



Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală

Olimpius Istrate

Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației, Departamentul Formarea Profesorilor
olimpius.istrate@unibuc.ro

Abstract: Is there a digital pedagogy, as a distinct domain, different from general pedagogy and from any other pedagogy? If so, what are the aims, object of study, specific methods and principles of digital pedagogy? What is digital pedagogy and how does it articulate with education sciences? These are the questions of the beginning stage of an emerging area within the education sciences, where practice challenges us to expand the existing body of knowledge corpus and pedagogical methods.

The article contributes to the contextualization of the set of information, experiences and scientific knowledge, conditions, relationships, meanings orbiting the phrase „digital pedagogy”. The term itself has been used for over 10 years – the first dedicated articles being from 2011, with elements of digital proto-pedagogy in 2004: Latham, apud Fyfe – but absorbing a series of much older concepts and practices, sometimes in a new way.

Keywords: pedagogical innovation, digital pedagogy, digital technologies, education innovation, education sciences, innovative pedagogies, open pedagogy, theory of education

Rezumat: Există o pedagogie digitală, ca domeniu distinct, diferit de pedagogia generală și de oricare altă pedagogie? Dacă da, care sunt finalitățile, obiectul de studiu, metodele specifice și principiile pedagogiei digitale? Ce este pedagogia digitală și cum se articulează cu științele educației? Acestea sunt întrebările etapei de debut a unei arii emergente în cadrul științelor educației, în care practica ne provoacă, ne determină, ne impulsionează la lărgirea corpului existent de cunoștințe și metode pedagogice.

Articolul contribuie la contextualizarea ansamblului de informații, experiențe și cunoștințe științifice, condiții, relații, semnificații care orbitează în jurul sintagmei „pedagogie digitală”. Termenul în sine este utilizat de peste 10 ani – primele articole dedicate fiind din 2011, cu elemente de proto-pedagogie digitală în 2004: Latham, apud Fyfe – însumând însă o serie de concepte și practici mult mai vechi, câteodată într-o manieră nouă.

Cuvinte cheie: inovație pedagogică, pedagogie deschisă, pedagogie digitală, pedagogii inovative, științe ale educației, tehnologii digitale, teorie pedagogică

Când ne referim la pedagogie digitală, avem în vedere o gamă largă de concepte, situații educative, tehnici, metode și strategii didactice, resurse și contexte, instrumente și aplicații educaționale din sfera unei arii denumită în diverse variante interschimbabile sau particularizări, cum ar fi instruire asistată de calculator, educație mediată de computer, pedagogie mediată de tehnologie, medii virtuale de învățare/ instruire, curriculum digital, educație la distanță, e-learning, învățare online/ pedagogie online, web-based learning, pedagogie în cyberspațiu sau *cyber pedagogy*, pedagogie multimedia, pedagogia favorizată de resurse educaționale deschise (*OER-enabled pedagogy*), pedagogie în mediul electronic (*electronically-enabled pedagogy*), pedagogie hibridă.

Primit: 16.12.2022. Acceptat pentru publicare: 17.12.2022

© Olimpius Istrate, 2022. Publicat de Institutul pentru Educație. Acest articol cu acces deschis este publicat în termenii Creative Commons Attribution Licence CC BY, care permit utilizarea, distribuția și reproducerea liberă, cu condiția menționării autorului și sursei:

Citare:

Istrate, O. (2022). Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală. *Revista de Pedagogie Digitală*, 1(1) 3-10. București: Institutul pentru Educație.
<https://doi.org/10.61071/RPD.2290>

Punctul comun îl constituie una dintre următoarele condiții:

- utilizarea directă a tehnologiilor digitale în scop educațional – de exemplu, pentru predare, învățare, evaluare sau pentru management educațional;
- asigurarea premiselor pentru utilizarea acestora – de exemplu, prin programe de achiziție de echipamente sau prin adaptarea curriculumului sau prin programe de formare pentru dezvoltarea competențelor digitale; sau
- luarea în considerare a potențialului lor într-un context educațional – de exemplu, în elaborarea unei politici educaționale sau în microproiectare didactică, în estimarea oportunității de utilizare (respectiv de neutilizare) a unui instrument sau a unei resurse digitale.

Pedagogia digitală se suprapune într-o bună măsură pe domeniile de studiu ale altor pedagogii focalizate („*focused pedagogies*”): pedagogie deschisă, pedagogie critică, pedagogie interactivă.

