



KEY COMPETENCES
IN MEDIA PRODUCTION
FOR RADIO, FILM
AND TELEVISION

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



Erasmus+

METODOLOGIA PLATFORMEI DIGITALE PENTRU RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE - OER - PRODUCȚIE MEDIA - RADIO, FILM ȘI TELEVIZIUNE

Octombrie 2019 - Martie 2022



“The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein”.

PROJECT PARTNERS



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



PROJECT INFORMATION

Project number: 2019-1-RO01-KA202-063974

October 2019 - March 2022

www.rtv-erasmusproject.eu

This cover has been designed using resources from www.Freepik.com



KEY COMPETENCES
IN MEDIA PRODUCTION
FOR RADIO, FILM
AND TELEVISION

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



METODOLOGIA PLATFORMEI DIGITALE PENTRU RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE - OER - PRODUCȚIE MEDIA - RADIO, FILM ȘI TELEVIZIUNE



INTRODUCERE.....	5
-------------------------	----------

Capitolul 1 – Concepte cheie care definesc Platforma Digitală

pentru Resurse Educaționale Deschise – OER.....	7
--	----------

1.1 – Istoria și evoluția conceptului de cunoaștere deschisă

1.2 – Conținut educațional deschis și diseminare culturală

1.3 – Știință deschisă și inovare deschisă.

1.4 – Comunitatea OER

1.5 – Părțile interesate de valoarea Resurselor Educaționale Deschise

Capitolul 2 – Sprijinul, implicarea și succesul studenților prin

utilizarea Digital Commons pentru a gestiona și a partaja

resursele educaționale deschise (OER).....	19
---	-----------

2.1 - Abordări didactice inovatoare pentru viitorii studenți

2.2 – Abordări inovatoare ale învățării și predării bazate pe cercetare

2.3 - Promovarea comunităților de învățare

Capitolul 3 – OER: Aplicațiile se termină cu chestiuni tehnice.....

3.1. - Software gratuit

3.2. - Moodle, MOOC, OER

3.3. - Strategii tehnologice pentru resurse educaționale deschise

Capitolul 4 – Platforma RTV Moodle OER.....

CONCLUZII.....	37
-----------------------	-----------

INTRODUCERE

Tehnologiile informaționale și în special internetul au schimbat modul în care producem, publicăm și comunicăm informații către modele în care informațiile sunt produse în principal în formate digitale și consumate prin media online. Există așadar o predominanță a biților în locul atomilor (Negroponte, 1995), ceea ce are consecințe clare. În primul rând, costurile de producție a documentelor în format electronic au scăzut considerabil, iar acest lucru nu se datorează doar scăderii costurilor echipamentelor tehnologice.

Ușurința de utilizare a acestui echipament îl face accesibil aproape oricui. În plus, distribuirea documentelor electronice este – datorită internetului – ușoară, simplă și ieftină. Nu există entități fizice de transportat, doar impulsuri electrice care circulă prin rețele. Aceasta înseamnă că cea mai importantă parte a valorii adăugate a unui document electronic este acum creația intelectuală. Ca urmare, și mai ales în locurile în care această creație intelectuală este nucleul activității lor (cum ar fi instituțiile de învățământ și de cercetare), posibilitatea de a împărtăși aceste cunoștințe și de a le reutiliza pentru a crea noi cunoștințe a fost înțeleasă încă de la început.

Aceste idei nu erau noi în aceste locuri, întrucât nu riscul criticii publice a creațiilor, ci diferitele bariere – atât tehnice, cât și economice – au impus restricții importante privind difuzarea liberă a cunoștințelor (Suber, 2006). Aceste idei sunt bazele a ceea ce a ajuns să fie cunoscut drept mișcarea platforme deschise.

TheOpen Content Initiative se referă la distribuirea, utilizarea, copierea și modificarea gratuită a rezultatelor oricărei activități creative. Aceasta include o gamă largă de resurse, dar a avut un impact mai profund într-o serie de domenii, multe dintre ele legate de activitățile instituțiilor de învățământ superior (Tomlin, 2009), în ceea ce privește atât resursele educaționale, cât și cele culturale și activitățile de cercetare științifică. Cu alte cuvinte „Deschis” se referă la faptul de a acorda permisiuni de drepturi de autor peste cele oferite de legea standard privind drepturile de autor. Dintr-un punct de vedere poate simplist, dar intuitiv, cu cât sunt mai puține restricții impuse unui anumit conținut, cu atât conținutul este mai „deschis”. Permisunile de utilizare de bază sunt exprimate prin ceea ce sunt cunoscuți sub numele de „4R”: reutilizare, revizuire, remixare și redistribuire (Wiley, 2006). În acest sens, Suber (2008) vorbește despre „Acces deschis gratuit” doar pentru eliminarea barierelor de preț și „Acces liber deschis” pentru eliminarea prețurilor și cel puțin

a unor bariere de permis. Noii termeni ne permit să vorbim fără ambiguitate despre aceste două tipuri de acces gratuit online.

1

Capitolul 1 – Concepte cheie care definesc Platforma Digitală pentru Resurse Educaționale Deschise – OER

1.1– Istoria și evoluția conceptului de cunoaștere deschisă

Diverse surse citează fondarea Societății Regale din Londra pentru Îmbunătățirea Cunoașterii Naturale (alias Societatea Regală) în 1667 ca precursor al mișcării Deschise, datorită obiectivului său de promovare și diseminare a cunoștințelor științifice. Deși Societatea Regală este probabil cea mai veche dintr-o serie de instituții similare fondate în Europa în secolele al XVII-lea și al XVIII-lea, ar putea fi puțin cam exagerat să o considerăm primul pas în evoluția istorică a mișcării Open. În 1998, David Wiley a fondat Open Content Project, împreună cu Eric Raymond, Tim O'Reilly și alții, inspirându-se din conceptele de software cu sursă deschisă și din alte elemente precum licențele GNU. Proiectul Open Content s-a adresat lumii academice și a propus o licență (Open Publication Licence) care a ușurat procesul de partajare a creațiilor intelectuale. David Wiley a fost cel care a inventat termenul „Open Contents”, deși este clar că ideea se bazează pe mișcarea Free Software care a apărut cu câțiva ani înainte.

De fapt, diferite inițiative, toate cu asemănări notabile cu software-ul liber, au încercat să promoveze schimbul de cunoștințe în diferite domenii cu cât mai puține restricții. Astfel, în 1999, Universitatea Rice a început proiectul Connexions (<http://cnx.org>), un proiect de partajare a resurselor educaționale disponibile gratuit pentru oricine sub licențe open-content și open-source. Connexions oferă material de curs personalizat, este adaptabil la o gamă largă de stiluri de învățare și încurajează studenții să exploreze legăturile dintre cursuri și discipline (Baraniuk et al., 2002). UNESCO (2002) a inventat termenul de Resurse Educaționale Deschise (OER).) se referă la furnizarea deschisă de resurse educaționale, posibile de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea de utilizatori în scopuri necomerciale. În 1999, Massachusetts Institute of Technology (MIT) a inițiat MIT Open Course Ware (OCW), un angajament

vizionar al Institutului de a publica materialele de la toate disciplinele MIT de licență și absolutent în mod liber și deschis pe web, pentru utilizare permanentă în întreaga lume. În septembrie 2002, MIT a lansat un proiect pilot pentru Open Course Ware (<http://ocw.mit.edu>) cu 50 de cursuri. Un an mai târziu, site-ul oficial conținea 500 de cursuri și acum au primit peste 91 de milioane de vizite de la 65 de milioane de vizitatori din aproape fiecare țară (MIT Open Course Ware, 2010).

Cu toate acestea, cel mai important dintre toate este faptul că această inițiativă sa extins curând la zeci (acum sute) de universități (Wiley și Gurrell, 2009), ceea ce a condus la crearea unui consorțiu internațional. În 2001, un an deosebit de productiv pentru mișcarea Open, Larry Lessig și alții au fondat Creative Commons, o fundație care, un an mai târziu, a lansat prima versiune a licențelor sale binecunoscute. Aceste licențe au fost succesoarele Licenței de publicare deschisă propusă de Wiley cu trei ani înainte (Linnet al., 2006).

Anul 2001 a fost și începutul Wikipedia (www.wikipedia.org/), fondată de Jimmy Wales și Larry Sanger, care cu un an înainte încercase o idee premergătoare: Nupedia (Sanger, 2005). Tot în 2001, Internet Archive Project a devenit ceea ce putem accesa astăzi (Thelwall și Vaughan, 2004). Un eveniment de la sfârșitul anului 2001, de mare importanță pentru mișcarea Open, a fost Declarația de la Budapesta, care în câteva luni mai târziu, în 2002, ar da naștere Inițiativei Budapest Open Access (BOAI) (2002).

Poate fi considerată o piatră de hotar în aplicarea filozofiei „Deschis” în comunicarea științifică, în special în ceea ce privește diseminarea rezultatelor cercetării. BOAI a jucat un rol major în apariția depozitelor digitale, care sunt astăzi cel mai vizibil flagship al mișcării Open. De asemenea, în 2002, e-printurile au apărut ca o piesă de software utilizată de multe dintre aceste depozite, precum și de alte proiecte, cum ar fi Rights Metadata for Open Archiving (RoMEO) (Oppenheimet al., 2003) și Securing a Hybrid Environment for Research Preservation and Access (SHERPA) (Markland și Brophy, 2005).

D-space, un alt program foarte utilizat în multe depozite, a apărut și în 2002.

Un an mai târziu, a apărut depozitul instituțional Fedora. În 2003 a fost semnată „Declarația Bethesda” (Brown et al., 2003). Declarația este importantă

din mai multe motive dar mai ales pentru că, în ciuda faptului că se referă la cercetarea științifică în general, ea a apărut din domeniul cercetării biomedicale, unde interese economice importante au fost mereu prezente.

La enumerarea declarațiilor importante, trebuie menționată Declarația de la Berlin (Harnad, 2005). Titlul exact al declarației este „Declarația de la Berlin privind accesul deschis la cunoaștere în științe și științe umaniste” (Declarația de la Berlin, 2003) și nu trebuie confundată cu alte declarații de la Berlin privind diferite domenii. Declarația de la Berlin la care se face referire aici a avut loc ca o consecință a Conferinței privind accesul deschis la cunoștințe în științe și științe umaniste găzduită de Institutul Max Planck în octombrie 2003. Declarația de la Berlin oferă o definiție a contribuțiilor de acces deschis: „Stabilirea accesului deschis ca un În mod ideal, procedura de valoare necesită angajamentul activ al fiecărui producător individual de cunoștințe științifice și deținător al patrimoniului cultural. Contribuțiile cu acces deschis includ rezultate originale ale cercetării științifice, date brute și metadate, materiale sursă, reprezentări digitale ale materialelor picturale și grafice și material multimedia savant”.

Conform acesteia, o contribuție cu acces deschis trebuie să îndeplinească două condiții:

1. Autorii și deținătorii de drepturi ai acestor contribuții acordă tuturor utilizatorilor un drept de acces gratuit, irevocabil, la nivel mondial și o licență de copiere, utilizare, distribuire, transmitere și afișare a lucrării. public și să realizeze și să distribuie lucrări derivate, pe orice suport digital, în orice scop responsabil, sub rezerva atribuirii corespunzătoare, precum și dreptul de a face un număr mic de copii tipărite pentru uzul lor personal.

2. O versiune completă a lucrării și toate materialele suplimentare, inclusiv o copie a permisiunii menționate mai sus, într-un format electronic standard adecvat, este depusă în cel puțin un depozit online (folosind standarde tehnice adecvate) care este susținut și întreținut de un instituție care încearcă să permită accesul deschis, distribuția nerestricționată, interoperabilitatea și arhivarea pe termen lung. Astfel, Declarația de la Berlin leagă filosofia Open de misiunea instituțiilor de învățământ superior și de cercetare de a disemina și răspândi cunoștințele. Propune acțiuni concrete, nu doar de diseminare, ci și subiecte precum includerea publicațiilor deschise în evaluarea activității științifice și recunoașterea acestor publicații în cariera profesională a cercetătorilor.

În 2007 a avut loc Declarația de Educație Deschisă a Cape Town: deblocarea promisiunii resurselor educaționale deschise, cu scopul de a accelera eforturile de promovare a resurselor deschise, a tehnologiei și a practicilor de predare în educație (CTOED, 2007). Este interesant de observat că această declarație promovează nu numai crearea de resurse educaționale deschise în diferite formate, ci și utilizarea tehnologiilor pentru a facilita învățarea colaborativă și flexibilă și partajarea resurselor între lectori și cercetători, incluzând două elemente discutate în această lucrare: Software și știință deschisă.

În 2004 a fost înființat Directorul revistelor cu acces deschis (DOAJ – www.doaj.org/). Acest director oferă acum o bază de date cu aproximativ 5000 de reviste științifice din toate domeniile. Toate aceste reviste sunt Open Access și aplică metodologii dovedite de control științific al calității. Cei mai importanți editori și-au dat seama curând de impactul mișcării Open (Bailey, 2005): Springer în 2005, Elsevier, Wiley & Sons și Cambridge University Press în 2006 și Emerald, Sage și Bentham în 2007 și-au deschis toate jurnalele publicului în grade diferite.

1.2 – Conținut educațional deschis și diseminare culturală

Domeniul educației, în sensul său larg, este locul în care mișcarea Deschis a avut o influență mai mare. Aici accesul deschis se poate referi la conținut de învățare (cursuri complete, module, diferite obiecte de învățare), la conținut informativ și cultural, la instrumente software libere pentru a construi aceste resurse de învățare sau la platforme pentru organizarea și distribuirea acestor materiale (campusuri virtuale, sisteme de management al învățării). , sisteme de management al învățării de conținut etc.) (Caswellet al., 2008). Unele inițiative au o relevanță specială pentru resursele de învățare.

Unul dintre cele mai reprezentative cazuri, așa cum am menționat anterior, este OCW. În 2002, MIT a prezentat o inițiativă editorială bazată pe web, pe care a numit-o Open Course Ware (Abelson, 2008). Ideea era simplă: să oferim lumii, gratuit, materialele didactice ale unora dintre cursurile care se predau online. Aceste

materiale ar fi disponibile și ar putea fi folosite de oricine, fără a fi necesară înregistrarea.

Licența de utilizare a acestor materiale, care ar ajunge să devină Creative Commons, a fost minim restrictivă, ceea ce a făcut posibil ca alte persoane să le refolosească, de exemplu, pentru a pregăti noi materiale didactice (Kumar, V., 2006). Utilizarea acestor materiale a fost gratuită, dar nu presupunea nici un fel de certificare, nici contact cu lectorii MIT și nici cei care foloseau aceste materiale nu se puteau considera studenți MIT: pentru asta era necesară înregistrarea. Până în 2009, aproape toate disciplinele predate de MIT (aproximativ 1.900) erau în OCW. În timp ce s-a întâmplat acest lucru, multe dintre subiecte au fost traduse în alte limbi.

În prezent, MIT OCW primește un milion de vizite pe lună, iar traducerile primesc 500.000 de vizite. Utilizatorul tipic OCW aparține uneia dintre aceste trei categorii: auto-învățați, din motive evidente (43 la sută); studenții (42 la sută) care doresc să-și extindă cunoștințele sau care trebuie să decidă la ce materie să se înscrie; și profesorii (9 la sută) care caută informații și resurse pentru clasele lor.

Aproximativ jumătate dintre vizitatori provin din afara SUA (MIT Open Course Ware, 2005). De la început, au existat oglinzi ale MIT OCW. Mai mult, inițiativa a fost urmată în curând de alte universități și instituții de învățământ superior, care și-au organizat propriile portaluri OCW cu subiecte proprii (Fukuhara, 2005). Din această tendință a luat naștere Consorțiul OCW, care în prezent cuprinde peste 200 de universități care publică cursuri în propriul Open Course Ware (www.ocwconsortium.org).

O altă inițiativă semnificativă legată de resursele educaționale deschise este OER Commons (Cleveland și Kubiszewski, 2007), un depozit de materiale de învățare de diferite niveluri, de la învățământul primar până la învățământul postliceal, care deține astăzi peste 40.000 de articole din toate domeniile de cunoaștere. European SchoolNet este o altă rețea care ar trebui menționată aici. Această rețea este formată din 31 de ministere europene ale educației. Scopul său este de a promova schimbarea metodelor de predare și învățare (Scimecaet al., 2009) folosind noile tehnologii și subliniind interoperabilitatea și reutilizarea resurselor (www.eun.org).

Pe baza acestor idei a fost creat Schimbul de resurse de învățare pentru școli (<http://lreforschools.eun.org>). Acesta este un depozit de câteva zeci de mii de resurse

educaționale. Majoritatea, deoarece scopul rețelei este de a partaja, sunt sub licență Creative Commons.

