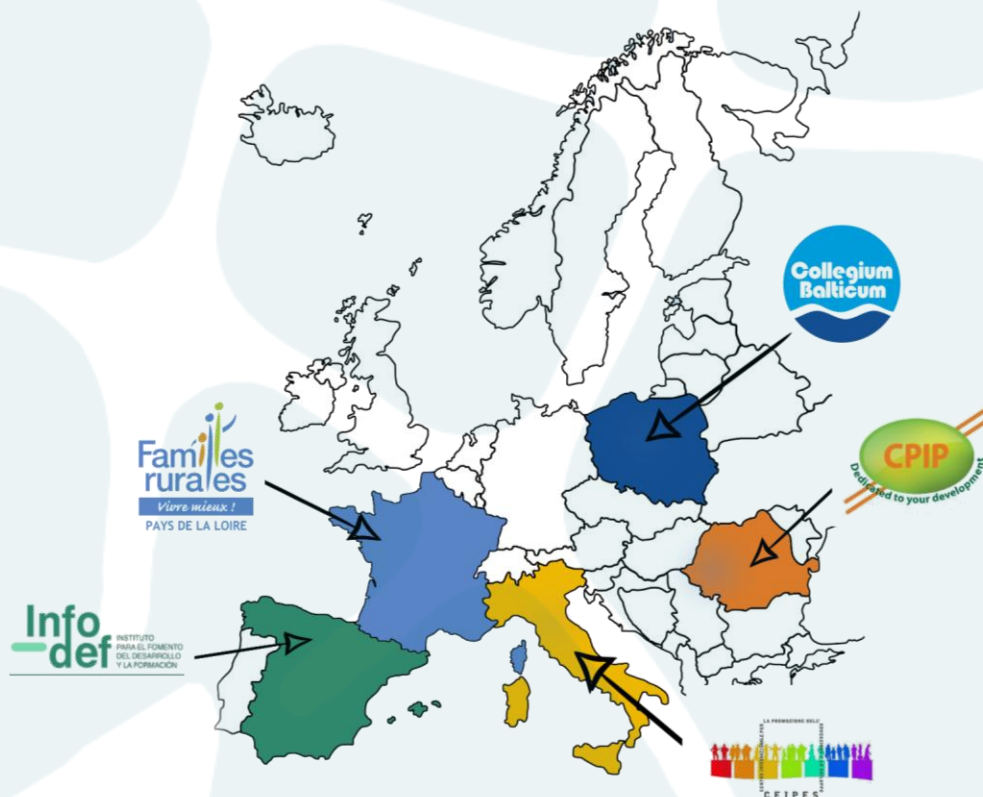




în zonele rurale

Proiectul DIGITAL-S nr. 2017-1-F01-KA204-037299
Proiect Erasmus+ - Parteneriat Strategic

Ghid profesional și metodologic pentru formatorii neinițiați în domeniul TIC:
Experiment privind învățarea digitală pentru cursanții adulți din zonele rurale
Lecție în 5 țări UE



[htt](#)

[ps://digitalsinruralareas.wordpress.com/](https://digitalsinruralareas.wordpress.com/)



Erasmus+

Titlu Ghid profesional și metodologic pentru formatorii neinițiați în domeniul TIC: Experiment privind învățarea digitală pentru cursanții adulți din zonele rurale
Lecție în 5 țări UE

Redactori Alexandra DESPRES, Marion AMY, Fulvio GRASSADONIO, Alessia DI FRANCESCA, Rodica PANA, Ana-Maria TANASE, Beata MINTUS, Anna KOWALIK-CONDER, Jesús BOYANO, Federico CAMPOS

Mulțumiri speciale CAFOC DIN Nantes, regiunea Pays de la Loire, Franța

Prezentul ghid însoțește proiectul DIGITAL-S .

Prezentul proiect s-a derulat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene în cadrul programului ERASMUS+.

Proiect Erasmus + nr. 2017-1-FR01-KA204-037299

www.digitalsinruralareas.wordpress.com

© Familles Rurales (Angers, Franța); Collegium Balticum (Szczecin, Polonia); CPIP (Timișoara, România); INFODEF (Valladolid, Spania); CEIPES (Palermo, Italia); **Septembrie 2019**

Toate drepturile rezervate. Părți din această publicație pot fi reproduse, stocate sau transmise în orice formă cu condiția strictă de citare a surselor, editorului și autorilor.



