

**MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII  
MOLDOVA**

**Universitatea Tehnică a Moldovei  
Facultatea Electronică și Telecomunicații  
Departamentul Telecomunicații și Sisteme Electronice**

**Admis la susținere**

**Șef departament:**

**conf.univ.dr.**

**Sava Lilia**

**”\_\_\_” \_\_\_\_\_ 2020**

# **Utilizarea instrumentelor Adobe Connect in procesul de instruire online**

**Teză de master**

**Masterand :**

**Gangan Eduard**

**Coordonator :**

**Turcanu Tatiana  
conf. univ., dr.**

**Chișinău, 2020**

## REZUMAT

GANGAN EDUARD

**Tema:** Utilizarea instrumentelor Adobe Connect in procesul de instruire online

**Structura lucrării:** Introducere, Scopul, 4 capitole, Concluzie și Bibliografie.

**Cuvinte-cheie:** e-learning, instruire, platformă, conținut, programe de studii.

**Scopul lucrării:** Crearea unei platforme predestinate e-learning, si utilizarea instrumentelor Adobe Connect pentru instruirea on-line.

**Obiectivele lucrării:** Obiectivele lucrării constau în elaborarea și implementarea unei platforme pentru instruirea la distanță în orice domeniu. În anul 2020 în situația pandemiei globale COVID 19 anume platformele online e-learning au devenit platforme de bază în instruirea elevilor, studenților, etc. Având în vedere situația la moment (sfârșitul 2020) platformele e-learning on –line vor dezvolta în continuare. Este de menționat că platformele on-line totuși nu vor substitui 100% învățământul clasic, dar ponderea lui numai va crește.

**Metodele aplicate:** Conform procesului de dezvoltare SDLC (Software Development Life Cycle) a fost utilizată metoda cascada a dezvoltării aplicațiilor ce include: analiza, proiectarea, dezvoltarea, implementarea, testarea, evaluarea eficienței aplicației.

**Rezultatele obținute:** În rezultat a fost bine studiat impactul asupra asigurării procesului educațional în cadrul învățământului la distanță, a fost dezvoltata o platforma alternativă platformelor existente la moment. Companiile suportă costuri semnificative prin intermediul unor sisteme convenționale de învățare. De obicei, banii sunt cheltuiți pe formator și angajat, închirieri săli, închirieri de infrastructură, costul formator pe oră și costurile de papetărie și documentație. E-Learning nu este doar mai ieftin, dar, de asemenea, mai ecologic. În ceea ce privește costurile, întreprinderile nu mai trebuie să cheltuie cu rezervarea sălilor de clasă, sau pe infrastructură. Costurile formatorului sunt de obicei individuale, deoarece același material poate fi refolosit pentru mai multe loturi de elevi. În cele din urmă, din moment ce toate acestea sunt în format electronic, consumul de hârtie este redus în mod semnificativ. Toate acestea aduce o reducere semnificativă

Concluzia redă deducerile generale ale tezei care au fost însușite și aplicate pe parcursul elaborării acestei teze de master

## SUMMARY

### GANGAN EDUARD

**Title:** Using Adobe Connect tools in the online training process

**Thesis structure:** Introduction, Purpose, 4 chapters, Conclusion and Bibliography.

**Keywords:** e-learning, training, platform, content, study programs..

**Thesis purpose:** Creating a predestined e-learning platform, and using Adobe Connect tools for online training

**Objectives:** The objectives of the paper are to develop and implement a platform for distance learning in any field. In 2020, in the situation of the global COVID pandemic 19, online e-learning platforms have become basic platforms in the training of pupils, students, etc. Given the current situation, (end of 2020) online e-learning platforms will continue to develop. It is worth mentioning that online platforms will not replace 100% of classical education, but its share will only increase.

**Applied methods:** According to the SDLC (Software Development Life Cycle) development, process the cascading method of application development, which includes analysis, design, development, implementation, testing, evaluation of application efficiency.