O definiție pentru pedagogia digitală

O definiție și o circumscriere a domeniului pedagogiei digitale pleacă de la o bună cunoaștere a pedagogiei. Asta deoarece pedagogia digitală este și va rămâne o proiecție a pedagogiei în spațiul digital. De asemenea, definirea pedagogiei digitale necesită o bună cunoaștere a posibilităților tehnologice transpuse în situații educative concrete – experiența ultimilor ani arată că numai anumite aspecte ale utilizării tehnologiilor digitale în educație au într-adevăr valoare și pot adăuga noi semnificații pedagogice.

O definiție de lucru pentru pedagogie digitală este dată de JISC: „*We define digital pedagogy as the study of how digital technologies can be used to best effect in teaching and learning*” – studiul modului în care tehnologiile digitale pot fi utilizate optim în predare și învățare (JISC, 2020/ 2021), o completare a unei scurte definiții mai vechi: „*In simple terms, a digital pedagogy is the study of how to teach using digital technologies*” – studierea predării cu ajutorul tehnologiilor digitale (Howell, 2013). În literatura de specialitate mai apar diverse definiții, centrate (exclusiv) pe aspectul practic al predării și/sau al învățării, câteodată în relație cu anumite curente pedagogice sau în contrast cu anumite aspecte ale educației „tradiționale”. La o analiză a ariei praxiologice și epistemologice acoperită de termenul pedagogie digitală, observăm că este mai degrabă vorba de o pedagogie a digitalizării educației sau o pedagogie pentru era digitală decât de o pedagogie *digitală*.

După părerea noastră, explorarea pedagogiei digitale nu poate fi făcută decât în prelungirea pedagogiei, ca știință și artă a educației – practica a demonstrat că eficiența situațiilor educative cu componentă digitală este mai degrabă contextuală, vine în condițiile în care beneficiază de o bună proiectare pedagogică, este integrată într-un parcurs mixt/hibrid, utilizează resurse și instrumente digitale și nondigitale.

Definiție:

Pedagogia digitală este partea pedagogiei care studiază proiectarea, desfășurarea și evaluarea situațiilor educative cu o componentă semnificativă de tehnologii digitale, precum și condițiile necesare pentru desfășurarea acestora – interacțiuni sincron și asincron în medii virtuale și mixte de învățare, platforme și instrumente de management al învățării, resurse educaționale digitale, valențe educaționale ale diverselor aplicații și instrumente digitale, asistenți virtuali pentru învățare și predare, competențele digitale ale cadrelor didactice, politici educaționale și programe specifice.

În esență, pedagogia digitală se ocupă de educație – principii și legități, caracteristici, limite – iar specificul domeniului este dat de nota distinctivă pe care componenta digitală o adaugă metodelor didactice, evaluării progresului școlar, conținuturilor, condițiilor învățării, precum și măsura în care contribuie la eficientizarea acestora. În situațiile în care o experiență de predare, învățare și/sau evaluare asistată de tehnologii digitale nu poate fi transpusă în „mediul analogic” fără a-i altera esența (obiectivele de învățare și/sau strategia didactică), atunci putem vorbi de inovație exclusivă domeniului de studiu al pedagogiei digitale.

Totuși, pedagogia digitală nu este o știință a educației, ci o parte a pedagogiei, o componentă a sistemului științelor educației.

Există o pedagogie digitală fără computere? se întreba, în 2011, Paul Fyfe, de la Florida State University, în încercarea de a circumscrie o pedagogie digitală pentru științe umaniste. Astăzi, ne-am putea imagina diverse alte instrumente și aplicații digitale, mai mult sau mai puțin miniaturizate, precum și mai multe variante de interfețe pentru aceste dispozitive, care nu necesită neapărat un contact fizic. În orice caz, nu putem limita înțelegerea pedagogiei digitale la

instrumentele pe care le utilizăm (Fyfe, 2011) sau, am adăuga, la maniera în care utilizăm, astăzi, instrumentele digitale.

Conceptualizarea aplicațiilor în educație a noilor media este un exercițiu prolific pentru domeniul extins al științelor educației.

Certitudinile și ipotezele, subtilitățile și nuanțele ariei de intersecție dintre tehnologii digitale și educație pot fi revelate doar în terenul pedagogiei, prin raportare la rigorile din pedagogia tradițională, în relație directă cu pedagogia deschisă și în perspectiva propunerilor pedagogiilor inovative.

