ar trebui să proiectați și să construiți șablonul înainte de a începe să lucrați cu privire la conținutul tutorialului în sine și apoi să-l utilizați pentru a construi toate paginile.

#### 5. Crearea de Cursuri și Tutoriale Multimedia Interactive

Cursurile online de acest tip includ funcționalități de învățare mai mult sub formă de elemente interactive, precum și elemente multimedia. Prin urmare uneltele de dezvoltare trebuie să fie mai sofisticate. Aici vom descrie trei tipuri de instrumente.

##### a. Flash

Tutorialele și cursurile interactive și multimedia (și elemente în cadrul unor cursuri), pot fi construite folosind Flash, așa cum s-a procedat în Anatomie de mână, Ce este o imprimare? Siguranța Alimentară curs de inducție și Shakespeare: sub rezerva de a schimba, și dea deveni exemple umane.

##### b. Authoring uneltelor cursului

Există o gamă de instrumente de autorizare a cursurilor pe piață, care variază considerabil în sofisticarea lor - în special în ceea ce privește ghidul lor, sunt destinați - experți în subiectul sau dezvoltatori profesioniști - și, prin urmare ușurința lor de utilizare. Aici sunt doar câteva dintre multele unelte disponibile de autorizare a cursurilor.

**CourseBuilder for Dreamweaver Extensions** - [http://www.adobe.com/resources/elearning/extensions/dw\\_ud/coursebuilder/](http://www.adobe.com/resources/elearning/extensions/dw_ud/coursebuilder/) - "CourseBuilder pentru Dreamweaver Extension ... accelerează procesul de dezvoltare de instruire cu mai mult de 40 de interacțiuni de învățare pre-scenariu, șabloane și testul de evaluare"

**Adobe Authorware** - <http://www.adobe.com/products/authorware/> - "Authorware este un instrument de conducere autorizare vizuală pentru crearea de media bogate aplicații e-learning pentru livrare în rețelele corporative, CD / DVD, și Web."

**Lectora** - <http://www.trivantis.com/> - "Disponând de o curbă de învățare extrem de redusă și caracteristici și funcționalitate vastă, Lectora este cel mai rapid, mai ușor autorizator la utilizare, cea mai cuprinzătoare, și cost-eficiență și aplicații pentru publicații disponibile." din Trivantis.

## 6. Utilizarea Moodle

### a. Despre Moodle

Moodle este un sistem de management curs (CMS) - un program gratuit, Open Source pachet software proiectat cu principii solide pedagogice, pentru a ajuta educatorii la crearea efectivă a comunități on-line de învățare. Aveți posibilitatea să descărcați și să o utilizați pe orice computer aveți la îndemână (inclusiv gazdele web), dar se poate scala de la site-ul unui singur profesor la o universitate cu 200.000 studenți. Acest site sine este creat folosind Moodle, așa că verifică Cursurile demonstrative Moodle sau citește Buzz Moodle.

### b. Moodle comunitare

Vizitați forumul Moodle are o mare și diversă comunitate, cu peste 400.000 de utilizatori înregistrați pe acest site numai, vorbind peste 75 de limbi în 193 de țări (avem mai multe statistici aici). Cel mai bun loc pentru a începe este Folosind Moodle, care este în cazul în care discuțiile internaționale principale sunt deținute în limba engleză, dar avem o varietate de grupuri ce discută alte teme și în alte limbi.

### c. Moodle Caracteristici

**Download Moodle** - <http://download.moodle.org/> -

**Free Moodle Support** - <http://moodle.org/course/view.php?id=5>

**Available Languages** - <http://moodle.org/mod/resource/view.php?id=948>

### d. Începutul lui Moodle

Urmăriți o prezentare video la adresa următoare:

[http://www.youtube.com/watch?v=o1fMQsfzoQ&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=o1fMQsfzoQ&feature=player_embedded)

## 7. Costuri, timpul și alte aspecte

### a. Cost

Costul de dezvoltare a cursurilor on-line și tutoriale depinde foarte mult de ceea ce este necesar. Tutorialele de bază bazate pe web pot fi create foarte simplu și avantajos, dar un proiect multimedia de anvergură poate fi foarte costisitor.

