



Distance Educator

2021-1-RO01-KA220-VET-000034702 1

Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.
DISTANCE EDUCATOR - GHID METODOLOGIC
Versiunea în română



GHID METODOLOGIC DE UTILIZARE A APLICAȚIEI MOBILE DISTANCE EDUCATOR



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru acestea



Cuprins

CONȚINUTUL MODULULUI PROIECTULUI, OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII ȘI REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII	3
APLICAȚIA MOBILĂ A PROIECTULUI ȘI FORMATUL DE LIVRARE A INSTRUIRII	5
REFLECȚII DUPĂ FORMAREA EDUCATORULUI LA DISTANȚĂ	9
CONCLUZII: CE URMEAZĂ? INSTRUMENTE IA SUPPLEMENTARE (GENERATIVE)	12
Referințe bibliografice	15

Sursa imaginii de copertă: Promptul a fost "Educația viitorilor manageri bărbați și femei în clasă folosind smartphone-uri și fundalul cosmos". Imaginea a fost generată utilizând butonul playground.com.





Acest prim capitol prezintă modulele proiectului, obiectivele și rezultatele învățării. Rezultatele proiectului (instruiri) sunt discutate în formatul de livrare a instruirii.

CONȚINUTUL MODULULUI PROIECTULUI, OBIECTIVELE ÎNVĂȚĂRII ȘI REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

MODULUL 1: Abilități / caracteristici ale unui educator pentru adulți

Acest modul își propune să ofere educatorilor / formatorilor pentru adulți cadrul competențelor digitale de care au nevoie pentru a fi echipați cu acestea și competenți ca profesioniști. Este un pachet ușor de utilizat, care subliniază importanța alfabetizării digitale și oferă modalități practice de aplicare a competențelor esențiale în practică. De asemenea, poate fi folosit ca ghid pentru educatorii pentru adulți pentru a menține eforturile digitale actualizate și aliniate la practicile moderne.

Obiectivele învățării vizează înțelegerea a ceea ce înseamnă Cadrul european pentru competențele digitale ale educatorilor pentru învățare într-o eră digitală, înțelegerea importanței competențelor digitale, enumerarea competențelor digitale pe baza Cadrului european pentru competența digitală a educatorului, cunoașterea competențelor pedagogice ale educatorului și cunoașterea competențelor profesionale ale educatorului.

Rezultatele învățării vor contribui la faptul că participanții vor înțelege mai bine competențele digitale și ce înseamnă Cadrul european pentru competențele digitale ale educatorilor pentru învățare într-o eră digitală.

MODULUL 2: Metode și tehnici de predare

Acest modul își propune să asigure tranziția către un model dinamic de învățământ la distanță care să se adapteze noilor contingente educaționale și profesionale și nevoilor cursanților.

Rezultatele învățării vizează înțelegerea modurilor și modelelor de învățământ la distanță și a metodelor și tehnicilor de predare corespunzătoare în sectorul VET, înțelegerea importanței tehnicilor inovatoare de predare în VET, înțelegerea a ceea ce duce la predarea și învățarea cu succes într-un mediu la distanță, înțelegerea faptului că feedback-ul și planificarea sunt componente critice ale oricărui program eficient de formare în sectorul VET și înțelegerea importanței implicării active a cursanților într-un mediu la distanță.

Obiectivele învățării includ faptul că participanții vor înțelege mai bine conceptul de educație/învățare la distanță și principalele metode și tehnici de predare, participanții vor





înțelege importanța educației/învățării la distanță și cele mai eficiente metode și tehnici de predare, participanții vor înțelege importanța educației/învățării la distanță și cele mai eficiente strategii de evaluare, iar participanții vor înțelege importanța feedback-ului și a planificării.

MODULUL 3: Instrumente digitale de învățământ la distanță

În prezent, tehnologiile și instrumentele digitale sunt utilizate pe scară largă în sectorul educației și al VET. Aceasta este în principal rezultatul pandemiei de COVID-19, care a impus instituțiilor de învățământ superior să pivoteze către învățământul la distanță. Prin urmare, sarcina cea mai critică și provocatoare este utilizarea instrumentelor digitale inovatoare disponibile pe scară largă în toate procesele educaționale online. În consecință, acest modul își propune să ofere educatorilor pentru adulți și educatorilor din sectorul VET o imagine de ansamblu asupra diferitelor instrumente digitale inovatoare, disponibile comercial, pentru a le oferi diverse opțiuni în timpul sesiunilor online de educație a adulților.

Obiectivele învățării urmăresc să descrie diferitele instrumente inovatoare disponibile pentru facilitarea învățării digitale, să înțeleagă utilitatea fiecărui instrument inovator, să descrie modul în care instrumentele digitale inovatoare pot fi utilizate în procesele de predare / educație, descrieri detaliate și caracteristici ale fiecărui instrument inovator și gradul de utilizare și utilizare a fiecărui instrument inovator și analiza contextului educațional în care poate fi utilizat fiecare instrument inovator.