Pedagogia digitală – o pedagogie deschisă

În general, pedagogia digitală a fost definită și pusă în operă în convergență cu pedagogia deschisă sau educația deschisă. Educația deschisă „se înscrie cu succes în paradigma nouă definită de fluiditatea rolurilor, centrarea pe cel care învață, resurse distribuite, facilități virtuale și lecții asincron” (Istrate, 2000). O multitudine de suprapuneri ale celor două arii conceptuale ne arată interdependența dintre constructe; într-o mică măsură putem vorbi despre pedagogie digitală fără să avem în vedere atributul de *deschis*; simetric, propunerile unui pedagogii deschise nu au astăzi substanță fără noile tehnologii, deoarece viața, în dimensiunile socială, culturală, personală, profesională, este într-o mare măsură astăzi mijlocită sau completată de instrumente ale noilor tehnologii. De fapt, dezvoltarea tehnologiilor web deschise și colaborative a contribuit major la emergența „mișcării” pentru pedagogie deschisă – apărută cu aproape jumătate de secol înainte, odată cu Modelul Leicester – oferind noi resurse educaționale, tehnici și metode didactice specifice (Paskevicius & Irvine, 2019) și, am adăuga, pedagogia deschisă a oferit, la rândul ei, cadrul ideologic potrivit, justificând într-o bună măsură educația digitală și favorizând-o în practică.

Printre primii teoreticieni ai unei pedagogii deschise digitale, alături de Gráinne Conole și demersurile sale care prefigurează noi abordări educaționale într-o „lume deschisă”, Bronwyn Hegarty (2015) propune un model cu opt caracteristici interdependente pentru pedagogia deschisă: (1) tehnologii participative, (2) inovare și creativitate, (3) împărtășirea ideilor și resurselor, (4) practică reflexivă, (5) oameni, deschidere și încredere, (6) comunitate interconectată, (7) determinată de cel care învață, (8) evaluare colegială.

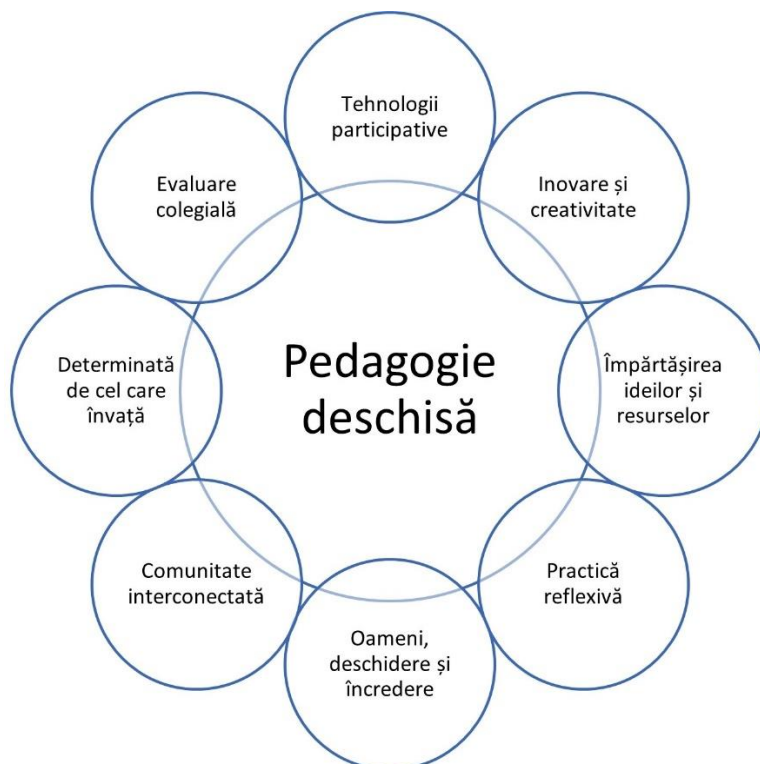


Fig. 1. Atribute ale pedagogiei deschise – Hegarty, 2015

Astfel, pedagogia digitală devine o metodă prin care elevii și studenții sunt stimulați să-și asume explorarea lumii și a lor înșiși („a method of empowerment” – Waddell & Clariza, 2018). Oricum, atunci când învățarea are condiții pentru a depăși spațiul și timpul din clasă, vorbim deja de (premise pentru) o descentralizare a autorității educative (Boczar &

Jordan, 2022). În aceeași ordine de idei, deschiderea oferită de educația digitală contribuie major la participare și angajament civic (prin „critical digital literacy” – Polizzi, 2021), într-o lume în care socialul este din ce în ce mai mult împletit cu digitalul, influențând imaginarul vieții civice, într-o dialectică utopianism-distopianism (ibid.) care poate fi modelată de educație.

După unii autori, influențați de studiile asupra inițiativelor de tip MOOC din zona educației adulților, pedagogia deschisă poate fi considerată un melanj între design, algoritmi și tehnologii adaptive personalizate, pe de o parte, și conexiuni între cei care învață, pe de altă parte, pentru a face procesul de învățare eficient și participativ (Benneaser et al., 2016). În această perspectivă, majoritatea reperelor pedagogiei deschise sunt ancorate în pedagogia digitală: „*deși tehnologia [...] nu este nucleul unei situații educative din pedagogia deschisă, distribuirea resurselor și licențierea deschisă a produselor create de participanții la activitatea didactică implică, în general, tehnologiile digitale*” (Clinton-Lisell, 2021).