Co-finanțat de Programul
Erasmus+ al Uniunii Europene

“Sprijinul din partea Comisiei Europene pentru producerea prezentei publicații nu constituie o garanție a conținutului acesteia care reflectă doar părerile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru nicio posibilă utilizare a informațiilor din prezenta publicație.”



în zonele rurale

Prezentul ghid electronic se adresează formatorilor și educatorilor profesioniști dispuși să-și extindă și să-și dezvolte cunoștințele și conștientizarea în domeniul formării digitale, mai ales atunci când livrează cursuri printr-o platformă de învățare electronică.

Rezultatul se referă la implementarea metodelor pedagogice inovatoare cu ajutorul tehnologiei digitale în domeniul învățării pe tot parcursul vieții și al educației adulților.

Activitățile de instruire privind abilitățile digitale de bază dezvoltate de 15 formatori răspund îndeaproape nevoilor a peste 250 de cursanți adulți defavorizați din zonele rurale care au participat la acest experiment.

Obiectivul declarat este de a prezenta formatorilor profesioniști și grupurilor lor de cursanți adulți din zonele rurale beneficiile e-learning-ului și tehnologia digitală.

Citind prezentul ghid electronic, formatorii vor avea ocazia să:

- Inițieze o schimbare reală în ceea ce privește abordarea și practicile lor tradiționale de învățare.
- Adune instrumente și surse de informații relevante și eficiente pentru a face primul pas pentru o tranziție digitală lină și adaptată.

Cuprins

1. DEZVOLTAREA INOVĂRII PENTRU GENERARE DE IMPACT ASUPRA ABILITĂȚILOR FORMATORILOR ȘI ALE CURSANȚILOR ADULȚI DIN ZONELE RURALE	6
2. PROVOCĂRILE ȘI PERSPECTIVELE ÎNVĂȚĂRII DIGITALE	7
1.1. Oportunitățile învățării digitale	7
1.2. Instrumentele învățării digitale	9
1.3. Glosar util	14
1.4. Descoperirea unei platforme Moodle	15
1.5. Obstacolele adulților cursanți și rolul formatorului	17
1.6. Recomandări pentru un curs pentru dobândirea de competențe digitale	19
3. IMAGINE DE ANSAMBLU A GRUPURILOR ȚINTĂ IMPLICATE	23
3.1. În Franța	24
3.2. În Polonia	24
3.3. În România	25
3.4. În Spania	26
3.5. În Italia	26
4. CONCEPTUL & DESIGN-UL ACTIVITĂȚILOR DE FORMARE	27
4.1. Abordarea pedagogică DIGITAL-S	27
	35
4.2. Pregătirea programului de formare	35
4.3. Procesul de evaluare	43
4.4. Procesul de certificare	45

5. DIGITALIZAREA PROGRAMULUI DE FORMARE PE O PLATFORMĂ MOODLE	48
5.1. Procesul de digitalizare	48
5.2. Activitățile și instrumentele folosite	49
5.3. Proprietate intelectuală și protecția datelor	51
6. LANSAREA ȘI EVALUAREA EXPERIMENTULUI	52
6.1. Rezultate cantitative: indicatori ai succesului	53
6.2. Abilitățile digitale dobândite de cursanți	55
6.3. Rezultate calitative: evaluarea satisfacției cursanților adulți	56
6.4. Perspectiva formatorilor privind experimentul DIGITAL-S	58
7. RECOMANDĂRI DE URMAT PENTRU ACTIVITĂȚI DE E-LEARNING DE SUCCES	61
7.1. Recomandări despre GRUPUL ȚINTĂ	61
7.2. Recomandări privind SCOPURILE ȘI CONȚINUTUL ÎNVĂȚĂRII	62
7.3. Recomandări privind MEDIEREA TEHNOLOGICĂ	62
7.4. Recomandări privind CONȚINUTUL DE ÎNVĂȚARE	62
ANEXE	65

Anexa 1 - DIGITAL-S chestionar_profil și utilizarea TIC de către cursanții adulți

Anexa 2 - DIGITAL-S plan sesiune de curs (faza 1: activitate anterioară cursului)

Anexa 3 - DIGITAL-S Ghid de utilizare a platformei de învățare electronică

Anexa 4 - DIGITAL-S Ghid de utilizare a platformei de învățare electronică pentru formatori profesioniști

Prezentul e-ghid conține link-uri URL pentru a accesa diverse cursuri de învățare electronică pe platforma Moodle a CEIPES.

