

## ASPECTE DIDACTICE ALE CREĂRII ȘI MANAGEMENTULUI REȚELELOR DE ÎNVĂȚARE

*Corina Negara, lector superior dr., Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți*

**Abstract:** *Information and communication technologies allow the creation of virtual learning communities that have great pedagogical potential. This article are presented the differences between learning community, community of practice and community of interest and the steps of constructing and activities through which pass a learning community. The article points the three main components of a learning community: the knowledge, the social climate and teacher.*

**Key-words:** *community, learning community, collaboration, social network.*

Formele de organizare a formării universitare sunt bine cunoscute: prelegeri (ore de curs), ore de seminar, ore practice și ore de laborator. În majoritatea cazurilor activitatea studenților este frontală sau individuală, fapt ce nu necesită interacțiunea sau colaborarea. Această practică vine în contradicție cu teoria cultural-istorică a lui L. Vâgotsky [1], conform căreia învățarea se produce mai eficient nu „izolat”, ci în colaborare cu semenii, cu colegii, cu profesorii.

Ideea colaborării elevilor (studenților/cursanților) în procesul de formare și-a găsit întruchiparea în noțiunea de „comunitate de învățare”.

Vom numi în continuare *comunitate* un grup de persoane reunite în jurul unui interes sau obiectiv comun. Pentru ca să devină comunitate, grupul trebuie să fie „cimentat” prin următoarele caracteristici:

1. un obiectiv comun, partajat de toți membrii;
2. prezența la fiecare membru al sentimentului de apartenență la comunitate;
3. partajarea practicilor, regulilor/riturilor de interacțiune, al valorilor comune, al microculturii;
4. o istorie comună (comunitatea activează o anumită perioadă de timp).

O *comunitate de interes* reprezintă un grup de persoane care partajează fie o identitate, fie o experiență, fie o preocupare. O asemenea comunitate se compune din persoane care sunt preocupate de o problemă comună, fie direct, fie prin anturajul lor. Comunitățile de interes în rețea sunt create prin voința liberă a persoanelor interesate.

*Comunitatea de practică* reprezintă un grup de persoane care colaborează mutual pe parcursul unei perioade de timp notabile pentru a rezolva probleme, a partaja idei, valori – sau, cu alte cuvinte, practica sa. Comunitățile de practică sunt create de instituții publice sau private în cadrul practicii profesionale în vederea rezolvării problemelor apărute în cadrul acestor instituții.

*Comunitate de învățare* reprezintă un grup de studenți și cel puțin un cadru didactic, care pe parcursul unei perioade de timp, fiind animați de o viziune și o voință comună, urmăresc dobândirea unor competențe, asimilarea unor cunoștințe, formarea unor deprinderi, acceptarea unor valori. Spre deosebire de comunitățile descrise mai sus, care iau naștere, de obicei, prin autoorganizare, comunitatea de învățare, este creată în mod intenționat de către profesor. Comunitățile de învățare sunt create, de regulă, de instituțiile de învățământ pentru formare sau instruire.

Principiul de bază al funcționării unei comunități de învățare este de a scoate în evidență importanța efortului comun, a talentului și a competențelor fiecărei persoane și de a valoriza procesul de formare care integrează dimensiunile sociale.

Comunitatea, care realizează interacțiunile în rețea prin intermediul unor mijloace tehnice, se numește *comunitate virtuală* sau comunitate de rețea. Comunicarea în comunitatea virtuală poate fi organizată în diferite moduri: sincron, asincron, vizual, textual etc.

Tipologia comunităților în rețea (comunităților virtuale) poate fi stabilită după mai multe criterii. După criteriul descriptiv pot fi identificate comunitățile de învățare în rețea, comunitățile de practică în rețea și comunitățile de interes în rețea [2].

Comunitățile de învățare în rețea și comunitățile de practică în rețea, utilizate în predarea-învățarea unei discipline, vor fi numite în continuare *rețele de învățare*.

Construirea și activitatea rețelei de învățare are loc în mai multe etape [3] (fig. 1).

