

ÎNVĂȚAREA COMBINATĂ - BLENDED LEARNING: DE LA CONCEPT CĂTRE IMPLEMENTARE

LUIZA CARAIVAN*

luiza.caraivan@gmail.com

Abstract: *The paper analyzes the concept and process of blended learning, the key ingredients that form this process, and the models that have been elaborated during the past ten years. It also takes into consideration the possible definitions of this concept and the way they influence the students' and teachers' perception. The use of technology is put into discussion as well as the students' increased responsibilities in the process of blended learning.*

Keywords: *blended learning, interactive classroom, learning environment, online activities.*

1. Abordare epistemologică

Conceptul de *învățare combinată* (*en. blended learning*) a apărut în discuțiile legate de educație la începutul secolului al XXI-lea, în momentul în care conceptele de e-learning și clasă virtuală au început să piardă din credibilitate. Deși aceste ultime două concepte au avut mulți suporteri în anii '90, însă, sfârșitul de secol, a adus la fel de mulți oponenți, datorită faptului că studenții nu erau destul de motivați și de responsabili pentru a face singuri activitățile, simțindu-se izolați și lipsiți de ajutor. Astfel, acest nou concept de *învățare combinată* „blended learning” a fost inventat nu pentru a înlocui complet clasa virtuală, ci pentru a adăuga noi dimensiuni acestui concept. Studiul de față oferă o privire de ansamblu asupra definițiilor acestui conceptului de “blended learning”, asupra unor modele folosite în ultimii zece ani în procesul de predare-învățare și asupra avantajelor și dezavantajelor apărute în aplicarea învățării combinate în acest proces.

2. Astfel, **traducerile definițiilor verbului “to blend”** oferă explicații ce pot fi folosite cu ușurință pentru a explica conceptul de *învățare*

* Lect. univ. dr., - Universitatea Creștină „Dimitrie Cantemir”, Timișoara.

¹ <http://www.thefreedictionary.com/blend>.

combinată. "To blend" poate fi tradus prin „a amesteca, a combina, a îmbina, a sorta, a amesteca, a armoniza²”, și poate fi explicat prin: „a combina sau a amesteca așa încât părțile constituente să nu poată fi distinse una de cealaltă”, „a combina pentru a obține un amestec de anumită caracteristică, calitate sau consistență”, „a forma un amestec uniform”, „a crea un efect sau rezultat”. Toate aceste definiții conduc către conceptul de *învățare combinată*, care poate fi înțeles ca fiind o combinație de factori ce pot fi folosiți împreună pentru a obține rezultate și efecte armonioase ce pot fi observate în pregătirea profesională pe care o oferim studenților.

În primii ani de implementare a conceptului, acesta se referea strict la un amestec de interacțiune în clasă și de învățare într-un mediu virtual, *e-learning*. În prezent, datorită folosirii pe scară largă a computerelor și a îmbunătățirii rețelelor de internet și intranet, s-a dezvoltat un înțeles mult mai larg care implică diverse metode de învățare combinate cu folosirea corectă a tehnologiei. Cu toate acestea, nu există o singură definiție universal valabilă care să poată acoperi toate aspectele acestui concept, în special datorită faptului că este mai mult decât un simplu concept: este un proces în continuă derulare care se dezvoltă cu fiecare profesor și student care îl pune în aplicare. Pe lângă sensul de „combinat”, „amestecat”, „armonizat” (en. *blended*), mai există și alți termeni folosiți de către teoreticieni pentru a descrie acest proces de învățare: învățare „hibridă”, „integrativă”, „pluri-metodică”. Toți acești termeni se referă la o integrare în procesul de învățare a tehnicilor și a metodelor din educația la distanță, educația virtuală în educația din sala de clasă³.

Abordarea educației prin învățarea combinată transformă interacțiunile din sala de clasă în interacțiuni sociale care se desfășoară prin intermediul internetului, profitând de tehnologia atât de des folosită de studenți. În loc să așteptăm studenții să intre în sala de clasă sau să le contabilizăm prezențele la ore, am putea, în calitate de profesori, să venim în întâmpinarea lor prin cursuri oferite *on-line*, dându-le ocazia să înțeleagă faptul că pentru a învăța într-un mediu social pot fi utilizate și rețelele de socializare Twitter, Skype, Facebook, blog-urile sau You-Tube. Astfel, activitățile de predare și de învățare se vor transfera, parțial, în mediul virtual.