<http://elearning.ceipes.org/login/index.php>

Pentru mai multe informații, a se vedea Anexa 4 - DIGITAL-S Ghid de utilizare a platformei de învățare electronică pentru formatorii profesioniști.



1. DEZVOLTAREA INOVĂRII PENTRU GENERARE DE IMPACT ASUPRA ABILITĂȚILOR FORMATORILOR ȘI ALE CURSANȚILOR ADULȚI DIN ZONELE RURALE

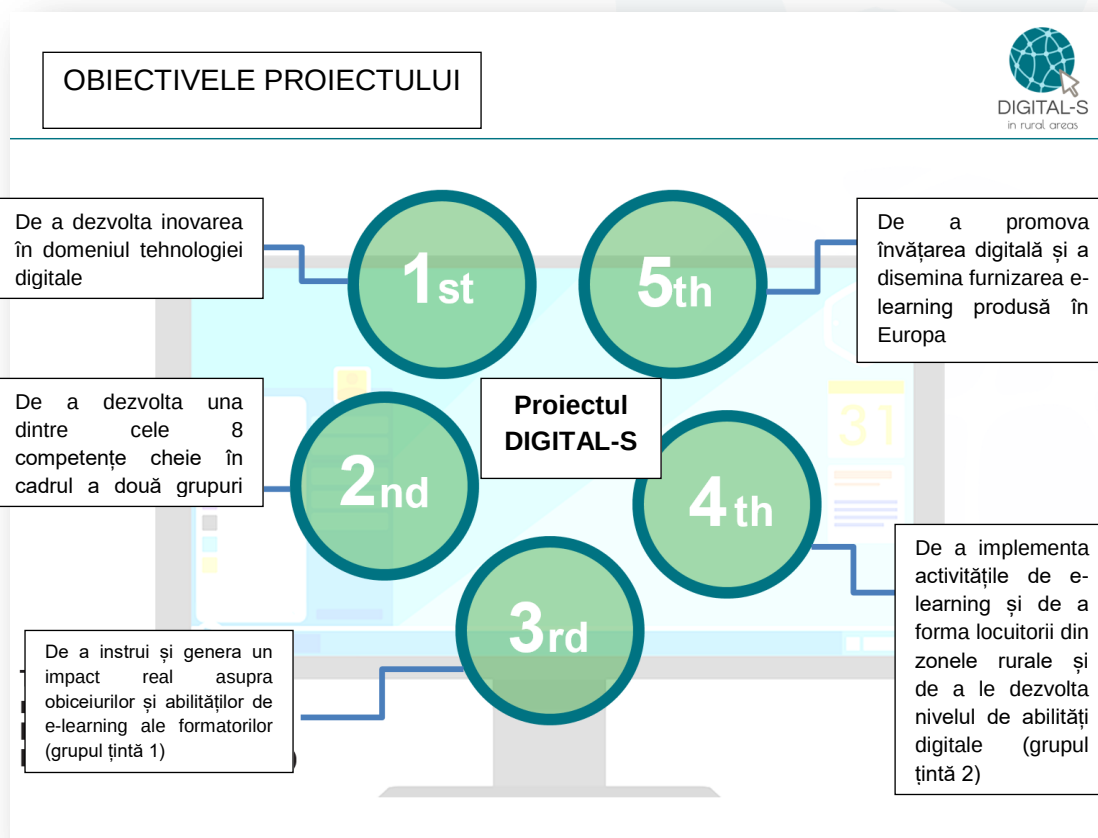
Într-o lume dematerializată în care devine o premisă esențială stăpânirea exploatarei unui computer și a internetului, proiectul DIGITAL-S are ambiția de a dezvolta și promova una dintre cele 8 competențe cheie europene: competența digitală.

În acest sens, proiectul european susține și oferă formatorilor neinițiați competențe digitale în domeniul instruirii. Acesta asigură oportunitatea de a ține pasul cu evoluția constantă a TIC (Tehnologiile informației și comunicațiilor) și, în cele din urmă, integrarea lor în obiceiurile lor de formare.

În mod similar, celălalt grup țintă în cauză îl reprezintă cursanții adulți din zonele rurale (majoritatea din medii defavorizate) care au nevoi specifice urgente pentru a-și îmbunătăți abilitățile digitale. Într-adevăr, a ști să folosești un computer și a putea ajunge la toate informațiile de pe Internet, a devenit o necesitate pentru a exista total ca individ și cetățean pe deplin și, în cele din urmă, pentru a găsi un loc de muncă.