### b. Timp

Timp pentru a dezvolta cursuri on-line și tutoriale din nou variază destul de semnificativ. Modelul tradițional este ceva de genul 50 de ore de dezvoltare pentru un timp de 1 oră de livrare în clasă, dar estimările pot fi la fel de mare ca 250 de ore de dezvoltare pentru un timp de 1 oră de livrare on-line.

### c. Aspecte de ordin tehnic

Soluțiile multimedia (de exemplu, lățimea de bandă e necesară) va avea un impact semnificativ asupra rețelei și, prin urmare, experiența utilizatorului final.

### Probleme de învățare și de muncă

Principalele probleme sunt aici gradul de utilizare a soluțiilor. Materialele multimedia trebuie să fie privite într-o zonă liniștită în cazul în care acestea nu vor perturba altele - sau altceva, cu căști pe urechi. Cursurile și tutorialele trebuie să fie de dimensiuni medii, astfel încât acestea pot fi vizualizate în bucăți mici. Cursuri monolite mari vor fi oprite, și va duce la faptul că utilizatorii pur și simplu nu fac uz de ele. Deci, soluția cea mai potrivită de învățare trebuie să fie create pentru mediul în care acestea vor fi utilizate.

## 8. Alte link-uri

### a. Lectură

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning care oferă mai multe informații cu privire la următoarele aspecte de proiectare de cursuri on-line și tutoriale.

**Designing e-learning** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/designing.htm> - Link-uri către resurse în cauză cu proiectarea de soluții e-learning.

**Instructional/learning design** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/designing.htm> - Link-uri către resurse pe principiile de design instrucțional.

**Storyboarding** - <http://www.storyboarderpro.com/> - Link-uri către resurse în cauză cu modul de a crea un rezumat - atât scenariii la nivel înalt, și anume crearea de concepție și scenariii grafice, și anume detaliază fiecare cadru de bucată de curs.

**Using Word** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/usingms.htm#15> - Link-uri către resurse despre Microsoft PowerPoint, de exemplu, recenzii, tutoriale, etc

**Using PowerPoint** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/usingms.htm#13> - Link-uri către resurse despre Microsoft PowerPoint, de exemplu, recenzii, tutoriale, etc

**Using Authorware** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/usingadobe.htm#12> - Link-uri către resurse despre Adobe Authorware, de exemplu, recenzii, tutoriale, etc

**Using Coursebuilder** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/authoring.htm> - Link-uri către resurse despre Adobe Coursebuilder, de exemplu, recenzii, tutoriale, etc.

**Selecting content development tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/choosing-authoring.htm> - Link-uri către resurse care să ofere îndrumare cu privire la selectarea atât authoring web și instrumente de autorizare curs.

## **b. Unelte**

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning, unde veți găsi mai multe informații despre instrumentele de autorizare curs.

**Course authoring tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/authoring.htm> - la instrumente sunt utile pentru producția de formală soluții de e-learning, și anume on-line (sau web-based) cursuri.

## **X. ÎNVĂȚARE COLABORATIVĂ**

### **1. Introducere în învățare colaborativă**

În primele zile ale e-learning, accentul a fost foarte mult pe oferirea de acces la conținut tutoriale, prezentari, e-carti, etc. Atât de mult încât, că expresia "conținutul este regele" a fost foarte mult pusă în evidență. Dar de învățare nu este vorba doar de furnizarea de conținut online, este, de asemenea, acordarea de oportunități pentru studenți și profesori pentru a comunica, a discuta și colabora online - fie unu la unu sau în grupuri - nu neapărat în același timp, și, cu siguranță nu neapărat în același spațiu fizic.

Este, de asemenea, despre construirea unei comunități de cursanți. Aruncați o privire la aceste două articole, care iau în considerare importanța de diferite tipuri de comunități de învățare, precum și modul în care să încurajeze colaborarea.

Comunicarea și colaborarea on-line este posibilă în mai multe moduri diferite.

În această secțiune vrem să se uite la o serie de alte moduri de a aduce împreună indivizi să comunice și să colaboreze, în special:

- modul în care oamenii pot avea instant, interacțiuni live, online, cu unul pe altul;
- modul în care oamenii pot discuta subiecte cu alții asincron;
- modul în care oamenii pot construi rețele de prieteni de încredere;
- modul în care oamenii pot lucra și / sau de a învăța împreună într-un spațiu de lucrudigitale pentru a partaja fișiere, precum și comunică;
- modul în care oamenii pot folosi instrumentele de colaborare conținut.