În noua realitate, ecologia învățării furnizează un spațiu mixt de învățare, în care actori multipli utilizează o varietate de instrumente, relații și abordări didactice (Wals, 2020, apud Aroles și Küpers, 2022). După același autor, în acord cu noua realitate, noua pedagogie este:

- relațională – condescendentă, demonstrând deferență față de persoane, locuri și alte specii;
- critică – permițând (și încurajând) critica și întrebările;
- acțională – urmărind schimbarea/ ameliorarea;
- etică – deschizând calea pentru considerații etice și dileme morale;
- politică – confrunțională, negând rutinele, sistemele și structurile atunci când pare justificat (p. 75).

Iată deci o revoluție semnificativă în formularea așteptărilor din partea educației, la care pedagogia digitală are o contribuție majoră, atât în ce privește posibilitățile de punere în operă, cât și în ritmul diseminării și integrării în practică.

Pedagogia digitală – o pedagogie inovativă

Poate cea mai importantă contribuție a gândirii despre pedagogia digitală este de fapt readucerea pedagogiei într-o traiectorie actuală, într-o dinamică și efervescență care să-i asigure relevanța, utilitatea, valoarea în contemporaneitate. Progresul teoretic și practic al domeniului științei educației vine din încorporarea influențelor și oportunităților din jur, mai apropiate (imperative) sau mai depărtate (wish-list), cărora le oferă un sens particular și legitimitate. De aceea, departe de a se situa la periferie, pedagogia digitală este astăzi vârful de lance al inovației pedagogice, principala sursă de schimbare în teoria și practica educațională.

Pedagogia digitală este vârful de lance al inovației pedagogice.

„Foarte des, în discuțiile noastre despre educația online și predarea cu ajutorul tehnologiei, ajungem la «cum» și «când» să folosim tehnologia, fără să ne oprim pentru a ne gândi la «dacă» și «de ce».” (Morris & Stommel apud Heidebrink-Bruno, 2014). Situația este într-adevăr frecventă, iar observația amintește de nevoia de racordare la un nucleu pedagogic autentic, precum și de obișnuința exersată a profesorilor cu experiență de a privi în primul rând la rezultatul potențial al parcursului de învățare, alegând metodele și instrumentele în funcție de cel mai ofertant și cel mai eficient parcurs posibil. Aceasta este competența pedagogică digitală. Este vorba de o competență a educatorului care se construiește pe o cultură pedagogică specifică, în zona de intersecție dintre pedagogie (clasică) și pedagogia digitală, o zonă în care regulile, principiile, teoriile cunoscute se nuanțează și se recritalizează luând în considerare contexte noi, o bogăție de resurse, relații diferite și posibilități diferite de interacțiune între profesor(i) și elevi, între elevi, între elevi și conținutul învățării. În proiectare, deciziile care dau formă unui parcurs de învățare **încorporează din ce în ce mai des abordări neobișnuite**, într-un demers de reconfigurare practică și teoretică, cu principii și strategii noi precum *gamification*, *empowerment education*, *flipped-classroom*, sau cu finalități și moduri noi de organizare, în perspectiva integrării resurselor educaționale multimedia sau a inteligenței artificiale.

În fapt, pedagogia digitală aduce o viziune proaspătă asupra modului în care se predă și se învață, dar și a ceea ce se predă. Noile forme de organizare a parcursului de învățare aruncă uneori o altă lumină asupra conținuturilor învățării, forțate să se adapteze la alte dimensiuni, beneficiind de maniere mai eficiente de parcurgere, interpretare și re-semnificare, prelucrare, exersare, interiorizare, re-creare, co-creare. Tehnologiile digitale facilitează documentarea, identificarea problemelor și posibilelor soluții, apropierea de viața reală, comunicarea între cei implicați, structurarea

