



UNIVERSITATEA DIN SALAMANCA

Azucena HERNÁNDEZ MARTÍN

Ana IGLESIAS RODRÍGUEZ

Yolanda MARTÍN GONZÁLEZ

Marta MARTÍN DEL POZO

O3 – CUM POATE FI ACCELERATĂ DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR ÎN RÂNDUL ACTORILOR DIN DOMENIUL EDUCAȚIEI, PRIN INTERMEDIUL DIGITALULUI ȘI ÎNTR-UN MEDIU DIGITAL?

REZUMAT

Acest studiu a fost elaborat în cadrul proiectului Erasmus+ 2017-1-FR01-KA201-037369, *L'ancrage du numérique dans la gouvernance des établissements* (ANGE).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



REZUMAT

Acest raport face parte din proiectul ERASMUS + ANGE, care își propune să dezvolte inovația prin utilizarea tehnologiei digitale la nivelul managementului instituțiilor de învățământ. Mai precis, acest studiu încearcă să răspundă la întrebarea: „*Cum să accelerăm dezvoltarea abilităților actorilor din educație prin tehnologia digitală și într-un mediu digital?* ”. Pentru a răspunde la această întrebare, o trecere în revistă a literaturii de specialitate a permis, mai întâi, clarificarea câtorva concepte importante și a identificat o serie de „bune practici” în utilizarea tehnologiei digitale pentru a dezvolta inovația. Apoi, școli din patru țări diferite (Bulgaria, Finlanda, Belgia, Franța) arată cum, în contextul lor specific, au încercat să răspundă la întrebarea pusă și cu ce efecte.

Contribuțiile aduse de revizuirea literaturii de specialitate

În primul capitol, inovația este văzută ca un proces, o călătorie lungă, care ia naștere din dinamica comunității educaționale și din cultura profesională a celor implicați în instituția de învățământ. Este vorba despre un proces de încorporare a ceva nou într-o realitate existentă, care produce o schimbare în practică, în dezvoltarea strategiilor de predare și învățare și mai larg în dinamica instituției de învățământ. Mulți factori facilitatori sau inhibitori sunt menționați în literatura științifică. Mai presus de toate, vom nota următoarele condiții esențiale: (i) o guvernare care implică o postură de recunoaștere, acceptare și integrare a complexității; (ii) guvernare distribuită între diferiții actori ai unității; (iii) actori angajați și susținuți de o echipă de management care coordonează practicile inovatoare; (iv) dezvoltarea comunităților și practicilor de învățare (în special prin seminarii web, grupuri de reflecție, schimb transnațional și întâlniri de instruire ale proiectului ANGE).

Capitolul 2 extinde ceea ce tocmai a fost spus prin evidențierea dimensiunilor care fac din unitatea de învățământ unitate de bază a schimbării: (i) dimensiunea strategică centrată pe nevoile contextualizate și pe viitorul instituției; (ii) dimensiunea motivațională care susține implicarea actorilor prin utilizarea capacităților lor distinctive (în special a celor legate de utilizarea tehnologiei digitale); (iii) dimensiunea logistică prin asigurarea faptului că resursele utile pentru inovare sunt puse la dispoziție și utilizabile de către actori; (iv) dimensiunea de

sprijin a dezvoltării profesionale, care implică apropierea managerilor unității și a resurselor umane cu cei din domeniu; (v) implicarea elevilor în proiecte de inovare.

Capitolul 3 este axat pe utilizarea tehnologiei digitale în cadrul instituțiilor. Se remarcă diferite utilizări, ilustrate de bune practici extrase din proiecte din mai multe țări, printre care: (i) organizarea clasei pentru o mai bună învățare („Sala de clasa a viitorului”, Austria); (ii) învățarea elevilor să desfășoare învățări diferențiate (proiectul „eLC 2.0”, Austria); (iii) promovarea învățării colaborative (proiectul „Challenge 2000”, Regatul Unit); (iv) motivarea sau învățarea prin joc (proiectul „DANT”, Italia); (v) administrarea și comunicarea școlii cu comunitatea externă (proiectele „The Epal Project, Marea Britanie și „Logineo ”, Germania); (vi) formarea și dezvoltarea profesională („The Belgrove College Poject”, Marea Britanie) (iii)