Aflați mai multe despre proiectul european la următorul link:

<https://digitalsinruralareas.wordpress.com/>



2. PROVOCĂRILE ȘI PERSPECTIVELE ÎNVĂȚĂRII DIGITALE

1.1. Oportunitățile învățării digitale

Internetul a schimbat totul. Cu toate acestea, potențialul învățării digitale nu s-a realizat încă pe deplin. În zilele noastre, există multe provocări asociate învățării digitale care abia ar fi putut fi imaginate cu câteva decenii în urmă.

Inovațiile tehnologice recente au creat multe oportunități noi pentru a servi mai bine cursanților tradițional dezavantajați. Poate că cel mai important beneficiu al instrumentelor de învățare digitală este capacitatea de a personaliza învățarea. Cu ani în urmă, un profesor nu putea visa decât să aibă abilitatea de a crea o programă care ar fi ideal construită pentru abilitățile, deficitalele și preferințele fiecărui cursant din clasă. Profesorii trebuiau, mai degrabă, să se mulțumească cu predarea către o medie, ceea ce, deseori, însemna să nu predea nimănui în special și să lase mulți cursanți să se lupte cu materialul.

Viteza și disponibilitatea crescândă a accesului la internet pot reduce multe dintre restricțiile geografice care îi dezavantajează pe unii cursanți. Resursele disponibile pe Internet, de exemplu, sunt la fel de accesibile tuturor școlilor și cursanților. În plus, accesul la internet costă la fel pentru toate școlile, agențiile VET sau organizațiile de formare a adulților din aceeași zonă, indiferent de populația de cursanți deservită. Cursanții pot accesa acum videoclipuri online care oferă instrucțiuni despre o mare varietate de subiecte la diferite niveluri de abilități și pot participa la conferințe video în timp real cu formatori sau tutori aflați într-un alt stat (sau chiar continent).



Rodica Pana, director CPIP în cadrul evenimentului de formare a personalului pe termen scurt la Timișoara, România, în mai 2018

În al doilea rând, evoluția diverselor tipuri de tehnologie le-a permis elevilor să se implice în instruirea asistată de tehnologie. În prezent, există sute de aplicații care pot expune eficient cursanții la dobândirea de abilități de învățare mai bune.

În plus, dacă dorim să aruncăm o privire mai atentă, progresele tehnologiei inteligenței artificiale permit acum formatorilor să diferențieze instrucțiunile, oferind sprijin suplimentar și material adecvat dezvoltării cursanților ale căror cunoștințe și abilități sunt mult sub sau peste normele nivelului de credite. Cele mai recente sisteme de învățare „inteligente” sunt capabile nu numai să evalueze deficiențele actuale ale unui cursant, dar și să diagnosticheze de ce elevii fac anumite greșeli. Aceste tehnologii ar putea permite formatorilor sau profesorilor să ajungă mai bine la cursanții care sunt departe de media clasei, cursanți potențial beneficiari cu o pregătire academică mai slabă.

Aceste tehnologii se răspândesc cu ușurință, astfel încât inovațiile (sau chiar o programă bună) să ajungă la mai mulți cursanți. La fel ca un manual text bine scris, o aplicație software bine concepută sau o lecție online poate ajunge la cursant nu doar într-o singură sală de clasă, ci în tot statul sau în întreaga țară.

Chiar dacă tehnologia este în continuă evoluție, este necesar să structurați optim modul de utilizare a acestor instrumente digitale. Unele provocări cu care trebuie să se confrunte aceste noi căi de învățare sunt:



Motivația cursanților

În cazul în care tehnologiile pot atrage cursanții altfel privați de drepturi, personalizând materialul pe interesul cursantului sau prin tehnologia de gaming, acestea ar putea beneficia de cursanți neangajați, cu performanțe slabe. Cu toate acestea, aceste tehnologii reduc adesea supravegherea cursanților, ceea ce ar putea fi deosebit de dăunător cursanților care sunt mai puțin motivați sau care primesc sprijin educațional mai puțin structurat acasă.



Abilități sociale

- Abordările care renunță complet la interacțiunea interpersonală directă nu sunt capabile să predea anumite abilități. Învățarea este o activitate inerent socială. În timp ce un formator inteligent ar putea ajuta un cursant să stăpânească concepte specifice de matematică, este posibil să nu învețe elevii să analizeze în mod critic o lucrare de literatură sau să dezbată etica noii legislații.

