

**BUNE PRACTICI ÎN UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR EDUCAȚIONALE PENTRU ÎMBUNĂȚIREA ANGAJAMENTULUI STUDENȚILOR ÎN MEDIUL ONLINE\***

**Eugenia FOCA**, *asist. univ., Facultatea de Științe ale Educației, Psihologie și Arte, Universitatea de Stat „Alecu Russo” din Bălți*

**Abstract:** *The article addresses how educational technologies can be used to enhance student engagement in the online learning environment. It provides a range of strategies and recommendations for educators and educational institutions to create a more engaging and efficient online learning environment, thus motivating and involving students more effectively in their online learning process. The article focuses on identifying best practices and approaches to maximize student engagement and improve their learning experience in the online environment.*

---

\* Articolul a fost elaborat cu suportul proiectului MEDIA „Strengthening the Quality of Online Education in HEIs in Moldova and Armenia”, nr. de ref. 101082889, finanțat de Uniunea Europeană. Viziunile și opiniile exprimate sunt doar ale autorului și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene. Uniunea Europeană nu poate fi considerată responsabilă pentru acestea.

**Keywords:** *motivation, commitment, involvement, teamwork, gamification, information technologies in education.*

Nivelul de expunere mediatică al unei universități este adesea corelat cu prezența sa pe internet, iar astăzi această prezență nu se rezumă doar la site-ul oficial al instituției, ci se extinde și la implicarea activă pe rețelele de socializare. Universitățile au devenit tot mai sensibile la nevoile și obiceiurile de consum ale publicului lor, adaptându-și comunicarea și informațiile în funcție de acestea. Cu zece ani în urmă, implicarea unei universități în rețelele de socializare era un element periferic al strategiei de comunicare, însă în prezent, universitățile au adoptat cu succes cele mai importante platforme de socializare și sunt receptive la apariția noilor rețele sociale.

Această evoluție în abordarea comunicării universitare indică atât deschiderea și transparența universităților față de public, cât și capacitatea lor de a rămâne lideri în domeniul educației, științei și inovației, adaptându-se cu flexibilitate la schimbările din peisajul mediatic și fiind în prima linie a inovațiilor media.

Bunele practici în utilizarea tehnologiilor educaționale pentru îmbunătățirea angajamentului studenților în mediul online pot include *implementarea de platforme de învățare interactive, utilizarea unor metode de predare inovatoare* care să implice studenții în mod activ și utilizarea resurselor multimedia pentru a face predarea mai atractivă și mai interactivă. Aceste abordări pot contribui la creșterea participării și a angajamentului studenților în mediul online, sporind astfel calitatea procesului de învățare.

Evidențiem că atitudinea studenților față de învățare are un rol fundamental în determinarea competențelor pe care ei le dobândesc pe parcursul procesului de educație. Această atitudine se reflectă prin intermediul mai multor concepte, cele mai importante dintre ele fiind *motivația și angajamentul*. Administrarea motivației implică, în primul rând, formarea valorilor și dezvoltarea legăturilor cognitive de tipul „proces de învățare – rezultat”. În schimb, *angajamentul* reprezintă un fenomen mai complex, cu mai multe componente și dimensiuni, cercetat de către oamenii de știință din diverse perspective. La nivel „strategic”, angajamentul este analizat în ceea ce privește eforturile depuse (resurse, timp, energie) și rezultatele obținute în procesul educațional. Această abordare este bine dezvoltată în cercetările străine în domeniul managementului educațional.

Din perspectiva abordării socio-psihologice (cea mai dezvoltată în domeniul gestionării resurselor umane), *angajamentul* înseamnă interacțiune activă cu mediul extern și cu alți participanți în activități, precum și atitudinea față de acești participanți și procese. În contextul activităților de învățare specifice, angajamentul este definit ca „interacțiunea conștientă a individului cu mediul extern, în care are loc perceperea activă a stimulilor din mediul înconjurător și crearea activă a propriei atmosfere în contrast cu perceperea automatizată [1, 5]. Angajamentul este deosebit de important în munca în echipă a studenților, deoarece alienarea unor participanți la colaborare afectează negativ motivația celorlalți. În același timp, munca în echipă, stabilirea comună a obiectivelor și a sarcinilor, rezolvarea problemelor cu ajutorul metodelor de lucru în echipă contribuie la creșterea angajamentului și consolidarea cunoștințelor la studenți [1, 4]. Abilitățile de lucru în echipă sunt foarte căutate de către angajatori și fac parte din lista de competențe necesare în practic toate domeniile de învățământ superior.

