



STOP DIGITAL DIVIDE

Set de instrumente didactice pentru personalul din domeniul educației adultilor



STOP
DIGITAL
DIVIDE



Set de instrumente didactice pentru personalul din domeniul educației adulților

2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

Eliminarea decalajului digital prin educație

Revizuire: v.1.0

Rezultatul proiectului	PR1 - Set de instrumente didactice pentru personalul din domeniul educației adulților
Activitate	Raport de studiu de cercetare
Lider de livrare	Asociația Intermodală Română
Data limită	2022
Autori	Nicoleta Acomi, Daria Barbu, Flavia Chiarelli, Enrico Fontana, Agnieszka Chęcińska-Kopiec & Luis Ochoa Siguencia
Rezumat	Competențele digitale sunt esențiale pentru adulți, permițând dezvoltarea încrederii în sine și a bunăstării pentru fiecare persoană și pentru societate. Învățarea utilizării dispozitivelor IT, cum ar fi un computer, o tabletă sau un telefon mobil, pentru a găsi și a utiliza informații pe internet, pentru a comunica sau pur și simplu pentru a face cumpărături sau operațiuni bancare online, ajută în viața de zi cu zi și în carieră, contribuind la incluziunea digitală din punct de vedere social. Dorind să ofere un set de metode educaționale transferabile pentru organizațiile de educație a adulților, consorțiul condus de Asociația Intermodală Română a inițiat o amplă cercetare în rândul organizațiilor educaționale, a colectat, analizat și sintetizat în acest set de instrumente cele mai bune practici la nivelul UE. Setul de instrumente conține douăsprezece practici și metode care pot fi aplicate în educația adulților în cadrul cursurilor față în față sau online,



	În scopul de a-i responsabiliza. Pentru a valida practicile selectate, consorțiul a lansat un sondaj adresat unui număr de 45 de educatori de adulți care și-au exprimat înțelegerea cu privire la educația prin intermediul noilor metode digitale și experiența personală cu acestea. În plus, acest set de instrumente vă oferă o serie de instrumente digitale disponibile online și gratuite care pot face din predare o activitate mai interactivă și mai incluzivă pentru toată lumea.
Cuvinte cheie	Instrumente digitale, Educație pentru adulți, Incluziune digitală

Recunoaștere

Această lucrare a primit finanțare din partea Comisiei Europene în cadrul Grant Agreement-2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969, ERASMUS+ Small Scale Partnerships.

Disclaimer

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută de informațiile conținute în această publicație.

Notă privind drepturile de autor

© 2022 - 2024 Consorțiul SDD

Licența Creative Commons Atribuirea CC BY permite altora să distribuie, să remixeze, să adapteze și să construiască pe baza operei dvs., chiar și în scopuri comerciale, atâta timp cât vă dau credit pentru creația originală. Aceasta este cea mai permisivă dintre licențele oferite. Recomandată pentru o diseminare și utilizare maximă a materialelor sub licență.





Cuprins

Rezumat

Introducere

Capitolul 1 - Metodologia cercetării

Capitolul 2 - Bune practici în educația adulților

Bune practici 1.TICTac+55 10

Bune practici 2.digitale pentru cursanții adulți: cum să integrăm instrumentele digitale în educația adulților 11

Bune practici 3.Expertclick 13

Bune practici 4.Să o testăm 15

Bune practici 5.Formare în domeniul informaticii - Competențe digitale - Certificat de competențe 17

Buna practică 6.Curs de informatică în conformitate cu Digcomp 18

Bune practici 7.Ateliere de lucru pentru seniori "Fake news - adevărul este diferit" 19

Bune practici 8.Senior 60+ în rețea 20

Bune practici 9.Optimizarea tehnologiei pentru adulții în vârstă 21

Bune practici 10.Cum putem aborda problema decalajului digital 22

Bune practici 11.Argint, nu aur 23

Bune practici 12.Digitizorul de memorie 24

Capitolul 3 - Analiza bunelor practici 26

Metodologie 26

Revizuire de către parteneri 26

Validarea de către educatorii de adulți 26

Capitolul 4 - Unelte și instrumente pentru educația adulților 32

Padlet 32

Kahoot! 33

Quizlet 34

Mentimetru 35

Canva 36

Socrative 37

Formularele Google 38

Thinglink 39

Concluzii și recomandări 40

Referințe 41



Rezumat

În lumea digitală, presupunem adesea că accesul digital îmbunătățește accesul la servicii. În general, acest lucru este adevărat pentru mulți oameni, dar nu pentru toți în totalitate. În mai multe situații, adevărata provocare este modul în care accesăm serviciile digitale, nu digitalizarea.

Observăm acest lucru în activitățile noastre zilnice, atunci când trebuie să completăm documente, să transferăm bani, să ne înscriem sau să participăm la cursuri online, chiar și să rezervăm un loc în mijloacele de transport în comun. Există un decalaj digital uriaș între accesul online al generațiilor. Creșterea accesului și a participării echitabile la educația adulților este vitală.

Fiind preocupați de educația adulților, am realizat o analiză amplă a literaturii de specialitate cu privire la competențele cheie pe care ar trebui să le dețină profesioniștii din domeniul educației adulților pentru a le oferi adulților posibilitatea de a deveni mai puternici și de a le îmbunătăți competențele digitale. Am aflat că dezvoltarea competențelor-cheie în domeniul educației de calitate, al dezvoltării de programe, al facilitării accesului la activități, al responsabilizării și al evaluării, ajută personalul din domeniul educației adulților să joace un rol important în învățarea pe tot parcursul vieții.

În multe țări europene, există încă un decalaj în ceea ce privește modul de învățare al adulților și competențele sociale ale educatorilor de adulți. Educatorii au nevoie de instrumente pentru a facilita învățarea prin practică, pentru a transfera cunoștințe și expertiză la nivel individual și organizațional.

În plus, COVID-19 a îndemnat la digitalizare și a ridicat ștacheta deschizând noi decalaje digitale. Chiar dacă majoritatea adulților au abilitățile și cunoștințele necesare pentru a înțelege cum să acceseze TIC (de exemplu, WhatsApp), există încă mai multe limitări în ceea ce privește accesul la mai multe cunoștințe și servicii.

În acest context, luăm inițiativa de a sprijini educația incluzivă și competențele digitale, îmbunătățind competențele în domeniul incluziunii sociale digitale ale educatorilor și voluntarilor sociali.



Introducere

Viața noastră de zi cu zi este puternic influențată de digitalizare. Aceasta susține visul unui acces îmbunătățit la servicii, al unor prețuri mai mici, al unei eficiențe mai mari și al unor șanse sporite de implicare civică. Proiectul nostru abordează incluziunea socială prin dezvoltarea unui cadru pentru desfășurarea activităților de coaching social. Astfel, beneficiind de un portofoliu de instrumente și competențe, partenerii își vor îmbunătăți capacitățile de a răspunde nevoilor grupului țintă. Partenerii vor putea aplica noi modele educaționale pentru crearea de programe educaționale atractive în domeniul educației digitale a adulților pentru a reduce decalajele digitale.

Cu toate acestea, fără conectivitate la internet, accesul la serviciile publice, organizarea de călătorii, înscrierea la cursuri și așa mai departe devine din ce în ce mai dificil. În ultimii ani au fost lansate numeroase măsuri pentru a garanta că toți locuitorii au acces la o acoperire adecvată a internetului. Deși acest lucru este încă un efort vital pentru multe comunități rurale europene, rămâne o altă problemă critică: competențele digitale. Vârsta și nivelul socio-economic au un impact mare asupra abilităților digitale. 79% dintre cetățenii UE folosesc internetul cel puțin o dată pe săptămână, dar doar 57% dintre cei cu vârste cuprinse între 55 și 74 de ani o fac, în comparație cu 96% dintre cei cu vârste cuprinse între 16 și 24 de ani. Atunci când cifrele sunt comparate cu nivelul de educație, acestea sunt extrem de comparabile.

În ceea ce privește modul în care diferite persoane își petrec timpul pe internet, diferențele sunt și mai pronunțate. Analizând utilizarea internetului pentru participarea civică, interacțiunea cu autoritățile publice sau schimburile de e-mail și rețelele sociale, au fost observate următoarele: doar 6% dintre persoanele cu vârste cuprinse între 55 și 74 de ani utilizează internetul pentru consultări și vot online, față de 10% dintre persoanele cu vârste cuprinse între 16 și 54 de ani. În același timp, 4% dintre persoanele fără nivel de educație sau cu un nivel de educație scăzut o fac, față de 12% dintre studenți și 15% dintre persoanele cu un nivel de educație formal ridicat.

Decalajul digital se referă la decalajul dintre categoriile demografice și regiunile care au acces la tehnologia contemporană a informației și comunicațiilor (TIC) și cele care nu au acces sau au acces limitat. Telefoanele, televizoarele, computerele personale și accesul la internet sunt exemple de astfel de tehnologii. Astfel, într-o eră puternic tehnologizată, educația se dezvoltă prin intermediul beneficiilor oferite de instrumentele digitale. Dar cum putem reduce această diferență între cei care au acces la aceste instrumente și cei care nu sunt integrați corespunzător? Acest material se adresează educatorilor de adulți și voluntarilor sociali care doresc să își dezvolte competențele digitale și vor să afle mai multe despre practicile educaționale incluzive.

Setul de instrumente conține douăsprezece practici și metode care pot fi aplicate în educația adulților pentru a le oferi acestora posibilitatea de a deveni mai puternici și mai competenți digitali. Acest raport include, de asemenea, un sondaj realizat în rândul a 45 de educatori de adulți cu privire la educația prin intermediul noilor metode digitale și la experiența lor personală cu acestea. Suplimentar, acest set cuprinde o serie de instrumente digitale disponibile online și gratuite care pot face din predare o activitate mai interactivă și mai incluzivă pentru toată lumea.



Capitolul 1 - Metodologia cercetării

Dorim să îmbunătățim activitatea a 15 profesioniști în domeniul educației adulților, educatori sociali și voluntari sociali care sunt implicați în planificarea educației incluzive pentru grupurile sociale dezavantajate, prin oferirea de activități de învățare și practici sociale digitale. Prioritatea noastră este îmbunătățirea competențelor educatorilor și ale altor angajați din domeniul educației adulților. Vom contribui la transformarea individuală a 60 de persoane prin incluziune socială digitală prin implicarea în activități/proiecte de inițiativă de incluziune socială pentru a crea diversitate în toate domeniile de educație și formare.