Este necesar să ne gândim la aceste noi modalități de învățare ca instrument care poate fi utilizat împreună cu tehnicile tradiționale. Este important să conștientizăm că tehnologiile pot fi fie înlocuitori sau completări ale resurselor care există deja în școală. În măsura în care sunt înlocuitori, acestea sunt, în mod egal, forțe de egalizare. De exemplu, un conținut online bine conceput și structurat ar putea oferi sprijin critic unui profesor începător care este prea copleșit pentru a genera aceleași materiale coerente și antrenante pe care unii profesori mai experimentați le pot crea.

Cu toate acestea, în multe cazuri poate fi mai potrivit să gândim la tehnologii ca la niște completări, de exemplu, atunci când acestea necesită profesori calificați sau cursanți cu abilități anterioare puternice pentru a fi bine implementate. În aceste cazuri, tehnologiile trebuie să fie însoțite de resurse suplimentare pentru ca populațiile tradițional subestimate să poată beneficia de acestea.

În cele din urmă, chiar și cu cea mai bună implementare, este probabil ca elevii sau cursanții adulți să beneficieze în mod diferit de învățarea digitală, în funcție de circumstanțele personale și de cele ale școlii acestora.

1.2. Instrumentele învățării digitale

Cum învățăm și ținem minte? Această viziune a învățării este perspectiva procesării informațiilor, care consideră învățarea ca o schimbare a cunoștințelor în memoria noastră

stocată. Atunci când acordăm atenție intrărilor din registrul nostru senzorial, aceste intrări (sau informații) devin parte din memoria noastră de lucru (pe termen scurt). Dacă dorim să reținem aceste informații, acestea trebuie să fie codate ca schematică în memoria noastră stocată (pe termen lung).

Formatorii pot sprijini cursanții să proceseze informațiile, ajutându-i să organizeze noi informații, să le lege la cunoștințele existente și să utilizeze ajutoarele de memorie pentru a prelua informații. Se pot utiliza resurse digitale de învățare și software-uri pentru calculator pentru a facilita aceste procese.

Resursele digitale de învățare sprijină procesarea informațiilor, ajutându-i pe cursanți să-și dezvolte reprezentări mentale cu ajutorul mixului de elemente media prezentate acestora.



Resursele digitale de învățare includ conținut și uneori activități de învățare. Acestea combină elemente multimedia, inclusiv text, imagini, video și audio pentru a prezenta informații.

Atenția și implicarea cursanților față de aceste resurse îi ajută să proceseze informațiile în memoria de lucru. Atunci când elevii interacționează în mod semnificativ cu informațiile multimedia, aceștia codifică aceste informații în memoria lor pe termen lung. Această interacțiune semnificativă poate implica activități de învățare în cadrul resursei digitale în sine și / sau ca lecție creată de profesor. Cu toate acestea, nu toate informațiile prezentate pe suport multimedia sprijină învățarea. Pentru ca învățarea să aibă loc, resursele în sine trebuie concepute folosind principii educaționale solide și trebuie

Denumire	Prezentare	Website
----------	------------	---------

integrate corespunzător de către profesor în experiența de învățare. Teoria educațională oferă o direcție atât pentru conceperea eficientă a resurselor, cât și pentru modul în care un profesor poate folosi aceste resurse în mod optim cu elevii.

Instrumentele digitale sunt software și platforme pentru predare și învățare, care pot fi utilizate cu computere sau dispozitive mobile pentru a lucra cu text, imagini, audio și video.

Instrumentele pentru învățare și predare pot include programe de editare a materialelor digitale (de exemplu, audio, video) și platforme pentru colaborarea și partajarea resurselor. Multe instrumente concepute pentru alte domenii ale educației, sau care nu sunt speciale pentru scopuri educaționale, sunt, cu toate acestea, adecvate educației lingvistice.

