



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



OIPDRU



Scoala Națională de Studii  
Politice și Administrative

## Investește în oameni!

### FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resursei Umane 2007-2013

Axa prioritară 1: „Educația și formarea profesională în sprijinul creșterii economice și dezvoltării societății bazate pe cunoaștere”

Domeniul major de intervenție 1.2: „Calitatea în învățământul superior”

Numărul de identificare al contractului: **POSDRU/156/1.2/G/133208**

Titlul proiectului: „**Dezvoltarea curriculară și creșterea relevanței programelor de studiu în administrație publică prin metode inovative de blended learning și corelare cu piața muncii**”

©Acest document aparține proiectului POSDRU/156/1.2/G/133208, „Dezvoltarea curriculară și creșterea relevanței programelor de studiu în administrație publică prin metode inovative de blended learning și corelare cu piața muncii”.

# Blended-learningul

## Ce este “blended learning”?

Termenul “blended learning” poate avea cel puțin 4 sensuri ce se întrepătrund parțial, dar sunt în mod esențial distincte:

(1) o combinație de tehnologie bazată pe internet (spre exemplu clasa virtuală, instruirea în ritm propriu, transmiterea în direct sau înregistrat de videoclipuri sau texte, învățarea în colaborare etc.) în vederea realizării unui obiectiv educațional.

(2) o combinație de abordări pedagogice în vederea producerii unor rezultate educaționale optime (ce pot include sau pot omite tehnologie educațională).

(3) o combinație de tehnologie educațională cu învățarea de tip față-în-față asistată de un instructor (profesor în cazul universităților).

(4) o combinație de tehnologie educațională cu sarcini de lucru în vederea creării unui mediu de învățare și muncă armonios (Driscoll: 2002).



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPORDRU



Scoala Națională de Studii  
Politice și Administrative

O definiție mai generală, ce reunește categoriile enunțate anterior este că sistemele de tip blended learning-ul sunt un tip de sisteme educaționale ce “combina instrucția față-în-față cu instrucția mediata prin intermediul calculatorului” (Graham: 2006). În același timp, conceptul de blended learning poate fi definit și ca un sistem educațional “concentrat pe optimizarea atingerii obiectivelor de învățare prin aplicarea tehnologiilor de învățare ‘potrivite’ pentru stilul personal de învățare ‘potrivit’ în vederea transferului de competențe ‘potrivite’ către persoanele ‘potrivite’ la timpul ‘potrivite’ (Singh și Reed: 2001). Conform autorilor definiției, din ea putem extrage următoarele principii ale sistemelor de acest tip: (1) sunt concentrate pe obiectivele educaționale mai degrabă decât pe metodele de livrare a conținutului, (2) trebuie să fie construite astfel încât să fie compatibile cu o serie de stiluri de învățare diferite, (3) fiecare individ implicat în sistem aduce un tip și conținut informațional diferit în experiența educațională și (4) în multe cazuri, strategia educațională optimă este “cea ce am nevoie, la timpul potrivit”.

După cum puteți observa pe larg din sub-sectiunile următoare, programele de tip blended learning includ în general o serie de instrumente educaționale: software-uri virtuale, cursuri online în care studenții pot impune ritmul de desfășurare, sisteme virtuale de “performance support” și sisteme de management a cunoștințelor. În general, aceste sisteme caută să “amestece” activități studiul față-în-față din clasă cu studiul de tip “e-learning” în direct și studiul online în ritm propriu (Singh: 2003). În sub-sectiunile următoare vom explora aceste instrumente, istoricul conceptului, dimensiunile acestuia, elementele ce îl alcătuiesc, beneficiile acestui tip de sistem educațional, provocările întâlnite și povești de succes în aplicarea sa. De asemenea, în ultima secțiune puteți urmări o serie de videoclipuri ce vizează subiectul blended learning.

<https://www.youtube.com/watch?v=llh4jJlvF44>

### **Scurt istoric**

Sistemele de tip blended learning reprezintă inovații educaționale recente, având un istoric ce nu depășește două decenii. Friesen (2012) identifică originea termenului (deși nu în mod necesar a conceptului) într-un comunicat de presă al EPIC Learning, o firmă de certificare a competențelor de utilizare a calculatorului și training-uri în programe de software din Atlanta (SUA). Extrasul din comunicatul original prezintă următoarea formulare: “compania operează în mod curent cu 220 de cursuri online, dar va începe să ofere materialele de curs online folosind



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPORDRU



SNSPA  
Școala Națională de Studii  
Politice și Administrative

metodologia de tip *blended learning* a companiei. Anumite cursuri vor continua să ofere conținut tradițional de cursuri online, dar vor oferi și educație în ‘direct’ și alte componente de colaborare”. Treptat, sistemele de tip blended learning au intrat în cultura “mainstream” a politicilor educaționale într-o serie largă de universități occidentale precum și în mediul de afaceri. Friesen identifică în particular o accentuare a răspândirii acestor sisteme după anul 2006. Acesta consideră că în această perioadă importantă termenului, în special în contextul învățământului superior, a devenit clară, precum și înțelegerea larg acceptată a conceptului ca reprezentând o combinație de învățare față-în-față și învățare asistată prin intermediul calculatorului. De asemenea, în 2006 a fost publicată și prima monografie a conceptului, anume *Handbook of Blended Learning*, co-autorată de Bonk și Graham.