Acest set de instrumente și celelalte rezultate ale proiectului vor contribui la îmbunătățirea asigurării calității în educația adulților prin creșterea capacității celor 12 organizații de educație a adulților de a funcționa la nivel transnațional și de a promova incluziunea socială prin încorporarea practicilor digitale, a tehnicilor și pedagogiilor bazate pe TIC și a modelelor de coaching social în operațiunile lor normale de educație a adulților. Îmbunătățirea asigurării calității în educația adulților.

Cercetarea pentru setul de instrumente a condus procesul de identificare a materialelor relevante pentru TIC aplicate la educația adulților și la inițiativele de incluziune socială. Printre parteneri s-au numărat instituții de educație a adulților, instituții VET, servicii sociale și servicii de sănătate.

Scopul metodologiei de cercetare este de a stabili etapele de dezvoltare a unui set de instrumente de predare calitativă pentru personalul din domeniul educației adulților prin metoda ADDIE (Analiză, Proiectare, Dezvoltare, Implementare și Evaluare).

Cei cinci pași ai lui ADDIE sunt explicați mai jos¹ :

- **ANALIZĂ.** În faza de analiză, se clarifică provocarea educațională, se stabilesc scopurile și obiectivele, se determină mediul de învățare și se notează cunoștințele și abilitățile anterioare ale elevului.
- **DESIGN.** Obiectivele de învățare, instrumentele de evaluare, activitățile, conținutul, analiza materiei, pregătirea lecțiilor și alegerea mijloacelor de comunicare sunt toate incluse în procesul de proiectare. Procesul de proiectare ar trebui să fie metodic și precis.
- **DEZVOLTARE.** Activele de conținut care au fost produse în timpul fazei de proiectare sunt create și asamblate de către dezvoltatori în timpul fazei de dezvoltare.
- **IMPLEMENTARE.** În faza de implementare se creează un proces de educare a facilitatorilor și a cursanților. Curriculum-ul cursului, obiectivele de învățare, strategia de predare și procedurile de testare ar trebui să fie toate acoperite în cadrul formării facilitatorilor.
- **EVALUARE.** Faza de evaluare este împărțită în componente formative și sumative. Fiecare nivel al procesului ADDIE include o evaluare formativă. Evaluarea sumativă cuprinde examene create pentru elemente de referință legate de criterii care sunt specifice domeniului și care oferă șanse de răspuns pentru utilizator.

¹ <http://eprints.umg.ac.id/1075/4/5.%20Chapter%203.pdf>



Analiză

Analiza este primul pas în elaborarea materialului. În această etapă, cercetătorii clarifică problema, stabilesc scopurile și obiectivele și identifică cunoștințele și abilitățile existente ale elevului.



Pentru domeniul de aplicare al proiectului SDD, echipa de cercetare a început să adune bune practici și informații în domeniul utilizării TIC în educația adulților.

Etapă I - Identificarea și colectarea de bune practici în domeniul educației adulților

Experții au efectuat cercetări în domeniul proiectelor europene, al organizațiilor de educație a adulților, al centrelor de formare sau al oricărei alte instituții care lucrează cu persoane adulte pentru a identifica practici, exerciții/ ateliere de lucru sau activități practice care integrează TIC în educația adulților. Fiecare partener a colectat minimum 4 bune practici care au fost analizate în cadrul reuniunii transnaționale online.

Practicile pun accentul pe competențele digitale necesare în timpul formării din perspectiva educatorilor de adulți, precum și pe competențele digitale îmbunătățite de către cursanți.

Titlul activității	
Domeniul de aplicare	
Durata	
Obiectiv/ Rezultatele învățării	
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Vă rugăm să detaliați competențele digitale necesare pentru organizarea activității, softurile folosite, programele
Etape de punere în aplicare	În timp ce explicați etapele de implementare, vă rugăm să detaliați instrumentele digitale care vor fi utilizate, rolul lor în cadrul activității, competențele digitale îmbunătățite de către cursanți. Abordați DigComp, dacă este posibil (Informare, Comunicare, Creare de conținut, Siguranță și Rezolvare de probleme).
Metoda	
Evaluare	
Legături/ Referințe	

Etapă II - Analiza în două etape

- În timpul întâlnirii online, cercetătorii au prezentat bunele practici, analizate în funcție de factorii de succes și le-au selectat pe cele care sunt eficiente și replicabile.
- Pentru a înțelege relevanța pentru educatorii de adulți, consorțiul a implicat educatorii de adulți în validarea practicilor colectate cu ajutorul unui chestionar de sondaj.

Pe baza rezultatelor analizelor, echipa de cercetare a început etapa de proiectare.

Design



Etapa de proiectare conține obiective de învățare, instrumente de evaluare, exerciții, conținut, analiza materiei, planificarea lecției și selectarea mijloacelor de comunicare. Această etapă este specifică și sistematică.

➡ Echipa de cercetare a creat un cadru didactic în care au fost integrate instrumentele selectate. Competențele sunt prezentate progresiv, pentru a oferi cursantului șansa de a se adapta la transformarea digitală.

Dezvoltare

Etapa de dezvoltare se ocupă de crearea și asamblarea activelor de conținut care au fost proiectate în faza de proiectare. În această etapă, cercetătorii au creat conținut și au proiectat grafică.

➡ Echipa de cercetare a SDD a dezvoltat un set de instrumente de predare calitativă pentru personalul din domeniul educației adulților, care integrează conținut teoretic și activități practice.

Implementare

Etapa de punere în aplicare se referă la elaborarea procedurilor de formare a facilitatorilor și a cursanților.

➡ Echipa de cercetare oferă informații detaliate despre procedurile de punere în aplicare a formării. Formarea facilitatorilor acoperă rezultatele învățării, metodele de predare a curriculumului cursului și procedurile de testare.

Evaluare

Etapa de evaluare poate fi împărțită în două părți: evaluarea formativă și cea sumativă.

➡ Echipa de cercetare explică ce metodă de evaluare este potrivită pentru activitate, ce va fi măsurat în taxonomia Bloom² și în ce mod va fi integrată evaluarea.

Publicație

Echipa de cercetare a publicat "Setul de instrumente de predare pentru personalul din domeniul educației adulților" ca un ghid de bune practici pentru a sprijini educatorii sociali și voluntarii sociali în dobândirea și dezvoltarea competențelor digitale de bază. Setul de instrumente este disponibil în limbile engleză, română, poloneză și spaniolă.

² <https://bloomstaxonomy.net/>



Capitolul 2 - Bune practici în educația adulților

Acest capitol prezintă bunele practici în domeniul educației adulților identificate în urma cercetărilor efectuate în cadrul proiectelor europene, a organizațiilor de educație a adulților, a centrelor de formare sau a oricărei alte instituții care lucrează cu elevi adulți.

Astfel, am colectat activități, exerciții/ ateliere de lucru sau sarcini practice, care integrează TIC în educația adulților. Printre factorii de succes pe care cercetătorii i-au considerat relevanți pentru educația adulților, se numără:

- Durata: activitatea trebuie să fie adaptabilă din punct de vedere al duratei.
- Numărul de instrumente TIC utilizate în timpul activității
- Accesibilitatea instrumentelor
- Corelația cu nevoile din viața reală
- Diversitatea în ceea ce privește DigComp
- Adecvat pentru activitatea față în față
- Replicabilitate

În paginile următoare, sunt prezentate cele 12 bune practici colectate de echipa de cercetare.



Bune practici 1. TICTac+55

Titlul activității	TICTac+55
Domeniul de aplicare	Abordarea problemei decalajului digital în segmentul de populație vârstnică prin oferirea de orientări instituțiilor de învățământ pentru a promova incluziunea digitală a persoanelor în vârstă prin programele lor de formare în domeniul TIC.
Durata	10 ore
Obiectiv/ Rezultatele învățării	• Să promoveze utilizarea TIC în educația adulților. • Oferirea de formare specializată în utilizarea TIC pentru profesorii și formatorii de adulți. • Să facă schimb de bune practici în utilizarea TIC. • Să crească gradul de conștientizare a instrumentelor inovatoare și să genereze dezbateri cu privire la posibilele utilizări ale acestora în educația adulților. • Să genereze oportunități pentru implementarea TIC în educația adulților.
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Materiale de formare: Instrumente online, notebook, proiector, prezentări PowerPoint Un formator expert pentru fiecare modul de învățare
Etape de punere în aplicare	<u>Numărul de locuri</u> - maximum 20 de cursanți, repartizați în ordinea strictă a înscrierii în aplicația online. Prioritate acordată personalului didactic și de cercetare. <u>Instrumente digitale utilizate</u>: Popplet, Genially, Twiddla (acces gratuit) <u>Rolul în cadrul activității</u>: primele două sunt instrumente interactive de comunicare vizuală pe care educatorii și cursanții adulți le pot folosi pentru a crea prezentări, imagini interactive, infografice, chestionare și multe altele. Cel de-al treilea este o tablă online pentru clasa modernă, care permite marcarea site-urilor web, a graficelor și fotografiilor sau desenarea pe o pânză albă. Permite navigarea pe internet împreună cu elevii sau realizarea unor sesiuni productive de meditații la distanță. <u>Competențe digitale îmbunătățite de către cursanți</u>: Informare, comunicare, creare de conținut și predare virtuală.
Metoda	Lecții la fața locului Lecții practice cu utilizarea instrumentelor digitale Educație formală și non-formală
Evaluare	Prezența (minim 80% din totalul orelor de curs)
Legături/ Referințe	https://web.ua.es/de/upua/estudios/acciones-formativas/curso-tictac-55-innovacion-y-buenas-practicas-tic-hacia-una-revolucion-metodologica-en-la-investigacion-y-formacion-de-adultos.html



Bune practici 2. Instrumente digitale pentru cursanții adulți: cum să integrezi instrumentele digitale în educația adulților