1.2 Știință deschisă

Dezvoltarea tehnologică oferă cercetătorului noi instrumente, care pot fi folosite din punct de vedere metodologic sau pentru diseminarea rezultatelor. Resursele tehnologice de sprijinire a cercetării oferă oamenilor de știință noi canale prin care să-și desfășoare activitățile și să-și comunice rezultatele. Inovația aplicată cercetării folosește și tehnologie și resurse deschise. Este așa-numita e-Science sau Science 2.0 (Shneiderman, 2008): aplicarea tehnologiilor Webului Social la procesul științific.

Web-ul social, Web 2.0 sau Web participativ (O'Reilly, 2007) se caracterizează prin utilizarea tehnologiilor deschise, atât din punct de vedere al arhitecturii informaționale, cât și al interconectării serviciilor, și mai ales prin munca colectivă desfășurată într-un mod online, colaborativ și altruist. Web 2.0 se aplică și cercetării, care beneficiază de aceste tehnologii în gestionarea activității științifice, stabilirea de legături între comunitățile de oameni de știință și împărtășirea ipotezelor, procedurilor și rezultatelor. În această secțiune reflectăm asupra utilizării tehnologiilor deschise și a calculului participativ (calculatul social) în cercetare.

Web-ul social sau Web 2.0 a introdus schimbări semnificative în mediul de lucru științific. Cheia principală a rețelei sociale este participarea (Merlo, 2009). Tehnologiile 2.0 permit oamenilor să socializeze fără obstacole și să partajeze date într-un mod deschis. Există diferite moduri în care Web-ul social se aplică cercetării (Cabezaset al., 2009) în special în gestionarea bibliografiei și relațiile dintre cercetători. De asemenea, comunicarea științifică este mult mai fluidă datorită publicării și depozitelor deschise (Nikam și Babu, 2009).

Accesul deschis este noul mod de comunicare științifică, care coexistă cu publicarea tradițională în reviste academice și care de multe ori îl depășește în ceea ce privește diseminarea și impactul. Este posibil să se determine trei mari domenii în care știința deschisă este prezentă. În primul rând, Social Web oferă resursele necesare cercetătorilor pentru a-și desfășura activitatea, fie că este într-un stadiu incipient sau deja avansat.

În acest scop, există o serie de platforme deschise pentru publicarea de conținut prin intermediul blogurilor, portalurilor academice, rețelelor sociale sau site-urilor web specializate în partajarea de ipoteze și experimente. În al doilea rând, o trăsătură distinctivă, știința deschisă oferă posibilitatea de a partaja resurse utile pentru cercetare, cum ar fi referințe bibliografice, obiecte de învățare, link-uri, informații sau documente. În cele din urmă, Știința 2.0 se caracterizează prin atitudinea sa deschisă față de diseminarea rezultatelor cercetării, în principal prin reviste și depozite cu acces deschis.

În concluzie, știința deschisă împărtășește procese, resurse și rezultate. În următoarele câteva paragrafe, aceste aspecte vor fi extinse și vor fi date exemple semnificative. Metodologia cercetării diferă în funcție de domeniul de cunoaștere. Cu toate acestea, metoda științifică necesită întotdeauna experimente pentru a dovedi sau infirma ipoteze. În diferitele tipuri de metodologie științifică, echipele de oameni dezvoltă tehnici de experiment din proceduri stabilite. Tehnologiile Social Web facilitează fluxul de lucru al comunității științifice și fac ca membrii echipelor de cercetare să fie mai flexibile.

O contribuție a Science 2.0 este utilizarea platformelor pentru a lega oameni cu aceleași interese de cercetare, astfel încât să poată face schimb de informații, resurse și documente. Acesta este ceea ce se numește „Social Computing” (Wanget al., 2007). Nu este vorba pur și simplu de distribuirea de resurse pentru a putea fi consultate profilul unui cercetător și munca sa.

Întrucât principala caracteristică a Web-ului Social este participarea, ar trebui să includem ca resurse acele site-uri web create pentru a partaja într-o manieră eficientă CV-uri, cercetări, ipoteze etc. Rețelele de socializare au devenit nava emblematică a noii generații de web. Relațiile dintre oamenii din aceeași rețea sunt colaborative, imediate și omniprezente. Conceptul de rețea socială, în contextul științei deschise, ar trebui înțeles ca o comunitate științifică care folosește tehnologii colaborative pentru a face schimb de informații. Această tehnologie ar putea fi un blog, wiki, rețea socială, laborator virtual, sistem de e-learning sau intranet sau orice aplicație tehnologică ar putea fi considerată utilă, cum ar fi sistemele de management al conținutului (Ramachandran et al., 2009). Relațiile dintre profesioniști găsesc un ideal spațiu în rețelele sociale, în special în cele create special ca rețele academice și profesionale.

Acestea includ rețele precum Academia (www.academia.edu), Academici (www.academici.com), Science stage (<http://sciencestage.com>), Scispace (www.scispace.com) sau Epernicus (www.epernicus.com).

Rețelele sociale mari precum Facebook (www.facebook.com) sunt, de asemenea, platforme excelente pentru stabilirea de legături între cercetători (Boyd și Ellison, 2007).

Împreună cu rețelele sociale, aplicarea Web 2.0 la bazele de date științifice ajută persoanele cu profiluri similare să intre în contact între ele și le permite cercetătorilor să urmărească cu ușurință munca celor de care sunt interesați. Un bun exemplu al acestui tip de resursă este Researcher ID (www.researcherid.com).

În același timp, există instrumente de colaborare pentru munca distribuită online care pot fi incluse în știința deschisă, deoarece sunt aplicații informatice cu tehnologie interoperabilă și grupuri de oameni care fac schimb de experiență. Acest grup include aplicații de e-learning precum Moodle (moodle.org), instrumente de videoconferință precum Skype sau Messenger și cele specializate în managementul fluxului de lucru.

Tehnologiile deschise pentru cercetare le includ și pe acelea care sunt utile pentru realizarea de experimente sau cercetare. Câteva exemple ale acestor instrumente sunt serviciile care permit utilizatorului să creeze și să partajeze sondaje pentru cercetarea socială, cum ar fi SurveyMonkey (www.surveymonkey.com) și hărți conceptuale, cum ar fi Compendium (<http://compendium.open.ac.uk>) , FreeMind (<http://freemind.sourceforge.net>) și Mindomo (www.mindomo.com).

Dintre toate aceste aplicații, cele care permit colaborarea între cercetători în procesul de cercetare cu perspectivă globală sunt cele care se remarcă.

Un exemplu excelent este MyExperiment (www.myexperiment.org), o platformă care permite comunicarea, partajarea de sarcini și fișiere și crearea de grupuri de oameni de știință (De Roure et al., 2008).

Oamenii de știință folosesc resurse de informații în activitatea lor care pot fi utile pentru alți oameni din echipele lor sau pentru alți cercetători care lucrează în același domeniu. Open Science facilitează partajarea referințelor bibliografice sau link-uri către documente online prin intermediul marcajelor sociale. De asemenea, sunt create depozite digitale specializate în obiecte de învățare, care permit partajarea resurselor de informații, în special tutoriale și ghiduri practice pentru anumite instrumente. Merlot (www.merlot.org) este un exemplu de acest tip de depozit. O altă platformă pentru

diseminarea rezultatelor științifice este SciTopics (www.scitopics.com), unde oamenii de știință își împărtășesc rezultatele cu alți cercetători și fac schimb de opinii.

Gestionarea referințelor bibliografice s-a făcut în mod tradițional prin intermediul programelor închise care funcționează ca baze de date de documente. Cu toate acestea, unele dintre aceste programe permit partajarea referințelor și lucrul online. Două exemple sunt Zotero (www.zotero.org) și Refworks (www.refworks.com).

În același timp, web-ul social permite oamenilor să partajeze link-uri prin sisteme generale de marcare socială, cum ar fi Delicious (<http://delicious.com>) sau Mister Wong (www.mister-wong.com), deși din perspectiva Științei 2.0, serviciile care permit partajarea documentelor și referințelor bibliografice sunt mai relevante.

Unele site-uri specializate în gestionarea deschisă a referințelor bibliografice, cu recenzii și descrieri, sunt 2collab (www.2collab.com), CiteUlike (www.citeulike.org) și Connotea (www.connotea.org). În mod similar, serviciul Labmeeting (www.labmeeting.com) permite oamenilor de știință să organizeze documente, să gestioneze referințe și să facă schimb de date cu grupurile de cercetare.

Inovația, conform Dicționarului Webster, este definită ca:

- 1) introducerea a ceva nou; și
- 2) o nouă idee, metodă sau dispozitiv.

În cuvintele lui Albert Einstein, „Nu putem rezolva probleme folosind același tip de gândire pe care l-am folosit când le-am creat”.

Prin urmare, inovația trebuie să depășească lansarea de noi produse sau utilizarea celor mai recente progrese tehnologice. Acest lucru trebuie avut în vedere mai ales când vorbim de o instituție de învățământ superior care încearcă să fie o sursă de creare și transmitere a cunoștințelor. Moștenirea istorică a unor universități, multe dintre ele vechi de sute de ani, nu poate fi incompatibilă cu inventarea de noi procese sau metodologii de lucru, sau cu proiectarea de noi modele de afaceri pentru a crea piețe care nu existau înainte sau cu îmbunătățirea celor existente. Universitatea este, în esență, un spațiu pentru a selecta și a pune în practică cele mai bune idei într-o perioadă foarte scurtă de timp pentru a servi comunitatea.

Universitatea este un agent fundamental care, ca nimeni altul, face o punte între o cultură a eficienței și o cultură a creativității (Alcántara și Garcí'a-Penãlvo, 2009). Inovația este un element inerent al evoluției umane. Inovația în sine trebuie considerată un proces cu o serie de funcții și indicatori foarte bine definiți. A inova înseamnă a schimba, în interiorul organizației, pentru a crea valoare pentru părțile interesate, organizație și societate în general. Inovația este prezentă în fiecare mic detaliu al activității de zi cu zi din instituțiile de învățământ superior și în modurile în care funcționează. Inovarea presupune regândirea strategiilor și creșterea vitezei proceselor. Inovația deschisă urmărește construirea unei mașini generatoare de idei care poate concura în imaginație, inteligență, inspirație și inițiative și care, în cele din urmă, potrivit directorului HP Labs Prith Banerjee (2010), este transferată unei afaceri.

Inovația și dezvoltarea, elemente inseparabile ale esenței universității, implică elemente de aplicabilitate strâns legate de inovare, dar inovarea implică și factori pe care universitatea trebuie să îi promoveze, precum anticiparea, cooperarea, conducerea, îndrăzneala, creativitatea, dinamismul și oportunitatea. Dintr-o perspectivă strict universitară, sunt opt acțiuni necesare pentru a face față provocărilor inerente inovației. Aceste acțiuni au fost adaptate din Manifestul pentru inovare în Țara Bascilor (Innobasque, 2007). În primul rând, este necesară promovarea unei atitudini antreprenoriale.

În al doilea rând, trebuie să existe adaptarea și evoluția continuă a modelului educațional în țară sau regiune, folosind toate oportunitățile posibile. În al treilea rând, aceasta trebuie combinată, într-o simbioză perfectă, cu un sistem de învățare pe tot parcursul vieții. A patra acțiune este critică și liberă gândire, un pilon tradițional al universității. A cincea este că trebuie să existe o structură permanentă în cadrul organizațiilor pentru a promova inovația. Invenția este rezultatul creativității, dar nu are valoare până când invenția este folosită într-un proces productiv pentru a-și realiza valoarea. Aceasta este inovația, adică faptul de a folosi invenția pentru a genera valoare. Acest lucru trebuie să fie legat de al șaselea punct: acțiuni care vizează favorizarea inovației deschise. A șaptea acțiune este conștientizarea necesității urgente de a avea inovație în toate domeniile. În cele din urmă, trebuie să existe o creștere a nivelului de deschidere internațională și a nivelului de cooperare între cetățeni și organizații. Ar trebui să evidențiem, dintre cele opt acțiuni, pe cele

care sunt esențiale pentru a sprijini celelalte într-un cadru fundamental pentru dezvoltarea societății cunoașterii: inovarea deschisă.

Acesta a devenit, de la formularea sa de către Henry Chesbrough (2003), central pentru cadrul de referință pentru managementul inovației în organizații. În cea mai mare parte a secolului XX, inovația a avut loc în limitele entităților închise. Cu toate acestea, monopolurile de cunoaștere din societatea industrială se destramă și, pentru a realiza o societate reală a cunoașterii, este de neconceput ca percepția non-colaborativă a creării de noi cunoștințe și aplicarea acestora ar fi de valoare pentru societate.

Prin urmare, ideea este de a înțelege inovația ca un sistem deschis la care participă atât agenții interni, cât și cei externi. Cu alte cuvinte, este o idee de inovare care se bazează nu numai pe capacitățile sale interne, ci și pe toate sursele posibile (utilizatori, furnizori, rețele etc.) și care, trecând dincolo de produs și tehnologie, ține cont și de intangibilele și, în general, dimensiunile multiple care duc la crearea de valoare.

Acest lucru este justificat în însăși structura societății digitale și tehnologice în care trăim în prezent, unde utilizatorii și/sau clienții sunt din ce în ce mai pretențioși și susțin nivelul concurenței, progresul științific și tehnologic se accelerează, ciclul de viață al produselor se scurtează. , globalizarea se intensifică, mobilitatea oamenilor crește, există un nivel mai mare de educație și acces la informație și toate acestea prin intermediul unei democratizări a tehnologiilor. Filosofia din spatele inovației deschise trebuie să facă parte din universitate și să fie prezentă în misiunea sa strategică ca singura modalitate de a fi parte a culturii academice (Wiley, 2006), care va contribui inevitabil la un mediu de participare mai deschis, care va contribui la aducerea instituției de învățământ superior mai apropiate de sectorul de producție.

Acest lucru va crea o adevărată cunoaștere deschisă, cu un mare ecosistem pentru inovare (Brown, 2008) în care fiecare departament universitar ar trebui să fie provocat să transforme serviciile publice și să creeze noi piețe prin realizarea planului de inovare propriu (DIUS, 2008). Decizia a fi deschis este o alegere pe care organizațiile trebuie să o facă în conformitate cu modelele lor de afaceri, iar această alegere este dezvăluită în modelele lor de căutare externe (Laursen and Salter, 2006) și judecată în funcție de rezultatele lor inovatoare și economice.

Cu toate acestea, termenul „inovare deschisă” reflectă o serie de comportamente organizaționale, care își găsesc sens în diferite contexte ale pieței și dinamicii inovației. Într-un studiu realizat de Acha (2008) s-a arătat că designul nu permite doar împărțirea sarcinilor în procesul de inovare, dar ne permite și să traversăm gama de activități inovatoare cu surse externe sugerate de modelul deschis al inovației. .

În timp ce capacitatea de absorbție este importantă pentru transferul tehnologiei tradiționale, capacitatea de proiectare se remarcă printre strategiile deschise de inovare datorită importanței contribuțiilor și ideilor venite din acel domeniu. Acest raport arată că conceptul „deschis” este un termen umbrelă pentru diferitele mijloace, profunzimi și motive pentru a depăși granițele organizaționale pentru a realiza o sarcină de inovare. Astfel, conform Cohen și Levinthal (1990) capacitatea de a explora cunoștințele externe este un factor critic pentru dezvoltarea inovației.

În cadrul Sondajului de inovare a comunității finlandeze, în 1997, o recomandare a fost să se urmeze o strategie paralelă în inovare, astfel încât organizația să păstreze o strategie deschisă în ceea ce privește sursele de informare (amplerea surselor) împreună cu o lărgire a opiniilor cu privire la modalitățile să inoveze (largitatea obiectivelor). Potrivit Departamentului pentru Comerț și Industrie din Regatul Unit (2005) inovația deschisă este identificată atunci când există o utilizare mai exhaustivă a surselor externe legate de tehnologie și cunoștințe. Leiponen și Helfat (2005) subliniază beneficiile menținerii unor opțiuni deschise pentru a combate incertitudinea care înconjoară întotdeauna procesele de inovare.

După cum am menționat mai sus, Laursen și Salter (2006) afirmă că practica inovației deschise are un efect în ceea ce privește rezultatele inovației și asupra economiei. În concluzie, inovarea deschisă este în concordanță cu cele mai actuale procese de inovare care impun instituțiilor, inclusiv instituțiilor de învățământ superior, să gestioneze cunoștințe înalt specializate în diferite tipuri de oameni, tehnologie și piețe. Lipsa deschiderii față de mediile externe din partea instituției reflectă o viziune miope și un accent excesiv pe resurse și posibilități interne care se vor dezvolta neconștienți și deconectați de avansurile și contribuțiile terților, ceea ce va fi cu siguranță un dezavantaj în competiție.