Contribuțiile părții empirice a studiului

Din punct de vedere *metodologic* sunt prezentate patru studii de caz (4 capitole). Acestea sunt patru instituții diferite care au folosit digitalul pentru a satisface nevoile specifice fiecăreia dintre ele. De fiecare dată, este vorba despre un „classlab”, adică conform definiției glosarului¹ proiectului ANGE, „un laborator care sprijină schimbarea educației prin intermediul tehnologiilor digitale și prin guvernanta acțiunii. Conceptul de Classlab apare în contextul dezvoltării abilităților secolului 21 al actorilor din educație și elevilor din instituția de învățământ. Classlab este, de asemenea, un loc de transformare pentru instituția de învățământ ”.

În studiu sunt prezentate următoarele 4 Classlab :

- (i) Classlab-ul din Cadrul Școlii Gimnaziale G.S. Rakovski din Burgas (Bulgaria): acesta își propune să dezvolte noi contexte de predare și învățare în clasa inversată într-un context tehnologic, în special pentru a satisface nevoia generată de elevii care nu pot participa la lecții față în față
- (ii) Classlab-ul din cadrul Institutului Novida Lukio din Loimaa (Finlanda), în urma prescripției autorităților naționale de a institui un sistem de evaluare folosind instrumente digitale.

¹ Acest concept, precum și celelalte concepte care stau la baza proiectului ANGE, precum și referențialul de competențe (anexa 4 de la acest studiu) <http://classlab-ange.eu/o3-comment-acceler-le-developpement-des-competences-des-acteurs-de-leducation-grace-au-numerique-et-dans-un-environnement-numerique-universidad-de-salamanca-espagne/>

(iii) Classlab-ul din cadrul Centrului de Formare Profesională- Zwam din St Vith (Belgia), ai căror elevi urmează cursuri de formare profesională parțial într-o companie și parțial la centru și se confruntă cu utilizarea din ce în ce mai frecventă a noilor instrumente robotice și digitale la locul de muncă.

(iv) La classlab din cadrul Liceului Paul-Claudel d'Hulst din Paris (Franța), care, cu ocazia fuziunii a două unități școlare (gimnaziul și liceul), creează „Bula inovantă” ca element important al proiectului noii unități școlare .

Aceste ClassLab reprezintă încercări de dezvoltare a abilităților actorilor din educație prin tehnologia digitală și într-un mediu digital (subiectul acestui raport). Pentru a studia efectele, a fost utilizată metoda de analiză SWOT. A făcut posibilă identificarea și compararea factorilor interni de natură pozitivă („punctele forte”), factorii interni de natură negativă („punctele slabe”), factorii interni sau externi care ar putea avea o influență pozitivă („Oportunități”), factorii interni sau externi care ar putea avea o influență negativă („Amenințări”). În cele din urmă, pentru a identifica abilitățile dezvoltate de actorii celor ClassLab, a fost efectuată o procedură de auto-poziționare pe baza unui referențial de competențe, la construcția căruia au participat toți partenerii proiectului ANGE (acesta se regăsește în Anexa la studiu).

Pentru a prezenta rezultatele celor patru analize, actorii, însoțiți de formatori și cercetători din patru instituții de învățământ superior partenere ale proiectului ANGE (Universitatea din Salamanca, Universitatea din Craiova, Institutul Catolic din Paris și CÉGEP de La Pocatière din Quebec) a formulat șase ipoteze. Pornind de la acestea, s-au putut formula următoarele concluzii :

(i) Diferitele utilizări ale tehnologiei digitale pentru a promova inovația în instituțiile educative au făcut posibilă, datorită unei atitudini proactive a actorilor față de inovație, îmbunătățirea schimburilor și a calității relației profesor-elev, profesor-profesor, management-profesor, școala-comunitate. Acest lucru a făcut posibilă consolidarea: climatului de colaborare, încredere, ascultare reciprocă; munca în colaborare, schimbul de bune practici și diseminarea lor externă (la nivel național și internațional).