Două perioade distincte pot fi identificate și din perspectiva diferențierii instrumentelor folosite în construirea sistemelor. Astfel, sistemele de blended learning timpurii erau mai concentrate pe prezentarea de conținut informațional similar cu cel prezentat în clasă, dar “livrat” prin intermediul internetului. În alte cuvinte, sistemele de “prima generație” reprezentau în general compilații, sinteze și rezumate ale cursurilor tradiționale, fără a aduce elemente educaționale inovative. Cu timpul însă, experiențele obținute prin folosirea instrumentelor electronice au indicat faptul că acestea pot fi exploatate suplimentar în vederea asigurării unei performanțe educaționale mai bune, prin oferirea unei game mai largi de oportunități de învățare, de contact social extins între studenți și profesori dar și între studenți și studenți (Singh: 2003). Astfel, în generația a doua a sistemelor de blended learning, designerii sistemelor de blended learning au început să experimenteze cu o serie de combinații de instrumente, atât din perspectiva conținutului educațional cât și din perspectiva livrării.

## Dimensiuni

După cum menționăm în secțiunea “Scurt istoric”, sistemele de tip blended learning au evoluat considerabil în ultimii ani de la simplul transfer al conținutului educațional clasic pe calculator. Astfel, este necesară prezentarea unei taxonomii cu privire la dimensiunile pe care combinația instrumentelor educaționale se poate realiza:

- (1) Combinarea învățării online și offline – La nivelul cel mai fundamental, orice sistem de tip blended learning combină forme offline și online de

invățământ, unde prin offline se înțelege de regulă utilizarea metodelor tradiționale de învățare față-în-față și prin online se înțelege utilizarea internetului sau intranetului. Un exemplu în acest sens este un sistem ce combină utilizarea de materiale de studiu și cercetare pe internet cu sesiuni de instruire față-în-față.

- (2) Combinarea învățării “în ritm propriu” cu învățarea “în colaborare” – învățarea în ritm propriu se referă la stilul de învățare în care studentul își impune propriul program educațional, fără a exista constrângeri de natură externă care să controleze acest program. Învățarea în colaborare în schimb implică elemente de comunicare între studenți, procesul educațional fiind un rezultat al schimbului de cunoștințe. Amestecul de învățare în ritm propriu și învățare în colaborare poate lua diverse forme. Un exemplu în acest sens poate fi recenzarea unor articole urmată de o discuție moderată, online, între studenți privind materialele lecturate.
- (3) Combinarea învățării structurate și nestructurate – formele de învățare structurate sunt de regulă formalizate în cadrul unor programe bine stabilite, ce conțin informațiile necesare, procedurile de lucru, sistemul de evaluare, etc. Învățarea nestructurată, apărută în întâlniri, conversații, schimburi de e-mail, reprezintă însă de asemenea o formă de învățare deosebit de importantă. Programele de tip blended learning pot avea, pe lângă componenta structurată, și o componentă de dezvoltare a învățării nestructurate, prin construcția de instrumente de stocare a informațiilor acumulate informal, la cererea utilizatorilor.
- (4) Combinarea conținutului adaptat (“custom”) cu conținutul conventional (“off-the-shelf”) – conținutul conventional este reprezentat de acel conținut informațional caracterizat de un nivel înalt de generalitate, ce nu ține cont de contextul particular al organizației sau indivizilor în care sistemul de blended learning este implementat. Prin contrast, conținutul adaptat porneste de la nevoile și particularitățile organizației/indivizilor, asumându-și riscul de a scăpa din vedere anumite aspecte generale necesare pentru o înțelegere mai amplă a problemelor discutate. Sistemele de tip blended learning permit amestecul celor două dimensiuni, pornind de la conținutul conventional și adaptând părți ale sale contextului în care se află studenții (Singh și Reed, 2001).

## Elemente caracteristice

Dupa cum se poate observa din sectiunea “Dimensiuni”, sistemele de blended learning nu sunt unitare, in sensul in care fie dintre acestea accentueaza mai mult anumite componente, si in acelasi timp fiecare este adaptat contextului particular de implementare. In sectiunea “Modele” prezentam cateva exemple concrete de astfel de sisteme dezvoltate in literatura de specialitate, inasa chiar si acestea nu reprezinta nimic mai mult decat anumite puncte de referinta din care sistemul de blended learning poate evolua in directia dorita de catre arhitectii sai. In ciuda acestor diferente intre sistemele de tip blended learning, putem identifica totusi o schema de elemente comune tuturor (sau celei mai mari parti ale lor). Carman (2005) identifica 5 astfel de elemente:

- (1) **Evenimente “in direct”** – acest tip de evenimente constituie o parte importanta din nucleul central al sistemelor de blended learning. Urmand modelul ARIS (Atentie, Relevanta, Incredere, Satisfactie) propus de Keller (1987), Carman arata ca acestea se regasesc in evenimentele “in direct” in urmatoarele moduri: (a) atentie – se refera la capacitatea sistemului de a capta si intretine atenta studentului. Un exemplu in acest sens poate fi inceperea cursului cu o gluma sau prin adresarea unei intrebari controversate si sondarea informala a studentilor in privinta raspunsului; (b) relevanta – se refera la capacitatea sistemului de a prezenta tematici si proceduri pe care studentii le percep ca fiind importante pentru propria dezvoltare. Premiza acestei idei este ca studentii raman concentrati pe anumite sarcini daca considera ca acestea sunt relevante pentru situatia lor specifica. Metode prin care poate fi consolidata relevanta este prin utilizarea de exemple si analogii familiare studentilor sau prin prezentarea de probleme din viata reala (spre exemplu in cazul administratiei publice – situatii controversate (sub aspect legal, etic sau de o alta natura) aparute in primarii, ministere, agentii guvernamentale etc.); (c) incredere – se refera la capacitatea sistemului de a oferi studentilor increderea in propriile competente si abilitati, astfel incat acestia sa ramana motivati in demersurile de studiu. Pentru inocularea increderii, este foarte importanta precizarea “regulilor jocului” si procedurilor

de lucru de către instructori/tutori/profesori, prezentând un calendar echilibrat astfel încât studenții să poată avea timpul necesar pentru exersarea competențelor dobândite; (d) satisfacție – se referă la capacitatea sistemului de a produce satisfacție în rândul studenților cu privire la experiențele educaționale ale acestora. Un exemplu practic de punere în aplicare a acestei idei este repartizarea de exerciții ce simulează mediul de lucru pentru studenți în cadrul examenelor.

- (2) **Învățare “în ritm propriu”** – învățarea în ritm propriu este facilitată și îndrumată prin intermediul unor instrumente specifice de design. Aceste instrumente construiesc “produse” de învățare în ritm propriu, cum ar fi spre exemplu “obiectele de învățare reutilizabile”. Pentru a crea într-adevăr un mediu eficient de învățare, este dezirabil ca aceste obiecte să respecte anumite principii teoretice, cum ar fi: principiul situational (Merrill: 1994), ce solicită ca pentru fiecare situație de învățare (proces, fapt, proceduri, concepte) să existe tratamente educaționale corespunzătoare, principiul multimedia, care sugerează că elementele grafice direct corelate cu informațiile studiate îmbunătățesc procesul de învățare, principiul contiguității, care sugerează (bazat pe dovezi empirice) că textul plasat lângă elemente grafice duce la îmbunătățirea procesului de învățare și principiul modalității, care sugerează că utilizarea elementelor auditive lângă elementele vizuale duce la îmbunătățirea procesului de învățare (Clark: 2002).
- (3) **Colaborare** – elementul colaborării este esențial pentru amplificarea efectelor pozitive ale sistemelor de blended learning. Acesta poate fi asigurat prin crearea de medii în care poate fi realizată o interacțiune sincronizată, spre exemplu prin camere de chat, sau interacțiune nesincronizată, prin intermediul mesajelor private, sau discuțiilor colective care păstrează istoricul vizibil (vezi exemplul discuțiilor din forumuri). Relevante în mod particular sunt următoarele tipuri de colaborare: (a) student-student, în care este posibil ca studenții să discute conținutul informațional al cursurilor și exercițiile propuse între ei și (b) student-profesor, care are avantajul posibilității de adaptare a procesului de învățare pentru fiecare student, în funcție de nivelul și ambițiile acestora.
- (4) **Testarea cunoștințelor** – acest element este esențial pentru un sistem de blended learning din cel puțin două motive: (a) oferă studenților șansa de a-și

verifica propriile cunoștințe, permitându-le să își gestioneze eficient studiul și (b) măsura eficiența sistemului de blended learning. În vederea partitionării testării cunoștințelor în elementele sale constitutive, se folosește deseori schema propusă de Bloom (1956), ce cuprinde 6 nivele de testare: (a) cunoaștere, ce testează memoria studenților (conceptele, informațiile, definițiile reținute), (b) înțelegere, ce testează capacitatea studenților de a înțelege informațiile acumulate (spre exemplu prin solicitarea de reformulări în propriile cuvinte), (c) aplicare, ce testează capacitatea studenților de a utiliza conceptele studiate în contexte noi, (d) analiză, ce testează capacitatea studenților de a fragmenta un material în părțile sale componente, a explica aceste părți și a trasa legături între acestea pentru a explica materialul în sine, (e) sinteză, ce testează capacitatea studenților de a crea structuri și tipare prin reunirea unor conținuturi informaționale distincte, (f) evaluare, ce testează capacitatea de construire a judecăților cu privire la anumite aspecte, prin intermediul unui set de criterii prestabilite.