2

Capitolul 2 – Sprijinul, implicarea și succesul studenților prin utilizarea Digital Commons pentru a gestiona și a partaja resursele educaționale deschise (OER)

2.1 - Abordări didactice inovatoare pentru viitorii studenți

În ultimele decenii, tendințele globale de dezvoltare culturală și economică au adus și reforme în paradigmele educaționale. Aceste reforme au fost însoțite de schimbări în modul în care practicienii educaționali sau educatorii proiectează curriculumul.

Comparativ cu centrat pe subiect abordările, modelele centrate pe elev și pe probleme sunt adesea descrise ca având un potențial mai mare de a le transmite generației următoare. De-a lungul anilor, a avut loc o schimbare majoră în procesul de gândire al teoreticienilor educaționali. Politicile majore sunt mai preocupate de egalitatea de șanse pentru educație și oportunitățile de angajare pentru absolvenți (Teichler, 2004).

Instituțiile de învățământ guvernamentale și private din întreaga lume se concentrează pe nevoia de a satisface diverse nevoi ale studenților și sunt mai concentrate pe predarea centrată pe cursant. Metodele și strategiile de predare sunt mai flexibile acum. Se pare că există o strânsă interrelație între modelele de diversificare și flexibilitate ale învățământului superior. Cu cât sistemele de învățământ superior sunt mai diversificate și mai flexibile, cu atât vor exercita o politică de acces universal pentru a răspunde nevoilor diverse ale studenților (Guri-Rosenblit, 2006).

2.2 – Abordări inovatoare ale învățării și predării bazate pe cercetare

Cunoștințele științifice despre învățarea eficientă, așa cum sunt identificate în „Natura învățării: Utilizarea cercetării pentru a inspira practica” (OCDE, 2010) necesită inovare substanțială și schimbare în practica educațională actuală. Învățarea trebuie să devină mai socială, autentică, adaptată motivațiilor și abilităților individuale, reflexivă și strategică - pentru a numi doar câteva provocări. Scopul cercetării de design este de a permite o astfel de schimbare, prin inspirarea, testarea și rafinarea practicii inovatoare în sala de clasă.

Cercetarea de proiectare este cercetare bazată pe teorie care are loc în contexte naturaliste, cum ar fi școlile reale: aspectele mediului sunt manipulate sistematic pe baza modelelor cognitive de învățare și predare, pentru a observa care practică funcționează cel mai bine și pentru a înțelege de ce și cum instrumentele și instrumentele de instruire. munca (Barab, 2006). În cele din urmă, se așteaptă ca acest lucru să conducă la abordări noi și eficiente ale învățării și predării, bazate pe cunoștințe științifice și care au fost încercate și perfecționate în practică de către studenți și profesori. Acest lucru necesită o colaborare strânsă între cercetători și profesori, cicluri repetate de implementare, testare și rafinare a practicii, precum și o observare și documentare atentă și extinsă (vezi Barab, 2006; Confrey, 2006).

Cercetarea în proiectare nu este încă la fel de comună în educație ca în alte discipline precum inginerie (Bereiter & Scardamalia, 2008). Cu toate acestea, a dat deja naștere unui număr de noi abordări promițătoare ale predării și învățării. O scurtă prezentare a abordărilor importante bazate pe cercetare în educație a fost oferită de Bereiter și Scardamalia într-o anexă la capitolul lor din publicația OCDE „Inovarea pentru a învăța, învățarea să inovați” (OECD, 2008). Scopul prezentei lucrări este să se bazeze pe această imagine de ansamblu pentru a oferi o discuție mai amplă a abordărilor enumerate.

Abordările specifice discutate în cele ce urmează sunt: Promovarea comunităților de învățare (Brown și Campione, 1994), Raționamentul bazat pe caz și învățarea prin proiectare (Kolodner, 1992), Teoria structurilor conceptuale centrale (Case și McKeough, 1989), Investigarea bazată pe web Învățare științifică (Linn, Clark și Slotta, 2002), Tutori cognitivi (Koedinger și Corbett, 2006), Instruire directă (Adams și Engelmann, 1996a), Abilități de gândire de ordin superior (Pogrow, 1987,

2004) și Construirea cunoștințelor (Scardamalia) & Bereiter, 2006b). Pentru fiecare abordare, baza teoretică și caracteristicile definitorii sunt discutate împreună cu ilustrații ale practicii concrete. Secțiunea de încheiere a acestei lucrări rezumă pe scurt abordările prezentate în termeni de trei dimensiuni ale practicii educaționale inovatoare care au fost introduse de Scardamalia și Bereiter pentru a face distincția între diferitele abordări socio-constructiviste ale învățării și predării (2008).

2.3 - Promovarea comunităților de învățare

Promovarea comunităților de elevi (FCL) este un model de predare constructivist care pune accent pe instruirea democratică, centrată pe elev și bazată pe investigare, orientată spre dezvoltarea înțelegerii de ordin superior prin sarcini complexe, autentice, cercetare științifică colaborativă și predare reciprocă (Mintrop, 2004; Shulman & Sherin, 2004). FCL își are originile la începutul anilor 1990, când Ann 1 Gesa Sonja Elsa van den Broek, Behavioral Science Institute, Departamentul Învățare și Plasticitate, Universitatea Radboud Nijmegen, Țările de Jos Brown și John Campione de la Universitatea Berkeley a dedicat un program de cercetare studiului învățării „în confuzia înfloritoare și aprinsă a sălilor de clasă din interiorul orașului” (Brown, 1992).

Acest lucru a dus la dezvoltarea FCL. Punctul lor de plecare au fost principiile de învățare care erau suficient de specifice și clare pentru a ghida practica în așa fel încât tehnicile pedagogice să poată fi adoptate bazate pe acele principii, mai degrabă decât pe proceduri de suprafață (Brown, 1994). Această lucrare este adesea asociată cu originea cercetării moderne bazate pe design, în care inovațiile educaționale sunt testate și rafinate iterativ în sălile de clasă reale (Barab, 2006). Pe partea teoriei, FCL se bazează într-o măsură importantă pe noțiunea Vygotskiană de zonă de dezvoltare proximală, precum și pe concepte ale altor autori pe care Brown și Campione (1994) le numesc „regiune a sensibilității la instruire”, „pregătire”. zonă”, sau „lățimea de bandă de competență” (p. 230).

În acest context, zona de dezvoltare proximală este definită ca diferența dintre ceea ce elevii individuali pot face sau înțelege pe cont propriu și ceea ce pot realiza cu ajutorul unui egal sau a unui adult mai priceput (vezi Figura 1). Cu alte cuvinte, se referă la distanța dintre nivelul de învățare pe care un copil îl poate atinge în mod

independent și nivelul pe care îl poate atinge potențial sub o îndrumare capabilă. Scopul activităților de învățare în zona de dezvoltare proximă este ca copilul să învețe să devină competent în mod independent la sarcini pe care inițial le poate îndeplini doar cu ajutor.

Concepția comună a zonei de dezvoltare proximă este „distanța dintre nivelul real de dezvoltare determinat de rezolvarea independentă a problemelor și nivelul de dezvoltare potențială determinat sub îndrumarea unui adult sau în colaborare cu colegi mai capabili” (Vygotsky, 1978/1935, p.86). FCL subliniază că rolul profesorului este de a ghida procesul de descoperire al elevilor către limitele superioare ale zonei lor de dezvoltare (Brown, 1994). Acesta este un rol solicitant, deoarece profesorul trebuie să ghideze aventurile de învățare ale elevilor cu o bună judecată despre când să intervină și când să lase elevii să rezolve singuri problemele. Prin urmare, profesorii trebuie să aibă un bun simț al zonei de dezvoltare proximă a fiecărui elev pentru a-i îndrepta spre forme de cercetare la care nu le-ar ajunge fără ajutor. Fiecare profesor implementează versiunea sa de FCL, astfel încât să existe o variabilitate considerabilă în diferite clase. Cu toate acestea, mai multe caracteristici ale sălilor de clasă de succes trebuie să funcționeze pentru ca FCL să fie judecat în loc (Brown și Campione, 1994).

Aceste caracteristici esențiale ale sălilor de clasă FCL sunt:

(1) Responsabilitatea individuală cuplată cu împărțirea comunală. Experiența este distribuită în mod deliberat între membrii comunității de învățare și împărtășită în activități de învățare colaborativă, cum ar fi metoda puzzle-ului (vezi Caseta 1). Grupul descoperă împreună care aspecte ale cunoștințelor necesită investigații suplimentare, iar studenții individuali își asumă responsabilitatea de a afla mai multe și de a preda aceste cunoștințe altora. Când copiii întâlnesc un subiect care îi fascinează în mod deosebit, ei se pot specializa („major”) în acest subiect.

(2) Zone multiple de dezvoltare proximă. Se pune accent pe diversitatea dorită în sala de clasă, deoarece esența muncii în echipă este de a pune în comun varietăți de expertiză. Potrivit lui Brown și Campione, există puțin sprijin (științific) pentru ideea că există o formă prototipică de dezvoltare care descrie momentul exact în care elevii „normali” sunt gata să învețe anumite abilități. Prin urmare, sălile de clasă

ar trebui să fie decoruri pentru mai multe zone de dezvoltare proximală prin care elevii se deplasează pe diferite rute și cu ritmuri diferite. În orice moment, cursanții sunt gata să învețe în unele arene mai mult decât în altele, iar sălile de clasă trebuie să respecte această diversitate de talent (de exemplu, oferind mai multe moduri de învățare, cum ar fi prin artă, abilități tehnologice, citire, scriere și predare). Acest lucru conduce la o diversitate de expertiză și interese, care este benefică deoarece crește bogăția de cunoștințe disponibile.

(3) Structuri rituale, familiare ale participanților. Există câteva cadre de participare care sunt practicate în mod repetat. Natura repetitivă a acestor activități le permite copiilor să facă tranziția de la o activitate la alta rapid și fără efort și îi ajută să înțeleagă care este rolul lor în fiecare activitate. Astfel, deși există mult loc pentru descoperirea individuală, activitățile sunt foarte structurate, astfel încât elevii și profesorii să poată comuta între activități cât mai ușor posibil. Exemple de rutine de clasă sunt activitățile de predare reciprocă și conversația încrucișată, în care elevii raportează progresul lor, iar alți elevi le pun întrebări pentru a le oferi verificări de înțelegere. Există, de asemenea, lecții de referință, în care profesorul sau un expert extern introduce informații noi, modelează abilitățile de gândire sau încurajează clasa să-și pună în comun experiența într-o conceptualizare nouă a subiectului (Brown, 1994).

(4) O comunitate de discurs. Trebuie stabilită devreme o comunitate de discurs, în care discuția constructivă, interogarea și critica să devină norma. Activitățile de vorbire implică moduri din ce în ce mai științifice de gândire, astfel încât elevii să poată învăța și exersa conjecturi, speculații, dovezi și dovezi. Motivul teoretic pentru acest accent pe schimbul activ de dialog este că gândirea superioară este văzută ca dialog interiorizat. Prin urmare, toți membrii clasei sunt încurajați să adopte o structură a discursului, scopuri și sisteme de credințe ale comunității.

(5) Semnarea, migrarea și însușirea ideilor. Cursanții de toate vârstele, atât profesori, cât și elevi, creează zone de dezvoltare proximală prin însămânțarea mediului cu idei și concepte. Ideile pot apoi să prindă rădăcini în comunitate, să migreze către alți membri și să persiste în timp. Alți membri s-ar putea însuși ideile și conceptele, să le remodeleze și să le desfășoare, să le interpreteze și să le

transforme, în funcție de nevoile lor și de starea actuală a zonelor de dezvoltare proximă în care sunt angajați.

În termeni mai aplicați, atât studenții, cât și profesorii pot descoperi în timpul lucrărilor sau discuțiilor lor subiecte de interes sau întrebări care îi nedumeresc. Dacă aceste idei captează interesul altor membri ai grupului, ei le vor modifica sau interpreta pe baza propriilor interese. Atunci când ideile persistă de-a lungul timpului, ele stimulează cercetarea și explorarea ulterioară. Profesorii încadrează ideile în așa fel încât sub umbrela generală a temelor alese pe baza curiozității și interesului elevului, elevii să fie introduși în noțiuni critice subiacente și gândire profundă.

3

OER: Aplicațiile se termină cu chestiuni tehnice

3.1 Software liber

Software-ul liber este probabil cea mai veche inițiativă din cadrul grupului deschis și a inspirat majoritatea activităților pe care le cunoaștem acum drept acces deschis. Ideea de software gratuit apare la începutul anilor 1980, odată cu apariția software-ului comercial autonom, independent de hardware (Benussi, 2005). Până atunci, programele erau considerate strâns legate de computerul pe care rulau. Aceste mașini erau greu de folosit și, prin urmare, necesitau o mică armată de oameni înalt calificați. Mediile lor erau centre de calcul sau centre de procesare a datelor (DPC), unde oamenii scriau aplicații specifice pentru fiecare sarcină care trebuia făcută. În multe cazuri, diferența dintre astfel de aplicații și sistemul de operare în sine a fost difuză. Schimbul de aplicații între diferite DPC-uri a fost comun și frecvent (Michalec, 2002).

Când au apărut stațiile de lucru personale, au apărut și programele și aplicațiile autonome. Aceste aplicații au fost achiziționate separat de mașină și au aparținut tipului de proiect la cheie. Vânzarea de programe a devenit o afacere importantă și asta însemna că programele erau protejate, atât din punct de vedere legal, cât și tehnic. Au devenit comune licențele restrictive care interziceau copiile, reinstalarea într-o altă mașină etc. Această situație a provocat, ca reacție, apariția unei mișcări în favoarea a ceea ce am putea numi generic software liber. Unul dintre cele mai importante personaje a fost (și este încă) Richard Stallman. El, printre altele, a dat consistență conceptuală ideilor din spatele termenului „software liber”.

Astfel, el a formulat ceea ce este cunoscut sub numele de cele patru libertăți ale software-ului, care rezumă cu precizie ce este „software-ul liber” (Chopra și Dexter, 2009):

1. Libertatea 0: libertatea de a rula programul în orice scop.
 2. Libertatea 1: libertatea de a studia cum funcționează programul și de a-l schimba pentru a-l face să facă ceea ce îți dorești.
 3. Libertatea 2: libertatea de a redistribui copii.
 4. Libertatea 3: libertatea de a distribui altora copii ale versiunilor tale modificate.
- Libertățile 1 și 3 necesită acces la codul sursă, una dintre caracteristicile esențiale ale software-ului liber.

Stallman a creat, de asemenea, Free Software Foundation (www.fsf.org) și Proiectul GNU (www.gnu.org). GNU este un acronim recursiv al lui „GNU is Not Unix” (programatorii vor vedea probabil umorul din el) și scopul său principal este de a crea un sistem de operare complet gratuit și portabil pentru orice arhitectură (Stallman, 1999). Pentru a construi acel sistem de operare, Unix a fost luat ca model. Deși Unix nu era software liber, sursa lui era cunoscută. Sistemul de operare căutat ar trebui să aibă un nucleu și un număr mare de programe mici pentru diferite sarcini. Multe dintre aceste programe existau deja. Altele au trebuit rescrise pentru a le face software liber. Altele au fost construite de la zero. Nucleul, totuși, încă nu era acolo, până în 1992, nucleul Linux s-a alăturat proiectului și a făcut posibil ceea ce știm astăzi ca sistemul de operare GNU/Linux (Robles și Gonzalez-Barahona, 2003). Proiectul GNU nu numai produce programe de calculator, dar și licențe pentru distribuția de software gratuit.