**The Obtained Results:** As a result, the impact on ensuring the educational process in distance learning was well studied; an alternative platform to the existing platforms was developed. Companies incur significant costs through conventional learning systems. Usually, the money is spent on the trainer and employee, room rentals, infrastructure rentals, the hourly trainer cost and the costs of stationery and documentation. E-Learning is not only cheaper, but also greener. In terms of costs, businesses no longer have to spend on booking classrooms, or on infrastructure. The costs of the trainer are usually individual, because the same material can be reused for several groups of students. Finally, since all of this is in electronic format, paper consumption is significantly reduced. All this brings a significant reduction

The conclusion shows the general deductions of the thesis that were mastered and applied during the elaboration of this master's thesis.

## CUPRINS

<b>Introducere</b> .....	8
<b>1. Adobe Connect 9: Noțiuni generale</b> .....	11
1.1 Introducere în platformă .....	11
1.2 Intrarea în sistem .....	13
1.3 Alegerea limbii de interfață .....	14
1.4 Pagina Connect Central .....	14
1.5 Bibliotecile .....	16
<b>2. Administrarea Adobe Connect</b> .....	17
2.1 Crearea grupurilor de utilizatori și drepturile de acces ale acestora .....	17
2.2 Crearea și ștergerea grupurilor personalizate .....	19
2.3 Crearea și ștergerea utilizatorului .....	20
2.4 Adăugarea utilizatorilor în grupuri și ștergerea lor din grupuri .....	22
2.5 Permisunile de setare a fișierelor și conținutului acestora .....	23
<b>3. Modulul Ședințe</b> .....	26
3.1 Informații generale despre sălile de ședințe Connect .....	26
3.2 Organizarea și gestionarea ședințelor .....	26
3.3 Operare cu module .....	29
3.4 Aderarea la ședință .....	30
3.5 Înregistrarea ședinței .....	32
3.6 Modulele „Nota”, „Chat”, „Întrebări și răspunsuri”, „Sondaje” .....	33
3.7 Utilizarea de chat în cadrul ședințelor .....	35
3.8 Folosirea modulului de întrebări și răspunsuri în timpul ședințelor .....	38
3.9 Participanții la sondaj .....	44
<b>4. Conținut, cursuri și programe de studii</b> .....	45
4.1 Conținut. Accesul la bibliotecă de învățare .....	47
4.2 Înregistrarea pentru cursul și curriculum .....	48
4.3 Crearea și gestionarea cursurilor .....	54
4.4 Programe de studii (Curriculum-urile) .....	62

<b>CONCLUZII:</b> .....	76
<b>BIBLIOGRAFIE:</b> .....	78

## **Introducere**

Despre e-learning, pe scurt...

În sens larg, prin e-learning se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicațiilor (TIC).

Termenul respectiv este preluat din literatura anglo-saxonă și a fost extins de la sensul primar, etimologic, de învățare prin mijloace electronice, acoperind acum aria de intersecție a acțiunilor educative cu mijloacele informatice moderne.

În accepțiunea modernă, procesul de învățământ bazat pe resurse utilizează atât modele clasice cu suporturile cunoscute (modele fizice), cât și modele virtuale aparținând tehnologiei multimedia. e-learning-ul reprezintă o componentă a modelului bazat pe tehnologie.

O caracterizare a învățământului electronic (e-learning) poate fi realizată pe baza următoarelor:

procesul de învățare este orientat către instruit și se realizează într-o locație virtuală;  
resursele educaționale sunt accesibile pe Web și distribuite prin utilizarea, integrarea, accesarea bibliotecilor electronice și materialelor multimedia, prin antrenarea specialiștilor în discuțiile subiecților;  
instruiții beneficiază de orientarea unui tutore (instructor, moderator) care planifică activitatea grupului de participanți, supune dezbaterii acestora subiecte din curs, fie în conferințe asincrone (forumuri de discuții, blog-uri), fie sincrone (chat, clasă virtuală), furnizează resurse auxiliare, comentează teme, impune direcții;  
prin interacțiune și colaborare, grupul de participanți formează, pe parcursul cursului (de multe ori și după), o comunitate virtuală; aceștia pot fi caracterizați prin așa numita "fluiditate a rolurilor", prin balansul continuu al rolului instructor-instruit în grupul de învățare ("symmetric knowledge advancement" - Scardamalia, 1995), prin restructurarea continuă a echipelor de învățare în funcție de interese sau obiective;  
materialul cursului are o componentă statică, cea pregătită de tutore împreună cu o echipă specializată, și una

dinamică, rezultată din interacțiunea participanților, din sugestiile, comentariile, resursele aduse de aceștia; cele mai multe medii de e-learning permit monitorizarea activității participanților, iar unele și simulări, lucrul pe grupuri, interacțiunea audio, video;

Actualmente, termenul e-learning a ajuns să înlocuiască practic toți termenii care desemnau o nouă manieră de integrare a mijloacelor TIC în procesul de instruire.

Realizările e-learning pot fi clasificate din mai multe puncte de vedere. Vom selecta două dintre ele:

Realizări e-learning pe bază de CD: cursanții primesc cursurile pe CD, vor instala aceste cursuri pe calculatorul propriu și pot începe pregătirea, învățarea;

Realizări e-learning pe bază de rețea: cursurile pot fi accesate prin intermediul rețelei (intranet/internet) de pe serverul central;

În ambele situații, cursurile sunt în format electronic, diferența constă doar în modul de urmărire a studiului. Dacă, în primul caz, specialistului care coordonează cursurile îi este foarte greu să obțină informații în legătură cu modul în care cursantul parcurge materialul, are sau nu întrebări, reușește să asimileze materia cerută, în cel de-al doilea caz, aceste informații pot fi accesate de pe serverul care furnizează serviciile de curs.

Realizările e-learning-ului cuprind următoarele elemente, care se grupează în jurul cursantului dornic de a obține cunoștințele necesare:

Infrastructură - mulțimea de elemente, hard și soft, care permite accesul la informațiile pe care cursantul vrea să și le însușească;

**Conținut** – cunoștințele, sub formă electronică, care acoperă tematica cursului (sub formă de text, audio, video, simulări);

**Servicii** – realizarea planurilor de învățământ, relația cu învățământul tradițional, evidenta cunoștințelor dobândite de cursanți, managementul capacității cursanților, cerințe pe care orice realizare e-learning va trebui să le gestioneze în mod corespunzător;

Principalii participanți în proces sunt:

- administratorul de sistem
- studenții
- instructorul

Platforma e-learning este un produs program având următorul set minimal de cerințe care să permită:

- asigurarea procedurilor privind instalarea, configurarea și administrarea
- utilizarea unei interfețe prietenoase adaptabilă dinamicii procesului educațional
- utilizarea de suport logic de comunicare sincronă și asincronă;
- administrarea și monitorizarea informațiilor
- un management accesibil al conținutului educațional
- utilizarea de module de editare de conținut educațional sub diverse formate
- facilitarea autoevaluării offline prin proceduri asincrone și a evaluării online prin proceduri sincrone a cunoștințelor asimilate
- un program de pregătire continuă, cu verificări parțiale pe tot parcursul procesului educațional
- asistarea utilizatorilor în utilizarea software-ului educațional
- înregistrarea feedback-ului privind calitatea serviciilor educaționale oferite, precum și a calității platformei educaționale.

Aceste facilități tehnice au ca scop final întâmpinarea dorințelor și a nevoilor de instruire ale studenților, pentru aceasta fiind necesară o bună corelare a aspectelor tehnice cu cele pedagogice.