Titlul activității	Instrumente digitale pentru cursanții adulți: cum să integrezi instrumentele digitale în educația adulților
Domeniul de aplicare	Acest curs își propune să îi învețe pe educatori cum să integreze instrumentele digitale în curriculum și cum să profite la maximum de toate instrumentele digitale disponibile.
Durata	20 de ore
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Principiile predate în cadrul acestui curs pot fi aplicate nu numai în programele și proiectele educaționale din domeniul TIC, ci și în orice alte domenii de învățare pe care educatorii intenționează să le digitalizeze sau să utilizeze o abordare digitală. • Să utilizeze instrumente și resurse digitale pentru a îmbunătăți calitatea ofertei educaționale pentru adulți; • Obțineți o idee generală despre cele mai bune practici naționale și internaționale privind clasele digitale; • Înțelegerea elementelor esențiale pentru planificarea și gestionarea cu succes a proiectelor educaționale în orice domeniu care utilizează instrumente digitale; • să fie capabil să planifice secvențe logice de învățare în cadrul programelor educaționale, integrând resurse interactive și digitale atractive și utile;
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Numărul de participanți: 15 adulți Materiale: Ghidul DigComp, fișe detaliate care descriu și utilizează instrumentele digitale studiate, tutoriale video.
Etape de punere în aplicare	În timpul acestui curs, un instrument digital va fi asociat primelor trei competențe DigComp pentru a le antrena și a atinge un nivel mai ridicat de competență digitală. Informații • TedEd- lecții video organizate în funcție de subiect și vârstă • Inshorts- aplicație care selectează cele mai recente și cele mai bune știri din mai multe surse naționale și internaționale și le sintetizează Comunicare: • Google Meet - întâlniri în timp real • Trello - instrument de colaborare care organizează proiectele în tablouri • Slack - instrument de comunicare în echipă Crearea de conținut: • Fotor -editează imagini • Canva - design grafic online • Quik - editează videoclipuri



Metoda	● Cursul se adresează: Profesori, educatori, mentori, formatori, profesioniști din domeniul educației, angajați ai organismelor care oferă servicii de orientare profesională, consiliere profesională și informare; personal administrativ din sectorul educațional. ● Instruire în clasă + practică în clasă pe calculator cu formatori experți ● După lecția teoretică, va urma o parte practică în care participanții vor lucra în echipe pentru a exersa abilitatea de a utiliza instrumentele digitale explicate.
Evaluare	● Chestionar final ● Certificat de participare, inclusiv descrierea conținutului și a timpului alocat pentru formare ● Certificatele de mobilitate Europass - care trebuie eliberate de agenția națională a solicitantului
Legături/ Referințe	http://eustrainings.eu/embrace-digital-transformation/



Bune practici 3. Expertclick

Titlul activității	EXPERTCLICK
Domeniul de aplicare	Program de formare pentru a le oferi persoanelor în vârstă instrumentele necesare pentru a le permite să profite pe deplin de noile tehnologii în vederea îmbunătățirii calității vieții lor.
Durata	6 ore repartizate pe 2 sau 3 sesiuni
Obiectiv/ Rezultatele învățării	• Creșterea independenței și a autonomiei personale; • Comunicare; • Efectuarea de proceduri și participarea activă în societate; • Utilizarea în siguranță a mijloacelor digitale • Îmbunătățirea stimei de sine și promovarea îmbătrânirii active și sănătoase.
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Cursul se va desfășura atât online, cât și în prezență. În ambele cazuri, se vor folosi cât mai mult posibil instrumente online. Acolo vor fi utilizate în principal: • PowerPoint - pentru a prezenta teoretic modul în care funcționează aplicațiile • Youtube - pentru a prezenta tutoriale video • GoToMeeting - pentru a vă conecta cu participanții online • Google Keep (pentru a lua notițe despre întrebările cursanților) Materialul teoretic constă în ghiduri care pot fi descărcate gratuit de pe pagina proiectului. Pentru a utiliza aceste instrumente, educatorii vor avea nevoie de: un calculator, o sală de clasă cu scaune și un proiector, o conexiune directă cu persoane online.
Etape de punere în aplicare	Formatorii întâmpină participanții online și la fața locului, prezentându-le organizația și programul pe care îl vor aborda în timpul cursului. Apoi, aceștia vor împărtăși participanților documentul cu orientările teoretice privind utilizarea tuturor aplicațiilor pe care le vor explica în timpul cursului. Pe lângă partea teoretică, vor fi explicate activitățile practice care vor consta în familiarizarea cu aplicațiile enumerate mai jos.



Etapă de punere în aplicare	Se va preda utilizarea următoarelor aplicații și instrumente digitale online: ● Aparat foto - pentru a face fotografii ● Calendar - serviciu de gestionare a timpului și de planificare a calendarului ● Google Maps - platformă de cartografiere web și aplicație pentru consumatori ● WhatsApp - aplicație de mesagerie gratuită, multiplatformă, care vă permite să efectuați apeluri video și vocale, să trimiteți mesaje text și multe altele. ● GoToMeeting - o aplicație de videoconferință ● Bizum - trimite sau primește plăți instantaneu prin aplicația băncii ● Ajutați-mă - Contact instantaneu cu serviciile de urgență ● Swiftkey - pentru a mări dimensiunea tastaturii ● Volumul maxim - terminalul sună mai tare la apeluri, alarme sau notificări Competențele DigComp s-au îmbunătățit: ● Siguranță, rezolvarea problemelor și comunicare.
Metoda	Program de formare online sau la fața locului Curs împărțit în două niveluri și pentru fiecare nivel 3 module: <u>Începător:</u> Modulul 1. Primii pași cu telefonul mobil Modulul 2. Introducere în aplicații în mod practic. Modulul 3. Servicii bancare și medicale online. <u>Avansat:</u> Modulul 1. Introducere în aplicații în mod practic. WhatsApp și Meet. Modulul 2. Servicii bancare și medicale online. Modulul 3. Cumpărături online sigure și certificate
Evaluare	Certificat final de participare
Legături/ Referințe	https://expertclick.org/#experiences



Bune practici 4. Să o testăm

Titlul activității	Să-l testăm
Domeniul de aplicare	Scopul activității este de a învăța un public adult să utilizeze instrumentele digitale într-un mod distractiv și interactiv.
Durata	2 ore
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Obiectivul acestor aplicații este de a face ca participarea adulților să fie activă. În plus față de acest obiectiv, elevii vor fi capabili să • să învețe informații noi cu ajutorul unor instrumente digitale neobișnuite • să cultive curiozitatea și creativitatea • să fie stimulați să învețe să utilizeze alte instrumente digitale
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Mediu de învățare: sală de clasă cu mese și scaune, calculator conectat la un videoproiector, conexiune wi-fi stabilă. TIC: PowerPoint pentru a prezenta teoria • Answergarden - pentru partea de brainstorming • Kahoot! • Mentimetru • Geocaching
Etape de punere în aplicare	1. Educatorii vor explica funcționarea teoretică a activității celor trei instrumente digitale selectate. 2. Partea practică va consta în utilizarea eficientă a celor trei instrumente digitale diferite. 3. Datorită teoriei și practicii, cursanții vor putea lucra în trei grupuri diferite. Fiecărui grup i se va atribui un instrument digital dintre cele trei prezentate în partea teoretică. Primul grup va trebui să creeze un chestionar tematic, al doilea o prezentare și al treilea un scurt exemplu de ascunzătoare în aer liber. 4. La finalul activității, va exista timp pentru evaluare, bilanț și încheierea lecției. <u>Instrumentele digitale care vor fi utilizate:</u> <u>Kahoot! Play & Create Quizzes:</u> este o platformă digitală de învățare care folosește jocuri de tip quiz pentru a ajuta elevii de toate vârstele să învețe, făcând informațiile interesante într-un mod distractiv. Este, de asemenea, un instrument util pentru o clasă hibridă care utilizează atât învățarea digitală, cât și cea în clasă. <u>Mentimeter:</u> prezentări ușor de construit, sondaje interactive, chestionare și nori de cuvinte înseamnă mai multă participare și mai puțin stres. <u>Geocaching:</u> este un joc de-a v-ați ascunselea în aer liber și este o modalitate excelentă de a întrerupe ziua seniorilor și de a-i face să se miște afară. Este distractiv pentru toate vârstele, iar mulți seniori se bucură de geocaching împreună cu membrii familiei sau cu prietenii pentru a împărți distracția.



	<u>Competențe digitale îmbunătățite de către cursanți: Crearea de informații și conținut.</u>
Metoda	Activitate practică la fața locului
Evaluare	Fiecare grup va crea un test final folosind una dintre aplicațiile descrise în timpul cursului și îl va prezenta celorlalți studenți.
Legături/ Referințe	https://kahoot.com/ https://www.mentimeter.com/ https://www.geocaching.com/play



Bune practici 5. Formare în domeniul informaticii - Competențe digitale - Certificat de competențe

Titlul activității	FORMARE ÎN DOMENIUL INFORMATICII - COMPETENȚE DIGITALE - CERTIFICAT DE COMPETENȚE Spre viitor cu ajutorul calculatorului- Instruire gratuită în domeniul informaticii
Domeniul de aplicare	Domeniul de aplicare-cadru al formării: • Informare și comunicare prin internet, • Crearea de conținut IT - lucrul cu un editor de text și o foaie de calcul, • Securitatea în rețele și pe internet, • Rezolvarea problemelor tehnice
Durata	Curs de 60 de ore de calculator
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Dobândirea de competențe în domeniul TIC (tehnologii ale informației și comunicațiilor) și pregătirea pentru un examen extern care să confirme dobândirea competențelor digitale de nivel A, în conformitate cu standardul de cerințe pentru competențele IT (Digital Competence Framework - DIGCOMP).
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Materiale de instruire: manual / scenariu, flash drive, notebook, stilou Facultatea de lectori calificați,
Etape de punere în aplicare	Grupuri de formare - 10-12 persoane, Numărul de ore pe grup: 60 de ore didactice, Fiecare formare se încheie cu un examen intern și unul extern, Desfășurarea cursurilor: în timpul săptămânii, în weekenduri - conform programului convenit - 4 ore. (45 min.) / 1 zi.
Metoda	• Lecții practice în laboratorul de informatică. • Participarea gratuită la un curs de 60 de ore de pregătire pentru un examen extern, • Desfășurarea cursurilor: în timpul săptămânii, în weekenduri - conform programului convenit - 4 ore. (45 min.) / 1 zi.
Evaluare	Examene externe - desfășurate de o comisie de examinare externă (imparțială comisie desemnată de inițiatorul proiectului - examinatori externi). Certificat intern - care confirmă finalizarea formării și permite candidatului să susțină examenul extern care confirmă dobândirea competențelor TIC, Un certificat extern (după promovarea unui examen extern) - care confirmă dobândirea competențelor TIC.
Legături/ Referințe	http://zdz.kalisz.pl/z-komputerem-w-przyszlosc-bezplatne-szkolenia-komputerowe



