

# **METODE DE EVALUARE ONLINE – APLICAȚII PENTRU DISCIPLINELE TEHNICE**

Prof. Dr. Ing. Pleșa Chicinaș Raluca Corina  
Colegiul Tehnic „Ana Aslan”, Cluj-Napoca

Evaluarea procesului de învățare vizează cunoașterea efectelor activității desfășurate de o populație școlară, a randamentului, a raportului dintre performanțele realizate și timpul alocat, într-un anumit context educațional.

Pentru realizarea unei evaluări corecte a procesului de învățare și a produselor realizate, este nevoie ca evaluatorul să dispună de competențe de nivel înalt în specialitate și în didactica specialității pentru a formula sarcina, a construi instrumentele de evaluare și a le utiliza. Sarcina ar trebui formulată de către profesor în mod clar, precis, în termeni de performanță așteptată, iar persoanele evaluate ar trebui să cunoască înainte de activitate criteriile de evaluare, schema de corectare și de notare. Evaluarea prin intermediul acestor metode are un grad mare de subiectivitate determinat de obiectivele vizate, de caracteristicile sarcinii date și ale instrumentului de evaluare, de competența evaluatorului.

Evaluarea online poate fi realizată de pe diferite dispozitive digitale de care dispune atât profesorul cât și elevul precum: calculator, laptop, iPad, tablete inteligente, device-uri portabile de comunicare (telefoane mobile smart). Probele de evaluare online de acest tip duc la o reducere a emotivității și a stării de stres pe care elevul o are atunci când este în sala de clasă, de asemenea dispare și subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de aspectele subiective ale evaluării, putând și singur aprecia propria performanță.

Metodele de evaluare online pot fi aplicate cu succes elevilor atunci când profesorul folosește instrumente online diversificate la crearea probelor de evaluare și verificare a cunoștințelor elevilor.

Un tip de test de evaluare este oferit de platforma online Quizizz, potrivită și pentru domeniul tehnic. Este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională, fiind proiectată pentru a fi accesibilă atât la clasă, cât și în alte medii de învățământ din întreaga lume. Poate fi folosită în diverse etape ale lecției, în scopul consolidării cunoștințelor anterior dobândite sau a celor nou predate, asigurând feedback-ul elevilor.

Prin această aplicație, se pot administra teste cu un număr mai mare sau mai mic de itemi. Avantajul folosirii ei constă în faptul că mobilizează și dinamizează clasa, prezentând

testul ca pe un joc, în care rapiditatea răspunsului determină acumularea unui punctaj superior și implicit posibilitatea de a se situa pe un loc fruntaș – chiar dacă elevul are același număr de răspunsuri corecte ca un alt participant la test.

Acest joc educativ de învățare poate fi aplicat la clasă pentru orice disciplină de studiu, conținând întrebări multiple variate, ca un test standardizat clasic. Este proiectat să fie ținut în fața clasei și jucat de întreaga clasă în timp real; în caz de aplicare online la distanță, se utilizează în combinație cu diferite platforme pentru comunicare sincronă. Elevii pot da răspunsurile de pe telefon, tabletă, laptop, desktop, cu condiția ca aceste dispozitive să fie conectate la internet.

Avantajele învățării cu ajutorul TIC sunt următoarele: stimularea capacității de învățare inovatoare; considerarea învățării din punct de vedere al folosirii ulterioare a cunoștințelor dobândite; individualizarea învățării și creșterea randamentului însușirii conștiente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor; realizarea învățării interdisciplinare, interactive, centrate pe elev, folosind metode euristice; dezvoltarea creativității elevilor care învață utilizând software educațional specific; reducerea timpului de învățare și ridicarea calității învățării; creșterea interesului și a motivației educabililor; asigurarea accesului la informație; crearea unor reprezentări interactive; asigurarea managementului activităților; managementul clasei de elevi - transformarea telefonului mobil din inamic în prieten al profesorului în timpul orei de curs, utilizarea în siguranță a aplicațiilor digitale, folosirea instrumentelor web, identificarea potențialelor resurse didactice pe Internet și utilizarea eficientă a acestora.

### **Aplicația Quizizz**

- instrument gratuit de evaluare a claselor care permite tuturor elevilor să învețe împreună.

**Quizizz** este o aplicație de evaluare a cunoștințelor ce presupune prezența unor avatare amuzante, tabele, teme, muzică, meme-uri, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de profesori. Aplicația poate fi accesată de pe telefon, laptop, tabletă sau computer conectate la Internet.

Deschideți un browser și introduceți în bara de adrese <https://quizizz.com>, astfel se va deschide interfața aplicației. Conectarea se poate realiza destul de ușor cu un cont Google sau se poate crea un nou cont.



În partea stângă se găsește meniul care prezintă următoarele facilități:

- crearea unui test;
- căutarea unor teste create anterior;
- vizualizarea rapoartelor;
- conține colecții cu testele create sau salvate de alți colegi;
- conține clase create sau importate de pe Classroom;
- conține domenii (pentru profesorii care predau mai multe discipline sau care predau la mai multe clase).