(ii) Colaborarea dintre școală și comunitate (familii, mediul socio-economic etc.) merită o atenție specială în viitor. Dacă proiectul experimental din Burgas a făcut posibilă stabilirea relațiilor cu familiile elevilor care nu pot participa la cursuri față în față, dacă Centrul din St Vith a reușit să stabilească legături strânse cu reprezentanții mediului socio-economic din regiune, mai multe astfel de inițiative merită să fie

întreprinse cu familiile aflate în situații vulnerabile (situații pe care criza Covid19 le-a dezvăluit mai acut).

- (iii) Datorită guvernancei dezvoltate în cele patru Classlab (încurajarea inovației, sprijin pentru conducere pentru profesori, acceptarea ideilor și propunerilor lor, furnizarea de resurse, căutarea comună a soluțiilor la probleme neașteptate, o mai bună organizare a muncii, accesul la inițiative naționale și internaționale, management autonom și proactiv etc.), procesele de inovare au făcut posibilă îmbunătățirea proceselor de predare și învățare, precum și a rezultatelor școlare ale elevilor².
- (iv) Experimentele realizate la nivelul celor 4 Classlab au reprezentat o oportunitate de a stabili sau întări un model de decizie și acțiune bazat pe leadership-ul distributiv. Pentru a-l extinde, este important să luăm în calcul eterogenitatea cadrelor didactice în ceea ce privește formarea profesională în domeniul digital și nesiguranța pe care o demonstrează în ceea ce privește tehnologiile digitale.
- (v) Existența echipamentelor informatice adecvate în sălile de clasă, metodologiile utilizate de actorii din cele 4 școli și participarea anterioară a unităților la alte proiecte, au fost factori favorabili inovațiilor întreprinse. Cu toate acestea, această forță poate deveni o amenințare dacă nu există o încorporare a semnificației care trebuie acordată utilizărilor tehnologiei: motivația generată la elevi la început nu trebuie să devină o distragere a atenției și să facă să pierdem sensul a ceea ce înseamnă "a învăța" ; utilizarea tehnologiei pentru o mai bună învățare nu ar trebui să fie un factor de inegalitate, mai ales atunci când elevii sunt rugați să își folosească propriile dispozitive în clasă sau acasă.
- (vi) Ipoteza centrală prezentată de actori a vizat îmbunătățirea și dezvoltarea abilităților specifice și transversale ale actorilor implicați în cele patru Classlab. În urma analizelor SWOT, există într-adevăr efecte pe trei niveluri: în cadrul școlii, în rândul elevilor și în rândul profesorilor. În cadrul școlii, subliniem în mod deosebit gestionarea resurselor digitale, munca în echipă, strategiile de comunicare orală și scrisă, leadership-ul comun, comunitățile de învățare și de practică. Elevii au văzut o îmbunătățire a capacității lor de participare la activitățile educative,

² Studiul elaborat de către Hervé Chomienne asupra practicilor manageriale de conduită față de procesul de schimbare (anexa 2 a acestui studiu) a celor 4 directori ai școlilor experimentale a scos în evidență voința de dezvoltare a unei guvernance parajate, ca factor determinant al angajamentului și vector al recunoașterii cadrelor didactice care inovează.

<http://classlab-ange.eu/wp-content/uploads/2020/12/Rapport-Management-changement-ANGE-ISM.pdf>

dezvoltarea imaginației lor, descoperirea de noi talente, o mai mare coeziune între colegi, munca colaborativă, o motivație mai mare, îndrumarea de la egal la egal, evaluarea colegială, o mai mare utilizare a instrumentelor digitale în scopuri educaționale ... și mai presus de toate încrederea sporită în propriile forțe. Profesorii au subliniat utilizarea și gestionarea instrumentelor digitale în sălile lor de clasă și pentru evaluare, colaborare și muncă în echipă, sprijin între profesori, reflectare pozitivă în fața greșelilor comise, schimbare în „atitudinea și perspectiva față de metodologii noi sau diferite de cele pe care le folosesc de obicei, creând o dinamică în clase (care au devenit mai active) și în instituție (care a dezvoltat mai multe schimburi cu alte instituții școlare).