Buna practică 6. Curs de informatică în conformitate cu Digcomp

Titlul activității	Curs gratuit de informatică conform DIGCOMP Test de certificare Digital Europe corespunzător cadrului DIGCOMP pentru persoanele din Voievodatul Podkarpackie
Domeniul de aplicare	Sprijin sub forma unui curs de competențe informatice în conformitate cu DIGCOMP
Durata	Programul de formare include 110 ore de cursuri de nivel A sau B în 5 domenii și 21 de competențe în conformitate cu Cadrul de competențe digitale Competențe informatice și informaționale.
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Scopul activității este de a îmbunătăți competențele digitale și de a oferi calificări în conformitate cu DIGCOMP la nivelul A sau B, confirmate prin obținerea certificatului DIGITAL EUROPE corespunzător cadrului DIGCOMP.
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Grupuri de 10 persoane 110 ore de cursuri în 5 domenii și 21 de competențe în conformitate cu Cadrul de competențe digitale Competențe informatice și informaționale, finalizate cu un examen de certificare externă. Orarul cursurilor va fi adaptat la nevoile participanților și prevede posibilitatea desfășurării cursurilor și după-amiaza sau în weekend,
Etape de punere în aplicare	Cum să devii participant la program, pas cu pas? PASUL 1 - CITIȚI REGULILE DE PARTICIPARE LA PROIECT Informații privind recrutarea și sprijinul oferit sunt disponibile în PASUL 2 - TRIMITEȚI FORMULARUL DE CERERE Persoanele interesate să participe la proiect sunt rugate să depună documentele relevante la biroul de proiect personal sau prin poștă. PASUL 3 - AȘTEPTAȚI CONTACTUL DE PE SITE-UL NOSTRU Documentele de recrutare vor fi verificate și evaluate în mod continuu. Documentele incomplete pot fi completate de către candidat/portofoliu imediat după primirea apelului de către coordonatorul de curs. Va fi creată o listă de persoane calificate să participe la proiect. Persoanele calificate vor fi informate despre aceasta prin e-mail sau telefonic. PASUL 4 - SEMNAȚI ACORDUL DE PARTICIPARE Persoanele calificate să participe la proiect vor fi invitate să semneze un acord de participare cu anexele necesare.
Metoda	Instruire față în față sau on-line
Evaluare	Formarea se va încheia cu un examen intern și un examen extern DIGITAL EUROPE corespunzător cadrului DIGCOMP și eliberarea unui certificat care confirmă dobândirea competențelor specifice TIC în conformitate cu Cadrul de competențe digitale Competențe informatice și informaționale.
Legături/ Referințe	http://kwalifikacje-podkarpackie.pl/



Bune practici 7. Ateliere de lucru pentru seniori "Fake news - adevărul este diferit"

Titlul activității	Ateliere pentru seniori "Fake news - adevărul este diferit"
Domeniul de aplicare	Campanie educațională pentru seniori Acestea sunt două serii de ateliere de lucru online pentru persoanele în vârstă. Jurnaliști din cadrul Redacției pentru seniori din Podlasie și al Consiliilor pentru seniori din regiune. Este vorba, de asemenea, de o campanie media sub forma unui film și a unui spot radiofonic și a unei serii de articole pe site-ul Podlaski Senior. De asemenea, va exista și un ghid în format PDF.
Durata	2 ore
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Campania se adresează persoanelor în vârstă și este realizată de Asociația Looking for Poland și Podlasie Seniors în colaborare cu TechSoup Europe. Ziua pentru un internet mai sigur, sărbătorită la 9 februarie, este o bună ocazie pentru a vorbi despre campania educațională "Fake news - adevărul este diferit".
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Un ghid PDF disponibil online și gratuit [https://podlaskisenior.pl/wp-content/uploads/2021/03/PORADNIK-FAKE-NEWSY_PRAWDA-JEST-INNA-poprawione-linki-3.pdf] . Atelierele de lucru sunt online și folosesc metoda de autoinstruire.
Etape de punere în aplicare	Jurnalistul invită pe toți cei care au un computer sau un smartphone cu cameră foto și microfon și acces la platforma ZOOM. Organizatorii atelierelor de lucru, Consiliul editorial Podlaska Senior, pregătesc un ghid și publică subiecte precum: • a acordat atenție căutării unor surse de informații fiabile, • recunoașterea știrilor false, • învățarea unor concepte noi, cum ar fi, de exemplu, bula informațională, homofilia, dezinformarea, dezinformarea, dezinformarea, dezinformarea. Informația este esențială pentru cei care scriu articole și creează informații. Este, de asemenea, să fie utilă pentru cititori.
Metoda	Atelierele sunt online. Studiu individual.
Evaluare	CHESTIONAR înainte și după atelierele de lucru pentru a evalua abilitățile și competențele dobândite
Legături/ Referințe	Informații despre atelierele de lucru: https://podlaskisenior.pl/kampania-edukacyjna-dla-seniorow-fake-newsy-prawda-jest-inna/ Ghid pentru a urma atelierele de lucru și de studiu individual: https://podlaskisenior.pl/wp-content/uploads/2021/03/PORADNIK-FAKE-NEWSY_PRAWDA-JEST-INNA-poprawione-linki-3.pdf



Bune practici 8. Senior 60+ în rețea

Titlul activității	Senior 60+ în rețea
Domeniul de aplicare	Cursuri de calculator pentru seniori, Instruirea persoanelor în vârstă în utilizarea de bază a calculatorului și a internetului. Biblioteca publică municipală din Mysłowice invită persoanele în vârstă (limita de vârstă minimă - 60 de ani) la un curs gratuit de informatică.
Durata	8 ore de ceas - de 4 ori pe lună timp de 2 ore
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Scopul principal al atelierului este de a activa acest grup social prin dezvoltarea intereselor și pasiunilor, introducerea unor tehnici moderne de comunicare și combaterea excluziunii sociale.
Materiale (medii de învățare, TIC)	Materialele didactice includ: ● componentele de bază ale calculatorului și funcțiile acestora, ● servicii de bază ale sistemului de operare Windows și gestionarea resurselor (fișiere și foldere), ● lucrul independent și în condiții de siguranță cu un computer, ● căutarea și rularea programelor, ● editare de text pe calculator în suita Microsoft Office, ● tehnici de bază de căutare pe internet, ● site-ul web al bibliotecii și catalogul online, ● e-mail și mesagerie instantanee Skype, ● calculatorul ca instrument de susținere și dezvoltare a intereselor.
Etape de punere în aplicare	Informații detaliate despre formare: 1. Dimensiunea grupului - 4 persoane. 2. Timp de formare - 4 întâlniri de 2 ore fiecare (total - 8 ore). 3. Datele reuniunilor - în fiecare joi din lună. 4. Locul de formare 5. Metoda de instruire - cursuri și exerciții practice. 6. Conținutul învățării: ● elementele de bază ale funcționării calculatorului în Windows, ● editarea de text pe calculator în suita de birotică OpenOffice, ● Internet și e-mail, ● comunicare și divertisment (rețele sociale, chat-uri, mesagerie instantanee).
Metoda	Metoda de formare - cursuri și exerciții practice. Grupuri de discuții, exerciții practice în biblioteca de calculatoare
Evaluare	Cursuri desfășurate sub formă de exerciții practice în grupuri de patru persoane.
Legături/ Referințe	Biblioteca publică municipală din Mysłowice https://seniorzy.slaskie.pl/content/46 https://archiwum.myslowice.net/aktualnosci/kultura-i-edukacja/senior-60-w-sieci-x9zv2 https://www.katowice.eu/SiteAssets/dla-mieszka%C5%84ca/dla-senior%C3%B3w/Informator%20dla%20Senior%C3%B3w%20-%20edycja%202022.pdf



Bune practici 9. Optimizarea tehnologiei pentru adulții în vârstă

Titlul activității	Optimizarea tehnologiei pentru adulții în vârstă
Domeniul de aplicare	Scopul acestui program este de a-i ajuta pe vârstnici să își îmbunătățească abilitățile tehnologice.
Durata	1 h
Obiectiv/ Rezultatele învățării	În ciuda utilizării din ce în ce mai frecvente a tehnologiei în rândul persoanelor în vârstă, unii ar putea avea nevoie de asistență pentru orice, de la operarea televizorului SmartTV la navigarea pe internet sau utilizarea unei noi aplicații pe smartphone. Din fericire, asistența tehnică pentru seniori este ușor de găsit. Îngrijitorii de la Papa Pal nu numai că înțeleg tehnologia, dar au și răbdarea de a-i învăța pe toți cum să o utilizeze eficient. Persoanele în vârstă pot comunica treptat cu nepoții sau copiii lor. Adulții în vârstă pot accesa mai ușor cunoștințele despre problemele care îi interesează. Un alt obiectiv al acestui program este de a promova siguranța la volan. Unii academicieni folosesc tehnologia pentru a investiga cele mai bune modalități de îmbunătățire a siguranței la volan în rândul persoanelor în vârstă, inclusiv în cazul mașinilor care se conduc singure.
Materiale (medii de învățare, TIC)	Pentru acest demers, trebuie să recruteze resurse umane, cum ar fi psihologi, și resurse materiale, cum ar fi un laborator pentru diverse studii. În laborator, roboții pot fi testați.
Etape de punere în aplicare	Psihologii contribuie la studiul, proiectarea și adaptarea diferitelor tehnologii pentru a le face inteligibile în mod intuitiv pentru persoanele în vârstă. Ei au început cu un centru de cercetare. Spațiul pare a fi o casă spațioasă, ultramodernă, plină de tehnologie inteligentă de ultimă generație și de gadgeturi, cum ar fi frigider inteligente, cuptoare, asistenți digitali, senzori casnici și chiar aparate de cafea. De asemenea, este inclusă o cameră de control izolată în care cercetătorii pot reproduce operațiuni de la distanță, cum ar fi telehealth, precum și un laborator de inovare și un spațiu de clasă. Dezvoltarea tehnologiei la domiciliu pentru a face viața mai ușoară, mai sigură și mai distractivă pentru persoanele în vârstă este o prioritate principală pentru psihologii din zonă. CHART se află în prima linie a acestui efort, reunind cadre didactice și studenți din domeniul sănătății comunitare, psihologiei, ingineriei, arhitecturii, sănătății publice și altor discipline pentru a construi și cerceta tehnologii de succes pentru îmbătrânire.
Metoda	Discuții Explicație Învățarea prin practică
Evaluare	Chestionar
Legături/ Referințe	https://www.apa.org/monitor/2021/07/tech-older-adults