Cu alte cuvinte, nu este vorba doar despre ceea ce stii, dar mai multe despre cine știe.

Există o serie de condiții diferite, care se referă la software-ul care suportă învățarea și munca în colaborare, de exemplu, "produse de grup" și "soft-ul social", și le veți găsi folosite la unele dintre diferitele articole.

### **2. Exemple de Învățare Colaborativă**



Iată câteva exemple de învățare colaborativă.

#### a. Comunicare instantanee:

**Skype** - <http://www.skype.com/intl/en/download/skype/windows/>

**MSN Live** - <http://get.live.com/messenger/overview>

**Google Talk** - <http://www.google.com/talk/>

**Yahoo** - <http://messenger.yahoo.com/download/>

**Gizmo5** - <http://gizmo5.com/pc/>

#### b. Forum de discuții:

**Chef2Chef.net** - <http://www.chef2chef.net/> - Fie că sunteți un bucătar profesionist, un student aspirant culinar, sau pur și simplu adoră să gătească, sunteți nevoit să găsiți ceva de care te vei îndrăgosti. De la caracteristicile noastre la forumurile noastre, și de la directorul școlii culinare până la locul de muncă al bucătarului nostru de bord, comune cu iubitorii de alimente colegi și pentru a găsi resursele de care aveți nevoie pentru a dezvolta abilitățile dumneavoastră de gătit la nivelul următor.

**Yahoo Groups** - <http://groups.yahoo.com/> - Este în cazul în care persoanele cu un interes comun să se întâlnească, să se cunoască reciproc, și să se informeze. Grupul dvs. vă oferă acces instantaneu la: arhivele de mesaje comun, fotografiile și albumele foto, calendare cu evenimente de grup, sondaje ale membrilor și link-uri comune. Yahoo! Groups este de a face chiar mai ușor pentru oameni pentru a se întâlni cu alte persoane și să facă o diferență împreună.

**c. Spațiu de colaborare și Wiki Educational Wikis** - <http://educationalwikis.wikispaces.com/Examples+of+educational+wikis> - O listă a wiki-urilor de învățământ din întreaga lume. Se poate adăuga, de asemenea, propriul tău wiki.

**Wikipedia** - [http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page) - Enciclopedia liberă on-line.

**Collaboration Literacy Authorship** - <http://teachingwiki.org/default.aspx/TeachingWiki/CollaborationLiteracyAuthorship.html> - Colaborare și de predare: utilizarea instrumentelor de rețele sociale pentru a motiva înțelepciunea profesorilor.

#### d. Rețele sociale

În urma acestui link ( [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_social\\_networking\\_websites](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites) ), veți găsi o listă a tuturor rețelelor sociale disponibile la care oricine se poate alătura.

### 3. Crearea comunicațiilor live

Pe această pagină vom lua în considerare o serie de modalități de a crea comunicare live, instant, în timp real.

#### a. Mesaje Instant

Mesaje Instant (IM) este un foarte puternic instrument de comunicare în timp real pentru persoanele fizice. Unul dintre aspectele cheie ale utilizării de software-ul IM este prezența, adică, puteți vedea rapid care dintre persoanele de contact sunt disponibile on-line și, astfel încât să puteți stabili apoi un text chat imediat cu ei. Odată ce conexiunea a fost făcută, și în funcție de instrumentul IM special pe care îl utilizați, aveți posibilitatea să:

- invitați pe alții în conversație de a avea o conversație în grup;
- avea o conversație cu voce;
- utilizarea video (în conversațiile 1-1);
- transfer de fișiere;
- aplicațiile care rulează pe desktopul tău;
- partajați o tablă;
- salvați transcrierea (prin copiere și lipire) pentru a o revedea mai târziu;
- seta starea dvs. spre ocupat sau departe etc, dacă nu doriți să fiți deranjat.