Rezultatele învățării includ faptul că participanții vor dobândi o imagine de ansamblu holistică a instrumentelor digitale inovatoare disponibile descrise. Participanții vor înțelege caracteristicile unice ale fiecărui instrument inovator și modul în care acesta poate fi utilizat în educația digitală pentru adulți și în sectorul VET. În cele din urmă, participanții vor putea, de asemenea, să identifice gradul de utilizare a fiecărui instrument inovator pentru scopul lor educațional unic.

MODULUL 4: Conștientizarea culturală

Astăzi, lumea experimentează diversitatea culturală mai mult decât ieri. Conștientizarea culturală este fundamentală pentru asigurarea unui mediu echitabil de învățare pentru toți elevii. O clasă care prețuiește egalitatea este diferită de una care prețuiește echitatea. În timp ce acești termeni sunt adesea folosiți interschimbabil, ei reprezintă două abordări ale predării cu obiective și rezultate foarte diferite. Egalitatea este ideea că toți elevii ar trebui să beneficieze de tratament egal; De aceea, toți educatorii trebuie să fie conștienți din punct de vedere cultural





Obiectivele învățării urmăresc să înțeleagă ce este conștientizarea culturală, să înțeleagă importanța conștientizării culturale ca educator pentru adulți și să înțeleagă mediul cultural al cursantului

Rezultatele învățării acoperă faptul că participanții vor avea o mai bună înțelegere a conștientizării culturale, iar participanții vor înțelege importanța conștientizării culturale ca educator pentru adulți.

MODULUL 5: Proiectarea activităților de predare și învățare online, cursuri și evaluare

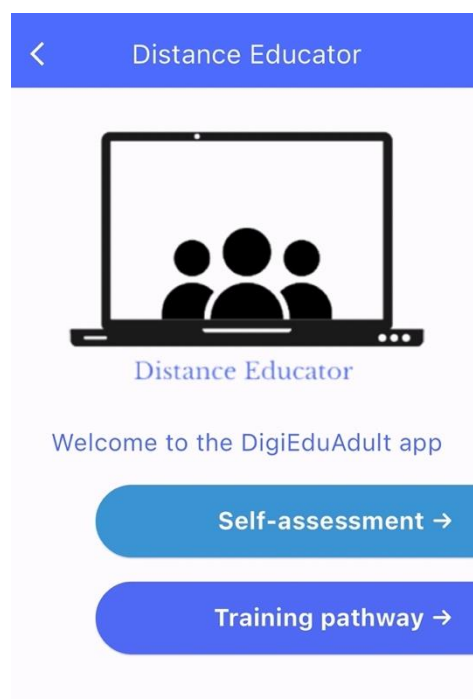
Acest modul oferă cunoștințe și experiență practică în proiectarea activităților de predare și învățare online, cursuri și evaluări. Evaluarea este prezentată în formate alternative, utilizând IA generativă și platforme digitale. Cazurile sunt prezentate cu mai multe platforme generative IA și digitale selectate. Modulul acoperă "Reproiectarea curriculumului" și "Evaluarea folosind IA generativă și tehnologii digitale".

Obiectivele învățării urmăresc să explice un curriculum de predare online, să înțeleagă activitățile de învățare online, să ofere exemple de cursuri și evaluări online și să ofere o experiență practică cu privire la modul de proiectare a curriculum-urilor, cursurilor și evaluărilor online.

Rezultatele învățării acoperă faptul că participanții vor avea o mai bună înțelegere a activităților și cursurilor de predare și învățare online, iar participanții vor putea, de asemenea, să își reproiecteze programele și cursurile și să își creeze evaluările folosind diverse instrumente de IA și digitale.

APLICAȚIA MOBILĂ A PROIECTULUI ȘI FORMATUL DE LIVRARE A INSTRUIRII

Aplicația mobilă "Educator la distanță" acoperă un test de autoevaluare și un parcurs de formare (a se vedea imaginea 1). Autoevaluarea este împărțită în cinci subiecte legate de cinci module și acoperă cel puțin 20 sau 22 de întrebări. Pe baza scorului, cursanții își pot selecta calea de formare. Mai mult, această aplicație poate permite cursanților nu numai să-și verifice progresul învățării, ci și să fie implicați într-o varietate de exerciții.





Imaginea 1. Imaginea prezintă o pagină introductivă a aplicației. Aplicația mobilă "Educator la distanță" poate fi descărcată din App Store.

Avantajele și beneficiile aplicației mobile "Educator la distanță" și ale aplicațiilor mobile în general sunt discutate în tabelul 1. Acesta prezintă șase aspecte, cum ar fi accesibilitatea și comoditatea, conținutul multimedia captivant, căile de învățare personalizate, feedback-ul și evaluările în timp real, soluțiile de instruire rentabile, actualizările în timp real și reîmprospătarea conținutului.

Tabelul 1. Avantajele și beneficiile aplicațiilor mobile. *Sursa:* creată de autorii echipei de proiect.