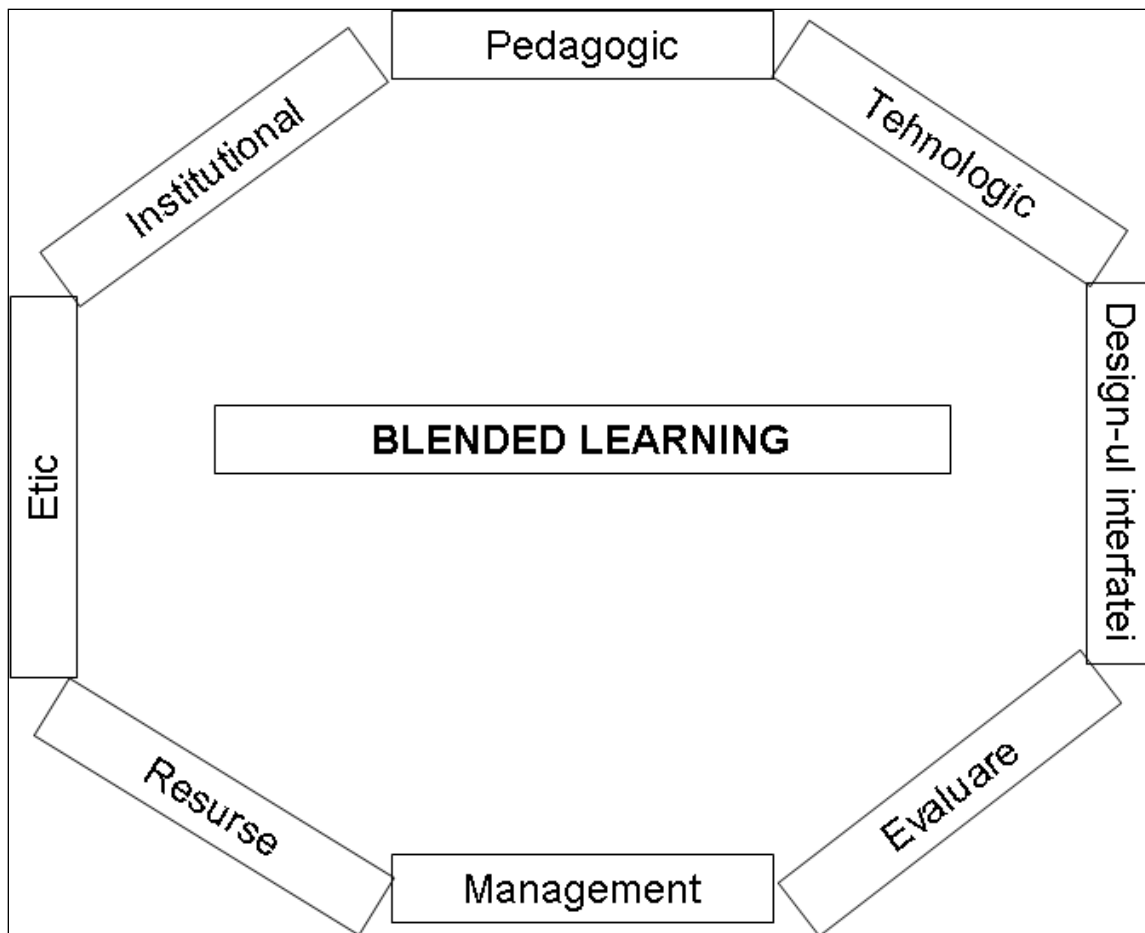
**(5) Materiale de sprijin** – acest element constă în oferirea de resurse și materiale în sprijinul procesului educațional. Trei categorii pot fi în general distinse: (a) materiale tipărite, (b) materiale de sinteză – grafice, tabele, rezumate etc. și (c) materiale electronice – ce pot fi utilizate prin intermediul smartphone-urilor.

<https://www.youtube.com/watch?v=PFj86CXADe0&list=PL0EF9D281420B555F&index=15>

## Cadrul octagonal

Cadrul octagonal, propus de Badrul Khan, este unul din cele mai răspândite instrumente folosite în design-ul și evaluarea unui sistem de blended learning. După cum poate fi observat și din figura de mai jos, aceasta conține 8 dimensiuni de evaluare a modelelor: 1. pedagogică, 2. tehnologică, 3. design-ul interfeței, 4. evaluare, 5. management, 6. resurse, 7. etică, 8. instituțională.

{vsig}elearning{/vsig}



**Sursa:** Badrul Khan (2001)

- (1) **Dimensiunea pedagogică:** se refera la combinatia de continut informational livrat, nevoile studentului si obiectivele educationale, precum si la design-ul si strategia de e-learning.
- (2) **Dimensiunea tehnologică:** se refera la aspecte tehnice ale mediului de invatare si la instrumentele electronice utilizate pentru constructia acestuia. Printre cerintele platformei electronice sunt capacitatea de a sprijini programele educationale, accesul la servere, lungime de banda potrivita, asigurarea securitatii etc.
- (3) **Dimensiunea design-ului interfeței:** se refera la factori legati de interfata folosita de utilizatori in fiecare etapa a procesului de blended learning. Analiza structurii continutului, usurintei cu care se poate naviga pe platforma si elementele grafice sunt reprezentative pentru aceasta dimensiune.



- (4) Dimensiunea de evaluare:** se refera la capacitatea de evaluare internă a programului. Mai specific, programele ar trebui să aibă capacitatea de a își evalua propria eficiență în ceea ce privește contribuția la educația utilizatorilor (producând date individuale și agregate).
- (5) Dimensiunea de management:** se refera la probleme legate de infrastructura și logistica programelor de blended learning, precum și la procesul de organizare generală. Programarea și ponderea fiecărui element din combinația specifică blended learning-ului, precum și gestionarea utilizatorilor sunt de asemenea încorporate în această dimensiune.
- (6) Dimensiunea de resurse:** se refera la capacitatea de a pune la dispoziția utilizatorilor o serie de resurse (online și offline). Aceasta nu este doar materială, ci poate viza și module de tutoriat sau de interacțiune între utilizatori.
- (7) Dimensiunea etică:** se refera la probleme precum asigurarea egalității de oportunitate, diversitatea culturală, naționalitatea etc.
- (8) Dimensiunea instituțională:** se refera la capacitatea organizațională, administrativă, academică și de oferire a serviciilor pentru studenți a personalului și entității ce implementează platforma de blended learning. (Singh: 2003).