procesului de deconstrucție și reconstrucție, contactul cu experți, atragerea de resurse, expunerea rezultatelor și validarea (publică a) demersului. Însă abundența de posibilități constituie atât o oportunitate de a valorifica în procesul didactic elemente de factură multiplă, cât și o potențială piedică în focalizarea pe rezultate relevante ale învățării și utilizarea eficientă a timpului – strategiile pedagogice convenționale și algoritmi consacrați trebuie să încorporeze aspecte noi care țin de selecția conținuturilor relevante și validate științific, reinterpretarea rezultatelor așteptate ale învățării, transpunerea sarcinilor de lucru în contexte de lucru colaborativ (la distanță), asigurarea accesului, tehnici de motivare și de implicare în activitate a tuturor membrilor echipei, strategii de încurajare a învățării independente, elemente de securitate digitală și de siguranță a elevilor în mediul online. Conținutul vast și nestructurat disponibil public în format digital întărește rolul de facilitator al cadrului didactic, căruia îi revine sarcina, pe de o parte, de a ghida elevii către surse valide de cunoaștere, relevante pentru scopurile educaționale pe care le formulează, iar pe de altă parte de a îi familiariza cu modalități de a identifica, evalua, discerne între cunoaștere autentică/ idei valoroase și surse de tip alternativ, neracordate la corpul de informații și valori din sfera larg acceptată.

Pedagogia digitală aduce în practică mai multă pedagogie.

Pedagogia este în continuare un domeniu în continuă inovare, în condițiile în care ansamblul cunoștințelor pedagogice actuale constituie un fundament pentru ipoteze și teorii noi, dar mai ales un reper pentru practici educaționale noi. Spre exemplu, într-o abordare de tip *soft pedagogy*, adusă în prim plan de marele pedagog John Dewey în 1916, instrumentele și resursele digitale fac astăzi posibilă o formă de *edutainment* și alimentează o „pedagogie a descoperirilor”, în care interesul pentru discipline și pentru domeniile științifice este trezit, indus, cultivat la elevi – un proces de seducție necesar pentru a le dezvălui elevilor relevanța și semnificația a ceea ce învață, pentru ca aceștia să se implice în învățare și să descopere (cu pasiune) cunoștințe, moduri de acțiune, valori.

Cum am putea reimagina predarea analogică în termenii digitalului? (*How might we reimagine analog teaching in terms of the digital?* – Fyfe, 2011). Acesta este punctul de plecare, cu diverse deschideri interpretative, de la transpunerea ca atare a educației în noul mediu, până la reformularea completă a parcursurilor de învățare.

În încercarea de a face educație digitală, pornim de la elemente cunoscute, încercate, validate în timp. De obicei, încercăm să transpunem situațiile convenționale în mediul digital, utilizând aceleași moduri de organizare a grupului de elevi/ studenți, aceeași manieră de interacțiune, aceleași metode de predare și de evaluare. Într-o primă instanță, ceea ce se schimbă este tipul de material didactic și tipul de produs al activităților – de obicei sunt mai bogate în elemente multimedia – precum și faptul că unele sesiuni de lucru sincron sunt la distanță, mediate de aplicații pentru videoconferință. O a doua fază vizează manipularea diferită a timpului de predare, învățare și evaluare, integrând sesiuni asincrone și schimbând ordinea convențională sau mutând accentul: de exemplu, în *flipped classroom*, învățarea independentă precede și substituie parțial predarea; de asemenea, evaluarea formativă este mai „naturală” în mediul digital, devine într-o mai mare măsură un instrument necesar și în același timp la îndemână, atât profesorului, cât și celui care învață.

În majoritatea cazurilor, profesorii fac apel la noile instrumente și resurse digitale pentru a organiza experiențe didactice convenționale. Inovația specifică pedagogiei digitale este acolo unde situațiile educative digitale nu mai pot fi transpuse înapoi în mediul analogic.

Observăm că nu avem deocamdată situații și parcursuri de învățare care să nu poată fi descrise prin conceptele care preced digitalul. Inovația privește mai degrabă forma și vizează optimizarea, eficientizarea predării și învățării. În fond, suntem tot în spațiul pedagogiei, deși este adevărat că situațiile educative pe care ne așteptăm să le desfășurăm la distanță (sincron sau asincron) sau în format *blended learning* necesită uneori o proiectare diferită.

Pedagogia digitală este pedagogie

Educația deschisă nu este un concept nou – „abordarea bazată pe clasa deschisă”, *Modelul Leicestershire* sau *Clasa informală* de la mijlocul secolului XX, din Marea Britanie, propuneau o metodologie didactică deschisă, preluată treptat în alte sisteme de învățământ (J. Featherstone, 1967, apud Mai, 1978). De asemenea, educația la distanță (online) și instruirea asistată de calculator nu vin cu abordări inedite în ce privește designul curricular sau modelul didactic utilizat, nici în învățământul preuniversitar, nici în învățământul superior (Blewett, 2016; Aroles și Küpers, 2022). Inovațiile propuse sunt câștiguri la nivelul domeniului ca întreg, multe dintre ele fiind preluate și în clasele organizate convențional (offline, unplugged sau fizic „față-în-față”). Cel puțin deocamdată, ansamblul conceptelor, cunoștințelor și metodelor pedagogiei digitale nu sunt distincte de un „model convențional” de a înțelege educația. Aici se încadrează o mare parte din specialiștii în domeniu, cu o viziune exprimată sintetic ca „influența tehnologiei nu trebuie să fie

supraapreciată” (*technology should't be overrated*), cu ideea că tehnologia este doar un instrument și trebuie să urmeze designul instruirii – ceea ce face o activitate de învățare eficientă sunt reperele psihopedagogice.