Aspectul vizat	Explicație
Accesibilitate și comoditate	Aplicațiile mobile oferă acces la materiale de instruire oricând și oriunde. Elevii se pot angaja cu conținut în propriul ritm, încadrând activitățile de învățare în programele lor ocupate. Această accesibilitate este deosebit de benefică pentru echipele la distanță sau distribuite.
Conținut multimedia captivant	Aplicațiile mobile pot încorpora elemente multimedia, cum ar fi chestionare interactive și animații. Aceste caracteristici fac învățarea mai captivantă și răspund diferitelor stiluri de învățare, sporind eficacitatea generală a instruirii.
Parcursuri de învățare personalizate	Multe aplicații mobile permit personalizarea căilor de învățare pe baza progresului și performanței individuale. Această abordare personalizată asigură că elevii primesc conținut adaptat nevoilor lor, promovând o experiență de învățare mai eficientă și mai eficace.
Feedback și evaluări în timp real	Aplicațiile mobile pot oferi feedback instantaneu cu privire la evaluări, chestionare și activități. Acest feedback imediat îi ajută pe cursanți să-și înțeleagă punctele forte și punctele slabe, permițând ajustări și îmbunătățiri în timp util în înțelegerea materialului.
Soluții de instruire eficiente din punct de vedere al costurilor	În comparație cu metodele tradiționale de instruire, aplicațiile mobile oferă adesea o soluție rentabilă. Acestea elimină nevoia de materiale tipărite, cheltuieli de călătorie și spații de pregătire fizică, făcându-le o opțiune mai prietenoasă cu bugetul pentru organizații.
Actualizări în timp real și reîmprospătarea conținutului*	Aplicațiile mobile facilitează actualizarea conținutului în timp real. Se asigură că elevii au întotdeauna acces la cele mai recente informații, ceea ce este deosebit de important în domeniile în care cunoștințele sunt rapide.

*Evoluează tot timpul.





Ultimul aspect legat de beneficiile de reîmprospătare a conținutului în timp real și a conținutului evoluează și poate fi actualizat cu ușurință în aplicația mobilă.

În ceea ce privește **posibilele provocări** pentru utilizarea aplicației mobile, *există*, de asemenea, provocări asociate cu utilizarea acestora ca instrumente de instruire. Prin urmare, tabelul 2 explică șase provocări, cum ar fi problemele tehnice și compatibilitatea, dimensiunea limitată a ecranului, distragerea atenției și lipsa de concentrare, accesul offline limitat, rezistența la schimbare și costurile de dezvoltare și întreținere.

Tabelul 2. Provocări pentru utilizarea aplicațiilor mobile pentru educație. *Sursa:* creată de autorii echipei de proiect.

Provocarea	Explicație
Probleme tehnice și compatibilitate	Diferite dispozitive și sisteme de operare pot duce la probleme de compatibilitate. Asigurarea faptului că aplicația mobilă funcționează perfect pe diferite platforme poate fi o provocare, mai ales pe măsură ce tehnologia evoluează.
Dimensiune limitată a ecranului	Dimensiunea mai mică a ecranului dispozitivelor mobile poate fi o limitare atunci când livrați conținut complex. Proiectarea cursurilor atrăgătoare și atrăgătoare din punct de vedere vizual pe ecrane mai mici, fără a compromite experiența de învățare, necesită o analiză atentă.
Distrageri și lipsă de concentrare	Dispozitivele mobile sunt adesea asociate cu numeroase distrageri, ceea ce poate împiedica concentrarea cursantului. Proiectarea strategiilor pentru a minimiza distragerile și pentru a încuraja implicarea activă este esențială pentru implicarea în instruirea bazată pe mobil.
Acces offline limitat	Nu toate aplicațiile mobile permit accesul offline fără probleme la materialele de instruire. Această limitare prezintă frecvent provocări pentru cursanții din zonele cu conectivitate slabă sau fără conexiune la internet.
Rezistența la schimbare	Unii cursanți ar putea avea nevoie de ajutor pentru tranziția de la instruirea tradițională la soluțiile bazate pe mobil. Depășirea acestei rezistențe necesită o comunicare eficientă cu privire la beneficiile și avantajele noii abordări.
Costuri de dezvoltare și întreținere	În timp ce aplicațiile mobile pot fi rentabile pe termen lung, costurile inițiale de dezvoltare și întreținere continuă pot fi substanțiale. Organizațiile trebuie să evalueze



	rentabilitatea investiției și să aloce resursele în mod corespunzător și cu atenție.
--	--

Rezolvarea provocărilor menționate necesită o abordare atentă și strategică, asigurându-se că avantajele instruirii mobile sunt maximizate, atenuând în același timp potențialele dezavantaje.

În ceea ce privește **formatul de predare**, acest proiect a fost desfășurat în cadrul formării față în față (de exemplu, auditorii) în Lituania, Cipru, Grecia și România și au fost aplicate diverse strategii de predare (de exemplu, prelegeri orientate spre obiective). Aceste strategii au fost alese de lectorii/facilitatorii partenerilor. Chiar dacă conținutul (materialele, aplicația mobilă "Educator la distanță") a fost același, formatul de livrare a fost diferit. De exemplu, dacă un lector are experiență de predare în SUA, formatul de livrare a fost infuzat cu un stil interactiv de predare (adică discuții de grup). Între timp, alți lectori / facilitatori au folosit instrumente de interacțiune digitală pentru activități de încălzire, inclusiv instrumente AI generative, instrumente AI și instrumente de colaborare. Câteva exemple sunt furnizate și discutate pe scurt.