² Levițchi, Leon, Andrei Bantaș, *Dicționar Englez-Român*, Ed. Teora, București, 1999, p. 97.

³ http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning.

3. Definierea procesului de învățare combinată

Mai jos, prezentăm o privire de ansamblu asupra celor mai importante definiții / care au fost emise, începând cu anul 2000:

De exemplu, Richard Clark consideră că activitățile din sala de clasă, în secolul al XXI-lea, sunt într-o strânsă legătură cu folosirea internetului și a platformelor de învățare, combinând trăsătura socială și interactivă a activităților din clasă cu mediul personal de învățare a studenților. Componenta socială este oferită de media cum ar fi *Twitter* și *Facebook*, așa încât învățarea combinată este mai mult decât un simplu mediu de învățare singuratic, cum era cazul educației la distanță (Clark, 2001).

Majoritatea definițiilor consideră că platformele pentru educația combinată au o componentă de întâlnire *față în față* adăugată la aplicația de e-learning. Acest tip de educație combină diverse modele de predare și de învățare (Sharma and Barrett, 2007).

Tehnologia care a făcut posibil învățământul la distanță (*e-learning*) s-a extins în momentul de față și acum există mai multe opțiuni, cum ar fi sistemele de suport *online*, bazele de date disponibile anumitor grupuri de studenți cărora li se furnizează un nume de utilizator și o parolă. Astfel, se încurajează sistemele combinate, în care „cursurile memorabile ținute de profesori și pline de conversație, exemple, discuții și muncă în grup sunt transferate către educația prin internet” (Rossett 2008:126). De fapt, *blended learning* poate combina aspectele pozitive dintre cele două medii de învățare: în clasă și prin internet (Bonk & Graham, 2006).

Cu toate acestea, unii cercetători au mers dincolo de învățarea în mediul virtual și au ieșit din sala de clasă. Ei consideră că învățarea combinată implică folosirea a cel puțin două metode distincte de predare, deci o combinație de metode folosite pentru a satisface nevoile studenților, indiferent de obiectul de studiu (McSporrان & King 2002).

Aici pot fi incluse combinații⁴ cum sunt:

- combinarea învățării din sala de clasă cu cea *on line*;
- combinarea învățării *on line* cu contactul cu un profesor din facultate;
- combinarea învățării prin simulări cu materialele primite;
- combinarea pregătirii practice cu sesiuni informative individuale;
- combinarea pregătirii manageriale cu activități desfășurate în mediul virtual.

⁴ Allison Rossett, (Editor) *The ASTD E-Learning Handbook Best Practices, Strategies, and Case Studies for an Emerging Field* <http://books.mcgraw-hill.com/authors/rossett/bl.htm>.

Este binecunoscut faptul că în procesul de predare / învățare, profesorii trebuie să ia în considerare nevoile studenților, aptitudinile și realizările lor, dar și timpul pe care aceștia îl petrec pentru a dobândi un anumit nivel de instruire. De asemenea, trebuie reținut faptul că fiecare student are nevoie de ghidare într-un anumit grad, ceea ce se leagă de abilitatea lor de a rezolva exerciții complexe, de a folosi instrucțiunile și obiectele date, de a fi creativi. Evaluarea și sesiunile de feed-back sunt folosite pentru a completa profilul fiecărui student, însă, din păcate, timpul presează întotdeauna. De aceea, învățarea combinată vine în ajutorul profesorilor, oferind posibilitatea de a folosi timpul care nu este petrecut în sala de clasă pentru evaluare și feed-back.

Astfel, procesul de învățare individuală este și el îmbunătățit, deoarece, mediu de învățare, este un amestec format din media și metode variate care conduc către interacțiune. Experiența de învățare se bazează pe interacțiune și practică, așa încât comunicarea devine, de fapt, ingredientul principal al amestecului format în vederea învățării combinate.

4. Modele în învățarea combinată

Există trei modele⁵ utilizate în învățarea combinată: **modelul adițional, modelul substituției și modelul emporiu.**

În primul rând, **modelul adițional** se bazează pe structura cursului tradițional și folosește resurse *online* pentru a suplimenta lectura tradițională și manualele. Deși tehnologia este încorporată, aceasta nu schimbă structura cursului. Studenții lucrează *online* și își primesc materialele prin intermediul parolelor și numelor de utilizatori. Cu toate acestea, studenții se întâlnesc cu studenții la fel de des ca în cazul unui curs tradițional, întâlnirea *față în față* fiind baza modelului adițional.