Într-o dialectică ce a marcat ultimele două decenii, alți specialiști remarcă schimbări majore în pedagogie determinate de noi modele tehnologice și posibilități din practică neanticipate de teorie și neîncadrabile în teoriile existente – cu alte cuvinte, în această ecuație „pedagogia nu trebuie supraapreciată”. În mod cert, astăzi, dincolo de resurse educaționale deschise și medii digitale (deschise) pentru instruire, avem de-a face cu *noi maniere de abordare a predării și învățării* (Paskевичius și Irvine, 2019) – influența tehnologiei este majoră, pe zi ce trece. Oricum, după valuri de programe și inițiative centrate pe echipamente și pe conectivitate, ale căror rezultate pentru învățare nu au fost la nivelul așteptărilor, tendința a fost de prioritizare a pedagogiei, de plasare a ei „(în)apoi unde îi este locul” – într-o expresie actuală: „*Zoom is not enough*”.

Răspunsul rămâne undeva la mijloc, subsumat mai degrabă unui model dualist decât unuia segregacionist (Hofkirchner, 2021, p. 40-41). Este deseori semnalată o transformare a pedagogiei sub semnul presiunilor din partea tehnologiei: „...*dacă utilizezi pedagogia cu un băț în nisip la fel cum o folosești cu rețele rapide de calculatoare, atunci nu prea înțelegi predarea și învățarea*” (Downes, 2011). Simetric, tehnologia adusă în educație trebuie să urmeze regulile de bază ale pedagogiei: a avea și a ști să utilizezi instrumente și resurse digitale nu înseamnă neapărat că (trebuie să) construiești situații educative eficiente cu ajutorul acestora.

Este justificată o încercare de delimitare a pedagogiei de pedagogia digitală? Un răspuns foarte bun îl găsim în revista Hybrid Pedagogy (2012): „*Pedagogia digitală chiar nu este despre utilizarea tehnologiilor digitale pentru predare, ci mai degrabă despre abordarea acestor instrumente dintr-o perspectivă pedagogică critică. Așadar, ține de utilizarea responsabilă a instrumentelor digitale și în aceeași măsură de decizia să nu utilizezi instrumente digitale în anumite situații, precum și de atenția pentru impactul tehnologiilor digitale asupra învățării.*”.

Putem vorbi, evident, de un pas înainte al domeniului științelor educației, în ansamblu. Este în primul rând vorba de un fenomen ideologic, parte a culturii noastre contemporane și a condițiilor în continuă evoluție din zona profesională și socială, în care așteptările de la o activitate de învățare sunt marcate de mai mult pragmatism (*feedforward*), care schimbă relațiile și comunicarea didactică (*feedback*) în sensul conștientizării variabilelor externe care țin de roluri și de performanța relativă în societate ca întreg. Respectul pentru alteritate, incluziunea, competențele cheie și dezvoltarea personală (soft skills), transdisciplinaritatea, abordarea bazată pe proiecte, evaluarea autentică sunt proiecții în educație ale acestei ideologii contemporane.

Tehnologiile digitale și-au dovedit potențialul pentru a deschide educația, pentru a o transforma, pentru a-i arăta o direcție plauzibilă pentru „reinventare” pe fundamente nu doar tehnologice, ci (mai degrabă) culturale, sociale, profesionale, economice, dar mai ales umaniste.

Cel mai important beneficiu al efortului de a articula o pedagogie digitală constă în dezvoltarea capacității cadrului didactic de a proiecta, desfășura și evalua situații educative eficiente, utile, adaptate timpurilor și celor care învață. În Uniunea Europeană, Cadrul de competențe al profesionistului în educație DigCompEdu formulează aspectele operaționale ale pedagogiei digitale, organizate în 22 de competențe pedagogice elementare organizate în 6 arii (Redecker, 2017). Similar, în Statele Unite, pedagogia digitală este unul dintre cele opt indicatori din standardele naționale pentru calitate în educația online (National Standards for Quality Online Teaching, 2019), care vizează aceleași preocupări pedagogice „pre-digitale”: comunicarea, colaborarea, interacțiunea dintre cursanți, motivarea lor, individualizarea și personalizarea parcursurilor de învățare, evaluarea învățării etc.