Iată un exemplu de padlet.com (imaginea 2) care utilizează o zonă pentru lucru interactiv și partajarea resurselor.

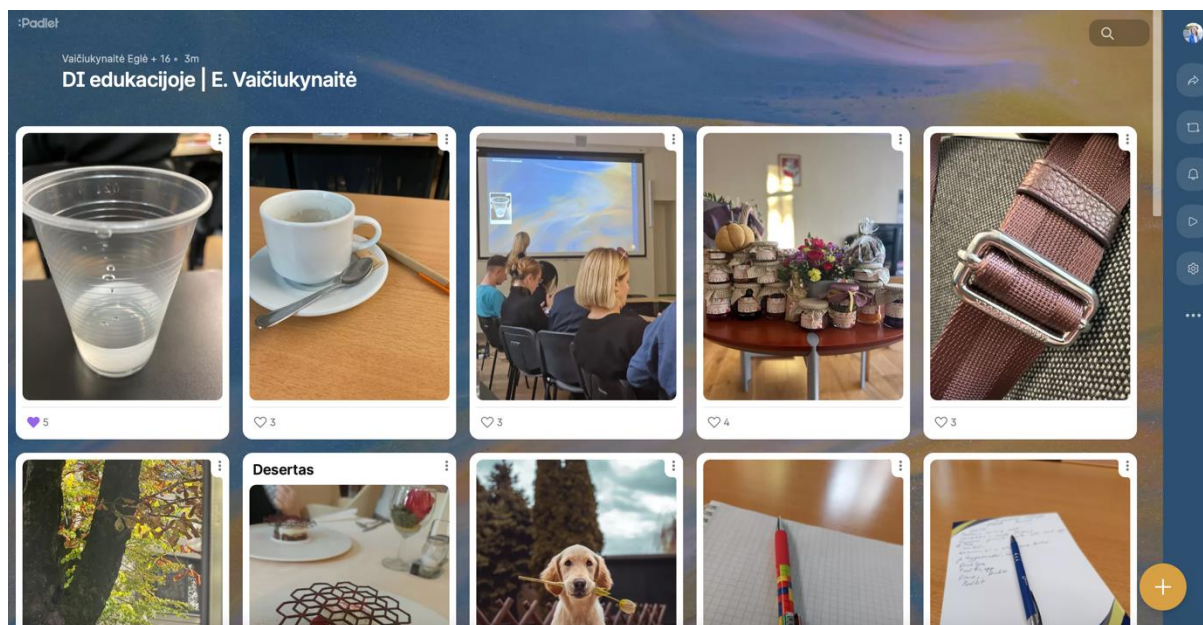
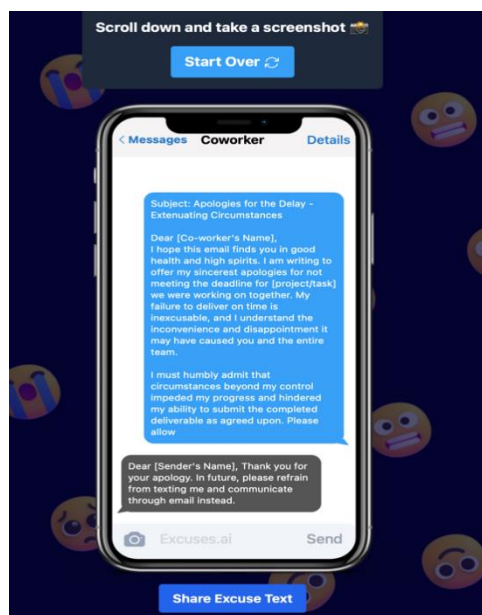


Image 2. Un exemplu de padlet.com arată o parte din conținutul atelierului de formare a proiectului Educator la distanță. Faceți clic pe link și vedeți-l pe platformă. *Sursa:* <https://bit.ly/48WyFGH>

Următorul exemplu prezintă activități de încălzire folosind instrumente de IA de implicare digitală, cum ar fi Generatorul de scuze. Faceți clic pe linkul de mai jos al unei imagini și vedeți



Distance Educator



cum funcționează rapid. Această sarcină se poate face individual sau în grupuri. Astfel, rezultatele acestor activități pot fi încărcate pe padlet.com și discutate în clasă împreună.

În ciuda diverselor formate de livrare, cea mai comună strategie de predare este orientată spre obiective. Prin urmare, educatorii au avut șansa de a-și reîmprospăta cunoștințele despre conștientizarea culturală sau alte subiecte și de a-și îmbunătăți abilitățile digitale cu instrumente de IA generative.

Următorul paragraf prezintă experiențe / reflecții de la unul dintre cursuri și include câteva recomandări. Ultimul capitol acoperă recomandări ample pentru viitorii educatori pe baza reflecțiilor de formare ale proiectului.