În al doilea rând, **modelul substituției** înlocuiește întâlnirile *față în față* cu activități interactive *online*. Studenții pot observa schimbări semnificative în timpul întâlnirilor *față în față*: resursele *online* sunt integrate în experiența de învățare.

În al treilea rând, **modelul emporiu** renunță la toate întâlnirile *față în față*, care sunt înlocuite cu platforme de învățare. Acestea oferă acces la materiale *online* și suport. Prelegerile tradiționale nu sunt disponibile, iar comunicarea se face exclusiv prin intermediul internetului.

⁵ <http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative>.

Toate cele trei modele au cinci ingrediente cheie, identificate de Jared M. Carman⁶: „evenimente *live*: prelegeri la care studenți din mai multe orașe participă în același timp, ca într-o „clasă virtuală”; conținut *online*: experiențe de învățare în care studentul este singur și efectuează activitățile într-un ritm propriu; colaborare: medii în care studenții colaborează unii cu alții, prin e-mail sau grupuri de discuții; evaluare: pentru a măsura cunoștințele studenților; materiale pentru cercetare: materiale care să sporească ceea ce studentul reține după terminarea cursului și care să poată fi transferate în experiența de pe piața muncii, incluzând aici PDA și PDF”. La acestea, aș adăuga două ingrediente la fel de importante în procesul de învățare combinată: studenții și profesorii. Primii trebuie să fie ajutați și ghidați, în primul rând, în folosirea computerelor și, mai apoi, în înțelegerea subiectelor. Cea de-a doua categorie trebuie să lucreze împreună cu echipa de TI pentru a transforma materialele tradiționale în materiale disponibile *online* sau pentru a formula altele noi.

Toate cele trei modele sunt foarte flexibile și prezintă atât avantaje cât și dezavantaje.

5. Avantaje și dezavantaje în implementarea conceptului de învățare combinată

Scopul acestei metode este să aducă, într-o combinație armonioasă, tot ce este mai potrivit din întâlnirile *față în față* și activitățile *online*. Întâlnirile din clasă pot fi folosite pentru experiențe avansate interactive, în timp ce secțiunile *online* sunt folosite pentru cercetare, teme sau activități de practică controlată. Datorită faptului că nu întotdeauna există instrucțiuni, studenții trebuie să învețe să lucreze independent, caz în care unii studenți s-ar putea plictisi, ceea ce conduce la o rată mai crescută a abandonului.

Datorită accesului la computere și internet, învățarea combinată este tot mai folosită, în special, în sistemul universitar din întreaga lume, și, mai recent, din România. Unul din principalele avantaje ar fi comunicarea în acest mediu virtual, în care nimeni nu se mai simte singur. Totuși, interacțiunea din clasă nu trebuie înlocuită complet, deoarece studenții trebuie încurajați și au nevoie de un feed-back emulativ.

Un alt avantaj pentru studenți este faptul că profesorii trebuie să fie mult mai bine pregătiți pentru a-și prezenta cursurile *online*. De asemenea,

⁶ Carman, M. Jared. 2005. *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Available at <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf>.

profesorii trebuie să acorde mai multă atenție felului în care prezintă instrucțiunile pentru diferitele activități, ceea ce nu era cazul în activitățile din clasă, unde studenții puteau copia comportamentul colegilor de clasă.

Managementul timpului este un alt punct pozitiv în această listă, deoarece profesorii trebuie să își planifice cursurile ținând cont de componenta multimedia, ceea ce implică un timp mai lung decât în formula tradițională. Mai mult, profesorii trebuie să ia cu adevărat în considerare diversitatea stilurilor de învățare și posibilele dizabilități ale studenților pentru a adapta, ceea ce implică un timp mai îndelungat alocat pregătirii și structurării cursurilor. Alte avantaje sunt: accesul mai ușor la educație, posibilitatea de a interacționa cu oameni din diferite părți ale țării sau din toată lumea, costuri mai scăzute (în special, dacă mai multe universități folosesc aceeași platformă), posibilitatea de a evalua mai mulți studenți în același timp. Pe lângă toate acestea, se adaugă flexibilitatea crescută, deoarece studenții pot alege când intră în contact cu ceilalți și când să efectueze cercetarea pe cont propriu, fără presiunea timpului care există într-o sală de clasă. Acest lucru poate însemna că ei se pot afla pe platforma *online* în același timp, deci relația cu echipa IT trebuie să fie excelentă, pentru a ne putea baza pe tehnologie.