În mod similar, mulți profesori de limbi străine folosesc instrumente digitale în scopuri diferite, ca de exemplu:

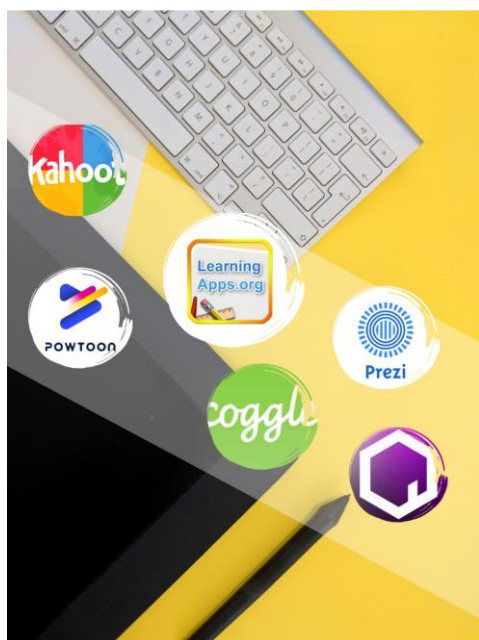
Kahoot!	„Kahoot!” Este o platformă de învățare bazată pe jocuri, folosită ca tehnologie educațională în școli și alte instituții de învățământ. Constă în jocuri de învățare, teste cu alegeri multiple accesibile pe web, pentru a revizui cunoștințele elevilor, pentru o evaluare formativă sau ca o rupere de activitățile tradiționale de la clasă. Toți jucătorii se conectează folosind un cod PIN generat al jocului afișat pe ecranul comun și folosesc un dispozitiv pentru a răspunde la întrebările create de un profesor, un formator sau o altă persoană.	https://create.kahoot.it/register
Powtoon	Powtoon este un software de animație bazat pe Web care permite utilizatorilor să creeze prezentări animate manipulând obiecte precreate, imagini importate, muzică furnizată și dublări vocale create de utilizator. Powtoon utilizează un motor Apache Flex pentru a genera un fișier XML care poate fi redat în vizualizatorul online Powtoon, exportat pe YouTube sau ca fișier MP4.	https://www.powtoon.com/home/?
LearningApp	LearningApps.org este un site web care oferă profesorilor o oportunitate de a-și crea propriile aplicații simple. Profesorii pot crea peste 20 de tipuri de aplicații, de exemplu, joc de memorie, căutare de cuvinte, hangman sau cuvinte încrucișate. În plus după ce se înregistrează, pot crea clase pentru cursanți și le pot monitoriza progresul. Aplicația poate fi folosită ca parte a lecției, poate implica întreaga clasă sau cursanți individuali (depinde de echipamentul din clasă) sau profesorul poate cere cursanților să o realizeze ca temă.	https://learningapps.org/
Coggle	Coggle este un software online pentru crearea și partajarea hărților mentale și a diagramelor de flux. Este o aplicație gratuită, pe bază de browser, care permite unei persoane sau unei echipe să ia notițe, să dezbată, să planifice sau să documenteze o idee, o cercetare, un raport sau orice alt demers creativ. Actualizările sunt realizate în timp real, iar fiecare modificare este salvată. Este un mod simplu și clar de a împărtăși și de a înțelege informații complexe. Este un document de colaborare și un spațiu de lucru comun pentru a ajuta grupurile și echipele să lucreze mai eficient împreună.	https://coggle.it/

Prezi	Prezi este un instrument bazat pe web pentru crearea prezentărilor (numit prezis pe scurt). Prezi este similar cu alte programe pentru prezentări, cum ar fi Microsoft PowerPoint, dar care oferă câteva caracteristici unice care îl fac o alternativă bună. În ultimii ani, a devenit popular în școli și în mediul de afaceri.	https://prezi.com
SAP AppHaus	Este o metodă și un set de instrumente dezvoltat de SAP AppHaus pentru a crea storyboard-uri atractive. Storyboard-urile sunt o modalitate puternică de a arăta valoarea ideilor și a viziunilor produsului în contextul lor de utilizare. Aceasta împuternicește liderii de afaceri și profesioniștii din toate industriile să-și modeleze ideile și scenariile sub forma unor povești ilustrative amuzante, fără a fi nevoie de abilități rafinate de desen. Este foarte utilă în mediul de învățare pentru a ajuta elevii și profesorii să-și explice mai bine ideile. Scenele includ un set de ilustrații predefinite pentru a crea o poveste vizuală.	https://experience.sap.com/designservices/approaches/scenes

- Pentru a pregăti materialelor didactice și stabilirea temelor pentru acasă;
- Pentru a colecta mostre de lucru ale cursanților și a oferi feedback;
- Pentru a eficientiza alte aspecte din viața lor profesională.

Instrumentele digitale sunt cele relevante de învățare și predare, deoarece pot fi folosite pentru a adapta resursele digitale pentru a oferi inputuri adecvate pentru exploatarea în clasă.