Instant Messaging, prin urmare, este foarte util pentru:

- conversații 1-1 și răspunde rapid la întrebări;
- tutore de sprijin, îndrumare și antrenor on-line, rezolvări de probleme;
- învățarea în grup mic, de exemplu, tutoriale virtuale și seminarii, pentru:

- cererile de formare (utilizând partajarea aplicației);
- lucrează la un document de grup (utilizând aplicația de partajare);
- brainstorming (folosind tabla, schimbul de aplicare).

Iată câteva orientări cu privire la obținerea de mai mult de mesagerie instant.

10 sfaturi pentru utilizarea de mesaje instantanee pentru afaceri - <http://www.microsoft.com/smallbusiness/resources/technology/communications/10-tips-for-using-instant-messaging-for-business.aspx> - "Indiferent dacă sunteți proprietarul unei afaceri sau un avid utilizator IM, sau ambele, aici sunt 10 de mesaje instantanee cu ce puteți face și ce nu." Monte Enbysk, Microsoft.

Organizațiile sunt, uneori, în cauză cu privire la confidențialitatea și securitatea mesajelor, astfel încât acestea ar putea prefera pentru a instala soft-ul lor propriu de IM. Iată un exemplu de un astfel de sistem. **Facetime** - <http://www.facetime.com/> - "FaceTime Communications oferă soluții care ajută companiile sigure în condiții de siguranță, să gestioneze, și să extindă mesagerie instantanee (IM), de comunicații în întreprindere."

#### **b. Camere de chat**

O alternativă la IM este de a crea o cameră de chat privat pentru dumneavoastră și elevii dumneavoastră invitați. Avantajul acestei soluții este faptul că nu este necesar pentru instalarea soft-ului de pe un calculator. Aici sunt câteva exemple de instrumente camera de chat.

**Chatzy** - <http://www.chatzy.com/> - "Chatzy este un serviciu gratuit de chat privat. Completați formularul pentru a crea o cameră de chat imediat ! Numai pentru tine și persoanele pe care le inviți"

Alternativ, puteți adăuga un "chat room" facilitarea de pe site-ul dvs. sau pentru a seta un sistem pe un server. Aici sunt un cuplu de sisteme de camera de chat.

**Chat-forum.com** - <http://chat-forum.com/freechat/> - "Serviciul nostru gratuit Chat Room oferă un puternic, anunț sprijinit "(bannere și ferestre pop-up), o cameră de chat Java pentru a adăuga la site-ul dvs., dar fără a fi nevoie de server hardware & software scump de chat! Acest serviciu este complet gratuit!"

**ChatSpace Community Server** - <http://www.chatspace.com/products/commserv/prodinfo/index.cfm> - "General acceptat ca serverul de chat disponibil în cel mai scalabile și fiabile, Comunitatea Server 3.0, încă o dată ridică ștacheta pe tehnologie de server de chat cu un set bogat de caracteristici și funcționalitate extinsă.

#### **4. Crearea Forumului de Discuții**

Forumuri de discuții sunt, de asemenea, cunoscute sub numele de message sau buletin board. Ele oferă o oportunitate pentru cei care învață pentru a discuta un subiect pe un asincron (adică nu în-timp real) și, prin urmare, în curs de desfășurare de bază.

Discuțiile sunt fie "filetat", ceea ce înseamnă că puteți vedea răspunsurile relevante sub fiecare postare, sau "nefiletate", atunci când sunt înregistrări prezentate în ordine cronologică.

Unele instrumente web și bineînțeles de autor, precum și cursuri/sisteme de învățare de management, au funcționalitatea de a construi forumuri de discuții, dar există, de asemenea, o varietate de instrumente dedicate pe forum pentru discuții. Acestea sunt găzduite ca soluții sau sisteme pentru a le instala pe un server al organizației. Iată câteva exemple de software pe forumul de discuții.

**Panfora** - <http://www.withinc.com/> - "panFora este conceput pentru a încuraja interacțiunea și colaborarea într-un mod simplu și fluid."

**Uptilt Message Board System** - [http://www.uptilt.com/webtools\\_msgboard.html](http://www.uptilt.com/webtools_msgboard.html) - "Fiecare serviciu este găzduit și întreținut de Uptilt.com, disponibil pentru a începe astăzi!"

**Quicktopic** - <http://www.quicktopic.com/> - O găzduire gratuită de discuții facile Începeți o discuție imediat.

**World Crossing** - <http://www.worldcrossing.com/> - O găzduire gratuită de discuții facile. "Nu e nimic de cumpărat, pentru a descărca, de instalat."