## Modele

Din moment ce fiecare sistem de blended learning poate fi adaptat în funcție de particularitățile contextuale ale organizației ce îl implementează, există un număr considerabil de astfel de modele dezvoltate. Cu toate acestea, urmându-l pe Graham (2006), putem identifica cu un grad ridicat de generalitate mai multe nivele la care aceste sisteme pot fi dezvoltate:

- (1) La nivelul activității –** dezvoltarea modelelor la nivelul activității se refera la combinarea elementelor de învățare față-în-față cu elemente mediate prin intermediul calculatorului în cadrul unei activități. Un asemenea exemplu poate fi repartizarea unui test atât prin intermediul calculatorului cât și în mod direct, față-în-față.

- (2) **La nivelul cursurilor** – dezvoltarea modelelor la nivelul cursurilor se refera la combinarea elementelor de invatare fata-in-fata si invatare mediata de calculator in cadrul cursurilor. Spre exemplu, un curs poate fi alcatuit dintr-o parte de prelegeri fata-in-fata si o parte de aprofundare a informatiilor asistata prin intermediul calculatorului.
- (3) **La nivelul programului** – dezvoltarea modelelor la nivelul programului de studiu se refera la combinarea cursurilor ce folosesc metode de invatare fata-in-fata cu altele ce folosesc metode de invatare mediate prin intermediul calculatorului. Acestea pot atribui studentilor oportunitatea de a alege combinatia preferata de cursuri, sau pot stabili direct combinatia pe care o considera oportuna.
- (4) **La nivel institutional** – dezvoltarea modelelor la nivelul institutiei de invatamant se refera la realizarea unui curriculum adaptat in conformitate cu principiile blended learning la nivelul tuturor programelor de studiu. Modelele dezvoltate la acest nivel presupun un angajament profund al institutiei gazda fata de sistemul de tip blended learning, permitand acesteia sa dezvolte cadrul general de implementare a sistemului si lasand la nivelurile inferioare anumite decizii cu privire la adaptarea acestora conform particularitatilor individuale. In Bonk si Graham (2006) sunt mentionate o serie de universitati ce au dezvoltat modele la nivel institutional (Universitatea din Phoenix, Universitatea din Illinois, Universitatea Centrala din Florida).

Pe langa discutia despre nivelele la care se poate realiza combinatia elementelor de invatare fata-in-fata cu elemente de invatare mediata prin intermediul calculatorului, este relevant sa notam si cateva modele cu un grad ridicat de generalitate, care pot fi adaptate la nevoile fiecărei organizatie, program de studiu sau curs in parte. Un astfel de model este propus de Alonso et al (2005), care imbina sistemul de invatare in ritm propriu cu sistemul de invatare de tip “live e-learning” si sistemul traditional de invatare in clasa, propunand ca ingrediente universale fundamentale: (1) un instructor care indruma procesul educational, (2) asistenta telefonica si prin e-mail pentru studenti, (3) clase virtuale prin intermediul videoconferintelor in care instructorii explica teme cursului grupului (4) interactiune intre studenti si instructor si intre studenti prin intermediul chat-ului, (5) posibilitatea de a adresa intrebari prin intermediul platformei, (6) examinari in vederea evaluarii, (7) certificat si diploma oferita pentru trecerea cursului. Alte modele de blended

learning din literatura de specialitate sunt descrise de Banados (2006), Hadjerrouit (2008), Hoic-Bozic et al (2009), Koohang (2009) Kose (2010). O discutie interesanta despre instrumente mai putin utilizate in prezent in sistemele de blended learning, insa care pot fi dezvoltate in cadrul unei noi "generatii" de modele de blended learning este propusa de Kirkley si Kirkley (2004), care arata cum pot fi utilizate simulari de tipul jocurilor si tehnologiile de tipul realitatii mixte si virtuale in design-ul acestor sisteme.

[http://www.youtube.com/watch?v=H-RM33\\_BzSM](http://www.youtube.com/watch?v=H-RM33_BzSM)

## Provocari

Deoarece se bazeaza pe un amestecul de elemente din sisteme educationale diferite, designerii instrumentelor de tip blended learning se confrunta cu o serie de provocari, referitoare in special la asigurarea unui echilibru intre elemente si neutralizarea potentialelor consecinte negative ale renuntarii la anumite elemente traditionale din invatarea fata-in-fata exclusiva sau invatarea online exclusiva. Charles Graham (2006) identifica 6 provocari majore (este important de retinut ca acestea nu sunt probleme in sensul de obstacole pentru blended learning, ci mai degraba intrebari la care designerii sistemelor trebuie sa raspunda):