Imaginea 3. Vizualizarea rezultatului platformei AI "Scuze".

Sursa: <https://excuses.ai>

REFLECȚII DUPĂ FORMAREA EDUCATORULUI LA DISTANȚĂ

Numărul de participanți a demonstrat importanța celor cinci module ale proiectului, în special a modulului cinci, "Proiectarea activităților de predare și învățare online, cursuri și evaluare". Ultimul modul a prezentat cele mai recente instrumente de IA generative pentru educatori. Instruirile au fost organizate față în față de către un lector / facilitator și livrate experiențial, integrând diferite instrumente de IA generative și o aplicație mobilă.

Pe baza reflecțiilor lectorului / facilitatorului după formare, materialul de instruire poate fi livrat simultan și adaptat în funcție de nevoile participanților (personalizare). Într-adevăr, unii participanți au avut experiență anterioară cu platformele digitale (de exemplu, Zoom) și și-au exprimat interesul pentru noile instrumente digitale de IA. Conținutul instruirii a fost livrat pe baza nevoilor personalizate.

Instruirea a inclus elementele de bază ale diverselor platforme digitale și AI care pot acționa ca facilitatori pentru educatori. De exemplu, ChatGPT 4.0 poate oferi cea mai recentă integrare a pluginului trendChatGPT Google Trends. Prin urmare, această funcționalitate permite educatorilor să caute tendințe și topuri în educație și IA în timp real. GPT-4 oferă acces la instrumente precum DALL·E, Navigare, Analiza avansată a datelor și multe altele. s în educație folosind Google Trends. Un alt aspect semnificativ este legat de intrările și rezultatele instrumentelor IA, cum ar fi diferitele tipuri de conținut digital și de date (stocate)





și utilizarea etică a acestora, inclusiv citările legale și aspectele legate de protecția vieții private.

În ciuda asistenței digitale pentru educatorii care utilizează instrumente de IA, facilitatorii pot fi implicați în formarea în grup. Experiența proiectului nostru a arătat că nu toți participanții au abilități digitale egale și necesită ajutor și sprijin suplimentar pentru diverse sarcini. Mai mult, nu toți cursanții au fost motivați să exploreze instrumente de IA digitale sau generative. Între timp, unii cursanți au avut rapid o experiență practică, în timp ce alții au amânat pentru data viitoare. În mod similar, persoanele care doresc să termine antrenamentul singure sunt, de asemenea, limitate de motivația lor. Prin urmare, sugestia este de a identifica factori motivatori specifici, cum ar fi ecusoane digitale și certificate, pentru a garanta că vor termina instruirea.

Recomandări

Unele recomandări se bazează pe reflecțiile anterioare ale lectorului / facilitatorului de formare, care sunt discutate pe baza aspectelor cursanților, a instrumentelor digitale și a IA, a materialelor educaționale, a formatului de livrare și a aplicațiilor mobile educaționale.

Cu privire la elevi:

- dezvoltarea atitudinilor tehnologice ale educatorilor și integrarea cele mai bune cazuri personale sau ale altora care îi pot inspira să utilizeze IA generativă în diferite moduri și să nu fie limitați doar de crearea de conținut
- promovarea unei culturi a competențelor esențiale pentru succes ("a învăța să înveți", gândirea critică)
- folosirea tehnicilor de învățare bazate pe gândire pentru a capta atenția elevilor, cum ar fi utilizarea noutății, curiozității, umorului, emoției, relevanței și provocării în materialele și metodele dvs. de predare
- transformarea învățării în ceva mai distractiv și mai antrenant, cum ar fi utilizarea punctelor, insignelor, clasamentelor, recompenselor și feedback-ului pentru a vă motiva și stimula participanții
- organizarea învățării bazată pe anchetă pentru a încuraja participarea activă și gândirea critică, prin punerea de întrebări deschise, promovarea discuțiilor și dezbaterilor și încurajarea cursanților să exploreze și să descopere cunoștințele în mod independent
- utilizarea mijloacelor vizuale pentru a vă îmbunătăți materialele și metodele de predare, cum ar fi utilizarea diagramelor, diagramelor, graficelor, hărților sau graficelor informative pentru a ilustra concepte, relații sau date
- asigurarea de povestiri care captează atenția elevilor, cum ar fi utilizarea de anecdote, metafore, analogii sau studii de caz pentru a relaționa ideile abstracte sau complexe cu situații sau experiențe din viața reală





- promovarea învățării active și încurajarea participării și implicării, prin utilizarea jocurilor de rol, a simulărilor, a dezbaterilor sau a activităților de rezolvare a problemelor pentru a implica cursanții în procesul de învățare

În ceea ce privește instrumentele digitale și de IA, materialele educaționale:

- să ofere instrumente complexe și materiale educaționale diverselor module pentru utilizatorii avansați și să ofere un set complet de module pentru începători pentru învățarea activă
- să integreze cele mai bune practici personale sau locale, pentru a actualiza listele/clasificările instrumentelor IA generative
- să ia în considerare și/sau să discute cele mai recente considerații etice în subiectele digitale și generative legate de IA în educație și să asigure experiențe educaționale pozitive