Editorii digitali audio și video permit profesorilor să se concentreze pe secțiunile selectate ale unei înregistrări mai lungi, de exemplu. În mod similar, atât sursele orale, cât și textul scris pot fi adaptate pentru activități de înțelegere folosind instrumente de transcriere și hyperlink-uri la referințe din dicționar sau enciclopedie.



Iată o listă de instrumente digitale gratuite, surse deschise și utile pentru organizarea activităților de învățare

1.3. Glosar util

A trecut mult timp de când educația la distanță și online începea să devină mai vizibilă și mai ușor de accesat, stârnind curiozitatea cursanților. Astăzi, învățarea online este probabil la fel de populară ca și învățarea la frecvență, numeroși cursanți optând pentru această opțiune mai flexibilă și mai rentabilă.

Dar, pe măsură ce învățarea la distanță a devenit o variantă mai stabilită până la un anumit grad, o varietate de termeni conectați la aceasta au evoluat, de asemenea, descriind diversele modalități prin care poți urma un curs de formare la distanță: învățare la distanță, învățare electronică, învățare online, învățare mixtă. Mai jos un mic glosar care prezintă cele mai frecvente denumiri sau expresii utilizate în domeniul învățării electronice care vă poate ajuta să înțelegeți mai bine diferența dintre acești termeni.

Denumire	Sens
Învățare online	Pentru învățarea online, elementul cheie este utilizarea Internetului. Învățarea online se referă la ideea de a utiliza instrumente online pentru învățare. Practic, un curs online implică o distanță între dvs. și profesorii dvs. Prelegerile, lucrările, testele sunt toate activate de platforme virtuale.

Învățare mixtă Învățarea mixată este o combinație de învățare la distanță și învățare tradițională într-o sală de clasă. Practic, veți avea un program (mai mult sau mai puțin) fix în cadrul căruia va trebui să participați la o parte dintre cursurile din clasă. Cu toate acestea, majoritatea cursurilor va fi în continuare online, permițându-vă să efectuați cursuri și sarcini online.

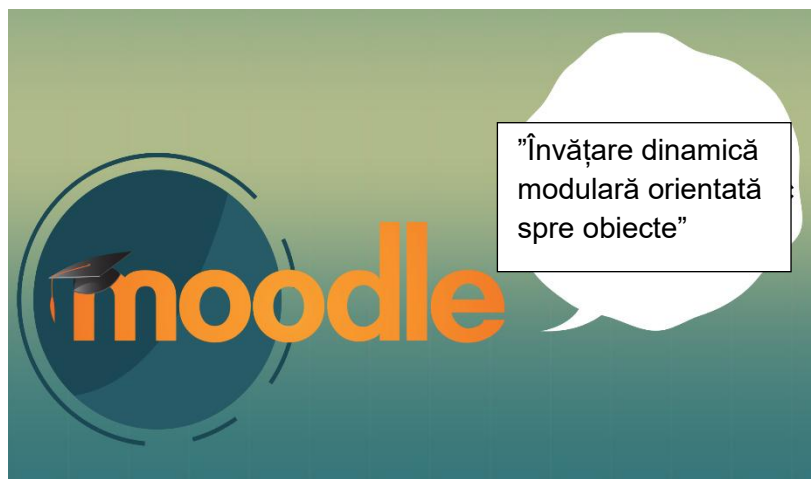
Învățare electronică	Învățarea electronică se referă de regulă la interacțiunea online dintre elev și profesor. Practic, primiți instruirea printr-un mediu online, chiar dacă profesorul dvs. poate fi în aceeași clădire. Învățarea electronică poate fi folosită într-o sală de clasă sau într-un cadru online. În plus, poate fi utilizată pentru a simula și intensifica situațiile practice de învățare.
-----------------------------	---

Învățare la distanță Învățarea la distanță este înțeleasă și este adesea folosită ca sinonim pentru învățarea online. De ce este diferită formularea? Deoarece s-a introdus inițial pentru a atrage cursanți din întreaga lume. Așa a devenit posibil ca cursanții din Europa, de exemplu, să frecventeze cu ușurință un colegiu american și să devină cursanți internaționali, fără a fi nevoie să călătorească.