**Moodle Forum** - <http://moodle.org/course/view.php?id=5> – Un forum al comunității Moodle, unde profesorii și utilizatorii Moodle pot posta, citi subiectele.

Partea cea mai ușoară este crearea unui forum de discuții. Partea mai dificilă este obținerea la locul de muncă. Forumuri de discuții la lucru cel mai bine este în cazul în care există o nevoie reală pentru ei. Într-un context educațional de care au nevoie de multe ori o mulțime de hranire.

Aici sunt unele dintre probleme:

- ✓ Unii participanți nu doresc să participe la discuții, de exemplu, nu le place să pună ideile lor în alb și negru, atât de mulți citează doar postări și să nu posteze (cunoscuți sub numele de "spectatori").
- ✓ Unii participanți pot fi foarte aprinși în discuțiile lor și postează mesaje inflamatorii.
- ✓ Alții utilizează forumul de discuții pentru postări nedorite sau off-un mesaj.

Forumurile de discuții, prin urmare, trebuie să fie gestionate de un "moderator" sau instructor, care:

- Stabilește liniile directoare pentru utilizarea pe forum pentru discuții de către participanți și ce trebuie să se aștepte de la ei.
- Provoacă discuții pe forum cu postări noi și încurajează participarea (având în vedere că spectatorii pot obține la fel de mult din lectură așa cum fac alții în poștă).
- Asigură că toate mesajele necorespunzătoare se elimină.

Iată câteva linii directoare cu privire la utilizarea forumului de discuții într-un mediu de învățare. Ghid pentru utilizarea forumului de discuții - <http://its.unc.edu/tl/tli/bb/disforum/guidelines.html> - Pentru a facilita discuțiile în scris în rândul studenților și instructori. Universitatea din Carolina de Nord la Chapel Hill (RTF)

Sfaturi pentru utilizarea forumului de discuții - <http://www.webct.com/service/ViewContent?contentID=2515824&communityID=-1&categoryID=-1&startIndex=0> - Sfaturi pentru crearea discuțiilor. Kate Britt, WebCT.

## 5. Crearea Spațiilor de învățare colaborativă

Spațiile de colaborare sunt utile pentru o gamă largă de activități de grup, de la gestionarea unui proiect până la oferirea unui spațiu dedicat în scop de învățare.

În plus față de sprijinirea comunicării și colaborării dintre grupuri, aceste "spatii" sunt, de asemenea, în măsură să furnizeze alte caracteristici cum ar fi conținut/cunoștințe de management și funcționalitatea fluxului de lucru. De exemplu, caracteristici comune sunt:

- controlează accesul (pentru a se asigura că numai utilizatorii de bună credință sunt introduși);
- bibliotecă de documente pentru partajarea de fișiere și versiuni fișier (eveniment/de gestionare a documentelor);
- anunțuri și de comunicații - live chat și forumuri de discuții;
- sondaje și anchete.

Există o serie de instrumente diferite disponibile pentru construirea spațiilor de colaborare.

### a. Spațiu de lucru

Soft-ul spațiului de lucru de colaborare poate fi instalat pe serverele interne sau găzduite extern. Instrumentul cel mai adecvat va depinde de nevoile dvs. și de complexitatea situației. Iată câteva exemple variind de la foarte simple la cele mai sofisticate.

**Yahoo! Groups** - <http://groups.yahoo.com/>- Yahoo! Group este pentru activități mai puțin formale de partajare de grup și libertatea de a-l folosi.

**Google Groups** - <http://groups.google.com/>- căutare într-o arhivă de peste 700 de milioane postări Usenet dintr-o perioadă de peste 20 de ani.

**WebEx - WebOffice** - <http://www.weboffice.com/EN/Home/default.asp>- O suită de aplicații on-line: manager de documente, calendar on-line și de planificare, manager de baze de date, etc

**Lotus Connection** - [http://www-306.ibm.com/software/info/television/index.jsp?cat=lotus&item=xml/U608396F19596H56.xml&lang=en\\_sg](http://www-306.ibm.com/software/info/television/index.jsp?cat=lotus&item=xml/U608396F19596H56.xml&lang=en_sg) -IBM Lotus® Connections este un software pentru afaceri sociale, care abilităază să fie mai inovatoare și vă ajută să executați mai rapid folosind rețele dinamice de colegi, parteneri și clienți.