Cu privire la formate de livrare

- să integreze activități sau chestionare de încălzire (digitale) mai diverse (de exemplu, instrumentul de creare a rețetelor AI) pentru a-și gestiona atenția în timpul instruirii
- să integreze coduri QR care permit cursanților să încerce imediat diferite instrumente digitale și AI pentru a adapta piesele de instruire sau materialele propuse, o aplicație la un context sau sarcini specifice
- să ofere un hibrid al stilului de livrare a instruirii pentru educatorii ocupați - parțial activi și parțial pasivi
- să ofere stiluri mai diverse ale formatelor de livrare, cum ar fi conținutul video folosind Synthesia.io (a se vedea exemplul practic din ultimul capitol)
- să gamifice conținutul educațional și pentru a face învățarea mai distractivă și mai antrenantă, cum ar fi utilizarea punctelor, ecusoanelor, clasamentelor, recompenselor și feedback-ului pentru a vă motiva și stimula participanții
- să externalizeze conținutul și metodele educaționale prin implicarea participanților dvs. în crearea, evaluarea și îmbunătățirea materialelor dvs., cum ar fi prin utilizarea rețelelor sociale, wiki-urilor, blogurilor sau forumurilor pentru a aduna feedback, sugestii și contribuții de la cursanții dvs

Legate de aplicații mobile educaționale (materiale și format de livrare):

- să trimită notificări pentru a furniza în timp util actualizări, memento-uri sau alerte relevante participanților dvs., cum ar fi despre conținut nou, evenimente viitoare sau termene limită, pentru a-i încuraja să revizuiască aplicația mobilă
- să integreze feedback-ul personalizat în aplicația mobilă, recomandări sau recompense pentru participanții dvs. și pentru a-i încuraja să interacționeze cu aplicația mobilă





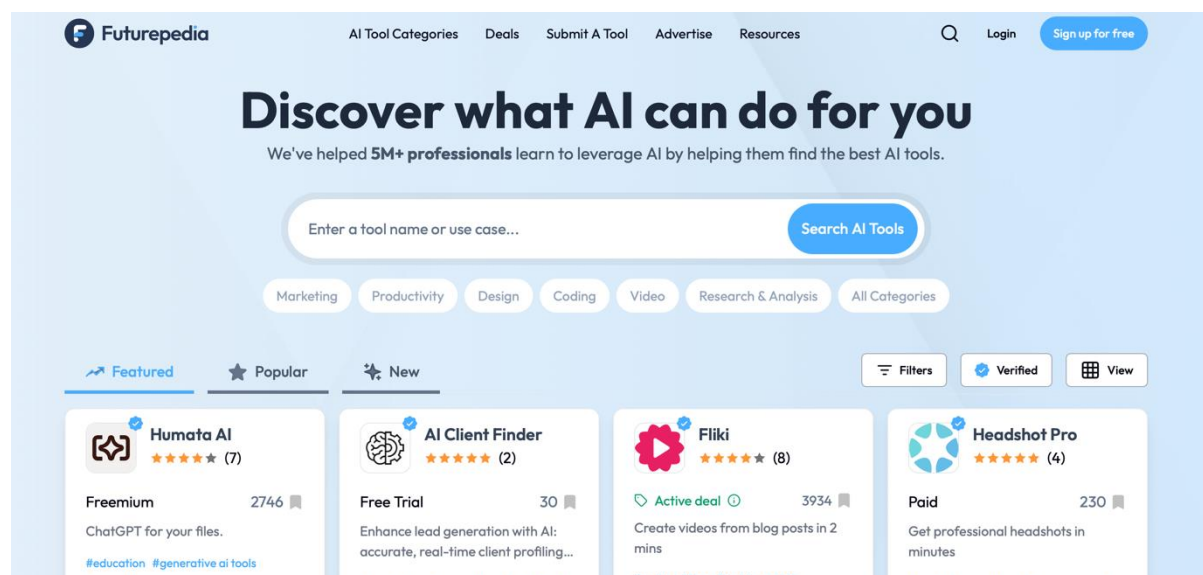
Distance Educator

- să asigure gamificarea care face aplicația mobilă mai distractivă și mai plină de satisfacții, cum ar fi utilizarea punctelor, insinelor, clasamentelor, recompenselor și feedback-ului pentru a vă motiva și stimula participării
- să permită participanților să-și împărtășească progresul, realizările sau feedback-ul cu colegii și adepții lor, integrați platformele de socializare și conectați-vă aplicația mobilă cu platforme populare de socializare, cum ar fi Facebook, X, Linked sau Instagram
- pentru a-i menține implicați și motivați, utilizați conținut personalizat pentru a oferi recomandări, feedback sau resurse personalizate participanților dvs., pe baza intereselor, preferințelor sau performanței lor

Ultimul capitol prezintă câteva dintre cele mai recente instrumente IA (generative) și oferă o platformă care acționează ca o bază de date cu cele mai recente instrumente de IA generative. Vă invită să descoperiți noi instrumente IA bazate pe subiectul sau interesul dvs.