Pentru a stabili care este combinația potrivită dintre interacțiunea față în față și activitățile *online*, trebuie evaluate nevoile studenților față de conținutul cursului, dar și preferințele profesorilor. Acești factori se combină și rămâne întrebarea: *Ce tip de activități se pretează pentru activități online și ce rămâne pentru interacțiunile din clasă? Proiectele de grup, prezentările acestor proiecte, prelegeri susținute de invitați, sesiuni de întrebări și răspunsuri, discuțiile de grup, teste?*

Cu siguranță, satisfacția studenților față de cursul predat prin procesul de învățare combinată trebuie evaluată. Evaluările pot fi folosite pentru transformări viitoare pentru ca studenții să înțeleagă faptul că un curs redat prin învățarea combinată nu este o grămadă dezordonată de întâlniri *față în față* și de activități și materiale *online*, ci o structură bine contrată care ia în considerare nevoile și cerințele studenților.

Unul dintre dezavantaje poate fi faptul că unii studenți nu sunt obișnuiți cu tehnologia de ultimă generație, ceea ce nu înseamnă că ei sunt mai puțin pregătiți decât ceilalți când vine momentul evaluării cunoștințelor acumulate, la sfârșit de curs. Ei nu trebuie evaluați pentru lipsa de cunoștințe legate de computere, ci trebuie ajutați pentru a obține și aceste cunoștințe, pe lângă cele oferite de cursul predat. Instrucțiunile clare și feed-back-ul vor ajuta studenții să folosească platformele de

învățare și să vadă avantajele înlocuirii parțiale a mediului de învățare tradițional cu acest mediu virtual.

Concluzii

După cum sublinia Allison Rossett⁷ (citându-l pe Marc Rosenberg): „problema nu este ce dacă ar trebui să combinăm, ci care sunt ingredientele care trebuie combinate”.

Astfel, putem concluziona că identificarea componentelor și a procentului în care ele intră în combinație este un pas important pentru folosirea acestei metode de predare/ învățare.

Faptul că studenții trebuie să își asume mai multă responsabilitate și că profesorii trebuie să își regândească conținutul cursurilor și modul de predare a acestora reprezintă un avantaj pentru ambele părți.

Managementul timpului este un alt punct pe care atât profesorii cât și studenții trebuie să și-l însușească. Deoarece pot apărea probleme tehnice, profesorii trebuie să lucreze în strânsă colaborare cu echipa IT pentru a oferi suport studenților, dar și pentru a pregăti strategii de rezervă, în cazul în care tehnologia nu funcționează la parametri optimi.

Chiar dacă *blended learning* este un proces funcțional de aproximativ zece ani, există deja numeroși susținători ai acestui tip de învățare, în special, în mediul universitar, unde combinația de cursuri tradiționale și activități interactive *online* a fost deja pusă în practică.

BIBLIOGRAFIE

1. Bonk, C. J. & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco, Pfeiffer.
2. Carman, M. Jared, (2005), *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Available at <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf> Accessed 20th November 2011.
3. Clark, Richard, (2001), *Learning from Media: Arguments, Analysis, and Evidence*. Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
4. Garrison, D. Randy & Norman D. Vaughan, (2008), *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco, Jossey-Bass.
5. Levițchi, Leon & Andrei Bantaș, (1999), *Dicționar Englez – Român*, Ed. Teora, București.

⁷ <http://books.mcgraw-hill.com/authors/rossett/bl.htm>.

6. McSporran, M. & King, C., (2005), *Blended Is Better: Choosing Educational Delivery Method*. Available at

<http://hyperdisc.unitec.ac.nz/research/KingMcsporrانEdmedia2005.pdf>, Accessed 20th November 2011.

7. Rossett, Allison, (2008), "Back to the Basics: Revisiting Great Training on Behalf of Great E-Learning" in Bill Brandon (editor) *Best of The eLearning Guild's Learning Solutions: Top Articles from the eMagazine's First Five Years (Pfeiffer Essential Resources for Training and HR Professionals)*.

8. Rossett, Allison, (Editor), (2011), *The ASTD E-Learning Handbook Best Practices, Strategies, and Case Studies for an Emerging Field* <http://books.mcgraw-hill.com/authors/rossett/bl.htm> Accessed 25th November.

9. Sharma, Pete & Barney Barrett. (2007). *Blended Learning: Using technology in and beyond the language classroom*. Macmillan Publishers Limited: Oxford

http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning

<http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative>

<http://www.thefreedictionary.com/blend>