- (1) Rolul interactiunii directe** – cat de importanta este interactiunea directa intre studenti si profesori? Literatura de specialitate pare sa ofere raspunsuri contradictorii in acest caz. Astfel, unele capitole din *Handbook of blended learning* sugereaza ca exista o preferinta puternica pentru accentuarea componentelor de invatare fata-in-fata, in timp ce altele argumenteaza ca aceasta nu este utila decat pentru alte scopuri in afara de cele educationale, cum ar fi socializarea. Raman asadar deschise urmatoarele intrebari: Cand si de ce ar trebui sa integram interactiunea umana, cum ar fi colaborarea si crearea de comunitati de invatare? Cum afecteaza interactiunea directa (spre deosebire de interactiunea nesincronizata) experienta educationala?
- (2) Rolul alegerilor studentilor** – cat de departe se poate merge in permiterea studentilor sa isi adapteze procesul educational la propriile nevoi? Pe de o parte sistemele de tip blended learning reusesc sa confere studentului o autonomie extinsa in aceasta privinta, intr-un mod in care

invatamantul traditional nu o poate face. Pe de alta parte inasa, este necesar ca alegerile studentilor sa fie indrumate intr-o anumita masura, pentru ca experienta educationala sa fie eficienta si sa beneficieze de suportul specialistilor in domeniu. Intrebarea “cum se poate realiza un design astfel incat mediile de invatare de tip blended learning sa sprijine maturitatea studentului si capacitatea acestuia de auto-gestionare a educatiei”?

**(3) Modele de suport si training** – sistemele de blended learning se confrunta cu o serie de probleme in privinta asigurarii suportului si trainigului, anume: (1) pretind un program de lucru mai lung din partea profesorilor, (2) necesita acumularea de competente digitale de catre profesori pentru a putea gestiona programele de studiu (3) necesita adeseori achizitionarea de competente digitale din partea studentilor si (4) necesita adaptarea culturii organizationale in vederea acceptarii sistemului educational inovativ.

**(4) Disparitatea digitala (“the digital divide”)** – aceasta provocare se refera la dezbaterea cu privire la relatia dintre sistemele de tip blended learning si diferentele socio-economice majore din societate. Astfel, pe de o parte se poate argumenta ca accesul la calculator si (posibil) la anumite programe sa faca accesul segmentelor celor mai dezavantajate din societate la educatie si mai dificil decat in prezent, sporind astfel inechitatile socio-economice prezente in societate. Pe de alta parte, se poate argumenta ca invatamantul de tip blended learning poate aigura un acces mai larg la educatie de calitate, din moment ce dezvoltarea si utilizarea acestora este relativ ieftina, iar barierele economice asociate cu accesul la educatie in cadrul universitatilor de mare prestigiu poate fi atenuat prin intermediul acestor programe.

**(5) Adaptarea culturala** – o alta discutie importanta in implementarea sistemelor de tip blended learning se refera la ponderea in care acestea trebuie sa fie sensibile la anumite particularitati culturale ale studentilor. Desi unul din atuu-rile cele mai importante ale acestor sisteme este capacitatea de a distribui materiale de studiu uniforme intr-un ritm extrem de rapid, o alta componenta importanta este capacitatea de a adapta continuturile conform audientei vizate. Astfel, este necesar mentinerea unui

echilibru în construirea materialelor de studiu astfel încât acestea să fie atât relevante global cât și local.

**(6) Balanta între inovare și producție** – o ultimă provocare majoră identificată de Graham (2006) este adresată în mod particular designerilor de modele și programe de blended learning, vizând atingerea unui echilibru între tendința naturală de a încerca implementarea de abordări și instrumente inovative și necesitatea de a realiza sistemele în mod eficient.

## Beneficii

Beneficiile aduse de sistemele de tip blended learning reprezintă în mod natural motivația implementării acestora. Deși acestea pot fi evaluate cel mai bine prin studii de caz sau studii comparate (vezi secțiunea “Povesti de succes”), putem distinge între trei categorii generale de beneficii (Graham: 2006; vezi și Singh și Reed: 2001; Garrison și Kanuka: 2004; Dziuban et al: 2005), aplicabile sistemelor de blended learning, indiferent de natura specifică a lor:

**(1) îmbunătățire pedagogică** – două probleme esențiale ale instituțiilor de educație superioară sunt reprezentate de: (a) concentrarea pe strategii de transmitere a informațiilor, mai degrabă decât pe strategii de interacțiune cu studenții și (b) în cazul învățământului fără frecvență, studenții sunt nevoiți să studieze independent cantități masive de informație, interacțiunea profesor-student fiind aproape inexistentă (spre deosebire de învățământul cu frecvență unde de regulă seminarele asigură această interacțiune cel puțin într-o anumită măsură). Astfel, sistemele de tip blended learning modifică strategia pedagogică de la punctul (a) și neutralizează problema de la punctul (b)

**(2) îmbunătățirea accesului la educație** – o problemă esențială cu care se confruntă studenții în perioada contemporană este accesul la cursuri. Angajamente exterioare ale studenților, precum locurile de muncă sau urmărirea în paralel a altor studii face uneori imposibilă prezența fizică la cursuri în anumite intervale. Sistemele de tip blended learning neutralizează această problemă prin permiterea studenților să participe la procesul educațional în ritm propriu, astfel încât acesta să nu intre în conflict cu alte activități. De asemenea, sistemele de tip blended learning pot extinde accesul la educație pentru segmente de populație

dezavantajate, cum ar fi persoanele cu handicap care au dificultati in deplasarea la locul unde ar fi sustinute in mod normal cursurile fata-in-fata. Nu in ultimul rand, studentii dezavantajati din punct de vedere socio-economic sau chiar geografic pot beneficia de o experienta similara cu cea a studentilor de la universitati de prestigiu, prin accesarea instrumentelor online de educatie puse la dispozitie de la profesori de la universitatile respective.