”Crearea unui nou test” permite crearea unui test nou cu itemi care pot fi preluați din teste existente în biblioteca aplicației sau cu itemi creați de utilizator. În caseta ”Name this quiz” se completează numele testului. În caseta ”Add a title image” se poate adăuga o imagine lângă titlu și în caseta ”Language” se permite selectarea limbii în care va fi creat testul. După completarea acestor opțiuni se apasă butonul ”În continuare”, se adaugă itemi testului creat fie prin creare a unui item, fie prin găsirea unor itemi în teste deja existente. Crearea unui nou item ”Create a new question” permite crearea unui item cu un singur răspuns corect sau mai multe răspunsuri corecte. În casetele de text se completează conținutul întrebării ”Write your question here” apoi se adaugă, pe rând, posibilele răspunsuri. Răspunsurile pot fi sub formă de text sau sub formă de imagini. Se bifează răspunsul corect și se setează timpul acordat rezolvării apoi se salvează ”Save”. Numărul de întrebări pe care trebuie să le aibă un test este minim 6. Se adaugă, pe rând, toate întrebările testului și se apasă butonul ”FINISH QUIZ”. În continuare se adaugă informații suplimentare testului: se setează nivelul (clasa) pentru care a fost creat testul, respectiv se setează domeniul și categoria la care poate fi asociat testul creat apoi se salvează ”Save quiz info”

Testul poate fi trimis unui profesor sau mai multor profesori ”Share”. Acest pas nu este obligatoriu și poate fi evitat prin apăsarea butonului ”Skip”. După finalizarea acestor pași testul poate fi rezolvat de elevi ”Live Game” (în timp real, în clasă, cu toți elevii), ”Homework” (temă), ”Solo Game” (fiecare independent de ceilalți). Opțiunea ”Live game” permite asocierea unui cod testului. Acest cod este distribuit elevilor. Pe măsură ce elevii se conectează cu codul primit acestia vor apărea în lista testului. Când toți elevii sunt conectați se apasă butonul ”START” și elevii primesc testul pentru a-l rezolva. Rezultatele se pot vedea în timp ce elevii rezolvă în secțiunea ”Reports”. La finalizarea testului se apasă butonul ”END GAME”. Secțiunea ”Find a Quiz” permite căutarea unui anumit tip de test din biblioteca aplicației. Secțiunea ”Collection”

permite gruparea testelor în colecții în funcție de diferite criterii (clasă, nivel, unitate de învățare). Secțiunea "My quizezz" conține toate testele create de un utilizator. Secțiunea "Reports" conține rezultatele obținute de fiecare elev care a susținut testul. Datele conținute în secțiunea "Reports" pot fi printate direct din aplicație "Print", pot fi descărcate "Download" într-un fișier Excel, pot fi trimise prin email tuturor părinților "Email all parents".

Tipurile de itemi disponibili sunt:

1. Multiple choice (alegere multiplă) – deși se pot oferi mai multe variante, elevul trebuie să aleagă un singur răspuns;
2. Checkbox (casetă de bifat) – presupune crearea unei grile cu mai multe răspunsuri corecte;
3. Fill-in-the-Blank (completează) – elevul trebuie să completeze enunțul lacunar, având variantă de verificare;
4. Poll (sondaj)
5. Open-Ended (răspuns deschis) – elevul nu poate verifica dacă răspunsul oferit este cel corect.

### **Prezentarea generală a aplicației – exemplu aplicat unei lecții de recapitulare la finalul unui capitol**

Clasa a IX-a – profil tehnic

Disciplina: Utilaje și operații mecanice și hidrodinamice din industria chimică

Specializarea: Operator în industria de medicamente și produse cosmetice

Forma de învățământ: Învățământ profesional - dual

Tema: Mărimile fizice specifice proceselor din industria chimică

Scopul: Reactualizarea, fixarea și consolidarea cunoștințelor privind măsurarea mărimilor fizice specifice proceselor din industria chimică

Link-ul de acces: <https://quizizz.com/admin/quiz/638b34ca49b8f5001ee0c6b2/marimi-fizice-din-industria-chimica?searchLocale=>

Acest instrument de evaluare online, Quizizz, poate fi folosit atât la începutul lecției în scopul verificării noțiunilor învățate de elevi de la orele anterioare, precum și la finalul acesteia în scopul obținerii feedback-ului.

Alte aplicații și platforme asemănătoare:

- Kahoot
- Quizlet

- LearningApps
- Wordwall
- Google forms
- Socrative
- Mentimeter.

Bibliografie:

1. Bocoș, M., Jucan, D. *Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării*. Pitești: Paralela 45, 2017
2. <https://quizizz.com>
3. <https://www.ccdsj.ro/documente/SCHTH2.pdf>
4. <https://resursesmmateblog.wordpress.com/instrumente-pentru-evaluarea-online/>