## b. Unelte Peer-to-peer

Există, de asemenea, un tip de instrument de colaborare numit peer-to-peer (P2P sau) instrumente. Acestea își desfășoară activitatea într-un mod foarte similar cu instrumente de Instant Messaging, adică, ele permit utilizatorilor să stabilească conexiuni între diferiți utilizatori (peers), mai degrabă decât folosind un produs bazat pe server pentru a controla accesul. Unul dintre cele mai bune instrumente cunoscute P2P este Groove.

**Groove Workspace** - <http://office.microsoft.com/en-us/groove/default.aspx> - "Groove este un software de birou virtual care permite echipelor de oameni să lucreze împreună în siguranță într-o rețea ca în cazul în care acestea au fost în aceeași locație fizică Groove este tot ceea ce echipa ta are nevoie pentru a partaja informații, gestiona proiecte, reuniuni condusă și obține munca efectuată.. "

Groove a fost folosit în scopuri educaționale, și aici este un studiu de caz.

## c. Alte unelte

Aici este un alt instrument interesant care poate fi utilizat pentru colaborare sincronă, atât în sala de clasă și pe Internet.

**Zing** - <http://www.anyzing.com/> - "Colaborați față în față echipa la echipa sau pe Internet." Acest lucru permite utilizatorilor - în spațiul fizic aceeași, de exemplu, o sală de clasă, să lucreze și să învețe împreună.

## 6. Crearea de rețele sociale

Termenul de "rețea socială" nu este nou, cercetările în rețele sociale a fost făcută începând cu anii 1960, și încă dintr-o dată rețelele sociale au devenit în vogă.

Rețeaua socială este totul despre cum se fac conexiuni cu alte persoane printr-o rețea de prieteni comuni. Aruncați o privire la aceste două articole din The Guardian.

**Social Engine** - <http://www.socialengine.net/> - SocialEngine este o platformă PHP bazată pe rețele sociale care permite crearea unei rețele sociale pe site. Dreptul scos de la cutie, rețeaua socială va oferi aproape toate caracteristicile care se găsesc în rețelele sociale foarte populare de astăzi. În loc de ce găzduiește rețea socială pe serverele noastre, vă oferim control complet asupra proiectului permițându-vă să descărcați codul sursă și să-l instalați pe un server propriu.

**Social Software** - [http://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Social_software) - Un link Wikipedia, care oferă toate informațiile despre software-ul social.

**List of Social Software** - [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_social\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_software) - Lista Software Social al software-ului social, care se poate folosi.

**10 of the Best** - <http://mashable.com/2007/07/25/open-source-social-platforms/> - Un articol despre 10 dintre cele mai bune Platformei Source Social deschisă.

**Ning Social Network** - <http://www.ning.com/> - Creați-vă propria rețea socială pentru orice.

## 7. Crearea unui Wiki

"Hypertext pe steroizi" este modul în care scriitorul, Lars Aronsson, a descris un site wiki. Cuvântul "wiki" provine de la cuvântul Hawaian pentru rapid. Un wiki-ul este probabil cea mai rapidă cale de a înființa un site web, dar ce este mai important, software-ul wiki vă permite să creați un site web unde paginile sunt editabile de către utilizatori. Prin urmare acesta este un alt exemplu de construire a conținut colaborativ. Aceste două articole oferă mai multe informații despre wiki-uri.

**Wiki** - <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki> - "wiki termeni (pronunțat "weeke", /wiki/în SAMPA) și WikiWiki sunt utilizate pentru a identifica, fie un anumit tip de colectare a documentului hypertext sau software-ul colaborativ folosit pentru a-l crea." O definiție și explicația de la Wikipedia.

**The Wiki Phenomenon** - [http://www.schwall.de/dl/20030828\\_the\\_wiki\\_way.pdf](http://www.schwall.de/dl/20030828_the_wiki_way.pdf) - "wiki (sau Wiki Wiki sau WikiWikiWeb) este un fenomen relativ nou pe internet. Deși originile sale datează din 1994 - 1995, creșterea cea mai importantă a avut loc din 2001, atunci când în luna ianuarie Wikipedia s-a născut".