Cea mai extinsă licență este General Public License (GPL). Deși proiectat inițial pentru licențierea componentelor GNU/Linux, a fost adoptat de mulți alți producători de software. Licența GPL garantează cele patru libertăți ale lui Stallman și le extinde la orice derivat din programul original (Kumar, S., 2006). Acest ultim aspect a fost văzut de mulți ca fiind excesiv de restrictiv. Aplicația sa implică faptul că nu puteți utiliza o GPL program (de exemplu, un compilator de limbaj de programare, cum ar fi GNU C) pentru a produce alte programe dacă acestea nu sunt licențiate la fel de bine cu licența GPL (Asay, 2004). Drept urmare au apărut și alte licențe mai puțin ortodoxe, păstrând elementele de bază ale software-ului liber: acces la codul sursă, copiere și distribuție gratuite și capacitatea de a îmbunătăți și modifica programul. Un exemplu dintre acestea îl găsiți în licențele unor programe, unele foarte cunoscute, precum Python (www.python.org/psf/license/). Python este un limbaj interpretat de nivel înalt,

asemănător cu software-ul liber, dar licența sa permite scrisul și apoi distribuirea programelor ca programe proprietare, a căror copiere nu este permisă. În orice caz, software-ul liber este un fapt astăzi și are o prezență din ce în ce mai mare în toate domeniile computerelor. În zona sistemelor de operare, GNU/Linux devine din ce în ce mai răspândit, nu doar în servere, ci și în stațiile de lucru. Dar acesta nu este singurul sistem de operare cu software gratuit; există și altele, precum sistemele BSD sau OpenSolaris, deși licențele lor sunt considerate prea permissive conform ortodoxiilor software-ului liber. Software-ul liber are o prezență puternică în multe alte domenii ale computerelor. Aproape toate serviciile importante de internet rulează prin software gratuit. Câteva exemple semnificative, pentru a numi doar câteva, sunt Apache, cel mai utilizat server; PHP, unul dintre cele mai răspândite limbaje de programare web; sau bazele de date MySQL și Postgres. Există o prezență din ce în ce mai mare a software-ului gratuit și pe stațiile de lucru, cum ar fi OpenOffice, Mozilla Firefox, Mozilla Thunderbird, GIMP etc.

3.2. - Moodle, MOOC, OER

Moodle este un sistem de management al învățării (LMS) gratuit și open-source, scris în PHP și distribuit sub Licența Publică Generală GNU. Dezvoltat pe principii pedagogice, Moodle este utilizat pentru învățarea mixtă, educația la distanță, clasă inversată și alte proiecte de e-learning în școli, universități, locuri de muncă și alte sectoare.

Cu funcții de gestionare personalizabile, este folosit pentru a crea site-uri web private cu cursuri online pentru educatori și formatori pentru a atinge obiectivele de învățare. Moodle permite extinderea și adaptarea mediilor de învățare folosind pluginuri provenite din comunitate.

Filosofia declarată a Moodle include o abordare constructivistă și socialistă a educației, subliniind faptul că cursanții (și nu doar profesorii) pot contribui la experiența educațională. Folosind aceste principii pedagogice, Moodle oferă un mediu pentru comunitățile de învățare.

MOOC. Un curs online masiv, deschis, este un curs online care vizează participarea nelimitată și accesul deschis prin web. Pe lângă materialele de curs

tradiționale, cum ar fi prelegeri filmate, lecturi și seturi de probleme, multe MOOC oferă cursuri interactive cu forumuri pentru utilizatori sau discuții pe rețelele sociale pentru a sprijini interacțiunile comunității dintre studenți, profesori și asistenți de predare (TA), precum și imediat feedback la chestionare și sarcini rapide. MOOC-urile sunt o dezvoltare cercetată pe scară largă în educația la distanță, introdusă pentru prima dată în 2008, care a apărut ca un mod popular de învățare în 2012.

MOOC-urile timpurii (cMOOC: MOOC-uri conectiviste) au subliniat adesea funcțiile cu acces deschis, cum ar fi licențierea deschisă a conținutului, structura și obiectivele de învățare, pentru a promova reutilizarea și remixarea resurselor. Unele MOOC ulterioare (xMOOC: MOOC extinse) folosesc licențe închise pentru materialele lor de curs, menținând în același timp accesul liber pentru studenți.

CMOOC-urile timpurii, cum ar fi CCK08 și ds106, au folosit pedagogie inovatoare (Conectivism), cu materiale de învățare distribuite mai degrabă decât un format de prelegere video și accent pe educație și învățare și, respectiv, povestirea digitală.

Potrivit unui studiu de la Universitatea Stanford, asupra unui grup mai general de studenți „învățători activi” – oricine care a participat dincolo de doar înregistrarea – a constatat că 64% dintre studenții activi de liceu erau bărbați și 88% erau bărbați pentru cursurile de licență și absolvent.

Un studiu al grupului Learning Analytics al Universității Stanford a identificat patru tipuri de studenți:

- auditori, care au vizionat videoclipuri pe tot parcursul cursului, dar au susținut câteva chestionare sau examene;
- finalizatorii, care au vizionat majoritatea prelegerilor și au luat parte la majoritatea evaluărilor;
- cursanți dezactivați, care au renunțat rapid la curs;
- și eșantionarea cursanților, care ar putea urmări doar ocazional prelegeri.

Ei au identificat următoarele procente în fiecare grup:

Curs	Auditori	Finalizatori	Dezactivati	Esantionarea

Liceu	6%	27%	29%	39%
Universitate	6%	8%	12%	74%
Masterate	9%	5%	6%	80%

Resursele educaționale deschise (OER) sunt materiale de predare, învățare și cercetare în orice mediu – digital sau de altă natură – care se află în domeniul public sau au fost eliberate sub o licență deschisă care permite accesul, utilizarea, adaptarea și redistribuirea fără costuri de către alții cu fără restricții sau limitate.

OER fac parte din „Open Solutions”, alături de software-ul gratuit și cu sursă deschisă (FOSS), Open Access (OA), Open Data (OD) și platformele de crowdsourcing.

Termenul O descrie materiale și resurse accesibile publicului pe care orice utilizator le poate utiliza, amesteca, poate ER și redistribuie sub anumite licențe. Dezvoltarea și promovarea resurselor educaționale deschise este adesea motivată de dorință de a oferi o paradigmă educațională alternativă sau dezvoltarea.

OER au fost utilizate în contexte educaționale într-o varietate de moduri, iar cercetătorii și practicienii au propus diferite nume pentru astfel de practici. Potrivit lui Wiley & Hilton (2018), cei doi termeni populari folosiți sunt „pedagogie deschisă” și „practici educaționale deschise”. La ce se referă acești doi termeni este strâns legat unul de celălalt, deseori indistinguibil. De exemplu, Weller (2013) definește pedagogia deschisă după cum urmează: „Pedagogia deschisă folosește acest conținut abundent și deschis (cum ar fi resurse educaționale deschise, videoclipuri, podcasturi), dar pune, de asemenea, accent pe rețea și pe conexiunile cursantului în cadrul acestui ”. Practicile educaționale deschise sunt definite, de exemplu, ca „un set de activități în jurul designului educațional și implementării de evenimente și procese menite să sprijine învățarea. Ele includ, de asemenea, crearea, utilizarea și reutilizarea Resurselor Educaționale Deschise (OER) și adaptarea acestora la cadru contextual (The Open Educational Quality Initiative. Wiley & Hilton (2018) au propus un nou termen numit „pedagogie activată de OER”, care este definit ca „setul de practici de predare și învățare care sunt posibile sau practice numai în contextul

permisiunile 5R care sunt caracteristice OER”, subliniind permisiunile 5R activate prin utilizarea licențelor deschise.

3.3 Strategii tehnologice pentru diseminarea resurselor educaționale deschise

În cei paisprezece ani de la lansarea OpenCourseWare al MIT, amploarea mișcării Resurselor Educaționale Deschise (OER) a explodat în ceea ce privește proiectele, banii investiți și resursele eliberate. Au existat multe beneficii, inclusiv o trecere treptată către o mai mare deschidere în practica educațională și creșterea gradului de conștientizare a problemelor de acordare a licențelor în educație, dar, în ciuda acestei investiții, descoperirea resurselor este încă menționată ca fiind o barieră semnificativă în găsirea, utilizarea și reutilizarea educației deschise. resurse (Wiley, Bliss și McEwen, 2014; Dichev și Dicheva, 2012).

Strategiile tehnologice includ depozite, sisteme de management al conținutului, agregatoare și metadate. În timp ce aceste tehnologii joacă, de asemenea, un rol important în gestionarea dezvoltării, gestionării și acordării de licențe a OER, diseminarea și descoperirea resurselor sunt de o importanță capitală, deoarece oamenii nu pot folosi și reutiliza resurse decât dacă le pot găsi, iar fără reutilizare OER nu își pot atinge întregul potențial.

Tehnologiile care pot fi utilizate pentru diseminarea OER includ depozite și site-uri web instituționale, arhive specifice subiectelor, site-uri pentru partajarea unor tipuri specifice de conținut (cum ar fi videoclipuri, imagini, cărți electronice) și arhive globale generale. Există, de asemenea, servicii care agregă conținut și descrieri ale conținutului din alte colecții; acestea se pot specializa în funcție de subiect, regiune sau tip de resursă. Vom prezenta o serie de exemple ale acestor servicii și apoi vom analiza modul în care acestea prezintă resursele, cum promovează și sprijină comunitățile de utilizatori și strategiile pe care le-au adoptat pentru descrierea resurselor. Deși serviciile specifice citate pot fi întrerupte sau se pot transforma în ceva nou, există multe de învățat din caracteristicile lor.

4

Metodologia de realizare, actualizare și întreținere a platformei de proiect „RTV / Competențe cheie în producția media pentru radiofilm și televiziune”

1. Realizarea platformei

1.1. *Structură și caracteristici:*

Nevoile majore de comunicare ale metodologiei prin mijloace online și offline, a exercițiilor de laborator care au fost identificate în timpul redactării proiectului RTV, au stat la baza realizării platformei.

Am plecat de la conceptul modern de învățare activă cu ajutorul noilor tehnologii și am definit secțiunile platformei în **Anexa 1**, ținând cont de:

- obiectivele și rezultatele proiectului;
- informații despre conținutul proiectului și avantajele acestuia;
- -informații despre Programul Erasmus +, componenta Parteneriate Strategice pentru care s-a acordat finanțare;
- -crearea unei zone interactive, în care puteți face schimb de idei cu vizitatorii site-ului (vizitatori ocazionali, alte școli de profil, diverse instituții de învățământ formal și non-formal, companii de recrutare în domeniile pentru care a fost dezvoltat proiectul etc.) și cu participanții la proiect

Considerăm că, prin secțiunile și subsecțiunile propuse, navigarea este optimizată, iar definirea categoriilor și gruparea informațiilor sunt intuitive pentru toate categoriile de vizitatori.

Anexa 2 conține parametrii necesari pentru alcătuirea unui material și distribuirea lui pe blog.

1.2. Realizarea designului platformei:

Parametrii luați în considerare la executarea proiectării se referă la:

- respectarea condițiilor contractuale aprobate;
- layout flexibil;
- logo aprobat, titlu atractiv;
- fonturi și schema de culori adecvate conținutului proiectului, placute ochiului;
- un sistem de navigare intuitiv, ușor de utilizat;
- un design atractiv;
- o grafică modernă, dinamică;
- folosirea unui raport optim imagine/text/sunet, astfel încât rezultatul să fie atractiv, interesant pentru vizitatori, pentru a-i îndemna la curiozitate în deschiderea tuturor secțiunilor blogului, în folosirea aplicațiilor interactive.

2. Actualizarea și întreținerea site-ului web

2.1. Fluxul de informații

În cadrul proiectului vor fi numiți mai mulți manageri care se ocupă de actualizarea diferitelor tipuri de informații care au fost livrate de specialiștii angajați să lucreze la metodologie, planuri de lecție etc.: profesori, formatori, jurnaliști, ingineri, tehnicieni.

Ei vor trimite datele (știri, informații despre evenimente etc.) către blog folosind diagrama de mai jos: Un manager se ocupă de trimiterea celor mai recente poze pe site, preluând materialele realizate. Coordonatorul proiectului și bloggerii vor lucra

direct cu specialistul IT și designerul grafic, care din punct de vedere tehnic sunt producători ai blogului RTV.

Astfel, am stabilit următoarea procedură privind încărcarea informațiilor pe platformă:

- a) FORMATORII, Jurnaliștii, COORDONATORUL PROIECTULUI trimit materialele scrise;
- b) SPECIALISTII UNIVERSITARI verifică acuratețea textelor și materialelor video, audio, grafice, conformitatea acestora, urmăresc încadrarea materialelor în secțiunea corespunzătoare propusă de FORMATOR, Jurnalist, COORDONATOR;
- c) SPECIALISTII UNIVERSITATII trimit materialele COORDONATORULUI DE PROIECTUL SI RESPONSABILILOR, care sunt responsabili de postarea informațiilor pe site;
- d) COORDONATUL PROIECTULUI, DIRECTORUL UMP trimit materialele traducătorilor și graficianului pentru finalizarea acestora;
- e) TRADUCĂTORII retrimite materialele traduse COORDONATORULUI PROIECTULUI, DIRECTORUL UMP RESPONSABILULUI SAU COORDONATORULUI;
- f) COORDONATORUL PROIECTULUI, DIRECTORUL UMP trimit materialele RESPONSABILULUI SAU COORDONATORULUI pentru postarea lor pe blog.

2.2. Proceduri de actualizare a informațiilor

Au fost stabilite următoarele frecvențe de procedură:

FORMATORII, Jurnaliștii, PROFESORII vor trimite inițial cel puțin un material pentru fiecare secțiune a blogului, și vor transmite de două ori pe săptămână alte informații actualizate (comunicate de presă, diseminare, laboratoare, anunțuri, știri) și săptămânal, informații generale care vor fi incluse în diverse secțiuni și subsecțiuni (tutoriale, curiozități, rezultate etc.);

Materialele vor fi transmise pe canale electronice în formate word, PDF, mp3, avi, mp4, extensii text, audio și video de care partea tehnică va ține cont la construirea platformei;

Materialele vor fi trimise simultan directorului UMP pentru o evidenta clara a fluxului si intretinerii blogului;

Conform contractului, blogul va avea 4 (patru) versiuni în: română, italiană, franceză și engleză.

ANEXA 1

NUME	SUBSECȚIUNI	
BUTON MENIU	CU BUTONUL MENIU	TIPURI DE MATERIALE POSTATE
		Despre; Beneficiarii; comunitatea RTV; Despre proiect; Tutoriale cu subsecțiuni: Tutoriale video, Tutoriale foto, Tutoriale audio, Tutoriale scrise;
		Teste de laborator (secvențe din capitole cu exerciții create de formatori și profesori în ghid);
ACASĂ		Jocuri - extrase din aplicațiile originale ale proiectului; A fi aplicat !; Curiozități media;
		Rezultatele proiectului cu subsecțiunile: Metodologie (Produse, Popularitate) și Apariții în media; Noutăți despre proiect cu subsecțiuni: Evenimente și Galerie foto.
	PREZENTAREA PROIECTULUI	Date generale despre scopul proiectului si produsele obtinute (ro, eng)
	DESPRE BENEFICIARI	Informații generale și detalii de contact ale partenerilor de program, cu siglele instituțiilor și/sau siglele acestora (ro, eng)
COMUNITATEA RTV-	REZULTATE	Prezentarea ghidului metodologic
	1. METODOLOGIE	Prezentarea planurilor de lecție
	-Produse	
	- Popularitate	Prezentarea testelor de laborator

		Social media, print-screen, accesări, interacțiuni
	2. APARIȚII ÎN MEDIA	virtuale
	3. CONTRIBUȚII EXTERNE	
		Link-uri către alte site-uri, interviuri, pdf cu articole de presă etc.
		Texte, aprecieri, întrebări și răspunsuri
ERASMUS +		prezentarea programul ERASMUS (ro, eng)
	1. TUTORIAL FOTO	Texte si imagini
	2. TUTORIAL AUDIO	Texte si sunete
	3. TUTORIAL VIDEO	Texte si filme
TUTORIALE		
eveniment	1. ȘTIRI PROIECTULUI	
	2. DISEMINĂRI	Informații despre conferințe, workshop-uri, schimburi de experiență, diseminare, laboratoare, teste, participare la alte evenimente (eng)
	3. CONFERINȚE DE MULTIPLICARE	
QUIZ LABORATOR		Teste animate cu întrebări și răspunsuri
CURIOZITĂȚI	APLICĂ!	
	curioșități din toată lumea	Secțiune interactivă, dialog cu vizitatorii site-ului (ro, eng)
		Foto, video, audio, text
CONTACT		detalii contacte proiect

ANEXA 2

ARTICOLE PENTRU REALIZAREA UNUI MATERIAL PENTRU POSTARE PE BLOG

Titlul materialului

Autor

Sursa / Bibliografie (daca este cazul)

Data (apariția pe blog, realizarea evenimentului, diseminare, difuzare etc.)

Secțiunea de pe site unde urmează să fie postat materialul (Acasă, Comunitate RTV, Contact etc.)

Subsecțiunea în care urmează să fie postat materialul (Apariții media, Tutoriale foto, Fii aplicat! Etc)

Conținutul materialului

CONCLUZII

Accesul deschis este termenul care este folosit la nivel internațional pentru a se referi la posibilitatea de a consulta gratuit un document. Accesul deschis poate fi înțeles în sens larg ca un document publicat pentru consultare publică sau, într-un sens mai strict, ca document publicat în format digital, pentru uz public și urmând anumite standarde tehnice și recomandări internaționale specifice. În ultimii ani, s-a înregistrat o creștere considerabilă a numărului de inițiative de acces deschis, create cu scopul de a pune la dispoziție comunității științifice publicațiile pe care autorii și editorii altruști le furnizează (Frandsen, 2009). În mod tradițional, termenul „deschis”. arhivă” a fost folosit pentru a se referi la un document găzduit pe un server la care există acces gratuit (gratuit și gratuit).