Etapa I – *socializarea* (prima săptămână de studii). Obiectivul acestei etape constă în cunoașterea de mai aproape a studenților unul cu altul, în special, a stilurilor preferate de învățare, a inteligențelor dominante, a trăsăturilor de caracter, a calităților de lider, crearea unui sentiment de apartenență la o comunitate de învățare. În baza informațiilor din fișele individuale, îndeplinite de studenți, și informațiilor culese de cadrul didactic are loc repartizarea studenților în echipe de lucru. Practica demonstrează ca la constituirea componentei echipelor pot fi luate în considerație preferințele studenților, în măsură în care

acest lucru nu afectează cerințele față de posibilitatea declanșării conflictului sociocognitiv. La efectuarea acestei etape sunt necesare ședințe prezențiale.

Etapa II – *colaborarea* (3 săptămâni). Obiectivul acestei etape constă în activitatea asupra sarcinilor de învățare și „cimentarea” echipei prin activități colaborative. Etapa, la rândul său, este divizată în câteva secvențe de activități: (a) brainstorming electronic; (b) clasamentul individual al ideilor; (c) dezbateri și clasamentul colectiv al ideilor; (d) producția colectivă a rezultatului sarcinii.

Etapa a III – *evaluarea*. Această etapă este, la rândul său, divizată în două secvențe:

- discuția produsului elaborat împreună cu cadrul didactic. Această secvență poate fi realizată prin rețea, dar și în regim prezențial;
- susținerea și demonstrarea rezultatului de către echipă în fața grupei academice.

Ultima secvență este realizată în regim prezențial.

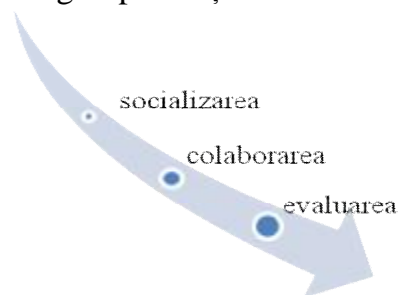


Fig. 1. Etapele construirii și activității unei rețele de învățare

Termenul de *comunitate de învățare* are la baza sa două concepte: învățare și comunitate. Însă mult mai importantă este *legătura* dintre aceste două concepte. Astfel, Garrison D., Anderson T. și Archer W. [4] definesc comunitatea de învățare ca dezvoltarea interacțiunilor dintre trei părți: *partea cognitivă* – cunoștințele construite în cadrul comunității, *partea socială* – relațiile stabilite între membrii comunității, *partea profesorului* – partea crucială, ce stabilește legătura dintre partea cognitivă și cea socială și facilitează învățarea (fig. 2).

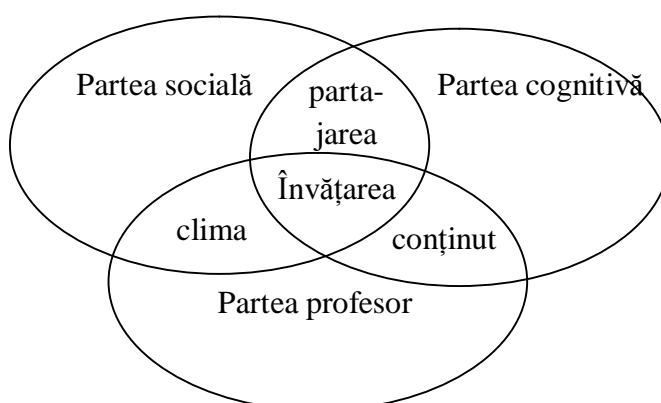


Fig. 2. Părțile de bază ale comunității de învățare

Partea cognitivă reflectă climatul intelectual al comunității de învățare cu obiective educaționale care justifică pentru membrii săi existența comunității. Partea socială asigură un climat deschis și sigur necesar partajării cunoștințelor. Partea profesorului structurează și mediază cele două părți. Astfel, partea socială și partea profesor au, mai degrabă, roluri de facilitare și de sprijin pentru procesul de învățare.