Bune practici 10. Cum putem aborda problema decalajului digital

Titlul activității	Cum putem aborda problema decalajului digital
Domeniul de aplicare	Acest atelier s-a axat pe decalajul digital, așa cum îi afectează pe tineri, având în vedere caracterul prospectiv al anchetei. Cu toate acestea, în ancheta sa, Comisia recunoaște nevoile altor grupuri excluse din punct de vedere digital, cum ar fi adulții cu handicap, minoritățile și persoanele în vârstă.
Durata	2 h
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Obiective: - pentru a sensibiliza publicul cu privire la decalajul digital - să facă schimb de idei și perspective - să lucreze în echipă și să reflecteze asupra unor probleme reale
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Locație cu mese, hârtii, markere, tablă albă
Etape de punere în aplicare	Atelierul a constat din trei sesiuni: Sesiunea 1: Care este natura decalajului digital de care (țara dumneavoastră) ar trebui să fie preocupată? Sesiunea 2: Dacă ați fi ministrul Educației, ați cheltui bani pentru accesul digital ca prioritate? Sesiunea 3: Dacă problema accesului ar fi rezolvată, am rezolva și problema decalajului digital? Participanții au fost împărțiți în patru mese și fiecare masă a avut timp să discute întrebările în grup. Apoi au rezumat discuția lor într-un "soundbite de 60 de secunde". După brainstormingul în echipă, facilitatorul va nota ideile participanților și va trage anumite concluzii. La final, participanții vor primi un chestionar cu întrebări despre metodele digitale pe care le folosesc și despre eficiența acestora.
Metoda	Brainstorming, întrebări și răspunsuri, lucru în grup, joc de rol
Evaluare	Chestionar
Legături/ Referințe	https://www.productivity.govt.nz/assets/Documents/9262141681/NZPC-Digital-Divide-Workshop-Summary-Aug-2019-v2.pdf



Bune practici 11. Argint, nu aur

Titlul activității	Argint, nu aur
Domeniul de aplicare	Ateliere literare pentru persoanele în vârstă care folosesc dispozitive digitale pentru a îmbina arta cu tehnologia și a-i face să se simtă apreciați.
Durata	1 h 30 min
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Exersarea creativității, încercări literare creative, posibilitatea de a face noi prieteni, folosirea talentelor literare, întărirea atitudinii de competiție, cooperarea între generații, extinderea cunoștințelor despre promovarea literaturii.
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Echipament tehnic: laptop, microfoane și difuzoare pentru muzica de fundal, prelungitoare, scaune, masă cu ecran - înainte de evenimentul de gală, se vor pregăti băuturi răcoritoare pentru participanți și public (cafea, ceai, prăjituri, fructe), la care vom invita după concert.
Etape de punere în aplicare	Un aspect important este creșterea accesului la informații prin intermediul formelor digitale și electronice - contactul cu seniorii prin e-mail. Lucrările de concurs sunt, de asemenea, trimise în format electronic - din ce în ce mai rar cu ajutorul nepoților sau al prietenilor mai tineri. Prezentarea electronică a câștigătorilor pe site-ul web este, de asemenea, o modalitate de a stimula activitatea seniorilor pe internet și pe rețelele de socializare, ceea ce îmbunătățește, de asemenea, imaginea seniorilor ca persoane care utilizează noile tehnologii și crește accesul la informații pentru persoanele în vârstă. Este nevoie de o locație spațioasă pentru a permite participarea persoanelor cu dizabilități fizice. Trebuie să existe suficiente scaune și o platformă (scenă) cu 3 fotolii pentru persoanele care vor prezenta lucrările câștigătoare. Este nevoie de cel puțin 3 microfoane, inclusiv unul pe trepied pentru interpretul mini-concertului de muzică de la sfârșitul evenimentului. Selecția cărților și întocmirea cataloagelor: cărțile care vor fi selectate vor fi prezentate într-un catalog, iar titlurile din acesta trebuie să reprezinte o categorie de persoane care pot fi un model pentru tânăra generație ca experiență de viață și profesională, dar și cărți care fac frecvent obiectul unor prejudecăți, stereotipuri și chiar discriminări. Rămâne la latitudinea organizatorilor să interpreteze acest lucru în funcție de contextul în care se află. Pregătirea a două cataloage on-line cu lucrările persoanelor premiate și distinse, catalogul este publicat anual pe portal și oferă acces rapid și ușor la lucrările tuturor laureaților.
Metoda	Discuții, Învățare prin practică, Concurs
Evaluare	Sondaj de feedback



Legături/ Referințe	https://podlaskisenior.pl/category/srebro-nie-zloto/
------------------------	---

Bune practici 12. Digitizorul de memorie

Titlul activității	Digitizorul de memorie
Domeniul de aplicare	Atelier de lucru privind memoria colectivă și digitalizarea arhivelor personale pentru a promova beneficiile tehnologiei care ne ajută să păstrăm trecutul.
Durata	Activitatea propriu-zisă durează 2 ore, dar întregul proces poate dura mai mult de o săptămână, în funcție de organizație.
Obiectiv/ Rezultatele învățării	Obiective: • Educație mediatică despre evoluția tehnologică • Comunicarea între generații • Păstrarea trecutului
Materiale (mediu de învățare, TIC)	Rolul colecționarilor este fundamental, deoarece prin contribuțiile lor se va elabora produsul final, fie că este vorba de un videoclip sau de o expoziție de fotografii care relatează memoria colectivă a aceluia moment sau acțiune. Material tehnic: casete video, fotografii, playere video, calculatoare pentru digitalizare, scanner, cabluri, proiector, ecran portabil pentru proiecție. Materiale: afișe, pliante.
Etape de punere în aplicare	1. Faza preliminară: localizarea colecțiilor • În această fază, contactele inițiale vor fi realizate prin apeluri telefonice, rețele sociale, e-mail, cuvânt cu cuvânt, întâlniri, finalizându-se cu o întâlnire inițială între colecționari și echipa care realizează digitizarea materialului. 2. Faza inițială: Inventarierea și elaborarea planului de acțiune. • Aceasta implică o cunoaștere generală a colecției, cu participarea colecționarilor, a colaboratorilor și a echipei de digitizare. Se va întocmi un ghid/formular pentru inventarierea preliminară a colecției. Acesta s-ar încheia cu elaborarea planului de acțiune. 3. Digitalizare și selecție: • În această fază, colecțiile selectate vor fi digitizate, unde se va oferi un ghid pentru a digitiza colecțiile, ce aplicație și dispozitiv va fi folosit pentru a le realiza și, ca rezultat, vom obține copii digitale. După ce copiile au fost digitizate, intrăm în ediția post-digitizare, cu o vizionare a videoclipului și o specificare a conținutului și eliminarea fragmentelor neinteresante. 4. Faza de activitate: • Vom intra în descrierea colecției prin gestionarea unui vocabular controlat, elaborând un ghid și o formă de descriere a memoriei



	colective. Va fi o discuție sau o sesiune de întrebări și răspunsuri cu un profesionist și cu participanții care și-au digitizat arhivele despre evoluția tehnologiei. De exemplu, se poate purta o discuție despre fotografia analogică și fotografia digitală și pentru a încuraja seniorii să încerce să facă fotografii digitale. 5. Faza de diseminare și participare: • Interacțiuni între agenții/persoanele/colectivele implicate în proces și zona (teritoriul) în care acesta se desfășoară, prin intermediul site-urilor web ale asociațiilor participante, acțiuni de activare a participării, proiecții publice. Materialul digitizat va fi făcut public într-o colecție cu acces liber. 6. Faza de replicare: • Orientat spre replicarea procesului în funcție de tematica care urmează a fi realizată.
Metoda	Prezentare, expoziție, discuție, întrebări și răspunsuri.
Evaluare	Evaluare din partea organizatorilor
Legături/ Referințe	https://ladigitalizadora.org/



Capitolul 3 - Analiza bunelor practici

Metodologie

În urma colectării bunelor practici, acestea au fost analizate de către parteneri și educatori de adulți într-un proces de analiză în două etape.

- În timpul întâlnirii online, cercetătorii au prezentat bunele practici, analizate în funcție de factorii de succes și le-au selectat pe cele care sunt eficiente și replicabile.
- Pentru a înțelege relevanța pentru educatorii de adulți, consorțiul a implicat educatorii de adulți în validarea practicilor colectate cu ajutorul unui chestionar de sondaj.

Revizuirea de către parteneri

Toți partenerii au colectat bune practici de utilizare a tehnologiei și a instrumentelor digitale în educația adulților și au prezentat aceste practici în cadrul unei întâlniri online pentru a avea o înțelegere comună în vederea conceperii experiențelor de învățare folosind pedagogia digitală. În timpul prezentării practicilor, aceștia au răspuns la două întrebări:

1. Ce competențe digitale sunt necesare în timpul formării din perspectiva **educatorilor de adulți**?
2. Care sunt competențele digitale îmbunătățite de către **cursanți**?