CONCLUZII: CE URMEAZĂ? INSTRUMENTE IA SUPLIMENTARE (GENERATIVE)

Noi instrumente AI (generative) sunt lansate zilnic și oferă multe aplicații. Există un număr mare de aplicații pe care educatorii nu le pot testa. Cele mai populare instrumente de IA sunt enumerate mai jos și utilizează Futurepedia¹ (o bază de date digitală care permite utilizatorilor să exploreze instrumente AI bazate pe filtre de categorii) (imaginea 4).



Imaginea 4. Introducerea site-ului Futurepedia. *Sursa:* <https://www.futurepedia.io/ai-tools>

Futurepedia.io încurajează educatorii să găsească cele mai recente instrumente IA legate de conținutul lor (de exemplu, instrumente de creare și de format de livrare a conținutului). Astfel, oferă caracteristici precum cele mai populare sau noi instrumente de pe piață. În plus,

¹ <https://www.futurepedia.io>





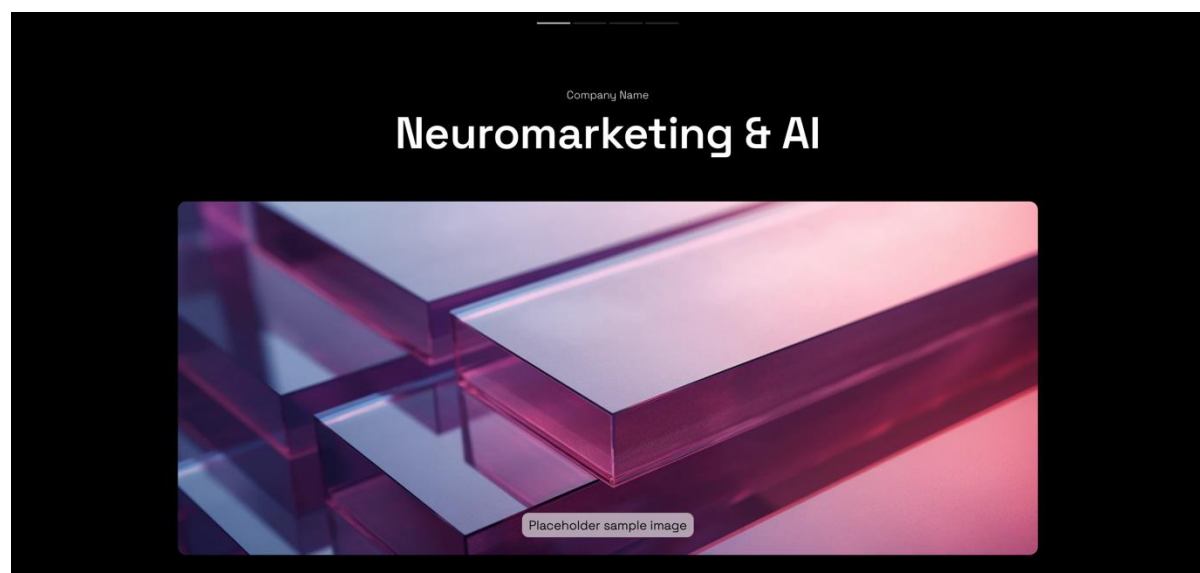
o opțiune de căutare clasifică instrumentele în categorii specifice, cum ar fi instrumentele de productivitate IA (constructori de site-uri web, marketing etc.), generatoarele de video, text, imagine, artă, audio, diverse și coduri AI. Pentru mai multe informații, deschideți site-ul web Futurepedia.io și explorați clasificările și instrumentele instrumentelor IA în practică.

Mai multe instrumente de IA generativă care utilizează Futurepedia.io sunt prezentate în tabelul 3. În special, aceste instrumente de IA generative enumerate nu sunt acoperite în conținutul modulului Educator la distanță.

Tabelul 3. Lista instrumentelor de IA generative pentru educatori. *Sursa:* creată de autorii echipei de proiect.

Nume	Descriere	Link-ul
Synthesia	Generează videoclipuri la calitate de studio din text, linkuri și fișiere PDF.	https://www.synthesia.io
Beautiful.ai	Generează diapozitive profesionale și frumoase folosind designul asistat de IA.	https://www.beautiful.ai
Tome.app	Generează prezentări și documente rafinate dintr-un prompt. Astfel, platforma integrează un instrument de IA generativ pentru imagini adecvate pentru diapozitive.	https://tome.app/

Un exemplu este prezentat mai jos în imaginea 5. Vă rugăm să deschideți linkul și să vedeți patru diapozitive folosind un computer și un smartphone. Interfața funcționează perfect cu diverse dispozitive și asigură o interactivitate ridicată și adaptabilitatea prezentărilor la aceste dispozitive diverse.