Software-ul wiki este un software open source, adică este gratuit. Cu toate acestea, există unele companii comerciale wiki. Iată câteva exemple de instrumente wiki - atât comercial cât și gratuit.

**CourseForum** - <http://www.courseforum.com/courseforum/index.html> - CourseForum este un wiki comercial, adaptat pentru utilizarea în învățământ. Acesta "este web-based e-learning software-ul care-l face mai ușor pentru dvs. și elevii dvs. pentru a interacționa, pentru a crea, posta, acțiuni sau discuta despre conținutul cursului."

**Twiki - a web-based collaboration platform** - <http://www.twiki.org/> - TWiki este open source, și este "flexibil, puternic, și ușor de folosit bazat pe platforma de colaborare Web. Utilizați Twiki pentru a rula un spațiu de dezvoltare de proiect, un sistem de management al documentelor, o bază de cunoștințe, sau orice alt instrument groupware altă parte, privind o intranet sau de pe Internet."

**Open Wiki** - <http://www.openwiki.com/> - "Deschideți Wiki oferă nota post-it de web." Software-ul wiki este, de asemenea, disponibile, care pot fi puse în aplicare pentru site-ul dvs. sau alte platformă de învățare. Wikipedia are o listă a acestor software-ului wiki liber. A se vedea lista următoare:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Free\\_wiki\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Free_wiki_software)

## 8. Costuri, timpul și alte aspecte

### a. Cheltuieli

Costul de software pentru a sprijini învățarea colaborativă poate varia destul de considerabil de la instrumente de mesagerie instant și de software open source la instrumente wiki scumpe, sofisticate instrumente organizatorice necesare pentru a construi rețele sociale sau pentru a crea spații de lucru digitale. Prin urmare, este important să selectați instrumentul cel mai adecvat pentru locuri de muncă.

### b. Timp

Timpul este minim pentru dezvoltare sau creare. Cu toate acestea, efortul va fi necesar în sprijinirea comunității de învățare și încurajarea colaborării între participanți.

### c. Aspecte de ordin tehnic

Nu există aspecte tehnice semnificative, deși orice sistem bazat pe server, va trebui, evident, să lucreze în cadrul infrastructurii existente.

### d. Probleme de făcut și de învățat

Principala problemă aici este măsura în care comunicarea și colaborarea este încurajată în cadrul organizației. Acest lucru va determina succesul unor astfel de activități de colaborare în special la locul de muncă.

## 9. Alte link-uri

### a. Lectură

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning care oferă mai multe informații cu privire la următoarele aspecte ale învățării colaborative.

**Collaboration in e-learning** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/collaborative.htm> - Link-uri către resurse care aruncă o privire la importanța comunicării și instrumente de colaborare.

**Building online learning communities / fostering communication and collaboration** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/communities.htm> - Link-uri de comunicare și colaborare la resursele în cauză cu construirea unor comunități virtuale de învățare. Link-uri de rețele sociale la resursele generale cu privire la rețelele sociale.

**Selecting collaborative tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/social.htm> - Link-uri către resurse care să ofere îndrumare privind selectarea colaborare.

**Peer-to-peer (p2p) earning** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/p2p.htm> - Link-uri către resurse care oferă o privire la soft-ul P2P, în general, precum și utilizarea lor pentru activități de învățare de tip peer-to-peer.

**b. Unelte**

Aici sunt pagini de la Centrul de e-learning, unde veți găsi mai multe informații despre instrumentele de colaborare de învățare.

**Instant Messaging (IM) and chat tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/chat.htm> -

Link-uri către Instant Messaging, chat-ul și instrumentele de telefonie pentru a fi utilizate în comunicarea în timp real.

**Discussion Boards and Forums** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/discussion.htm> - Link-

uri către forumuri de discuții și de instrumente pe forum pentru a fi utilizate în crearea de comunități de învățare.

**Collaboration, knowledge sharing and groupware tools** - <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/vendors/collaboration.htm> - Link-uri la o serie de instrumente de partajare de colaborare,

groupware și cunoștințe.

Profesor Cristescu Simion,  
Școala cu clasele I-VIII Nr. 8 – Reșița