După ce a prezentat bunele practici, echipa de cercetare a discutat despre factorii de succes care trebuie luați în considerare la alegerea practicilor care urmează să fie testate. Factori de succes:

- Durată: activitatea trebuie să fie adaptabilă în ceea ce privește durata, cu un maxim de 2 ore.
- Numărul de instrumente TIC utilizate în timpul activității
- Accesibilitatea instrumentelor, gratuite sau cu plată
- Corelația cu nevoile din viața reală
- Diversitatea în ceea ce privește DigComp
- Adecvat pentru activitatea față în față
- Replicabilitate

Principalele subiecte abordate au fost tehnologia, instrumentele de învățare, stilurile de învățare, programele educaționale atractive și abilitățile de siguranță pe internet. Printre instrumentele atractive prezentate: aplicația Mentimeter (care vă ajută să obțineți o evaluare rapidă) și Padlet (care vă ajută să obțineți feedback pentru portofolii digitale).

Pe baza rezultatelor întâlnirii, echipa a propus un sondaj cu 9 întrebări și a invitat 45 de profesori/educatori să completeze chestionarul pentru a evalua practicile.

Validarea de către educatorii de adulți

Chestionarul de validare a fost distribuit în rândul educatorilor de adulți din Spania, România și Polonia pentru a încuraja o analiză mai profundă a nivelului de digitalizare necesar în procesul de predare. Chestionarul a fost distribuit cu formularul G împreună cu practicile colectate, după cum se menționează mai jos.



Sondaj de opinie privind "Set de instrumente didactice pentru personalul din domeniul educației adulților"

Îmbunătățirea competențelor digitale joacă un rol decisiv în viitorul Europei. Metodele utilizate pentru conceperea materialelor de curs influențează implicarea cursanților adulți, nivelurile de realizare a acestora și impactul pe tot parcursul vieții al competențelor dobândite.

Pentru a dezvolta cursuri atractive și adaptate la nevoile cursanților adulți, am consultat surse relevante și am colectat 12 practici implementate de instituții educaționale europene. Vă prezentăm setul de instrumente împreună cu un set de întrebări de sondaj și vă rugăm să ne transmiteți contribuțiile dvs. valoroase, care vor fi utilizate pentru a ne îmbunătăți cursurile și metodele de predare.

Acest sondaj face parte din proiectul Erasmus+ Stop Digital Divide, pentru evaluarea setului de instrumente.

Răspunsul dumneavoastră până la data de 25 noiembrie 2022 este foarte apreciat.

Vă mulțumim pentru sprijinul dumneavoastră!

Q1. Selectați țara dvs.

- ☐ Polonia
- ☐ România
- ☐ Spania
- ☐ Altele: adăugați

Q2. Ați folosit vreodată jocuri digitale în predare?

- ☐ Da
- ☐ Nu

Q3. Dacă da, care dintre ele?

- ☐ Răspunsul dumneavoastră aici:

Q4. Selectați cele mai importante avantaje ale utilizării instrumentelor digitale în predarea cursanților adulți (maximum 3)

- ☐ Conexiune sporită între oameni
- ☐ Angajament sporit
- ☐ Acces flexibil la materiale online
- ☐ Creșterea motivației de a învăța
- ☐ Posibilități mai mari de utilizare a metodelor interactive
- ☐ Îmbunătățiri în munca în echipă/rețea
- ☐ Îmbunătățirea sporită a colaborării în procesul de predare
- ☐ Reducerea costurilor
- ☐ Acces îmbunătățit la informații globale

Q5. Care dintre cele de mai jos sunt principalele dezavantaje ale utilizării instrumentelor digitale în educația adulților (maximum 3)

- ☐ Posibilități mai mari de înșelăciune



- ☐ Lipsa de disponibilitate a tehnologiei pentru toată lumea
- ☐ Lipsa capacității de a selecta informațiile corecte (fake news)
- ☐ Pierderea de date importante
- ☐ Mai puțină interactivitate directă (socializare)
- ☐ Risc mai mare de plagiat

Q6 Ce instrumente digitale folosiți (sau ați dori să folosiți) pentru a face lecțiile mai digitalizate?

- ☐ Kahoot - pentru a face chestionare scurte
- ☐ Mentimetru - pentru a obține o evaluare rapidă
- ☐ Padlet - pentru a primi feedback sau pentru portofolii digitale
- ☐ Canva - pentru a face prezentări, postere și logo-uri
- ☐ Thinglink - pentru a explora o imagine
- ☐ Popplet - pentru a crea hărți mentale
- ☐ Socrative - pentru a face teste
- ☐ Google Forms - pentru a crea chestionare online
- ☐ Wordwall - pentru a crea "pereți" colaborativi
- ☐ Quizlet - pentru a crea carduri flash interactive, teste
- ☐ Bitable - Realizează videoclipuri cu efecte și animație
- ☐ Prezi - pentru a face prezentări
- ☐ Altele:

Q7 În timp ce predau, educatorii, formatorii sau profesorii trec prin toate cele 5E ale modelului de design instrucțional: Implicare, Explorare, Explicare, Elaborare și Evaluare. Selectați 3 pentru care, în opinia dumneavoastră, utilizarea tehnologiei digitale este cea mai necesară.

- ☐ Implicarea cursanților în curs
- ☐ Explorați diverse concepte
- ☐ Explică idei noi și introduc informații
- ☐ Elaborează de către cursanți pentru a pune în practică noile realizări
- ☐ Evaluați rezultatele învățării

Q8. Ce tip de metodă de evaluare credeți că este cea mai potrivită pentru educația adulților?

- ☐ Chestionare online
- ☐ Întrebări cu răspuns deschis/ întrebări de tip eseu
- ☐ Activități de tip joc
- ☐ Interviu online
- ☐ Sondaje/sondaje online
- ☐ Postări pe forum

Q9 Nu există nicio îndoială că toate cele 5 competențe digitale, și anume: **Informare, Comunicare, Creare de conținut, Siguranță și Rezolvarea problemelor**, așa cum sunt definite în Cadrul european al competențelor digitale, sunt importante. Vă rugăm să le selectați pe cele 3 cele mai urgente pentru cursanții adulți.

- ☐ Informații
- ☐ Comunicare
- ☐ Crearea de conținut
- ☐ Siguranță
- ☐ Rezolvarea problemelor



În perioada premergătoare chestionarului și pentru a dezvolta cursuri care să fie interesante și adaptate la nevoile elevilor adulți, am consultat surse relevante și am colectat 12 practici implementate de instituțiile de învățământ europene. Astfel a rezultat un set de instrumente digitale.

Într-adevăr, îmbunătățirea competențelor digitale joacă un rol decisiv pentru viitorul Europei. Metodele utilizate pentru conceperea materialelor de curs influențează implicarea cursanților adulți, nivelurile de realizare a acestora și impactul competențelor dobândite de-a lungul vieții lor.

În cele ce urmează vom prezenta rezultatele răspunsurilor la chestionarul "Setul de instrumente didactice pentru personalul din domeniul educației adulților" destinat educatorilor de adulți și menit să îmbunătățească cursurile și metodele de predare.

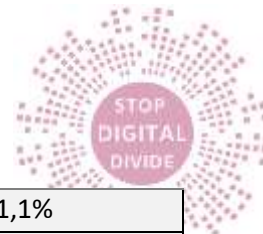
Conform datelor pe care le-am centralizat, distribuția participanților pe țări a fost următoarea: 37,8% din Spania, 35,6% din Polonia, 22,2% din România și 4,4% din Italia. Dintre aceștia, 55,6% ne-au declarat că au folosit jocuri digitale în predare, în timp ce 44,4% nu au făcut-o.

La cea de-a treia întrebare referitoare la instrumentele digitale pe care le-au folosit în timpul lecțiilor, aceștia au menționat următoarele:

Instrumente digitale utilizate în predare	Nr. de respondenți
Chestionare	1
Roleplay	1
Canva	8
Ajedrez	1
Jamboard	1
duolingo.com	1
Minecraft	1
Wordwall	2
Obțineți culoarea	4
Kahoot	5
Menti	1
Nor de cuvinte interactiv	1
Două puncte	1
Prezi	1
Miro tablă de desenare panza	1

La cea de-a patra întrebare, când au trebuit să identifice cele mai importante avantaje ale utilizării instrumentelor digitale în educația adulților, profesorii au găsit diverse beneficii. Aici, participanții puteau alege mai multe răspunsuri, până la un maxim de 3.

Avantajele utilizării instrumentelor digitale în predarea cursanților adulți	Procentul
Conexiune sporită între oameni	44,4%
Angajament sporit	31,1%
Acces flexibil la materiale online	42,2%
Creșterea motivației de a învăța	33,3%



Posibilități mai mari de utilizare a metodelor interactive	51,1%
Îmbunătățiri în munca în echipă/rețea	31,1%
Îmbunătățirea sporită a colaborării în procesul de predare	22,2%
Reducerea costurilor	13,3%
Acces îmbunătățit la informații globale	22,2%

Apoi, participanții au fost chestionați cu privire la principalele dezavantaje ale utilizării instrumentelor digitale pentru educația adulților și au trebuit să răspundă cu maximum trei opțiuni.

Dezavantaje ale utilizării instrumentelor digitale în predarea cursanților adulți	Procentul
Posibilități mai mari de înșelăciune	44,4%
Lipsa de disponibilitate a tehnologiei pentru toată lumea	55,6%
Lipsa capacității de a selecta informațiile corecte (fake news)	26,7%
Pierderea de date importante	22,2%
Mai puțină interactivitate directă (socializare)	44,4%
Risc mai mare de plagiat	31,1%

Apoi, am vrut să analizăm care instrumente sunt cele mai populare în rândul educatorilor de adulți care au participat la sondaj sau ce instrumente ar dori să implementeze în predare. Astfel, aceștia au menționat abordări diferite și interactive, de la chestionare până la programe pentru editarea prezentărilor.

Instrumentele pe care le folosesc sau doresc să le folosească în predarea lor	Procentul
Canva	53,3%
Kahoot	48,9%
Formularele Google	46,7%
Mentimetru	40%
Quizlet	35,6%
Padlet	28,9%
Prezi	15,6%
Wordwall	13,3%
Socrative	8,9%
Popplet	6,7%
Thinglink	4,4%
Minecraft	2,2%
Bitable	0%

În ceea ce privește rolul sau funcția acestor instrumente digitale în predarea lor, au răspuns la întrebarea numărul șapte - *În timpul predării, educatorii, formatorii sau profesorii, trec prin toate cele 5E ale*



modelului de design instrucțional: Implicare, Explorare, Explicare, Elaborare și Evaluare. Selectați 3 pentru care, în opinia dumneavoastră, utilizarea tehnologiei digitale este cea mai necesară. Participanții ar putea avea mai multe variante de răspuns.