Eficiența comunității de învățare depinde de mai mulți factori: de membrii comunității, de dorința membrilor să comunice și să lucreze împreună. O comunitate nu poate avea un șef sau președinte. În același timp, comunitățile de învățare presupun un proces de învățare, care nu poate fi negestionat. Deci, este necesar de a gestiona comunitatea. Procesul de gestiune a comunităților de învățare cere măiestrie de la persoana care va gestiona comunitatea, deoarece este necesar de a menține activitatea și motivația membrilor, de a nu formaliza comunicarea, de a nu distruge legăturile stabilite. Este clar că persoana care va gestiona procesul de învățare este profesorul, doar că rolul profesorului în comunitățile de învățare se va schimba, din mentor, instructor, „adevăr în prima instanță”, el se va transforma în coleg, în membru mai experimentat al comunității, în coordonator. Profesorul în comunitatea de învățare proiectează, facilitează și monitorizează partea socială, partea cognitivă și comunicarea [5].

Comunitățile de învățare pot fi realizate într-un mediu tradițional sau virtual. Oricare nu ar fi natura comunității sunt patru elemente comune: sentimentul de apartenență la comunitate, încrederea, comunicarea și învățarea [6].

Comunitățile virtuale de învățare pot fi create folosind diverse instrumente. Orice instrument online va îmbogăți, va amplifica un anumit aspect al experienței de învățare. În același timp, orice instrument va inhiba și va diminua alte aspecte ale experienței de învățare. Astfel, alegerea instrumentului pentru crearea comunității va fi realizată ținând cont de beneficiile și limitările acestuia.

Având în vedere, că comunitățile de învățare se sprijină pe una din caracteristicile esențiale ale ființei umane: *natura* sa fundamental *socială*, un posibil instrument de creare este rețeaua de socializare. Rețelele de socializare permit comunicarea, partajarea informației, reflexia, cooperarea etc. Rețelele de socializare mai au un mare avantaj față de alte instrumente de comunicare: studenții le agreează. Rețele de socializare existente, în linii generale, ar putea fi folosite, însă acestea au fost create pentru alte scopuri. Este necesar de a crea o rețea de socializare specifică, cu atât mai mult că crearea unei rețele de socializare nu mai este o problemă. Există instrumente Web2.0 care permit crearea unei rețele de socializare prin câteva click-uri. Un astfel de constructor este, de exemplu, proiectul Taba.ru, care permite crearea unui sit, unei rețele de socializare, unui portal. Spre deosebire de alte instrumente similare are un șir de avantaje: este gratis, are interfață în limba rusă/engleză, nu necesită hostare.

## Concluzii

1. Utilizarea comunităților de învățare în procesul de formare evidențiază importanța comunicării și colaborării cu alții, rolul relațiilor sociale în construirea cunoștințelor și valorilor și, în consecință, contribuie la formarea/dezvoltarea competențelor profesionale.
2. Gestiunea comunităților de învățare este posibilă doar în cazul în care profesorul și studenții își schimbă rolurile, devenind parteneri egali, o echipă, care cooperează pentru a atinge un scop comun.

3. Crearea unei comunități de învățare nu este dificilă din punct de vedere tehnic, este mult mai dificil de a crea climatul necesar comunității și de a crea o cultura necesară unei comunități active.

#### BIBLIOGRAFIE:

1. Выготский Л. С. *Мышление и речь. Собрание сочинений в 6 томах. Том 2.* Москва: Педагогика, 1992. 250 с.
2. Vergnaud, G. *La théorie des champs conceptuels.* În: *Récherche en didactique des mathématiques*, 1990, vol. 10, nr. 2-3. p. 133-170.
3. Noveanu, E. *Constructivismul în educație.* În *Revista de Pedagogie*, 1999, ar. 7-12. p. 7-16.
4. Garrison, D., Anderson, T., & Archer, W. *Critical inquiry in a text-based environment.* În: *Computer conferencing in higher education.* Internet and Higher Education, 11(2), p.1-14.
5. Моисеева М. В., Соиферт С. *Феномен виртуальных учебных сообществ.* În: *Информационное общество*, 2001, nr. 4, p. 51-53.
6. Swan, K & Shea, P. (2005). *The development of virtual learning communities.* În: S. R. Hiltz & R. Goldman, *Asynchronous Learning Networks: The Research Frontier.* New York: Hampton Press, 239-260.