**(3) Imbunatatirea raportului cost/beneficiu** – imbunatatirea raportului cost/beneficiu este strans legat de asigurarea unui acces extins la servicii educationale. Astfel, spre deosebire de sistemele educationale traditionale unde educatia putea suferi probleme de congestionare asociate adeseori cu bunurile vamuite (vezi Ostrom si Ostrom: 1977), in sistemele de tip blended learning aceasta problema dispare (in conditiile folosirii unor echipamente IT corespunzatoare). Beneficiile educationale cresc asadar independent de costurile achitate, care in sistemele de tip blended learning sunt fixe.

<http://www.youtube.com/watch?v=hvYFToF97RA>

### **Povesti de succes**

Implementarea sistemelor de tip blended learning cunoaste tot mai multi adepti in spatiul occidental, si in ultimii ani a aceasta tendinta s-a manifestat si in afara acestuia. O larga serie de studii de caz si studii comparate releva succesul acestor programe.

Hoic-Bozic et al (2009), spre exemplu, studiaza implementarea unui model ce imbina educatia fata-in-fata cu educatia mediata prin intermediul calculatorului (folosind un element denumit hipermedia adaptiva) in cazul Universitatii din Rijeka (Rijeka, Croatia), concluzionand ca: (1) ratele de abandon universitar au fost in mod semnificativ reduce, (2) perceptia studentilor asupra abordarii a fost in mod constant favorabila si (3) rezultatele academice ale acestora au fost imbunatatite.

Aceste rezultate sunt confirmate si de Dowling et al (2003) intr-un studiu comparativ „blended learning”-metode traditionale, ce concluzioneaza ca performantele academice ale studentilor in primul cresc semnificativ pentru femei, tineri si studentii care au obtinut note mai mari la testarile preliminare, precum si faptul ca sistemele de tip blended learning pot replica efectele pozitive obtinute prin



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPORDRU



Scoala Națională de Studii  
Politice și Administrative

organizarea de clase cu un număr redus de studenți la clase cu un număr foarte mare de studenți.

Boyle et al (2003) arată o tendință similară în ceea ce privește îmbunătățirea rezultatelor academice prin intermediul a două studii de caz, în London Metropolitan University (3 programe de studiu) și Bolton Institute (1 program de studiu), efectuate pe un esanșion de 720 de studenți. În articolul lor autorii arată că rata de trecere a crescut pentru fiecare program de studiu, de la 12% (cea mai joasă) până la 23% (cea mai ridicată). De asemenea, aceștia arată că la jumătatea semestrului 75% din studenți se declarau multumii sau foarte multumii cu progresul realizat iar 84% declarau că sunt la un nivel motivational ridicat sau foarte ridicat. Un nivel de favorabilitate 75% este înregistrat și în studiul lui Kupetz și Ziegenmeyer (2005) efectuat la Universitatea din Hanovra, în ceea ce privește sprijinul efectiv acordat prin intermediul studiilor de caz multimedia transmise ca videoclipuri.

Jones și Chen (2008) vizează de asemenea satisfacția studenților într-un studiu efectuat pe un curs de MBA în contabilitate, rezultatele obținute indicând faptul că studenții s-au arătat „în mod considerabil mai satisfacți cu nivelul de disponibilitate a instructorilor de a răspunde întrebărilor și de promptitudinea cu care se putea primi feedback în afara orelor de curs” și în același tip, în ceea ce privește sarcinile de echipă, „mai satisfacți cu calitatea rezultatelor grupului, cu eficiența procesului decizional de grup și eficiența interacțiunii”.

Pe lângă rezultatele pozitive legate de satisfacția studenților cu mediul de învățare și îmbunătățirea rezultatelor academice descrise mai sus, sistemele de blended learning își extrag succesul și din producerea altor rezultate pozitive, cum ar fi capacitatea de a dezvolta relații de comunitate, superioară atât față de sistemele de învățare față-în-față cât și față de cele realizate exclusiv online (Rovai și Jordan: 2004) sau capacitatea de a colabora într-un mod mult mai eficient și coerent decât în sistemele de educație online (Schweizer et al: 2003). De asemenea, sistemele de tip blended learning pot avea o gamă de implicații pozitive și pentru profesori, după cum arată Johnson (2002) într-un studiu aplicat în cadrul University of Wisconsin-Milwaukee, în special în ceea ce privește „accesibilitatea, eficiența și conectivitatea”.