Utilizarea tehnologiei digitale, care este cea mai necesară	Procentul
Explică idei noi și introduc informații	57,8%
Implicarea cursanților în curs	51,1%
Elaborate de către cursanți pentru a pune în practică noile realizări	48,9%
Evaluati rezultatele învățării	35,6%
Explorați diverse concepte	33,3%

Apoi, participanții au răspuns cu mai multe opțiuni la întrebarea referitoare la cele mai potrivite metode de evaluare în educația adulților.

Utilizarea tehnologiei digitale, care este cea mai necesară	Procentul
Chestionare online	46,7%%
Întrebări deschise/întrebări de eseu	22,2%%
Activități de tip joc	37,8%
Interviuri online	26,7%
Sondaje/sondaje online	35,6%
Mesaje pe forum	17,8%

Se observă că doar 55,6% dintre respondenți au folosit jocuri digitale în predare, dar, în același timp, mulți dintre respondenți au indicat mai multe exemple (răspunsurile 3 și 6). Acest lucru dovedește că educatorii care sunt obișnuiți să utilizeze jocurile digitale le folosesc în mod continuu și în numeroase rânduri.

Trecând la o analiză a avantajelor și dezavantajelor utilizării instrumentelor digitale în predare, se constată că printre primele se remarcă posibilitatea mai mare de a face lecțiile interactive și de a crește conexiunea dintre oameni. În ceea ce privește dezavantajele, iese în evidență problema lipsei de acces la tehnologie pentru toată lumea, iar pe locul al doilea se află absența interactivității fizice. Este interesant de văzut cum aceleași persoane pot reflecta și evidenția avantajele și dezavantajele instrumentelor pe care le folosesc în activitatea lor zilnică.

Majoritatea cadrelor didactice care au răspuns consideră că utilizarea tehnologiei este cea mai necesară pentru a explica idei noi, pentru a introduce informații și pentru a implica elevii.



Capitolul 4 - Unelte și instrumente pentru educația adulților

Padlet

Obiectiv: Această sesiune va ajuta participanții să înțeleagă ce este Padlet, beneficiile sale și cum să creeze proiecte colaborative online. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru a se inspira. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **elaborare** a învățării.

Padlet este o platformă simplă de colaborare online care le permite elevilor să publice texte, fotografii, linkuri, documente, videoclipuri și înregistrări vocale. Puteți să o accesați aici: <https://padlet.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Invitați cursanții să participe; nu este necesară înregistrarea.
- Lucrați cu un număr infinit de colaboratori.
- Permiteți accesul doar pentru citire, scriere, moderator sau administrator și retrageți-l în orice moment.
- Permiteți altora să vă recreeze munca ca model.
- Cereți idei și sugestii.
- Centralizați-vă toate resursele de predare sau învățare într-un singur loc și puteți, de asemenea, să le permiteți și altora să exerseze brainstormingul și să vină cu idei noi.
- Poate fi folosit ca un instrument creativ de povestire și face sesiunea de formare mult mai vizuală.



Caz de utilizare

Utilizarea în clasă: Invitați participanții să elaboreze și să exerseze brainstormingul pe un subiect, o afirmație, un proiect sau o idee în timp ce predau. În acest fel, toată lumea își poate pune referințele, ideile și propunerile într-un singur loc pentru a le implica în sesiunea dumneavoastră de formare.

Utilizare privată: Stocați și partajați amintiri și planificați evenimente.



Kahoot!

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Kahoot!, care sunt beneficiile sale și cum să utilizeze chestionarele online și jocurile de noroc în sesiunile de predare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru inspirație. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **Evaluare a învățării**.

Kahoot! este o platformă de învățare bazată pe jocuri care facilitează crearea, partajarea și desfășurarea de jocuri de învățare sau teste în câteva minute. O puteți accesa aici:

<https://kahoot.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Implică-ți clasa cu lecții interactive
- Accesați conținut de învățare gata de utilizare în funcție de materie și de clasă
- Obțineți feedback instantaneu de la fiecare elev din clasă
- Urmăriți progresul învățării în timp pentru evaluarea formativă
- Încurajarea creativității și a muncii în echipă pentru a transforma cursanții în lideri
- Revizuirea conținutului provocator cu moduri de joc



Caz de utilizare

Utilizarea în clasă: Creați chestionare online pentru ca elevii dumneavoastră să își evalueze cunoștințele, înlocuind testele plictisitoare. Utilizați acest instrument pentru a-i face pe elevi mai interesați de autoevaluare. Sau, de exemplu, puteți oferi chestionare Kahoot! în timpul lecției pentru a face lecția mai atractivă.

Utilizare privată: Jucați concursuri de întrebări și răspunsuri cu prietenii.



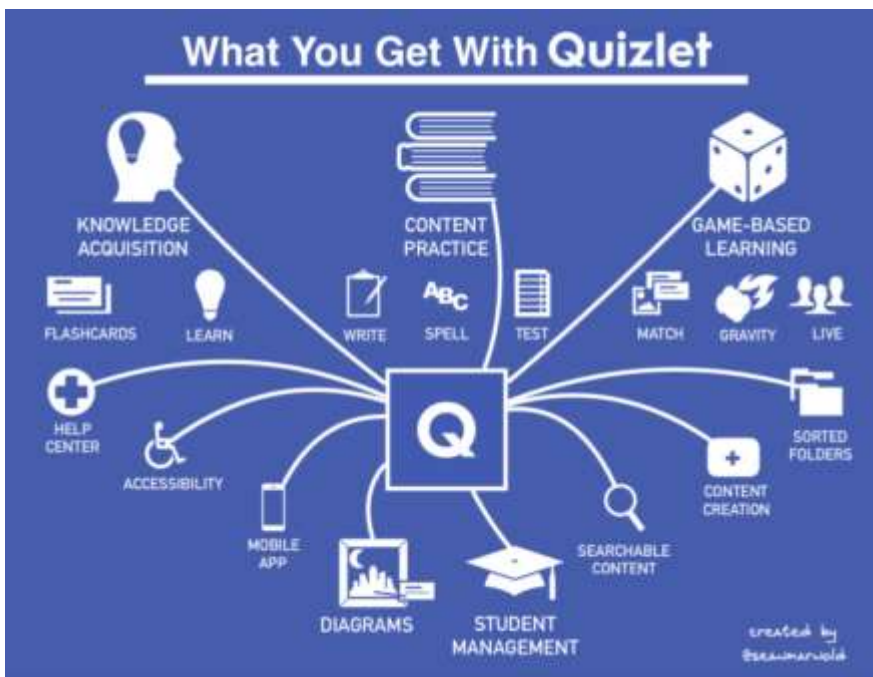
Quizlet

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Quizlet, care sunt beneficiile sale și cum să utilizeze chestionarele online și gamificarea în sesiunile de predare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru inspirație. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **Evaluare a învățării**.

Quizlet este un instrument bazat pe web care permite utilizatorilor să creeze instrumente de studiu, cum ar fi carduri interactive, teste și jocuri de studiu. Îl puteți accesa aici: <https://quizlet.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Implică-ți clasa cu lecții interactive
- Accesați conținut de învățare gata de utilizare în funcție de materie și de clasă
- Obțineți feedback instantaneu de la fiecare elev din clasă
- Urmăriți progresul învățării în timp pentru evaluarea formativă
- Organizați-vă și planificați-vă clasele
- Mare pentru stilul dicționar de potrivire a unui cuvânt cu definiție



Caz de utilizare

Utilizarea în sala de clasă: Quizlet este un instrument fantastic pe care educatorii îl pot folosi pentru a crea teste pentru învățarea în persoană și la distanță, care sunt rapide și ușor de dezvoltat și evaluat. Este chiar suficient de inteligent pentru a oferi o învățare adaptivă în funcție de nevoile elevilor. Acest instrument îi ajută pe cursanți să își autoevalueze cunoștințele și să studieze pentru teste/examene viitoare.

Utilizare privată: Jucați concursuri de întrebări și răspunsuri cu prietenii.



Mentimetru

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Mentimeter, care sunt beneficiile sale și cum să utilizeze chestionarele online și gamificarea în sesiunile de predare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru inspirație. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **angajare** a învățării.

Mentimeter este o platformă de colaborare online care vă permite să creați prezentări interactive, chestionare, sesiuni de întrebări și răspunsuri și multe altele pentru a-i implica pe cursanți în lecția dumneavoastră. O puteți accesa aici: <https://www.mentimeter.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Accesați conținut de învățare gata de utilizare în funcție de materie și de clasă
- Obțineți feedback instantaneu de la fiecare elev din clasă
- Accesați funcția de întrebări și răspunsuri pentru a dialoga cu elevii sau cu profesioniștii invitați în timpul lecției.
- Colaborați pentru a crea chestionare
- Creați o experiență atractivă în care toată lumea poate vota, pune întrebări și se poate implica.
- Faceți o conexiune imediată cu publicul și includeți-l în prezentarea dumneavoastră.
- Sondajele sunt o modalitate perfectă pentru ca membrii audienței să voteze cu privire la diapozitivele dvs. înainte sau după prezentarea dvs.
- Creați un sondaj pentru a îmbunătăți implicarea și pentru a face o prezentare interesantă și memorabilă.
- Eliminați orice stângeneală în procesul de luare a deciziilor prin utilizarea roțiței Spinner-Wheel



Caz de utilizare

Utilizarea în sala de clasă: După ce v-ați ales tema lecției, încercați să creați un joc pentru a sparge gheața cu ajutorul funcției Spinner Wheel. După aceea, încorporați un sondaj în prezentarea dvs. pentru a interacționa cu cursanții dvs. și încheiați cu o sesiune de întrebări și răspunsuri. Pentru evaluare, folosiți un test sau un sondaj scurt.

Utilizare privată: Participați sau creați seminarii web pe subiectele care vă interesează.