Prin adaptarea activă la schimbările din peisajul mediatic și adoptarea cu succes a platformelor de socializare, universitățile demonstrează nu doar deschidere și transparență față de public, ci și o abordare flexibilă în a rămâne lideri în educație, știință și inovație. Această evoluție în comunicarea universitară este strâns legată de utilizarea tehnologiilor educaționale și, în mod particular, de implementarea unor practici gamificate.

*Gamificarea* în contextul educațional reprezintă utilizarea *conceptelor și tehnicilor specifice jocurilor* în scopul creșterii motivației și a angajamentului studenților în procesul de învățare. Aceasta implică transformarea unui curs sau a unei activități de învățare într-o experiență mai captivantă și interactivă, cu utilizarea elementelor precum puncte, insigne, competiții, feedback și provocări pentru a motiva și recompensa studenții [1, 6].

Mai mulți autori au analizat conceptul de gamificare, printre care Zichermann, Kapp [4, 5], definindu-l ca un proces legat de utilizarea diferitelor tehnici de joc pentru a implica activ studenții în procesul educațional și a rezolva problemele. Acești autori susțin că utilizarea diverselor elemente de joc, cum ar fi insigne, puncte, niveluri, avatar etc., influențează predispoziția studenților de a-și conti-

nua studiile. Educația gamificată își propune, în consecință, să influențeze comportamentul de învățare al persoanelor.

În urma numeroaselor studii de cercetare, s-a constatat că utilizarea gamificării în învățământul superior are un impact pozitiv nu doar asupra motivației individuale într-o anumită materie, ci și asupra performanțelor academice, contribuind la îmbunătățirea procesului de predare și învățare în sălile de clasă universitare [1, 4, 6]. De asemenea, s-a observat că această metodă poate fi deosebit de eficientă pentru studenții care întâmpină dificultăți în a se implica în materialul de învățare. Prin urmare, aplicarea gamificării poate fi utilă în stimularea colaborării și competiției între studenți, oferind beneficii semnificative pentru dezvoltarea lor academică și personală.

Gamificarea atrage studenții din mai multe motive, oferindu-le o experiență educațională mai interactivă, motivatoare și distractivă. Vom evidenția câteva aspecte-cheie care contribuie la atractivitatea gamificării în educație:

1. Sistemele de gamificare oferă recompense sub formă de puncte, ecusoane sau alte beneficii pentru îndeplinirea sarcinilor sau atingerea obiectivelor. Aceste recompense creează un sentiment de realizare și motivează studenții să își depună eforturile.
2. Elementele de competiție, cum ar fi clasamentele, încurajează studenții să se compare și să concureze între ei. Acest aspect competitiv poate crește dorința de a excela și de a-și depăși colegii.
3. Introducerea unei povești sau a unui scenariu în procesul de învățare poate face materialele mai interesante și mai ușor de asimilat. Studenții devin protagoniștii unei povești sau ai unui joc, ceea ce le conferă un rol activ în procesul educațional.
4. Gamificarea permite adaptarea la stilurile individuale de învățare ale studenților. Aceștia pot progresa în ritmul lor, având posibilitatea de a alege sarcinile care îi interesează cel mai mult.
5. Elementele sociale ale gamificării, cum ar fi colaborarea și competiția cu colegii, pot adăuga un aspect social la procesul de învățare. Platformele gamificate pot facilita interacțiunea între elevi și îi pot implica într-o comunitate virtuală.
6. Prin utilizarea quest-urilor și a sarcinilor bine definite, gamificarea oferă studenților obiective clare și realizabile. Acestea pot fi structurate într-un mod captivant, făcând procesul de învățare mai plăcut.
7. Sistemele de gamificare oferă adesea feedback imediat cu privire la performanța studenților. Acest aspect permite studenților să înțeleagă mai bine progresul lor și să facă ajustări în consecință.