### **Avantajele E-learning:**

centrarea pe student, participant

accesul in timp-real la cunoștințe, de oriunde si oricând

nu sunt necesare cheltuieli de deplasare, nici întreruperea activității profesionale curente

participanții colaborează si învață ( sa lucreze ) împreuna - putem face o paralela intre învățământul tradițional si cel online urmărind datele psihologului William Glasser, care spune ca reținem:

10% din ce citim 20% din ce auzim;

30% din ce vedem;

50% din ce vedem si auzim;

70% din ce discutăm cu alții;

80% din ce experimentăm;

95% din ce ii învățăm pe alții;

materialul este de multe ori personalizat cunoștințelor și experienței anterioare a studentului - vezi "Learning Objects" - <http://www.learningcircuits.org/mar2000/primer.html>.

de multe ori sistemul integrat de învățare oferă funcțiuni ca cele legate de înregistrare, plata online, monitorizarea progresului studenților, testare automată.

### **Dezavantajele eLearning:**

Studiile realizate indică faptul că pregătirea unui curs online este mai costisitoare decât cea a unui tradițional (dar costurile sunt apoi amortizate rapid), în echipa de "construire" a unui curs intrând persoane specializate în web design, design instrucțional.

eLearning poate fi eficient atunci când dotarea cu calculatoare este corespunzătoare, când conexiunile la Internet există și sunt rapide - altfel, poți avea senzația că stai la ușa amfiteatrului, neputând intra.

Costul unui curs online este destul de ridicat - pentru a urma un astfel de curs, trebuie să ai încredere că ceea ce îți se oferă este de calitate.



## BIBLIOGRAFIE:

1. Corlat S., Karlsson G., Braicov A. ș.a. *Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior*. Chișinău: UST, 2011. 204 p.
2. Boar B.H. *The Art of Strategic Planning for Information Technologies*. 2nd edition. New York: John Wiley & Sons, Inc., 2001. 343 p. ISBN 0-471-37655-8.  
<http://old.shahed.ac.ir/references/1.ArtofITStrategicPlanning.pdf> (vizitat 15.05.2014)
3. 3. Бобров А. В. *Новые информационные технологии: некоторые гуманитарные аспекты*. În: *Правовые вопросы связи*, Nr. 2, 2008. с.16-18. 4.
4. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. Москва: Издательство ИКАР, 2009. 448 с. ISBN 978-5- 7974-0207-7.
5. Олешков М.Ю., Уваров В.М.. *Современный образовательный процесс: основные понятия и термины*. Москва: Компания Спутник+, 2006. 191 с.
6. European Commission - Directorate General for Education and Culture. *European Report on the Quality of School Education. Sixteen Quality Indicators. Report based on the work of the Working Committee on Quality Indicators, may 2000*. <http://aei.pitt.edu/42406/1/A6503.pdf> (vizitat 12.11.2013)
7. Wills S., Alexander S. *Managing the introduction of technology in teaching and learning*. In D. Nation & T. D. Evans (Eds.), *Changing University Teaching: Reflections on Creating Educational Technologies*. UK, London: Kogan Page Limited, 2000. p.56-72.
8. Bates A., Sangrà A. *Managing Technology in Higher Education: Strategies for Transforming Teaching and Learning*. San Francisco: Jossey-Bass/John Wiley & Co, 2011. 288 p. ISBN: 978-0-470-58472-9
9. В.С. Березовский И.В. Стеценко -Киев 2013 *Создание электронных учебных ресурсов и онлайнное обучение*
10. А.Г. СЕРГЕЕВ, В.А. НЕМОНТОВ, В.В. БАЛАНДИНА Владимир *ВВЕДЕНИЕ В ЭЛЕКТРОННОЕ ОБУЧЕНИЕ*, 2016
11. Documentația oficială Adobe, Disponibil: <https://helpx.adobe.com/adobe-connect/using/topics.html>
12. Миграция, установка и настройка ADOBE® CONNECT™ 9, Disponibil: [http://help.adobe.com/ru\\_RU/legalnotices/index.html](http://help.adobe.com/ru_RU/legalnotices/index.html).