Actorii implicați în cele patru Classlab și-au indicat dificultatea în identificarea precisă a abilităților lucrate în situațiile create pe perioada implementării diferitelor scenarii. Deoarece acest fenomen este bine cunoscut în studiul cu privire la evaluarea competențelor, proiectul ANGE a avut grijă să construiască în comun, împreună cu toți partenerii, un cadru de referință al abilităților care vizează, nu certifică, ci auto-poziționează și dezvoltarea unui „profesionalism emergent”³. Prezentat în anexă, acest sistem de referință include 9 abilități, inclusiv 3 pentru polul organizațional, 3 pentru polul de comunicare și 3 pentru polul reflexiv. Fiecare abilitate are 7 niveluri sau niveluri de competență: primele două se referă la stăpânirea abilității în mediul de lucru obișnuit; al treilea și al patrulea, în cadrul proiectului mai amplu al instituției de apartenență; al cincilea și al șaselea, în rețeaua paneuropeană; al șaptelea, ca expert în serviciul noilor proiecte. Prin urmare, întrebarea nu a fost doar de a identifica abilitățile, ci și, mai ales, la ce niveluri au fost acestea dezvoltate, ceea ce a permis, de asemenea, actorilor celor 4 Classlab să-și proiecteze evoluția la celelalte niveluri (baza a ceea ce numește „profesionalism emergent”).

Rezultatele strategiei de auto-poziționare au dat următoarele rezultate

- (i) Cele nouă competențe din cadrul cadrului au fost toate stăpânite cel puțin la nivelul 4: au adus o contribuție originală la nivelul proiectului instituției lor de învățământ.
- (ii) Au existat trei competențe la nivelul 5 (dezvoltarea competențelor în rețeaua paneuropeană) pentru majoritatea actorilor: construirea în comun a unei

³ Acest concept, precum și alte concepte cheie în proiectul ANGE, împreună cu referențialul de competențe sunt definite într-un glosar (anexa 4 a acestei producții intelectuale) <http://classlab-ange.eu/o3-comment-accelerer-le-developpement-des-competences-des-acteurs-de-leducation-grace-au-numerique-et-dans-un-environnement-numerique-universidad-de-salamanca-espagne/>

„comunități de învățare și practici” (76,9% dintre actori); utilizarea resurselor digitale pentru a comunica cu diferiții actori (84,6%); adoptarea unei posturi critice și metacognitive pentru a-și analiza practicile de predare (76,9%).

(iii) Două abilități au atins nivelul 6 (contribuția inițială la rețeaua paneuropeană): construirea în comun a unei rețele paneuropene sau internaționale de clase clasice pentru a sprijini schimbarea (85,7%); conducerea prin dezvoltarea unui leadership comun (85,7%).

(iv) Deși acesta nu este cel mai reprezentativ pas pentru toți jucătorii care s-au auto-poziționat, cele 4 Classlab au permis unei majorități de jucători (peste 50%) să atingă un nivel de expertiză mai largă (nivelul 7 = sprijinirea proiectelor noi) pentru 7 abilități: utilizarea resurselor digitale pentru a comunica cu diferiții actori (54,5%); utilizarea resurselor digitale pentru a-și continua formarea (58,3%); adoptarea unei posturi critice și metacognitive pentru a-și analiza practicile (58,3%); colaborarea cu parteneri interni și externi (61,5%); co-construirea unei comunități de învățare și de practică (61,5%); utilizarea resurselor digitale pentru a dezvolta inovația (66,7%); co-construirea unei rețele naționale, paneuropene sau internaționale de Classlab (76,9%).

(v) O competență să situează la nivelul cel mai ridicat (7), cel al expertizei pentru noi proiecte : co-construirea unui proiect profesional și instituțional (81,8% *din actorii din cele 4 Classlab*).

În concluzie, cele 4 Classlab au permis apariția și dezvoltarea unor procese de profesionalizare și participă la construirea unui spațiu european al învățământului marcat de inovare. O simfonie neterminată, dar, totuși, o simfonie !