Motivul pentru care acest termen este utilizat este că scopul inițial a fost de a arhiva documentele pentru a preveni pierderea acestora. Mai mult, conceptul de deschidere se potrivește atât arhitecturii computerului, accesibil de pe orice mașină, cât și naturii publice a acestor inițiative. Este necesar să se restricționeze conceptul de acces deschis, așa cum sa făcut în diferite instituții care lucrează pe această temă (Suber, 2004). Inițiativele și proiectele care se califică drept „acces deschis” trebuie să respecte aceste condiții: Documentație digitală: toate documentele disponibile pentru acces gratuit sunt în formate electronice..Acces online: documentele sunt găzduite în servere accesibile prin internet, fie că ar fi depozite, editori. site-uri web, reviste electronice sau site-uri web personale ale autorilor.

Uzul public: capacitatea de a citi, descărca, copia, tipări și distribui un document, cu singura excepție că trebuie să existe respectarea proprietății intelectuale pe care autorul a păstrat-o pentru atribuirea și citarea lucrării lor. Licențe de utilizare de autori care își rezervă unele drepturi (copy left) .Arhive normalizate: trebuie respectate standardele privind identificarea documentelor digitale, extragerea datelor și schimbul de informații despre acestea. Utilizarea protocoalelor internaționale, cum ar fi Digital Object Identifier (Paskin, 2010) și Open Archives.

Initiative-Protocol for Meta data Harvesting (Lagozeet al., 2002)..Inițiative de cooperare: participarea la proiecte colective, cu instituții sau în rețele online, cum ar fi aderarea la inițiative care promovează comunicarea liberă în rândul comunității științifice. În prezent, mișcarea pentru accesul deschis la publicații poate fi văzută în

practică sub două forme: reviste deschise și depozite. Pentru revistele electronice cu acces liber sau deschis, utilizatorul accesează site-ul web și consultă rezumatele și articolele complete.

A doua variantă este crearea de depozite, fie ele individuale, instituționale sau specializate, unde se arhivează documentele. Există două modalități de a furniza conținut științific deschis (Jeffery, 2006): „Acces verde deschis” în care autorii publică în reviste fără acces deschis și auto-arhivează proiectele finale revizuite de colegi în propriile depozite instituționale cu acces deschis și „ GoldOpen Access” unde cercetătorii își pot furniza munca prin reviste cu acces deschis. Accesul deschis a devenit realitate atunci când mai multe instituții și-au unit forțele pentru a promova diseminarea liberă a producției științifice și pentru a impulsiona crearea de depozite digitale care să poată fi consultate liber. Printre inițiativele internaționale care susțin accesul liber, se numără trei declarații importante. Prima dintre aceste acțiuni este Budapest Open Access Initiative (BOAI, 2002) care sprijină crearea de depozite deschise de documente științifice și publicarea de reviste electronice, de asemenea, cu acces liber și deschis.

Această inițiativă a fost urmată de altele, cum ar fi Declarația de la Bethesda (Brown et al., 2003) și Declarația de la Berlin (2003). În domeniul biblioteconomiei, Declarația IFLA (IFLA, 2003) favorizează accesul deschis la publicațiile academice și de cercetare. În plus, o altă inițiativă importantă de stabilire a accesului deschis pentru toate publicațiile derivate din cercetări finanțate de organisme publice este în prezent dezbătută în Uniunea Europeană. Accesibilitatea publică a documentelor deschise este explicită în metadatele lor.

Prin intermediul unor protocoale precum OAI/PMH, documentul este etichetat indicând atât proprietatea sa intelectuală, cât și utilizarea și distribuirea sa gratuită. Acest tip de protocol permite urmărirea documentelor deschise prin programe și motoare de căutare specifice (recoltatoare), care integrează informațiile colectate pe documentele deschise disponibile în bazele de date ale depozitului. Multe dintre aceste depozite au fost construite prin colectarea de documente publice disponibile pe site-uri web personale sau instituționale, precum și în reviste electronice cu acces deschis.

Exemple de aceste recolte sunt OAIster (www.oclc.org/oaister), Scientific Commons (www.scientificcommons.org) și BASE (<http://base.ub.uni-bielefeld.de>). Normalizarea a jucat un rol crucial în crearea depozitelor cu acces deschis.

Era necesar un standard pentru a face schimb de informații digitale conținute în diferitele documente deschise. Scopul a fost de a avea o schiță comună care să descrie informațiile pentru a permite schimbul de date. Acest lucru a fost realizat cu protocolul OAI-PMH, dezvoltat de Open Archives Initiative, care este îndeplinit de aplicațiile informatice concepute pentru a porni depozite și colecții digitale. Open Archives Initiative (www.openarchives.org) dezvoltă standarde de interoperabilitate pentru diseminarea conținutului. Ei înregistrează, de asemenea, serviciile de informare și furnizorii care își folosesc standardele. Standardul lor cel mai utilizat este OAI-PMH.

Scopul principal al acestui standard este de a furniza documentului metadata care descriu conținutul, locația și natura sa publică. Documentele care urmează acest standard trebuie să fie găzduite într-un depozit disponibil pentru consultare integrală. OAI-PMH este simplu din punct de vedere tehnic și urmează standardele HTTP și XML, ceea ce îl face ușor de integrat în orice context web. Descrierile datelor care trebuie incluse în OAI-PMH urmează definițiile metadatelor Dublin Core (<http://dublincore.org/>) care au contribuit la difuzarea rapidă a acestuia. Arhivele care folosesc OAI-PMH permit ca documentele lor să fie preluate prin recoltare, care acționează ca metamotoare de căutare. Datorită OAI-PMH, căutarea în grepozitive este ușoară și cuprinzătoare, în măsura în care majoritatea arhivelor deschise pe o anumită temă își împărtășesc resursele cu alte depozite cu același subiect sau multidisciplinare pentru a realiza atât de căutată diseminare globală a informațiilor.

În prezent, un articol științific găzduit într-un depozit instituțional poate fi localizat din orice altă sursă, deoarece este posibil să se facă schimb de date între sisteme care îndeplinesc același protocol. Programele de calculator utilizate în prezent pentru gestionarea arhivelor deschise includ standardul OAI-PMH. Există o mare varietate de software, distribuit în principal ca software gratuit, conceput pentru crearea de depozite instituționale, cum ar fi Dspace (www.dspace.org), Eprints (www.eprints.org) și Fedora (www.fedora-commons.org).

Marile instituții academice au propriile arhive deschise, iar multe discipline științifice au propriile lor depozite specializate în care împărtășesc articole și documente științifice. În prezent există aproximativ 1600 de depozite. Cea mai completă sursă de informații despre ce arhive există este Directory of Open Access Repositories (www.openoar.org), o inițiativă internațională care își propune să colecteze toate depozitele disponibile în lume. În prezent, aceasta este cea mai bună colecție de depozit și poate fi consultată în funcție de țară, tip de document sau subiect.

Celălalt director mare cu acces la arhivele din întreaga lume este Registry of Open Access Repositories (<http://roar.eprints.org>) creat în 2004. Concluzii Cunoașterea transformată în știință își mărește valoarea pe măsură ce este mai răspândită. Este evident că accesul deschis la producția științifică înmulțește volumul documentației disponibile și reduce obstacolele temporale și economice în calea accesării articolelor științifice și a altor rezultate ale cercetării. Atunci când cercetarea este finanțată din fonduri publice, rezultatele acesteia ar trebui să fie și publice, motiv pentru care inițiativele care conduc la deschiderea accesului la producția științifică devin foarte importante. De exemplu, se estimează că Europa va pierde aproape 50% din rentabilitatea potențială a investiției sale în cercetare până când finanțatorii și instituțiile de cercetare vor impune ca toate rezultatele cercetării să fie accesibile în mod liber tuturor potențialilor utilizatori pe internet (Harnad, 2006).

Cu rădăcini în mișcarea software-ului liber, filozofia accesului deschis a avut un impact profund asupra informațiilor digitale, cu un accent deosebit pe educație și cultură. Astfel, a făcut un pas calitativ în ceea ce a devenit cunoscut sub numele de știință deschisă, cu sprijin major din partea instituțiilor guvernamentale, precum Uniunea Europeană, și este în cele din urmă transferat în sectorul de producție cu inovare deschisă. Autorii acestui articol înțeleg că suma acestor patru domenii – inovația în știința conținutului software – este ceea ce cunoaștem ca cunoaștere deschisă. Astfel, au fost acoperite principalele repere, precum și subiecte transversale, în speranța că aceasta poate servi drept hartă conceptuală pentru dezvoltarea acestui număr special care tratează cunoștințele deschise în instituțiile de învățământ superior.

Aceste instituții ar trebui să fie acolo unde cunoașterea deschisă înflorește și în cele din urmă sparge diferitele bariere încă întâlnite în rândul lectorilor/cercetătorilor împotriva împărtășirii muncii lor, sau între factorii de decizie ai instituțiilor care se țin de scuza unui control al calității mai bun (când nu există un control al calității mai bun decât expunerea conținut produs pentru public), sau printre agenții de evaluare care încă se supun modelelor de publicare private, care trebuie să caute noi modele de afaceri pentru a susține costurile de publicare a documentelor științifice. Un alt aspect important este numărul de citări pe care le primește o lucrare accesibilă în mod deschis. Un studiu realizat de Davis et al. (2008) contestă afirmația că articolele cu acces deschis atrag mai multe citări. Ei au descoperit că, în primul an după publicarea articolelor, articolele cu acces deschis au fost descărcate mai mult, dar nu erau mai probabil să fie citate decât articolele bazate pe abonament.

Pot fi găsite diferite studii care fie susțin, fie infirmă această ipoteză. Cu toate acestea, Swan (2010) a revizuit aceste studii și a concluzionat că majoritatea studiilor analizate (27 din 31) arată o corelație pozitivă între accesibilitatea unui articol și numărul de citări pe care acesta le primește. În ciuda tuturor obstacolelor, cunoștințele deschise se extind. Scopul său (spre deosebire de software-ul liber) nu este de a deveni singura alternativă, ci de a deveni principalul canal de diseminare a cunoștințelor și, prin urmare, de a contribui la crearea de cunoștințe mai multe și mai bune în lume. Informațiile digitale publicate cu acces gratuit pe internet sunt un canal puternic de transfer care nu poate fi oprit odată ce a început. Din punct de vedere etic, instituțiile de învățământ superior au datoria morală de a restitui societății rezultatele cercetării lor și de a avansa stadiul tehnicii în domeniile științific, tehnologic, umanist, social sau artistic dacă au fost finanțate de instituții publice.

Aceasta devine, de asemenea, una dintre cele mai eficiente metode de cooperare cu țările în curs de dezvoltare. Prin intermediul inovației deschise, sectorul de producție se alătură acestei mișcări, având grijă de propriile interese, evident, dar și recunoscând beneficiile pe care le poate aduce colaborarea cu alți agenți.

Referințe

ABELSON, H. (2008), „The creation of Open Course Ware la MIT”, Journal of Science Education and Technology, Vol. 17 nr. 2, p. 164-74

ACHA, V. (2008), „Open by design: the role of design in open innovation”, Departamentul pentru Inovare, Universități și Competențe, Londra, disponibil la: www.dius.gov.uk

BANERJEE, P. (2010), „Wedding innovation with business value: an interviu cu directorul HP Labs”, disponibil la: www.mckinseyquarterly.com

BENUSSI, L. (2005), „Analizarea istoriei tehnologice a fenomenului open source. Stories from the free software evolution, FLOSS history”, document de lucru, Versiunea 3.0, disponibil la: <http://freesoftware.mit.edu/papers/benussi.pdf>

Declarația de la Berlin (2003), „Declarația de la Berlin privind accesul deschis la cunoaștere în științe și științe umaniste”, disponibil la: <http://oa.mpg.de/openaccess-berlin/berlindeclaration.html>

CASWELL, T., HENSON, S., JENSEN, M. și WILEY, D. (2008), „Open Educational Resources: enabling universal education”, The International Review of Research in Open and Distance Learning, Vol. 9 nr. 1, disponibil la: www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/469/1001

CLEVELAND, C.J. și KUBISZEWSKI, I. (2007), „Open Education Resource (OER) commons”, în Cleveland, C.J. (Ed.), Encyclopedia of Earth, Environmental Information Coalition, National Council for Science and the Environment, Washington, DC, disponibil la: www.eoearth.org

FRANDSEN, T.F. (2009), „Scholarly communication changeing: the implications of open access”, Royal School of Library and Information Science, Copenhaga, disponibil la: www.nordbib.net

KUMAR, V. (2006), „Upfront: OpenCourseWare (OCW)”, Digital Learning, vol. 2 Nr. 3, p. 36-8.

OpenCourseWare (2010), „Site statistics”, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA, disponibil la:

<http://ocw.mit.edu/OcwWeb/web/about/stats/index.htm>

NEGROPONTE , N. (1995), Being Digital, Vintage Publishing, New York, NY.

SCIMECA, S., DUMITRU, P., DURANDO, M., GILLERAN, A., JOYCE, A. și VUORIKARI R. (2009), „European Schoolnet: enabling school networking”, European Journal of Education, Vol. 44 nr. 4, pp. 475-92.

SUBER, P. (2004), „Guide to the open access movement”, Earlham College, Richmond, disponibil la: www.earlham.edu/~peters/fos/guide.htm

TOMLIN, P. (2009), „O chestiune de disciplină: acces deschis, științe umaniste și istoria artei”, Canadian Journal of Higher Education, Vol. 39 Nr. 3, pp. 49-69, disponibil la: <http://ojs.library.ubc.ca/index.php/cjhe>

UNESCO (2002), Forumul privind impactul cursurilor deschise pentru educația în țările în curs de dezvoltare. Raport final, UNESCO, Paris.

WILEY, D. și GURRELL, S. (2009), „Un deceniu de dezvoltare... învățare deschisă”, The Journal of Open and Distance Learning, Vol. 24 Nr. 1, pp 11 – 21

ANEXA 1

OER în Italia: o privire de ansamblu

Cuprins:

1. OER: istorie și definiție
2. Principalele caracteristici ale OER
3. Tipologia OER
4. OER în Italia – Introducere
5. OER italiană - Culegerea de bune practice
6. Principalele obstacole în calea răspândirii OER în Italia
7. Drepturi de autor și licențe deschise

OER: istorie și definiție

David Wiley (1998) a folosit pentru prima dată termenul „conținut deschis” prin analogie cu sursa deschisă. Conceptul de OER a fost inventat inițial în timpul unui Forum UNESCO privind cursurile deschise pentru învățământul superior în țările în curs de dezvoltare în 2002 și a fost dezvoltat după cum urmează:

„Resursele educaționale deschise sunt definite ca fiind furnizarea deschisă de resurse educaționale bazate pe tehnologie pentru consultare, utilizare și adaptare de către o comunitate de utilizatori în scopuri necomerciale. În general, acestea sunt disponibile gratuit pe web sau pe internet. Utilizarea lor principală este de către profesori și instituții de învățământ pentru a sprijini dezvoltarea cursurilor, dar pot fi utilizate și direct de către studenți. Resursele educaționale deschise includ obiecte de învățare, cum ar fi materiale didactice, referințe și prelegeri, simulări, experimente și demonstrații, precum și programe și ghiduri pentru profesori”. (Wiley, 2014, p. 2).

OER-urile includ orice resursă educațională (inclusiv hărți, materiale de curs, manuale, videoclipuri în flux, aplicații multimedia, podcasturi și orice alte materiale

concepute pentru a fi utilizate în predare și învățare) care sunt deschise și gratuite atât pentru personal, cât și pentru studenți. Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică a definit OER (Orr, Rimini și Van Damme, 2015; Hylén, 2006) ca:

„Resurse digitale de învățare oferite online... în mod liber și deschis profesorilor, educatorilor și studenților pentru a fi utilizate, împărtășite, combinate, adaptate și extinse în predare, învățare și cercetare” (p.17).

Această definiție a evidențiat una dintre caracteristicile OER care este învățarea în rețea: crearea acestor resurse care pot fi utilizate în cadrul unei rețele sau pot fi create de o rețea de profesori și studenți.