„*Teaching without digital technology is an irresponsible pedagogy*” (A preda fără tehnologii digitale este pedagogie iresponsabilă), afirma cineva în zorii educației digitale (David Parry, 2009, apud Fyfe, 2011), iar sensul acestei provocări lansate într-o etapă incipientă, de entuziasm, în care tehnologiile arătau mult potențial, este mai degrabă o invitație pentru educatori de a înțelege avantajele noilor media pentru a ști când, cum, dacă și de ce să le integreze în practica didactică. În egală măsură, poate fi un avertisment față de un conservatorism nejustificat, frenator. Reformularea ulterioară (Fyfe, 2011) reflectă adecvat preocupările teoreticienilor și practicienilor educației din perioada contemporană: „*It is irresponsible to teach with technology without a digital pedagogy*” (Este iresponsabilitate să predai cu tehnologie fără o pedagogie digitală).

Cu sau fără adaosul „digital”, pedagogia încorporează astăzi realizările și promisiunile tehnologiei, în prelungiri științifice ipotetice, în curs de cristalizare, câteodată neverosimile, de multe ori valoroase, alteori sterile. Probabil că, după o perioadă de căutări intense și redescoperiri, tehnologiile digitale își vor găsi un loc, proeminent desigur, într-o pedagogie îmbogățită și așezată pe noi cadre, în capitole care vizează mijloacele didactice, condițiile externe ale

învățării, climatul învățării, managementul clasei și altele, iar în anumite situații educația va fi digitală într-un mod firesc, într-o coabitare *sine qua non*.

Încercările de limitare a educației la spații și cadre „convenționale”, în ceea ce se numește educație „tradițională”, sunt un refugiu pentru o pedagogie anacronică, reduționistă, indiferentă la realitate.

Între pedagogia „tradițională” și pedagogiile „inovative” este o relație biunivocă. Așa cum noile modele de abordare didactică și utilizarea resurselor tehnologice în educație alimentează noua pedagogie, teoriile validate de practică, în timp, ar trebui să constituie punctul de plecare pentru ipoteze pedagogice noi și să asigure o construcție validă teoretic, de preferat înainte de a le experimenta în contexte reale de învățare. E cazul să ne aplecăm cu mai multă atenție asupra valorii pedagogiei autentice pentru practica de zi cu zi de astăzi.

Mediul digital a creat spații și orizonturi noi pentru educație. Iar educația este obiectul de studiu al pedagogiei.

Încă mai trebuie să explorăm modul în care tehnologia, accesul deschis și școala fără ziduri schimbă modul în care putem face educație, precum și efectele acestei educații pe termen lung, pentru individ, comunități, societate. Încă mai avem de justificat și de pregătit trecerea la o etapă nouă, în care concepătorii de politici educaționale, decidenții, cadrele didactice, părinții înțeleg, acceptă și promovează sau cer maniere noi de lucru, adaptate, care încorporează într-o măsură semnificativă tehnologii digitale și educație deschisă.

Oricum, fie că o numim digitală, multimedia, la distanță, inovativă, interactivă, este vorba de pedagogie – o pedagogie vie, deschisă la nou, transformativă și, mai ales, utilă.

Bibliografie

- * * * (2012) What is Digital Pedagogy? *Hybrid Pedagogy*, <https://hybridpedagogy.org/tag/what-is-digital-pedagogy/>
- Aroles, J., & Küpers, W. (2022). Towards an integral pedagogy in the age of ‘digital Gestell’: Moving between embodied co-presence and telepresence in learning and teaching practices. *Management Learning*, 53(5), 757–775. <https://doi.org/10.1177/13505076211053871>
- Benneaser, J. et alii (2016). Design of Open Content Social Learning That Increases Learning Efficiency and Engagement Based on Open Pedagogy. *Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, v15 n1 p20-32 Jan 2016. Online: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1086219>
- Blewett, C. (2016). From traditional pedagogy to digital pedagogy: Paradoxes, affordances, and approaches. In: M.A. Samuel, R. Dhunpath, and N. Amin (Eds). *Disrupting Higher Education Curriculum*. Leiden, The Netherlands: Brill.
- Boczar, A., & Jordan, S. (2022). Continuity during COVID: Critical digital pedagogy and special collections virtual instruction. *IFLA Journal*, 48(1), 99–111. <https://doi.org/10.1177/03400352211023795>
- Clinton-Lisell, Virginia (2021). Open Pedagogy: A Systematic Review of Empirical Findings. *Journal of Learning for Development*; Vol 8; No 2. Online: <http://oasis.col.org/handle/11599/3895>
- Dewey, J. (1916/ 2001). *Democracy and education. An introduction to the philosophy of education*. University Park, PA: The Pennsylvania State University. Online: <https://www.gutenberg.org/files/852/852-h/852-h.htm>
- Downes, S. (2011) Why isn’t it about the pedagogy? [WWW] Online: <http://www.downes.ca/post/54552> , accessed May 2016
- Fyfe, P. (2011). Digital Pedagogy Unplugged. *Digital Humanities Quarterly*, Volume 5, Number 3. Florida State University. <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000106/000106.html>
- Hegarty, B. (2015). Attributes of Open Pedagogy: A Model for Using Open Educational Resources. *Educational Technology*, 55(4), 3-13. Retrieved August 2, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/44430383>
- Heidebrink-Bruno, A. (2014). A Pedagogy of Discovery: Reflections on Teaching Tech to Elementary Students. *Hybrid Pedagogy*. <https://hybridpedagogy.org/pedagogy-discovery-reflections-teaching-tech-elementary-students/> Visited Dec. 2022
- Hofkirchner, W. (2021). Digital Humanism: Epistemological, Ontological and Praxiological Foundations. In P. Verdegem (Ed.), *AI for Everyone?: Critical Perspectives* (pp. 33–48). London: University of Westminster Press. <https://doi.org/10.16997/book55.c>