## Referințe bibliografice

Mai jos puteti gasi o lista cu resursele bibliografice utilizate in constructia sectiunii „Blended learning” a site-ului, pe care le recomandam ca lecturi in vederea unei intelegeri aprofundate a conceptului:

- Alonso, F., Lopez, G., Manrique, D., Vines, J.-M. (2005), “An instructional model for web-based e-learning education with a blended learning process approach”, *British Journal of Educational Technology*, 36 (2), pp.217-235.
- Banados, E. (2006), “A Blended-learning Pedagogical Model for Teaching and Learning EFL Successfully Through an Online Interactive Multimedia Environment”, *CALICO Journal*, 23(3), pp. 533-550.
- Bloom, B. S. (ed.) (1956), “Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals”, *Handbook I: Cognitive Domain*, New York: Longmans, Green.
- Bonk, C., Graham, C. (Eds.). (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. New York: Pfeiffer.
- Boyle, T., Bradley, C., Chalk, P., Jones, Pickard, P. (2003). “Using blended learning to improve student success rates in learning to program”, *Journal of Educational Media*, 28(2–3), pp. 165–178.
- Carman, J.M. (2005), “Blended Learning Design: Five Key Ingredients”, <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf>, accesat in data de 31.07.2014.
- Clark, R. C. (2002). “The New ISD: Applying Cognitive Strategies to Instructional Design”, *ISPI Performance Improvement Journal*, 41(7).
- Dowling, C., Godfrey, J. M., Gyles, N. (2003), “Do hybrid flexible delivery teaching methods improve accounting students' learning outcomes?”, *Accounting Education*, 12(4), pp.373–391.
- Driscoll, M. (2002), “Blended learning: Let's get beyond the hype. Learning and training innovations”, <http://www.ltnewsline.com/ltimagazine/article/articleDetail.jsp?id=11755>, accesat la data de 30.07.2014.
- Dziuban, C.D., Moskal, P.D., Hartman, J. (2005), “Higher education, blended learning, and the generations: Knowledge is power: No more”, In J. Bourne si J. C. Moore (Eds.), *Elements of Quality Online Education: Engaging Communities*, Needham, MA: Sloan Center for Online Education.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013Instrumente Structurale  
2007-2013

OIPODRU

MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALEȘcoala Națională de Studii  
Politice și Administrative

Friesen, N. (2012), "Defining Blended Learning", [http://learningspaces.org/papers/Defining\\_Blended\\_Learning\\_NF.pdf](http://learningspaces.org/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf), accesat în 31.07.2014.

Garrison, D. R., Kanuka, H. (2004), "Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education", *Internet and Higher Education*, 7, pp.95–105.

Graham, C. R. (2006), "Blended learning systems. Definitions, current trends and future directions", In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*, San Francisco: Pfeiffer, pp.3-21.

Hadjerrouit, S. (2008), "Towards a Blended Learning Model for Teaching and Learning Computer Programming: A Case Study", *Informatics in Education*, 7 (2), pp. 181–210.

Hoic-Bozic, N., Mornar, V., Boticki, I. (2009), "A Blended Learning Approach to Course Design and Implementation", *IEEE Transactions on Education*, 52 (1), pp.19-30.

Johnson, J. (2002), "Reflections on teaching a large enrolment course using a hybrid format", *Teaching with Technology Today*, 8(6).

Jones, K.T., Chen, C.C (2008), "Blended Learning In A Graduate Accounting Course: Student Satisfaction And Course Design Issues", *The Accounting Educators' Journal*, 18, pp.15-28.

Keller, J. M. (1987), "Development and use of the ARCS Model of instructional design", *Journal of Instructional Development*, 10(3), pp.2-10.

Khan, B. H. (2001), "A framework for Web-based learning", In B. H. Khan (ed.), *Web-based training*, Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications, pp. 75-98.

Kirkley, S.E. Kirkley, J.R. (2004), "Creating Next Generation Blended Learning Environments Using Mixed Reality, Video Games and Simulations", *TechTrends*, 49 (3), pp.42-53.

Koohang, A. (2009), "A learner-centred model for blended learning design", *International Journal of Innovation and Learning*, 6 (1), pp.76-91.

Kose, U. (2010), "A blended learning model supported with Web 2.0 technologies", *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), pp.2794-2802.



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Fondul Social European  
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale  
2007-2013



MINISTERUL  
EDUCAȚIEI  
NAȚIONALE

OIPORDRU



SNSPA  
Școala Națională de Studii  
Politice și Administrative

- Kupetz, R., Ziegenmeyer, B. (2005), "Blended learning in a teaching training course: Integrated interactive e-learning and contact learning", *Re-CALL*, 17(2), pp.179–196.
- Merrill, M.D. (1994), *Instructional Design Theory*, Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Ostrom, V., Ostrom, E. (1977), "A Theory for Institutional Analysis of Common Pool Problems", în G. Hardin și J. Baden (eds.), *Managing the Commons*, pp. 157-172, W.H. Freeman, San Francisco.
- Rovai, A. P., Jordan, H. M. (2004), "Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully on-line graduate courses", *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2), pp.1–17.
- Schweizer, K., Paechter, M., Weidenmann, B. (2003), "Blended learning as a strategy to improve collaborative task performance", *Journal of Educational Media*, 28(2–3), pp. 211–223.
- Singh, H. (2003), "Building effective blended learning programs", *Educational Technology*, 43(6), pp.51–54.
- Singh, H., Reed, C. (2001), "A white paper: Achieving success with blended learning", <http://www.centra.com/download/whitepapers/blendedlearning.pdf>, accesata in 30.07.2014.