După cum menționează toate definițiile, OER-urile sunt materiale/resurse/instrumente de predare și învățare oferite în mod liber și deschis oricui. Pentru unele dintre aceste resurse, aceasta înseamnă că puteți descărca resursa și o puteți partaja colegilor și studenților. Puteți descărca un material, îl puteți modifica într-un fel și apoi îl puteți republica ca o lucrare remixată. OER-urile au adesea o licență Creative Commons sau GNU care precizează în mod specific modul în care materialul poate fi utilizat, reutilizat, adaptat și partajat, sub o licență Creative Commons sau GNU care permite utilizatorilor săi să stocheze, să refolosească, să revizuiască, să amestece și să redistribuie, în funcție de starea resurselor.

Fundația William și Flora Hewlett definesc OER ca:

„[...] resurse pentru predare, învățare și cercetare care se află în domeniul public sau care au fost eliberate sub o licență de proprietate intelectuală care permite utilizarea și reutilizarea gratuită de către alții. Resursele educaționale deschise includ cursuri cuprinzătoare, materiale de curs, module, manuale, videoclipuri în flux, teste, software și orice alte instrumente, materiale sau tehnici utilizate pentru a sprijini accesul la cunoștințe.

Creative Commons furnizează instrumentele de licențiere pentru a permite această utilizare și reutilizare gratuită; Hewlett consideră licența Creative Commons Attribution (CC BY) drept licența de alegere, deoarece permite reutilizarea și reutilizarea maximă a activelor educaționale protejate prin drepturi de autor, recunoscând în același timp munca creativă a dezvoltatorului. Licența CC0 poate fi folosită de oricine în orice scop (Bliss, T J și Smith, M. 2017). Cu alte cuvinte, factorul

cheie distinctiv este statutul dreptului de autor al materialului. Dacă conținutul este protejat prin drepturi de autor tradiționale, atunci nu este un OER. Pe de altă parte, dacă materialul se află în domeniul public sau are o licență Creative Commons Attribution (CC BY) sau un statut de drept de autor deschis similar, atunci este un OER.

În literatura de specialitate, se face referire la două tipuri diferite de OER: a) resurse informale OER (de exemplu, rețele sociale, date mobile, sms) și b) resurse formale OER (de exemplu, platformă de management pentru materialele de învățare).

Unele conținuturi educaționale digitale pot fi consultate și utilizate liber ca OER. Acest lucru se aplică oricărui tip de material didactic (manuale, materiale, teme, teste etc.) din domeniul public cu licență deschisă, ceea ce înseamnă că oricine îl poate copia, utiliza, adapta și redistribui în mod legal și liber (UNESCO, 2012). Aceste resurse pot fi combinate, modificate, extinse sau adaptate în mod liber pentru a se potrivi intereselor particulare ale profesorilor și studenților (Rodel, 2013) sau reutilizate pentru învățarea limbilor (Thomas & Evans, 2014) și sunt de obicei înregistrate sub licențe Creative Commons (Beaven, 2013). În ultimul deceniu, Uniunea Europeană a sporit promovarea OER, deoarece acestea pot facilita dialogul politic, schimbul de cunoștințe și colaborarea între state și instituții la nivel internațional (Sabadie, Munoz, Punie, Redecker și Vuorikari, 2014).

Potrivit multor savanți / autori (Rhoads, Berdan și Toven-Lindsey, 2013), cursurile online masive deschise (MOOC) se încadrează în domeniul de aplicare al OER, în timp ce alții consideră că MOOC-urile sunt o etapă evolutivă a OER (Boga & McGreal, 2014).

Principalele caracteristici ale OER

Pe baza literaturii de specialitate (Camilleri, Ehlers, & Pawlowski, 2014) caracteristicile generale ale OER sunt:

- Accesibilitate: accesibil tuturor
- Deschidere: utilizabil de către persoanele cu dizabilități, profesori, studenți etc.
- Licențe deschise: sunt permise utilizarea și reutilizarea, revizuirea, remixarea și redistribuirea resurselor
- Incluziune: Utilizare gratuită în scopuri educaționale de către profesori și elevi

- Usor de modificat
- Cross-media în format digital.

Potrivit lui Wiley și Green (2012, p. 81), utilizatorii trebuie să poată efectua următoarele activități „4R” printr-un OER:

- Revizuire: modificați OER în funcție de obiectivele stabilite pentru utilizatorul final
- Remixare: integrarea elementelor și funcționalităților din diferite surse OER pentru a produce noi materiale
- Reutilizare: reutilizați OER existente în diferite contexte de utilizare
- Redistribuire: partajarea lucrărilor originale sau derivate cu alții

Tipologia OER

Tipurile de OER includ următoarele: cursuri complete, site-uri web, programe, module, obiecte de învățare, manuale, prezentări, conținut multimedia educațional (de exemplu, imagini, audio, animații, videoclipuri), studii de caz, experimente, simulări, jocuri, teme, exerciții, probleme, proiecte, chestionare, teste, examene, bibliografii, software și alte materiale și instrumente.

„Multimedia Education Resource for Online Learning and Teaching” (MERLOT) este un binecunoscut depozit OER creat de Universitatea de Stat din California în 1997 pentru a identifica și oferi acces la materialele curriculare online, în cea mai mare parte, gratuite pentru educația superioară. În 2017, această arhivă a oferit peste 40.000 de articole editate și evaluate (Bliss & Smith, 2017), în timp ce astăzi un utilizator poate selecta dintre 95.602 de resurse care includ 3.000 de materiale deschise și gratuite pentru toate limbile lumii și peste 2.000 de materiale numai pentru limba engleza. Acest depozit OER a fost conceput în primul rând pentru profesorii, personalul și studenții din învățământul superior din întreaga lume, iar conținutul său educațional deschis a fost clasificat în 22 de tipuri diferite de materiale, inclusiv: 1) adaptări (adică traduceri ale OER-urilor existente); 2) instrumente de evaluare, 3) cursuri online, 4) Learning Object Repository care include o bază de date formată din cel puțin 100 de resurse online, 5) program didactic și 6) tutorial.

OER în Italia - Introducere

Din 2003, Ministerul Educației, Universității și Cercetării (MIUR) a sprijinit școlile în utilizarea TIC pentru predare și învățare. În conformitate cu prioritatea atribuită competenței digitale de către Comisia Europeană, în 2007 TIC a fost inclusă ca o competență-cheie care trebuie dobândită în timpul primului și al doilea ciclu de educație. În această perioadă și până în prezent, au fost lansate câteva inițiative publice importante cu scopul de a reforma administrația școlară și de a inova metodologiile de predare și învățare în conformitate cu paradigmele emergente ale societății cunoașterii. Principalele inițiative au vizat furnizarea de echipamente multimedia școlilor, conectarea școlilor la internet, crearea de rețele și servicii și formarea cadrelor didactice privind utilizarea pedagogică a TIC.

Sistemul italian de educație și formare rămâne în urmă cu majoritatea țărilor OCDE în ceea ce privește echipamentele și utilizarea TIC în educație, atât în ceea ce privește școlile (Avvisati et al. 2013), cât și universitățile (Ghislandi și Raffaghelli 2016). În plus, capacitatea profesorilor de a utiliza TIC rămâne o provocare.

Cu toate acestea, probabil ca urmare a impulsului pentru inovare primit de Uniunea Europeană legat de disponibilitatea fondurilor europene pentru inovare, atenția părților interesate față de utilizarea inovatoare a tehnologiei, inclusiv adoptarea de licențe deschise pentru educație, utilizarea Resurselor Educaționale Deschise (OER) este în creștere (Ghislandi și Raffaghelli 2016). Pentru a înțelege stadiul actual al utilizării și adoptării OER în Italia, este util să distingem trei niveluri: nivelul macro, legat de politicile naționale și regionale pe această temă; nivelul mezo, care se ocupă de rețele și comunități ale părților interesate reprezentative; și nivelul micro, care ia în considerare instituțiile și proiectele individuale care se ocupă de OER.

Politicile naționale și regionale italiene în adoptarea OER

La nivel de macropolitică, OER-urile sunt incluse ca o componentă a politicii naționale de digitalizare în școli și sunt incluse în unele inițiative regionale.

Educație

În sectorul școlar, OER-urile sunt prezente în politicile publice din 2013. Doi ani mai târziu, tot în urma priorității atribuite OER de către Comisia Europeană prin Comunicarea Opening Up Education (Comisia Europeană 2013), OER-urile au fost plasate în centrul unei dintre cele 27 de acțiuni ale Planului școlar digital național (Planul școlar digital național - PNSD), o inițiativă lansată de Ministerul Educației, Universității și Cercetării pentru creșterea inovației susținute de digital în sistemul școlar italian. Acțiunea OER, care urmărește construirea unui sistem de drepturi și licențiere rațional și funcțional pentru OER, nu a avut un buget dedicat și ar fi trebuit să fie lansată în 2016, în principal, prin proiecte locale care să fie dezvoltate în cadrul școlilor. Din păcate, doar un număr limitat dintre aceste proiecte au fost lansate până în prezent și, prin urmare, este dificil să se documenteze impactul lor.

Educație universitară

Nu există o politică publică cuprinzătoare pentru promovarea OER în sectorul învățământului superior. Singura inițiativă semnificativă din sector a Ministerului Educației și Cercetării este inițiativa Talent Italy⁴, un concurs pentru dezvoltarea de MOOC-uri către și dinspre universități și școli naționale lansat în 2014 cu un premiu total de 160.000 de euro, ai cărui câștigători au fost anunțați în 2016. În plus, Ministerul a susținut financiar crearea inițiativei EduOpen, o multiuniversitară. Lipsa de atenție acordată OER în învățământul superior de către guvernul italian este destul de descurajatoare, mai ales în comparație, de exemplu, cu cea a altor țări europene.

Contribuția oferită de rețelele și comunitățile de părți interesate

În Italia, o serie de activități la acest nivel ar trebui raportate în special în domeniul învățământului superior, unde Conferința Rectorilor Italiani (CRUI) a susținut o mai mare utilizare a OER printr-o serie de activități. În concluziile unei întâlniri a Universității Digitale organizată în 2018, care a reunit toți principalii jucători din sistemul de învățământ superior italian, CRUI a afirmat că OER trebuie să fie considerată o prioritate, îndemnând la acțiune în acest sens la nivel ministerial. „Sistemul universitar solicită sistemului instituțional sprijin pentru dezvoltarea inovației

didactice în domenii prioritare precum dezvoltarea unei culturi și practici a OER în toate formele, inclusiv MOOC-uri prin stimularea

proiectelor instituționale și interinstituționale pentru reutilizarea, partajarea și producerea de OER de către universitățile italiene „(CRUI 2018). Aceste activități ale CRUI, pe lângă faptul că au colectat date care pot ajuta la înțelegerea stadiului actual al adoptării OER în universitățile italiene, arată un interes real din partea comunității naționale pentru educație deschisă. Se așteaptă ca această activitate să inspire acțiuni la nivel guvernamental în viitor. O altă dezvoltare interesantă este reprezentată de rețeaua de bază Open Education Italia. Creată în 2016 cu scopul de a conecta diferite persoane și părți interesate active în OER și Educație deschisă, rețeaua a organizat evenimente și a dezvoltat mici acțiuni de cercetare, mai ales pe bază de voluntariat de către membrii săi. Pe lângă impactul său asupra schimbului de cunoștințe și a dezvoltării capacităților în domeniul educației deschise, rețeaua - care reunește cadre universitare, actori școlari, întreprinderi și reprezentanți ai societății civile - ar reprezenta o contrapartidă de jos în sus pentru dezvoltarea echilibrată a politicilor în domeniu.

Instituții și proiecte italiene care se ocupă de OER

Într-un context internațional, în care principalii furnizori de MOOC nu își lansează conținutul cu licențe deschise și în care accesul la astfel de conținut este din ce în ce mai limitat la intervale de timp definite, Italia pare să fie o excepție pozitivă. Majoritatea furnizorilor italieni de MOOC lansează, de fapt, conținutul cursurilor lor cu licențe deschise. Acest lucru se datorează probabil faptului că, spre deosebire de contextele de învățământ superior mai orientate spre privat, sistemul universitar italian se bazează în continuare pe subvenții de stat și, prin urmare, universitățile nu atribuie o valoare de piață clară cursurilor lor deschise. Pe de altă parte, în sectorul școlar există numeroase platforme care conțin OER finanțate din fonduri publice. INDIRE, agenția națională pentru inovare și cercetare școlară, intenționează să lanseze DI share, o platformă care va pune la dispoziție profesorilor școli o gamă de resurse digitale de calitate. Se așteaptă că această platformă va colecta moștenirea unui număr de proiecte anterioare care au colectat OER pentru profesorii de școală,

cum ar fi PuntoEdu. De asemenea, administrată de Indire, Scuola Valore este o arhivă online de căi de învățare și activități pentru profesorii școlii, care oferă acces la peste 800 de resurse în mai multe materii, adaptate la diferite niveluri ale sistemului școlar italian și care pot fi descărcate fără înregistrare. În ceea ce privește drepturile de autor, platforma permite profesorilor să utilizeze conținutul în scopuri educaționale și științifice necomerciale, dar în același timp tot conținutul de pe platformă este protejat prin drepturi de autor, deci nu permite remixarea resurselor. Acest portal este mai degrabă paradigmatic pentru panorama OER în sectorul școlar din Italia, unde bunele intenții în multe cazuri nu se reflectă în abordări instituționale adecvate.

OER Italian - Culegere de bune practici

- GOLD - bunele practici ale școlii italiene (<http://gold.indire.it/gold2/>)

GOLD este susținut de INDIRE și este baza de date a celor mai inovatoare practici de predare ale școlilor italiene de toate tipurile și nivelurile de educație și își propune să încurajeze împărtășirea cunoștințelor didactice și inovarea școlară experimentată de profesori, în special acele idei care pot călători bine din de la un context la altul.

- PuntoEdu (<http://puntoedu.indire.it/>)

Puntoedu este mediul național online de formare a cadrelor didactice gestionat de Agenția Națională pentru Dezvoltarea Autonomiei Școlii ANSAS (tot în INDIRE). Arhiva conține peste 3.000 de obiecte de învățare care au fost dezvoltate de profesori pentru formarea online a profesorilor.

- Aleg, studiez (<http://www.ificazione.it/origuente/>)

Acesta este portalul italian pentru a sprijini tranziția între diferitele niveluri școlare. Această inițiativă națională a fost creată pentru a dezvolta un nou model de orientare educațională care să poată garanta sprijinul pentru toate momentele de trecere și alegere a persoanei, pe tot parcursul vieții. Nu este tocmai un OER, dar este un instrument excelent pentru a sprijini studenții în orientare.

- Voci pline de viață - Povești despre școli în creștere (<http://vocivivaci.indire.it/>)

Inițiativa Voci Vivaci își propune să ofere profesorilor, elevilor și altor operatori școli posibilitatea de a-și spune liber experiențele și drumurile pe care le-au parcurs.

- Resurse pentru profesori din proiecte naționale

([http://risorsedocentipon.indire.it/home_piat Platforma/](http://risorsedocentipon.indire.it/home_piat_Platforma/))

Resurse pentru profesori din proiectele naționale este un adevărat OER: este o colecție de propuneri pentru învățarea pe tot parcursul vieții și formarea profesorilor. Include activități care pot fi consultate, experimentate și refolosite într-o mare varietate de situații didactice pentru a fi adaptate în mod personal, în funcție de contexte diferite.

Principalele obstacole în calea răspândirii OER în Italia

Pot fi identificate cinci categorii principale de obstacole în calea utilizării OER în Italia, comune tuturor sectoarelor educaționale:

- absența politicilor instituționale de promovare a OER;
- percepția calității;
- disponibilitate și limbă;
- lipsa competențelor profesorilor;
- lipsa strategiilor instituționale.

Absența politicilor instituționale de promovare a OER este legată de lipsa de stimulente pentru profesori și de modele de afaceri funcționale pentru OER. Acest aspect este confirmat de faptul că sistemul italian de educație și formare este în urmă cu majoritatea țărilor OCDE în ceea ce privește echiparea și utilizarea TIC în educație, atât pentru școli, cât și pentru universități.

A doua barieră este legată de percepția comună că resursele gratuite sunt cel mai probabil de calitate inferioară. În ciuda calității dovedite a muncii producătorilor de resurse deschise, în special în sectorul învățământului superior, suspiciunea cu privire la resursele gratuite rămâne. Numai timpul și obiceiul în utilizarea OER vor învinge probabil această percepție comună.

Problema căutării este legată de granularitatea resurselor în ceea ce privește, de exemplu, nivelul de dificultate, adecvarea și amploarea, nevoile de context ale

elevilor. De asemenea, limbajul resursei poate limita găsirea acesteia. Barierele lingvistice se datorează nu numai indisponibilității traducerii italiene, ci și stilului și expresiilor culturale adecvate.