Pentru a implementa gamificarea în mod corespunzător în procesul educațional, Werbach și Hunter [6] propun luarea în considerare a șase aspecte esențiale. Primul aspect constă în *definirea obiectivelor* într-un mod coerent și eficient. Al doilea aspect subliniază *importanța definirii comportamentelor* pe care se dorește să le încurajeze la studenți. Al treilea aspect evidențiază *importanța definirii jucătorilor și a caracteristicilor acestora* pentru a proiecta activitățile dorite. Al patrulea, este necesar să fie stabilite *ciclurile activităților, mecanismele jocului și interacțiunea dintre participanți* pentru a defini sistemul de gamificare. Al cincilea aspect se referă la *elementul de distracție*, iar în final, al șaselea, *stabilirea resurselor*, inclusiv a instrumentelor ce urmează a fi utilizate pentru dezvoltarea strategiei.

Astfel, pentru a aplica gamificarea în învățământul superior, este imperativ să se proiecteze situații educaționale care să implice elemente de joc, cum ar fi definirea obiectivelor, utilizarea recompenselor și a feedback-ului, proiectarea provocărilor și crearea unui mediu jucăuș și motivant. În acest sens, pot fi utilizate diverse instrumente și tehnologii, precum jocurile educaționale, platformele de învățare online și aplicațiile mobile.

Platforma educațională *Kahoot* reprezintă un instrument de învățare interactiv, utilizat în școli și alte instituții educaționale. Aceasta servește drept platformă pentru crearea de vichingi, teste și jocuri didactice. Utilizarea acestui serviciu poate constitui o modalitate eficientă de obținere a feedback-ului din partea studenților [3, 6].

Platforma a fost concepută pentru activități de grup. Procesul de joc este simplu: studenții se adună în jurul unui ecran comun (cum ar fi o tablă interactivă, un proiector sau un monitor) și răspund simultan la întrebări folosind dispozitivele lor. Întrebările sunt afișate studenților pe ecran una câte una. Participanții acumulează puncte pentru fiecare răspuns corect. La finalul vichingii, pe ecran

se afișează numărul total de puncte acumulate de toți participanții în timpul răspunsului la întrebări. Participarea la joc nu necesită înregistrare obligatorie. Vichingile pot fi selectate din catalogul de pe site sau pot fi create noi. Timpul de răspuns la fiecare întrebare este limitat la aproximativ 30-60 de secunde.

Kahoot reflectă specificul sistemului BYOD (Bring Your Own Device), unde smartphone-urile devin instrumente eficiente, nu obstacole, în cadrul activităților. Studenții din sală folosesc propriile smartphone-uri sau tablete ca „telecomenzi” pentru a răspunde. Kahoot poate fi creat pentru diverse domenii precum gramatică, vocabular, istorie, studii despre țări sau orice alt subiect sau disciplină. Jocul în Kahoot este extrem de simplu. Profesorul trebuie să-și creeze un cont pe platformă. În sală, elevii trebuie doar să activeze serviciul și să introducă un cod PIN furnizat de profesor de pe computerul său. Jocul poate fi organizat în diferite moduri, inclusiv:

1. Fiecare student joacă individual (în acest caz, toate numele studenților sunt afișate pe ecran);
2. Studenții sunt împărțiți în echipe (în acest caz, studenții trebuie să discute sau să dezbată pentru a decide răspunsul echipei lor);
3. Studenților li se poate cere să creeze un astfel de produs ca temă pentru acasă.

Pe Kahoot se poate juca în diferite limbi, ceea ce atrage un număr mare de utilizatori. Pe această platformă pot fi adăugate videoclipuri, fotografii și încărcate diverse imagini. Un avantaj al platformei Kahoot este utilizarea acestei modalități interactive de învățare pentru evaluarea cunoștințelor studenților. Astfel, utilizarea platformei Kahoot în calitate de instrument interactiv de învățare contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de comunicare la studenți, facilitându-le asimilarea ușoară a materialului și extinzându-le capacitățile cognitive și creative.