- Howell, J. (2013). *Teaching with ICT. Digital Pedagogies for Collaboration and Creativity*. South Melbourne: Oxford University Press.
- Istrate, O. (2000). *Educația la distanță. Proiectarea materialelor*. Botoșani: Editura Agata. Online: agata.ro/olimpius-istrate-educatia-la-distanta-proiectarea-materialelor
- Jaekel, A.-K., Scheiter, K., & Göllner, R. (2021). Distance Teaching During the COVID-19 Crisis: Social Connectedness Matters Most for Teaching Quality and Students' Learning. *AERA Open*, 7. <https://doi.org/10.1177/23328584211052050>
- JISC (2020/2021) Digital Pedagogy Toolkit. Helping academics to make informed choices when embedding digital into the curriculum. <https://www.jisc.ac.uk/guides/digital-pedagogy-toolkit>
- Kukulska-Hulme, A., Bossu, C., Charitonos, K., Coughlan, T., Ferguson, R., FitzGerald, E., Gaved, M., Guitert, M., Herodotou, C., Maina, M., Prieto-Blázquez, J., Rienties, B., Sangrà, A., Sargent, J., Scanlon, E., Whitelock, D. (2022). *Innovating Pedagogy 2022: Open University Innovation Report 10*. Milton Keynes: The Open University
- Latham, S. (2004). New Age Scholarship: The Work of Criticism in the Age of Digital Reproduction. *New Literary History*, 35, 411 – 426. <https://doi.org/10.1353/nlh.2004.0043>
- Mai, R. P. (1978). Open education: From ideology to orthodoxy. *Peabody Journal of Education*, 55(3), 231-237. doi:10.1080/01619567809538192
- Niemi, H. (2021). AI in learning: Preparing grounds for future learning. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 15. <https://doi.org/10.1177/18344909211038105>
- NSQ National Standards for Quality. (2019). *Quality online teaching*. Third Edition. The Virtual Learning Leadership Alliance (VLLA) and Quality Matters (QM).
- Paskevicius, Michael; Irvine, Valerie (2019). Open Education and Learning Design: Open Pedagogy in Praxis. *Journal of Interactive Media in Education*, v2019 n1 Article 10 2019. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1228587>
- Polizzi, G. (2021). Internet users' utopian/dystopian imaginaries of society in the digital age: Theorizing critical digital literacy and civic engagement. *New Media & Society*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14614448211018609>
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Sampson, D., Ifenthaler, D., Spector, J.M., Isaias, P. (eds.) (2014). *Digital Systems for Open Access to Formal and Informal Learning*. Springer International Publishing Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-02264-2>
- Strommel, J. (2014). Critical Digital Pedagogy: a Definition. *Critical Digital Pedagogy/ Hybrid Pedagogy*. <https://hybridpedagogy.org/critical-digital-pedagogy-definition/>
- Väätäjä, J. O., & Ruokamo, H. (2021). Conceptualizing dimensions and a model for digital pedagogy. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 15, 1–12. <https://doi.org/10.1177/1834490921995395>
- Waddell M., Clariza E. (2018). Critical digital pedagogy and cultural sensitivity in the library classroom. *College and Research Libraries News* 79(5): 228–233. <https://doi.org/10.5860/crln.79.5.228>
- Wiley, David; Hilton, John Levi III (2018). Defining OER-Enabled Pedagogy. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Volume 19, Issue 4, Septembre 2018. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i4.3601>