Lipsa abilităților profesorilor într-o problemă cheie din Italia: profesorii simt că reutilizarea OER le inhibă exprimarea personală și sunt reticenți în a adapta sau reutiliza resurse pentru că „aparțin” altora.

Multidimensionale sunt și barierele instituționale legate de lipsa unei strategii OER: ele se referă la caracterul proprietar al conținuturilor de formare din unele instituții, la regulile instituționale care împiedică partajarea resurselor interne, chiar dacă sunt dezvoltate cu finanțare publică, și la lipsa de stimulente, inclusiv recunoașterea și compensarea pentru crearea de material OER.

Drepturi de autor și licențe deschise

Legea italiană a drepturilor de autor are excepții limitate de la drepturile exclusive ale autorilor, fără nicio referire la „utilizare corectă” sau „utilizare corectă”. Din punct de vedere juridic, în Italia resursele create de profesori și publicațiile comerciale nu sunt diferențiate: în ambele cazuri trebuie prevăzute taxe care pot fi disuasive pentru crearea OER. Mai mult, legislația italiană nu permite traducerea sau adaptarea resurselor protejate prin drepturi de autor în scopuri educaționale. Cu toate acestea, spectacolele oferite ca parte a activităților educaționale nu sunt considerate spectacole publice și, prin urmare, sunt excluse de la protecția drepturilor de autor. Rămâne de văzut cum va adopta Italia recenta reformă a drepturilor de autor a Uniunii Europene, care poate fi interpretată în termeni mai mult sau mai puțin restrictivi. Principala provocare pentru producerea și utilizarea OER este o deschidere slabă a legislației italiene privind drepturile de autor. În toate sectoarele educaționale italiene, provocarea cine deține drepturile de proprietate intelectuală a resurselor produse de profesori și, prin urmare, cine poate decide ce licență (eventual deschisă) să aplice, este încă o problemă cheie. Realizarea unei înțelegeri clare a faptului dacă proprietarul este persoana care a produs resursa sau organismul căruia îi aparține ar fi într-adevăr necesar pentru a construi inițiative OER transparente care abordează atât accesibilitatea, cât și fezabilitatea durabilă.

Anexa 2

Resurse educaționale în Franța: Resurse educaționale deschise în Franța: Privire de ansamblu și perspective

1. Sistemul de învățământ francez în era digitală

1.1. De la formarea pe Internet la introducerea OER

1.2 Strategii digitale recente ale guvernului

1.3 Drepturi de autor și licențe deschise în peisajul digital francez

2. Perspective ale educației deschise în Franța

2.1. O mulțime de educație deschisă la franceză

2.2 Obstacole în calea dezvoltării Educației Deschise

1. Sistemul de învățământ francez în era digitală

În ultimul deceniu, guvernele franceze au implementat mai multe inițiative pentru a sprijini integrarea digitală în educație. Inițial diverse și separate, aceste inițiative au fost apoi grupate în jurul unor strategii ministeriale diferite. Cu toate acestea, problema centrală, cea a drepturilor de autor și a structurii juridice, a fost lăsată deoparte.

1.1. De la formarea pe Internet la introducerea OER

Autoritățile au implementat certificări și formare calitativă în domeniul abilităților informatice pentru elevi, studenți și cadre didactice: Brevet Informatique Internet (B2i) și Certificat Informatique Internet (C2i). Inaugurate în 2000 și respectiv 2002, aceste două pașapoarte de competență atestă stăpânirea instrumentelor multimedia și internetului și fac parte din politica societății informaționale a Comisiei Europene și aparțin Permisului European de Conducere a Calculatoarelor (ECDL).

Mai mult, în 2004, Ministerul Învățământului Superior și Cercetării (MESR) a lansat o inițiativă inovatoare și de pionierat în educația digitală: producerea de resurse educaționale deschise (OER). Scopul a fost triplu: sprijinirea succesului studenților, promovarea adoptării tehnicilor digitale de către profesori și stimularea vizibilității internaționale a învățământului superior francez.

Au fost înființate șapte universități virtuale deschise - Universități tematice digitale (UNT) - și au fost puse online 23.000 de resurse aprobate care acoperă toate disciplinele academice:

- Inginerie și Științe Tehnologice (UNITATEA UNT)
- Științe (UNT UNISCIEL)
- Economie și management (AUNEGE)
- Științe umane și sociale, limbi și culturi (UNT UOH)
- Științe juridice și politice (UNT UNJF)
- Mediu și dezvoltare durabilă (UNT UVED)
- Sport și Științe ale Sănătății (UNT UNF3S)

În plus, oferta de producție digitală a fost completată de crearea unei biblioteci video virtuale accesibilă gratuit: canalul Canal U. Acest WebTV înregistrează un număr mare de videoclipuri și conferințe și se referă la cele realizate de universități. Toate aceste OER sunt disponibile pe gateway-ul global OCWC 25 și pe gateway-ul OCW France 26, de când Ministerul s-a alăturat consorțiului OCW la începutul anului 2013.

1.2 Strategii digitale recente ale guvernului

Foarte recent, guvernul a adoptat o foaie de parcurs ambițioasă pentru tehnologia digitală în Franța. Guvernul prezintă provocarea integrării tehnologiei digitale ca pârghie pentru „învățarea, gândirea, crearea și construirea societății de mâine”. De atunci, acest document guvernamental a inspirat două strategii digitale de predare din cele două ministere: „Aducerea școlii în era digitală” pe de o parte și „Universitatea digitală din Franța” pe de altă parte.

Legea nr. 2013-595 din 8 iulie 2013 pentru restructurarea școlilor franceze a oficializat strategia digitală a Ministerului Educației Naționale, plasând tehnologia digitală în centrul învățământului primar și gimnazial și inaugurarea unui „serviciu public de educație digitală”. Misiunea este de a oferi „servicii și conținuturi pedagogice digitale pentru întreaga comunitate educațională”. În acest scop, Ministerul a anunțat lansarea, la începutul anului școlar 2013, a unor servicii care vizează familiarizarea elevilor, profesorilor și părinților cu e-educația. Aceste prime inițiative relevă și principalele linii de acțiune ale guvernului pentru următorii ani.

Generalizarea ofertei OER: generalizarea și diversificarea ofertei OER folosind resursele existente. Prin urmare, Ministerul a lucrat îndeaproape cu editorii publici și privați pentru a implementa diverse platforme de e-learning. De exemplu, portalul EduThèque oferă acces gratuit la resurse pentru publicul larg, instituțiile culturale și științifice și personalul didactic. De asemenea, Prép'Exam oferă acces online gratuit pentru candidați și profesorii acestora la textele de examen de bacalaureat în spiritul Open Data. În cele din urmă, în scurt timp, profesorii vor beneficia de platforma Les Fondamentaux, care va reuni scurtmetraje reutilizabile sau filme de animație pe punctele cheie ale curriculumului național (limba franceză, matematică sau știință). Aceste resurse vor fi publicate într-un format gratuit.

Integrarea e-educației: Ministerul intenționează să dezvolte e-educația pe termen lung prin formarea personalului didactic. Pachetul M@gistère oferă formare profesională continuă online pentru a învăța cum să dezvolte și să creeze cursuri digitale. În plus, Instituțiile Superioare de Predare și Învățământ (ESPE) de la începutul anului școlar 2013 au început să formeze viitorii profesori și consultanți educaționali în stăpânirea și utilizarea instrumentelor digitale în scopuri educaționale. În cele din urmă, Ministerul a selectat 20 de școli medii pentru a experimenta noi scenarii de integrare a tehnologiilor digitale în școli: două sau trei ore pe zi de învățare digitală. Aceste „școli secundare conectate” beneficiază de investiții materiale semnificative grație ajutorului parteneriatelor autorităților locale. Însotirea și monitorizarea academică sunt o inovație, deoarece implică implementarea de servicii digitale pentru a însoți elevul și pentru a monitoriza progresul școlar. De exemplu, studenților li se oferă serviciul D'Col. De asemenea, sunt oferite două servicii online de orientare în carieră: A doua șansă pentru tineri și Total Accès pentru elevii cu dizabilități.

Legea nr. 2013-660 din 22 iulie 2013 reglementează consolidarea integrării tehnologiilor digitale în învățământul superior și cercetare, având ca obiectiv dublu îmbunătățirea nivelului de pregătire și succes al studenților. Recent au fost lansate trei acțiuni: definirea unei „Agende digitale”, crearea unei fundații de coordonare pentru formare și deschiderea unei platforme naționale „France Digital University” (France Université Numérique (FUN). agenda digitală definește contururile strategia ministerială prin stabilirea de misiuni digitale. Cele patru priorități care se ivesc conduc la îmbunătățirea succesului și a plasării în muncă, actualizarea practicilor pedagogice, integrarea tehnologiei digitale în campusurile universitare și centralizarea formării online. FUN sprijină instituțiile în producție. și selecția de formare digitală de nivel înalt. De asemenea, își propune să consolideze cooperarea dintre instituțiile publice și actorii privați. Platforma națională comună FUN are misiunea de a găzdui toată producția și producția digitală franceză de MOOC-uri franceze: inovația de bază a FUN este oferirea accesului gratuit și este gratuit pentru cursurile universitare franceze pentru toți membrii comunității educaționale: studenți, profesioniști în căutare de muncă sau pensionari.

MESR a anunțat că vor fi oferite 500 de posturi în următorii patru ani pentru a asigura competențe în ingineria educației digitale a instituțiilor și vor fi mobilizate 12 milioane EUR pentru a începe dezvoltarea de cursuri și programe digitale de înaltă calitate.

1.3 Drepturi de autor și licențe deschise în peisajul digital francez

Integrarea tehnologiei digitale în predare ridică o serie de probleme juridice legate de dreptul de autor și drepturile de proprietate intelectuală. Într-adevăr, fără ajustări, legea complică serios practica pedagogică zilnică și expune elevul și profesorul la acțiuni în justiție.

Pentru a promova utilizarea documentelor multimedia, structura juridică franceză a integrat principiul „excepției pedagogice”, iar autoritățile publice au semnat acorduri privind utilizarea operelor digitale cu companii private care publică și produc opere culturale. Legea din 1 august 2006 reglementează posibilitățile de autorizare a utilizării operelor în domeniul pedagogic și legalizează reproducerea și difuzarea

extraselor în limite precise și foarte înguste. Această lege era foarte tehnică și greu de înțeles; prin urmare, la 8 iulie 2013 a fost aprobată o nouă lege cu semnarea de noi acorduri privind utilizarea digitală a extraselor din publicații. Aceste acorduri privesc toate instituțiile aflate în responsabilitatea acestor ministere. Dar este încă adevărat că legislația este în mare măsură ignorată și prost adaptată la era complet digitală.

Pentru a facilita reutilizarea și protecția activelor digitale, este necesară o licență, care stabilește drepturile, la care autorul renunță:

- dreptul de copiere a operei - drept de atribuire: BY
- dreptul de transformare a operei - drept de modificare sau derivare: ND
- drept de redistribuire - drept de partajare: SA
- dreptul de utilizare a unei opere în scop comercial - drept de utilizare comercială: NC

În schimb, utilizatorul trebuie să citeze autorul. Renunțarea la drepturi poate fi gratuită sau remunerată. Există șase combinații posibile, deci șase licențe, care stabilesc gradul de deschidere al unei resurse. Creative Commons a colaborat cu jurisdicțiile a 70 de țări pentru a armoniza aceste șase licențe. Licențele și în special licențele deschise CC BY, CC BY SA, simplifică foarte mult utilizarea resurselor educaționale sau culturale în predare. Când un profesor dorește să utilizeze o resursă, care are o licență deschisă, nu trebuie să contacteze autorul sau organizația care deține licența pentru a obține permisiunea de a o include în cursul lor. Trebuie doar să citeze autorul.

2. Perspective ale educației deschise în Franța

2.1. Abundenta educației deschise în franceză

Franța a produs o cantitate semnificativă de resurse de calitate. Această productivitate ridicată derivă din dinamica unei rețele de actori multipli, proveniți din sectorul public și privat, precum și din organizațiile comunitare.

Diversitatea media și a conținutului

Oferta franceză de OER este abundentă. Acesta acoperă o gamă largă de discipline și are o forță distinctivă în inventivitatea tehnologică. De altfel, se adaptează constant pentru a răspunde noilor nevoi ale comunității educaționale și pentru a cultiva dorința de a învăța. Pentru o mai mare claritate și o mai bună înțelegere, realizările franceze, descrise aici în detaliu, au fost organizate în funcție de mijloacele de învățare utilizate și sunt precedate de o scurtă descriere care rezumă valoarea lor pedagogică.

Arhivele de resurse educaționale: Colectați OER-uri „brute”, cum ar fi diagrame, exerciții sau mini-dicționare, care au fost concepute pentru a ajuta profesorii să se pregătească pentru curs și personalizarea învățării pentru elevi. Oferta franceză este deosebit de densă în acest domeniu și provine în principal de la organizații care fac parte din rețeaua SCEREN. Exemple sunt gateway-urile Educasources și Académie en ligne, concepute pentru profesori și, respectiv, elevi. În învățământul superior există cele șapte universități digitale tematice - UNT.

Videoclipuri ale cursurilor: acum sunt generalizate în mediul universitar, în principal ca video sau audio post-cast. Acestea se adresează unui public larg, iar scopul lor principal este intensificarea transmiterii cunoștințelor în afara universității. Videoteca Canal-U conține majoritatea produselor universității (peste 10.000 de resurse audiovizuale) și atrage un public tot mai mare de profesori și studenți. Mai multe instituții își publică înregistrările pe iTunes U, de exemplu prestigiosul Collège de France. În medie, nouă milioane de ore de curs sunt descărcate în fiecare an.

Radiodifuzorul „France Culture” a dezvoltat o ofertă publică largă similară - Web Campus - datorită unui parteneriat larg cu diverse Grandes Ecoles și universități, presa specializată și editori publici. În același registru, unele Universités Populaires și asociații de educație a adulților au realizat producții similare: la Lyon, de exemplu, pe site-ul Unipop apar videoclipuri ale cursurilor.

Enciclopedii și biblioteci digitale: aceste inițiative au făcut posibilă reînnoirea și diversificarea ofertei prin îmbogățirea mijloacelor clasice de învățare și adaptarea la așteptările utilizatorilor. Biblioteca Națională Franceză (Bibliothèque Nationale de France - BnF) a lansat „un nou și îmbogățit birou de lectură”, sau cartea reinventată. Acest serviciu inovator în colaborare cu Orange propune (re)descoperirea unor mari opere ale literaturii franceze precum Candido de Voltaire într-o versiune îmbogățită: pagini animate, comentarii de înțeles, sfaturi de specialitate și o lectură a cărții de

către artiștii contemporani însoțesc cititorul. De asemenea, a deschis gateway-ul Classes, care oferă o varietate impresionantă de resurse educaționale: documente digitizate, animații cu comentarii, carduri cu instrucțiuni, cărți electronice și jocuri. În mod similar, Institutul Național al Audiovizualului (Institut National de l'Audiovisuel - INA) a dezvoltat site-ul Jalons pour l'Histoire du Temps présent, în colaborare cu MEN. prezentate ca o frescă multimedia gigantică, peste 60 de ani de arhive de presă de film și televiziune au fost puse la dispoziția profesorilor și studenților pentru a revizui istoria secolului al XX-lea. Cité de la Musique oferă informații echivalente pentru istoria muzicii: de la muzică clasică la muzică contemporană, sunt disponibile peste 45.000 de resurse. Două muzee pariziene, Cité de la science și Palais de la Découverte, au dezvoltat un WebTV cu același spirit: Universcience. Aceasta reunește numeroase resurse științifice popularizate sub formă de programe de televiziune.

Software deschis: Printre software-ul gratuit pentru crearea și publicarea resurselor, Open-Sankore merită o mențiune. Intuitiv și interactiv, include diferite aplicații (adnotări, desene, material audiovizual) pe același ecran prin utilizarea unui dispozitiv. Conceput pentru predarea digitală, acest software a fost creat pentru a sprijini o abordare colaborativă și comunicativă.

Este gratuit, disponibil în mai multe limbi și oferă acces la resurse produse de alți utilizatori prin intermediul unui gateway de internet.

Cursuri deschise - Include întreaga gamă de resurse utilizate pentru un curs, cum ar fi prezentări și ilustrații, exerciții și teme. Pentru profesor este atât o sursă de inspirație, cât și un instrument care simplifică căutarea resurselor complementare. OCW își propune să facă auto-învățarea elevilor mai completă și să ofere elevului oportunitatea de a-și autoevalua munca. Poarta OCW reunește toate cursurile deschise ale UNT și ale instituțiilor de învățământ superior implicate în mișcare, pentru un total de peste 23.000 de resurse. Profesorii și studenții care caută OER Open Courseware în limba franceză îl pot accesa prin intermediul motorului lor de căutare. Două instituții franceze își publică OER-urile: ParisTech și-a lansat site-ul web „Libres Savoirs”, în timp ce Telecom Bretagne a lansat „Savoirs”. Dintre actorii francezi implicați în mișcarea Open Courseware, trebuie menționată Universitatea din Lyon, a cărei acțiune este esențial politică, axată pe promovarea Educației Deschise.