Vom exemplifica modul în care studenții, viitori pedagogi, pot beneficia de o sesiune interactivă pe platforma Kahoot la cursul de Etica profesională. Într-un astfel de context, aceștia au fost expuși la dileme etice comune din domeniul educației, abordând scenarii în care profesori sau educatori s-au confruntat cu alegeri dificile. Prin intermediul unor întrebări precum: „Un profesor a aflat că unul dintre elevii săi a copiat la un examen important. Cum ar fi trebuit să gestioneze această situație?” și opțiunile corespunzătoare (A. A ignorat situația pentru a evita conflictul. B. A discutat în privat cu elevul și l-a îndrumat să recunoască copierea. C. A raportat incidentul la conducerea școlii pentru o acțiune disciplinară), studenții au fost provocați să reflecteze asupra deciziilor etice într-un context pedagogic.

Feedback-ul imediat a fost oferit după fiecare întrebare, explicând opțiunile corecte și încurajând discuții în clasă. Astfel, studenții și-au putut argumenta opțiunile, iar profesorul a adăugat informații suplimentare despre codul etic al educației și practicile recomandate. La sfârșitul sesiunii, s-au analizat rezultatele pentru a identifica zonele în care studenții ar fi putut avea nevoie de mai multă clarificare sau discuție. De asemenea, s-a încurajat o discuție deschisă despre etica în educație, facilitată de scenariile prezentate în cadrul jocului Kahoot. Această abordare a încurajat participarea activă, a stimulat gândirea critică și a contribuit la dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor etice în contextul pedagogic.

**Concluzii:** Gamificarea în învățământul superior reprezintă o strategie menită să motiveze și să angajeze studenții în procesul lor de învățare prin integrarea elementelor de joc și crearea unor situații educaționale provocatoare și semnificative. Pentru a implementa eficient această metodă, este necesară proiectarea atentă a situațiilor educaționale, impunând utilizarea instrumentelor și tehnologiilor potrivite pentru implementare.

#### **Bibliografie:**

1. COVRIG, M., GOIA (AGOSTON), S.I., IGREȚ, R.Ș., MARINAȘ, C.V., MIRON, A.D. and ROMAN, M., 2023. *Students' Engagement and Motivation in Gamified Learning*. Amfiteatru Economic, 25 (Special No. 17), pp. 1003-1023. [online] [citat 20.09.2023]. Disponibil: DOI: <https://doi.org/10.24818/EA/2023/S17/1003>
2. DUVERNET A., ASQUER A., KRACHKOVSKAYA I. *The Gamification of Education and Business: a Critical Analysis and Future Research Prospects* // Research Handbook on Digital Transformations / by eds. F.X. Olleros, M. Zhegu. Cheltenham: Edward Elgar, 2016. ISBN: 9781784717719
3. HUNG AARON CHIA YUAN. *A Critique and Defense of Gamification* // Journal of Interactive Online Learning, 2017. Vol. 15. № 1. P. 57-72. ISSN: 1541-4914

4. ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*; O'Reilly Media: Sebastopol, CA, USA, 2011. [online] [citat 20.09.2023]. Disponibil: DOI: [[https://scholar.google.com/scholar\\_](https://scholar.google.com/scholar_)] ISBN: 9781449397678
5. KAPP, K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*; Pfeiffer: San Francisco, CA, USA, 2012. [online] [citat 20.09.2023]. Disponibil: [google scholar] ISBN: 9781118096345
6. WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*; Wharton Digital Press: Philadelphia, PA, USA, 2012. [online] [citat 20.09.2023]. Disponibil: [google scholar] ISBN: 9781613630235
7. ДАВЫДОВА, С. А. Использование платформы Kahoot как инструмента интерактивного обучения. Романия: языковое и культурное наследие – 2023: материалы III Междунар. науч. конф., Минск, 16-17 мая 2023 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О. В. Лапунова (гл. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2023. – С. 268-271. ISBN: 978-985-881-500-4 [online] [citat 20.09.2023]. Disponibil: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/303607>