Canva

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Canva, care sunt beneficiile sale și cum să utilizeze prezentările, documentele și videoclipurile online în colaborare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru a se inspira. Acest instrument poate fi utilizat în faza de învățare **Elaborare/Explorare**.

Profesorii și elevii din întreaga lume folosesc Canva for Education pentru a crea, comunica și demonstra învățarea lor vizuală prin prezentări, postere, benzi desenate, infografice și multe altele. Îl puteți accesa aici: <https://www.canva.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Implică-ți clasa cu lecții interactive
- Colaborați pentru a crea cele mai ingenioase prezentări
- Creați-vă propriile materiale didactice folosind elemente vizuale
- Creați diagrame și infografice pentru a vă susține lecția
- Faceți prezentările clasice mult mai animate și mai personalizate
- Puteți crea documente, cum ar fi teste, certificate și fișe de lucru, utilizând șabloane.



Caz de utilizare

Utilizarea în sala de clasă: Cursanții pot utiliza Canva pentru a crea și afișa cunoștințe. De asemenea, aceștia pot realiza imagini sau clipuri video cu temele de clasă, temele pentru acasă, temele și activitățile de formare și le pot publica pe contul personal sau pe un cont de clasă, unde pot fi discutate. În cazul profesorilor, aceștia pot anima prezentări și pot crea video-eseuri educaționale pentru clasa lor.

Utilizare privată: Puteți folosi șabloanele lor sau puteți crea ceva nou pentru a edita fotografii, a crea invitații și a edita videoclipuri.



Socrative

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Socrative, beneficiile sale și cum să utilizeze această platformă online pentru gamificare în cadrul sesiunilor de predare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru a se inspira. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **Evaluare a învățării**.

Educatorii pot iniția evaluări formative prin intermediul chestionarelor, sondajelor cu întrebări rapide, biletelor de ieșire și curselor spațiale, toate cu ajutorul aplicației Socrative pentru Windows. O puteți accesa aici: <https://www.socrative.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Implică-ți clasa cu lecții interactive
- Accesați conținut de învățare gata de utilizare în funcție de materie și de clasă
- Obțineți feedback instantaneu de la fiecare elev din clasă
- Urmăriți progresul învățării în timp pentru evaluarea formativă
- Promovarea creativității și a muncii în echipă pentru a transforma cursanții în lideri
- Creați chestionare pentru a implica și evalua cursanții



Caz de utilizare

Utilizarea în sala de clasă: Creați o serie de întrebări de sondaj în jurul unui subiect, cum ar fi siguranța pe internet, pentru a susține o discuție despre cetățenia digitală, sau implicați elevii într-o cursă spațială pentru a revizui conceptele de săptămâna trecută și pentru a începe mai ușor lecțiile din această săptămână; capacitatea de a oferi feedback instantaneu sub formă de explicații poate fi deosebit de utilă pentru a pune bazele învățării.

Utilizare privată: Creați chestionare de întrebări și răspunsuri cu prietenii.



Formularele Google

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Google Forms, care sunt beneficiile sale și cum să utilizeze sondajele online în cadrul sesiunilor de predare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru a se inspira. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **evaluare** a învățării.

Google Forms este un instrument online gratuit de la Google care permite utilizatorilor să creeze formulare, sondaje și chestionare, precum și să editeze și să partajeze formularele în colaborare cu alte persoane. Îl puteți accesa aici: <https://www.google.com/forms/about/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching:**

- Crearea automată a unui raport de sinteză a răspunsurilor
- Dirijați fluxul sondajului în funcție de răspuns
- Evaluați automat un test
- Analizați datele utilizând tabele pivot și diagrame pivot
- Digitalizează procesul de evaluare
- Urmăriți progresul învățării în timp pentru evaluarea formativă
- Este un instrument de colaborare care vă permite să generați statistici.



Caz de utilizare

Utilizarea în sala de clasă: Educatorii pot utiliza formularele Google pentru a-și evalua elevii la începutul orei și pentru a măsura cunoștințele preexistente. Un alt mod de a utiliza formularele Google Forms este de a colecta date și de a afla nevoile reale care există în clasă.

Utilizare privată: Creați un sondaj în timp ce planificați un eveniment sau o vacanță cu prietenii pentru a determina data, orele de prezență, locația, activitățile și preferințele în materie de mâncare și băutură.



Thinglink

Obiectiv: Această sesiune îi va ajuta pe participanți să înțeleagă ce este Thinglink, care sunt beneficiile sale și cum să utilizeze această aplicație prin care puteți face imagini și hărți interactive pentru sesiunile de predare. De asemenea, vor învăța procesul de conectare cu colegii și vor observa mai multe proiecte pentru a se inspira. Acest instrument poate fi utilizat în faza de **explicare** a învățării.

ThingLink este un instrument care facilitează completarea imaginilor, a videoclipurilor și a tururilor virtuale cu informații suplimentare și linkuri către site-uri web, pagini de socializare, videoclipuri, hărți, imagini și materiale audio. Îl puteți accesa aici: <https://www.thinglink.com/>

Dezvoltă **abilitățile de coaching**:

- Faceți lecțiile mult mai vizuale
- Accesați conținutul de învățare prin accesarea unui pin care vă arată mai multe detalii
- Obțineți feedback instantaneu de la fiecare elev din clasă
- Urmăriți progresul învățării în timp și vedeți numărul de persoane care au accesat proiectul pentru a vedea impactul predării dvs.
- Încurajați munca în echipă sau munca independentă pentru a deveni creativi în timpul unei cercetări



Caz de utilizare

Utilizarea în sala de clasă: De exemplu, le puteți da elevilor sarcina sau puteți organiza un atelier în care aceștia pot lucra pe platformă pentru a genera hărți interactive, în care părți ale imaginilor sunt anotate și trimise către alte resurse.

Utilizare privată: Când plecați în vacanță, utilizați aplicația pentru a colecta toate locurile turistice de pe hartă pe care doriți să le vizitați.



Concluzii și recomandări

Pe baza bunelor practici pe care le-am colectat și a cercetării în care am identificat opiniile grupurilor țintă, putem spune că există o nevoie reală de a facilita educația adulților cu ajutorul instrumentelor digitale. Prin intermediul atelierelor și activităților de formare putem îmbunătăți competențele digitale ale adulților pentru a diminua și chiar stopa decalajul de utilizare al instrumentelor digitale, decalaj care împarte categoriile sociale în cei care au cunoștințe de bază în domeniul informaticii și cei care nu au.

Deoarece instrumentele de predare devin din ce în ce mai performante, profesorii ar trebui să țină pasul cu această evoluție pentru a face anumite metode mai accesibile dar și pentru un randament educațional eficient. În sondajul nostru realizat în Spania, România, Polonia și Italia, am constatat că doar 55,6% dintre educatori au folosit instrumente digitale sau au introdus jocuri în procesul de predare. Cea mai mare barieră în ceea ce privește răspândirea și implementarea acestor instrumente digitale ca elemente esențiale pentru o predare interactivă și eficientă este lipsa accesului oamenilor la tehnologia digitală. Deși educatorii au observat că introducerea tehnologiei digitale îi poate face pe cursanți să se conecteze mai bine la subiectul lecției și să se implice în ea, în același timp, cea mai mare rată de răspuns la modul în care utilizează în prezent instrumentele digitale evidențiază folosirea pasivă în etapa de explicare a lecțiilor. Astfel, observăm că aplicațiile și platformele pe care le folosesc cel mai mult au capacitatea de a crea prezentări, unul dintre aceste instrumente fiind Canva. Într-adevăr, în predare, prezentările sunt foarte importante și pot face lecția mai plăcută și mai vizuală pentru cursanți. Acestea înlocuiesc vechiul scris cu cretă pe tablă și digitalizează procesul de predare.

În același timp, pentru a reduce decalajul digital, aceasta înseamnă, de asemenea, informarea educatorilor cu privire la alte metode pe care le pot utiliza cu ușurință și, bineînțeles, formarea competențelor TIC ale elevilor. Cursanții trebuie să cunoască beneficiile dobândirii acestor competențe și trebuie să le vadă puse în practică în educație. Bunele practici colectate ne arată că, prin intermediul unor activități non-formale, putem sprijini adulții în educația lor continuă. Prin astfel de activități și sesiuni de formare putem, de asemenea, să reducem decalajul în ceea ce privește nivelul de calitate cu care diferite vârste utilizează tehnologia. Persoanele în vârstă, de exemplu, nu beneficiază sau nu au fost crescute cu aceleași resurse ca și persoanele mai tinere, iar acest lucru creează o diferență de înțelegere a tehnologiei. Pentru a combate unele stereotipuri, toate grupele de vârstă și genurile trebuie să fie integrate în programe de educație digitală în cadrul cărora să poată comunica între ele și să facă schimb de cunoștințe. Metodele de gamificare, cum ar fi eseurile video, testele și chestionarele, sunt potrivite pentru toate vârstele, iar platforme precum Quizlet și Kahoot ar trebui promovate în continuare.



Referințe

- David Mallows, "The use of digital tools in adult education", <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>
- Matthew Lynch, "6 strategii practice pentru predarea dincolo de decalajul digital", <https://www.thetechadvocate.org/6-practical-strategies-for-teaching-across-the-digital-divide/>
- Google Forms, "Instrumente online pentru predare și învățare", <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/google-forms/>
- Socrative Review by Teachers, <https://www.common sense.org/education/reviews/socrative>
- Decalajul digital, https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- Katie Terrell Hanna, "What Is The Digital Divide and How Is It Is Being Bridged? ", <https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital-divide>
- Gideon Fakomogbon, "6 Ways We Can Improve the Digital Divide's Impact on Education in 2022", <https://www.globalcitizen.org/en/content/digital-divide-education-impact-improve/#:~:text=In%20the%20case%20of%20education,low%20income%20backgrounds%20do%20do%20not.>
- De Luke Edwards, "Ce este Quizlet și cum pot să predau cu el?", <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-quizlet-and-how-can-i-teach-with-it>
- Wang Alf Inge Inge, Tahir Rabail, [Efectul utilizării Kahoot! pentru învățare - O analiză a literaturii](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818), <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- 20 de moduri utile de a folosi Padlet în clasă acum, <https://ditchthattextbook.com/20-useful-ways-to-use-padlet-in-class-now/>

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