Calitatea de membru al MESR și OIF în Educație Deschisă se datorează Universității din Lyon.

Resurse 3D: sunt resurse educaționale, de interes ca instrument de simulare și pentru conceptualizarea proceselor ascunse. Au fost lansate mai multe proiecte educaționale, precum site-ul Anatomie 3D (Universitatea Lyon I), care se ocupă de anatomia funcțională. Vă permite să vă îmbogățiți lecțiile și să extindeți și să personalizați învățarea pentru profesioniști și amatori.

Videoclipuri și filme animate: acestea sunt scurtmetraje care oferă o privire de ansamblu asupra mai multor concepte decât orice program educațional. Acestea sunt elemente esențiale ale MOOC-urilor și ale „clasei inversate”. Aceste noi pedagogii folosesc două faze de „învățare”: elevul urmărește mai întâi, de exemplu, un videoclip acasă, apoi cunoștințele sunt verificate și urmate de profesor. Aceste resurse audiovizuale sunt la mare căutare deoarece corespund unor noi moduri de funcționare în societatea noastră în care rata atenției a scăzut semnificativ.

Din 2009, site-ul Une minute pour comprendre a oferit peste 200 de lecții pentru examenul de bacalaureat. Urmați de peste 75.000 de studenți, s-au alăturat canalului Campus produs de o mare companie de televiziune franceză. În același spirit, ONG-ul Bibliothèque Sans Frontières și Fundația Orange au dezvoltat o versiune în limba franceză - cu subtitrări - a Academiei Khan, care oferă deja peste 250 de cursuri în cadrul programului național de matematică al școlilor primare și gimnaziale. În altă parte, WebTV al Ministerului Agriculturii (MA) a dezvoltat o serie de clipuri video științifice populare despre marii oameni de știință - Charles Darwin, Louis Pasteur, Antoine-Augustin Parmentier etc. În 2013, această inițiativă a fost distinsă cu premiul „Cel mai bun film pedagogic universitar - FFDA”. Les Fondamentaux puse în scenă de MEN va oferi în curând peste 600 de filme de animație care acoperă întregul program de școală primară.

Cursuri online masive deschise (MOOC). Ele oferă atât resurse educaționale sub formă de Open Courseware, cât și sprijin pentru procesul de învățare sub formă de activități individuale sau colective. Oferta franceză de MOOC-uri este în plină creștere. În prezent, conform observatorului European MOOCs Scoreboard, există 48 de MOOC-uri în Franța, accesibile prin diverse platforme și porți: platforma FUN a MESP, poarta europeană OpenUpEd, poarta OCEAN 43 a MOOC-urilor în limba

franceză „Formation en Ligne”. Ouverte à Tous (Open Online Training)” și mai multe platforme start-up precum Uknow, care ajută universitățile și institutele de formare profesională în producerea de MOOC.

O constelație dinamică de actori

Această descriere selectivă evidențiază disponibilitatea talentului, spiritul de inițiativă și densitatea sistemului francez care se creează. De fapt, un set vast de actori, organizații publice, private și comunitare, investesc în domeniul educației deschise, fiecare jucând un rol specific și valorificându-și cunoștințele și abilitățile.

În primul rând, dorința de a ajuta și sprijini statul este un mare avantaj pentru dezvoltarea educației deschise în Franța. Mai multe autorități centrale joacă un rol motor, stabilind priorități strategice și oferind un sprijin semnificativ, tangibil și intangibil.

Lansarea a 11 inițiative prezentate anterior a fost realizată cu sprijinul instituțiilor publice ale Ministerului precum Centrul Național de Învățare la Distanță (CNED) și rețeaua SCEREN, care reunește Centrul Național de Producție Pedagogică (CNDP) și birourile acestuia. regionale (CRDP). În total, MEN a participat la producția a 8.500 OER. Ulterior și în paralel cu lansarea platformei FUN, MESR și-a multiplicat colaborările cu organizații care promovează educația deschisă. La începutul anului 2013, Ministerul a devenit membru al Consorțiului OCW și a lansat o filială franceză numită OCW France. Scopul acestei inițiative este de a crea „o predare digitală referită, deliberată și vizibilă, accesibilă gratuit, în slujba studenților și profesorilor universităților”. OER-urile universităților digitale tematice sunt acum accesibile prin această poartă. În cele din urmă, Ministerul Culturii și Comunicării (MCC) și-a exprimat dorința de a integra Principiile Educației Deschise în politica sa. Strategia prezentată precizează cu judecată că „datele publice culturale contribuie la educarea tuturor cetățenilor, chiar și a celor mai mici, acționând în favoarea democratizării culturale și a transmiterii cunoștințelor”. Obiectivele strategiei sunt „federarea tuturor actorilor” și „construirea unui ecosistem dinamic de creație și inovare”, precum și „accesul deschis la datele culturale publice”. În același spirit, Ministerul a stabilit două parteneriate: cu Open Knowledge Foundation (OKF), pentru a proiecta calculatorul

de domeniu public pentru resursele culturale și cu Creative Commons Franța pentru formarea privind licențele deschise.

În al doilea rând, rețelele de organizații comunitare joacă un rol fundamental în organizarea și desfășurarea acțiunilor educaționale deschise. Au fost lansate diverse parteneriate în acest sens. Mișcarea Open Courseware și-a unit forțele cu actorii instituționali pentru a promova extinderea rapidă a Educației Deschise. În vara anului 2013, Organizația Internațională a Lumii Francofone (OIF) s-a alăturat mișcării OCW și a implicat cei doi operatori educaționali ai săi - TV5Monde și Agenția Universitară Franceză a Lumii (AUF) - în conversia progresivă a resurselor lor educaționale. TV5Monde, principalul canal de televiziune în limba franceză, cu 243 de milioane de familii conectate în peste 200 de țări, este deja implicat în spiritul Open Education cu cele două site-uri de internet: TV5Monde apprendre (învăța) și TV5Monde enseigner (preda), care oferă o mare cantitate de materiale pedagogice deschise. Cartea albă a agenției privind tehnologia digitală, publicată în vara anului 2013, vorbește pentru prima dată despre OER ca un motor al inovației pentru predare și demonstrează importanța creșterii gradului de conștientizare a actorilor pentru a stimula adoptarea OER.

În al treilea rând, și în cele din urmă, se remarcă creșterea progresivă a interesului sectorului privat în domeniul educației deschise. Dincolo de aspectul pur pedagogic, mai multe motive au condus la acest angajament. Unele companii doresc să adauge valoare și să-și dezvolte imaginea. Este cazul furnizorului de energie GDF Suez, care a creat un site web numit „J'apprends l'énergie” (Learning About Energy) destinat comunității educaționale. Site-ul găzduiește un număr mare de ilustrații, animații distractive și tururi virtuale pe tema energiei regenerabile.

Este și cazul canalului de televiziune CanalSat, care de doi ani oferă Campus, un program de asistență la revizuirea pentru bacalaureat. Scopul este de a dobândi noi membri prin asocierea cu universități sau tineri start-up-uri precum Une Minute pour Comprendre, deja menționate. Alte start-up-uri văd crearea progresivă a unei piețe și investesc în crearea de platforme și/sau servicii digitale de însoțire în jurul instituțiilor publice. Acesta este cazul Simple IT. Acest start-up a dezvoltat platforma „Open Classrooms”, care oferă peste 800 de cursuri TIC, primește peste 2 milioane de vizitatori pe lună și are o comunitate de 600.000 de urmăritori.

Primul MOOC pe HTML5 a avut 13.500 de participanți în octombrie 2013. Modelul de afaceri Simple IT se bazează pe plata pentru certificări și servicii premium - descărcări de cărți electronice, îndrumare live - deși cursurile în sine rămân gratuite și accesibile tuturor. În cele din urmă, există Canal Educatif, un proiect de artă video educațională colaborativ sub formă de sondaje. Dincolo de conceptul educațional foarte imaginativ, proiectul inovează în mai multe moduri principiul contribuției publice a profesorilor și experților la co-crearea de conținut educațional, crowdfunding și producerea simultană de resurse educaționale în franceză și engleză.

2.2 Obstacole în calea dezvoltării Educației Deschise

Politicile publice sunt lipsite de transparență: în multe privințe, ele sunt greu de înțeles de către public și sunt deconectate de realitatea de pe teren. Angajamentul guvernului față de educația deschisă și ambițiile sale digitale sunt o veste excelentă pentru dezvoltarea educației gratuite. Cu toate acestea, există unele dovezi ale unei guvernări slabe și unei coordonări slabe, până la punctul în care a devenit dificil să înțelegeți exact unde vă aflați. Într-adevăr, inițiativele guvernamentale sunt împrăștiate pe agenda educației digitale și au tendința de a se suprapune. Paralel cu acțiunea celor două ministere ale educației, planul „Noua Franță Industrială” al ministrului regenerării industriale include o componentă de e-educație. După cum sa menționat mai sus, Ministerul Culturii și Comunicării dezvoltă în prezent un proiect național de educație artistică și culturală. În plus, trebuie menționate cele zece proiecte de cooperare care au fost selectate ca parte a „investiției viitoare”. Acestea sunt plasate sub supravegherea Comisiei Generale de Investiții și Servicii a Primului Ministru.

Această lipsă de coordonare duce la mai multe contradicții și provoacă o oarecare confuzie cu privire la problemele de bază. Un prim nivel este reprezentat de o confuzie semantică a cuvintelor „liber” și a conceptelor „deschis” și „liber”, ale căror semnificații sunt deja foarte apropiate și totuși separate ca sens. Alegerea „deschis” în engleză, mai degrabă decât „gratuit” se întoarce la mișcarea „software liber”. S-a ales „software deschis” în locul „software liber”, care ar trebui să însemne „liber” ca sinonim pentru libertate, dar care ar putea fi interpretat ca „liber” într-un sens comercial înțeles în mod obișnuit. „Liber” în ceea ce privește o resursă definește mai

multe caracteristici, dintre care prima este accesul deschis; cu toate acestea, problema „accesului deschis” la resursele educaționale nu este rezolvată sau pur și simplu nu este încă un fapt cert. În anunțarea platformei Edutheque, MEN a prezentat-o drept „un portal gratuit către resurse educaționale digitale fără drepturi de autor pentru instituțiile publice, culturale și științifice, destinate profesorilor din ciclul primar și gimnazial”. La două luni după lansarea oficială, a reieșit că nu toate aceste „resurse educaționale deschise” erau cu adevărat deschise și că accesul la portal era deschis pentru facultate care avea o adresă de e-mail academică. Acest lucru sugerează că resursele pot fi libere și închise în același timp, ceea ce este o contradicție pură.

Există, de asemenea, o contradicție între strategiile digitale ale celor două ministere, care își mențin instituțiile într-o logică de piață care este în prezent discutabilă, și politica digitală a ministerului culturii, care „dorește să susțină pe deplin politica guvernamentală în favoarea „deschiderii”. susține datele publice și economia datelor digitale care se construiește”. Într-adevăr, majoritatea resurselor deschise - și anume cele care sunt cursuri reutilizabile de către profesori - le oferă sunt resurse culturale și științifice ale instituțiilor aflate în responsabilitatea Ministerului Culturii. În ceea ce privește MESR, alegerea de a selecta tehnologia americană edX pentru platforma FUN pare o „kick in the face” pentru abordarea „made in France” practică de Ministerul Regenerării Economice.

În fine, stabilitatea și continuitatea acțiunii publice sunt serios puse sub semnul întrebării. Într-adevăr, multiplicarea efectelor anunțurilor publice riscă să nu poată exploata pe deplin potențialul inițiativelor anterioare și să contribuie la mai multă risipă. De exemplu, noua platformă FUN evidențiază în mod natural noutatea MOOC-urilor care folosesc mai multe medii, dar referințele la programele UNT sau Canal U sunt discrete în cel mai bun caz și invizibile în cel mai rău caz.

De asemenea, este interesant de menționat agenda europeană. Spiritul de competiție care a predominat în lansarea a trei platforme naționale MOOC (FUN în Franța, Future Learn în Marea Britanie și Iversity în Germania) a mers în detrimentul programului UE „Opening up Education” și inițiativelor anterioare precum OpenupEd, la care MESR a contribuit în calitate de partener. Din diverse motive, multe realizări guvernamentale merită să fie extinse pe teren. În primul rând, OER-urile franceze nu sunt vizibile și sunt în mare parte necunoscute publicului larg. Nu este surprinzător că

acestea sunt foarte rar utilizate de comunitatea educațională, așa cum indică puținele sondaje disponibile. Un studiu preliminar din 2011 a arătat că doar 35% dintre elevi cunoșteau UNT, în timp ce era mai probabil ca aceste cunoștințe să fie disponibile profesorilor (57%). În ceea ce privește utilizarea, doar un sfert dintre elevi și o treime dintre profesori au declarat că „au folosit deja o resursă”. Mai recent, în 2013, un sondaj comandat de Minister indică faptul că 75% dintre studenți și 58% dintre profesori nu au auzit niciodată „pe nimeni menționând” MOOC-uri. Doar 10% dintre elevi și profesori au urmat deja unul. Lipsa distinctă de reputație a OER franceze ridică, de asemenea, întrebări, deoarece contrastează cu practicile și aspirațiile digitale ale comunității educaționale.

De fapt, utilizarea internetului astăzi este masivă, dacă nu totală: 96% dintre studenți folosesc Internetul „foarte des sau ocazional” pentru studii și 91% dintre profesori îl folosesc pentru „pregătirea cursurilor”. În plus, cursurile online, tutorialele și unitățile de specialitate au acum un număr bine definit de urmăritori. 94% dintre elevi și 77% dintre profesori doresc să îl acceseze prin intermediul unei platforme de internet. Prin urmare, provocarea comunicării în jurul OER franceze este clară. Lipsa calibrării sau mai degrabă neîntâlnirea resurselor și utilizatorilor impune întărirea eforturilor de promovare și conștientizare pentru un public bine definit. Într-o eră complet digitală, sprijinul material și imaterial în domeniu nu este în mod evident la nivelul ambițiilor declarate. . Echipamentele și infrastructurile digitale sunt considerate în mod regulat insuficiente. În rândul țărilor europene, Franța se află pe locul 24 din 27 în ceea ce privește echipamentele informatice școlare. Asistența tehnică în predarea învățământului primar, gimnazial și superior este rară și duce la un anumit „disconfort tehnico-pedagogic” atunci când se predau cursuri cu instrumente digitale”.

În plus, comunitatea educațională are puțină pregătire în educația digitală. Creșterea formării profesorilor „de la” și „pentru” tehnologie digitală tocmai a fost luată în considerare de ESPE (școlile de formare a profesorilor). În ceea ce privește elevii, rata de succes pentru B2i este „încurajatoare (75% în 2007), dar deloc pentru studenți, unde rata de certificare C2i – la nivelul 1 – abia ajunge la 36%. Ministrul Educației a anunțat introducerea „reînnoită”. programe de educație pentru mass-media, tehnologii informaționale și utilizarea responsabilă a internetului și a rețelelor sociale.” liceu - cunoștințele, regulile de utilizare și abilitățile necesare pentru a stăpâni tehnologia digitală dincolo de instrumente. Dar această investiție necesară

este adesea citată ca o frână, în special de către profesori, pentru că nu este recompensat și chiar dacă sunt propuse în mod regulat diferite propuneri oportunități de încurajare, recunoaștere și atribuire de valoare educației digitale, niciuna nu a fost aplicată. În special, insecuritatea juridică din jurul utilizării drepturilor de autor reprezintă un alt obstacol în calea dezvoltării educației deschise și digitale.

Ajustările la legea proprietății intelectuale, cum ar fi „excepția” educațională și de cercetare, rămân extrem de complexe și greu de înțeles, atât pentru profesori, cât și pentru studenți. Lipsa de inteligibilitate a legii încurajează indirect nesupunerea civilă, fie că este conștientă sau inconștientă. Recentele extinderi ale excepției educaționale de către profesioniștii în domeniul publicării par mizerabile și inadecvate în era digitală și a internetului. Mai mult, în vremuri de restricții fiscale, autoritățile publice neglijează avantajele oferite de utilizarea licențelor deschise. Licențele Creative Commons sunt de real interes pentru educația deschisă.



www.rtv-erasmusproject.eu

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein".