Imaginea 5. Exemplul de diapozitive interactive create de platforma Tome.app. *Sursa:* <https://bit.ly/3SDI1YC>



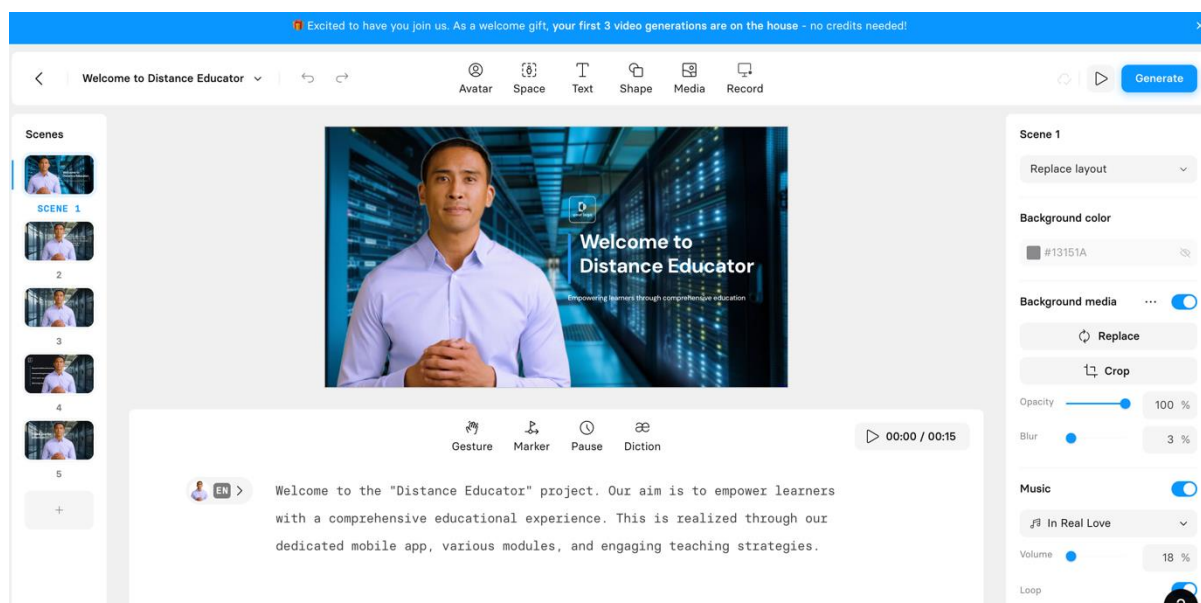


Exemplu de format de generare și livrare a conținutului video

Următorul exemplu reprezintă un instrument de IA generativ care permite educatorilor să creeze **conținut video educațional și / sau să-și îmbunătățească formatul de furnizare a instruirii.**

Synthesia.io este un instrument de creare video AI care permite educatorilor să creeze videoclipuri educaționale folosind text simplu sau combinând diverse medii (link-uri web, fișiere PDF). Astfel, permite educatorilor să-și creeze videoclipurile educaționale cu mărci personalizate, dacă este nevoie. Videoclipurile create sunt ușor de editat și de schimbat aspectul personajului vorbitor și stilul vocii. Aceste funcționalități pot asigura atenția cursanților și pot îmbunătăți experiența de formare.

Exemplul de mai jos (imaginea 6) a fost realizat pentru proiectul Educator la distanță. Imaginea prezintă cinci scene generate cu un om vorbitor (avatar). Avatarul este animat în videoclipul final. Tot textul scenei este furnizat mai jos. Multe caracteristici diverse permit educatorilor să-și îmbunătățească conținutul video. De exemplu, există o funcționalitate de editare (vezi în mijloc), schimbarea culorii de fundal sau adăugarea de muzică (în dreapta). Notabil, acest exemplu a fost generat cu versiunea plătită.



Imaginea 6. Schiță de previzualizare a conținutului video creat de platforma Synthesia.io. Conținutul a acoperit proiectul Educator la distanță. *Sursa:* <https://bit.ly/42GwGUE>





Crearea acestor videoclipuri educaționale captivante necesită mai puțin timp. Astfel, 150+ avatare de IA asemănătoare oamenilor de diverse etnii și genuri, tehnologia text-to-speech cu 120+ limbi și multe accente pentru a face rapid voci profesionale (Alster, 2023). Mai mult, asistentul de script IA poate genera automat schițe de script folosind solicitări bazate pe subiect, public și alte aspecte.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

Alster, K. (2023). 10 Best Software to Create Educational Videos in 2024. In the Synthesia.io. Retrieved from: <https://www.synthesia.io/learn/training-videos/educational-video-making-software> [2024 February 05]

Chat.openai.com (2024). ChatGPT4.0. Retrieved from: <https://chat.openai.com> [2024 February 05]

Teachingremotely.uchicago.edu (2024). Considerations for Inclusive Teaching in Remote Environments. In The Chicago Center for teaching. Retrieved from: <https://bpb-us-w2.wpmucdn.com/voices.uchicago.edu/dist/7/2466/files/2019/04/Considerations-for-Inclusive-Teaching-in-Remote-Environments-v1.pdf> [2024 February 05]

Whatplugin.ai (2024). Google Trend Plugin. Retrieved from: <https://www.whatplugin.ai/plugins/google-trends-plugin> [2024 February 05]