1.4. Descoperirea unei platforme Moodle

Dezvoltarea activităților de învățare electronică induce utilizarea unei platforme de învățare deschisă și la distanță sau de învățare electronică, cum ar fi platforma Moodle. Moodle este o platformă cu sursă deschisă folosită în domeniul educațional pentru partajarea și schimbul de informații. Este un instrument de susținere a activităților tradiționale de predare. În prezent este cea mai utilizată platformă de e-learning în lume și are milioane de utilizatori în sute de țări.

Pentru a înțelege exact cum funcționează Moodle și ce este, este suficient să ne gândim la o sală de clasă virtuală; doar imaginați-vă un spațiu în care profesorul introduce note și alte materiale, publică comunicări referitoare la programări și la gestionarea clasei, administrează teste și exerciții. Utilizarea sa este concepută pentru toate cursurile de pregătire care asigură partajarea resurselor, cu participarea activă a utilizatorilor, cu muncă în grup și schimburi.



Moodle este un mediu pentru învățare dinamică, modulară, orientată spre obiecte. Software-ul poate fi descărcat de pe: <https://download.moodle.org/>

Moodle se bazează pe un model educațional care exploatează pe deplin potențialul rețelei. Software-ul funcționează într-un mod destul de simplu și intuitiv; poate fi instalat pe orice computer cu PHP și o bază de date SQL. După finalizarea instalării, va fi configurat portalul web. În primul rând se definesc rolurile, care pot fi cele ale profesorului, cursantului, administratorului, utilizatorului autentificat etc. Fiecare rol are anumite funcții, cum ar fi evaluarea și monitorizarea și se bucură de anumite privilegii, care se schimbă în funcție de contextul alocat. Administratorii și profesorii au acces la setările portalului. Profesorul își personalizează cursul alegând un titlu și o dată de început. Fiecare curs pus pe web este conectat la o cheie de acces, care trebuie furnizată utilizatorilor pentru acces.

Resursele de pe Moodle aparțin diverselor tipuri; folder-e, fișiere, adrese URL etc. Activitățile constau în sarcini, baze de date în care elevii pot introduce datele colectate, teste, chat-uri și forumuri aprofundate, glosare, feedback, colecții de pagini web și multe altele. Moodle reprezintă un sistem interactiv și dinamic, prin care lecțiile devin un proces de interacțiune și schimb.

Moodle reprezintă o adevărată revoluție în domeniul educațional și a făcut posibilă extinderea potențialului rețelei în școli și universități. A creat un nou mod de învățare cu multe avantaje: cursanții au posibilitatea de a-și planifica studiul urmând cursurile online în funcție de nevoile lor, în timp ce formatorii pot aprofunda subiectele abordate în clasă în timp ce interacționează cu cursanții.

Modelul pedagogic utilizat permite cursanților să fie parte integrantă a cursului. Aceștia nu numai că au posibilitatea de a evalua, dar pot să și comenteze și să facă sugestii. Este un sistem cu sursă deschisă, complet gratuit prin care utilizatorii pot relaționa și schimba informații.

Reprezintă un nou mod de învățare în care elevii nu mai sunt subiecți pasivi, ci actori direcți în cadrul procesului educațional. Aceștia pot interveni contribuind împreună cu profesorii la crearea și conceperea cursului; un sistem flexibil și dinamic, care se adaptează nevoilor tuturor și face posibilă exploatarea potențialului rețelei într-o manieră excelentă.



Formatori din Spania (organizația INFODEF) descoperă și utilizează platforma Moodle pe parcursul unui curs de scurtă durată în Timișoara, Romania (mai 2018).

1.5. Obstacolele adulților cursanți și rolul formatorului

Odată cu revoluția digitală și extinderea Industriei 4.0, cererea de profesioniști specializați a crescut. Organizațiile, astăzi mai mult decât oricând, au nevoie de profesioniști care știu cum să înțeleagă și să creeze valoare din potențialul digitalului.

O utilizare adecvată a tehnologiilor digitale îmbunătățește răspândirea informațiilor și a cunoștințelor. În zilele noastre, însă, există încă grupuri de populație care nu au acces la tehnologii sau care le folosesc fără o cunoaștere adecvată. La nivel educațional, uneori

nici măcar profesorii nu sunt instruiți în utilizarea noilor tehnologii media pentru educație.

Lucrările analitice rezultate din experimentarea DIGITAL-S au identificat că, pe baza grupurilor țintă selectate de cursanți adulți din mediul rural, există multe obstacole care nu permit dobândirea de competențe digitale într-un mod firesc. Mai jos sunt enumerate cele două categorii:

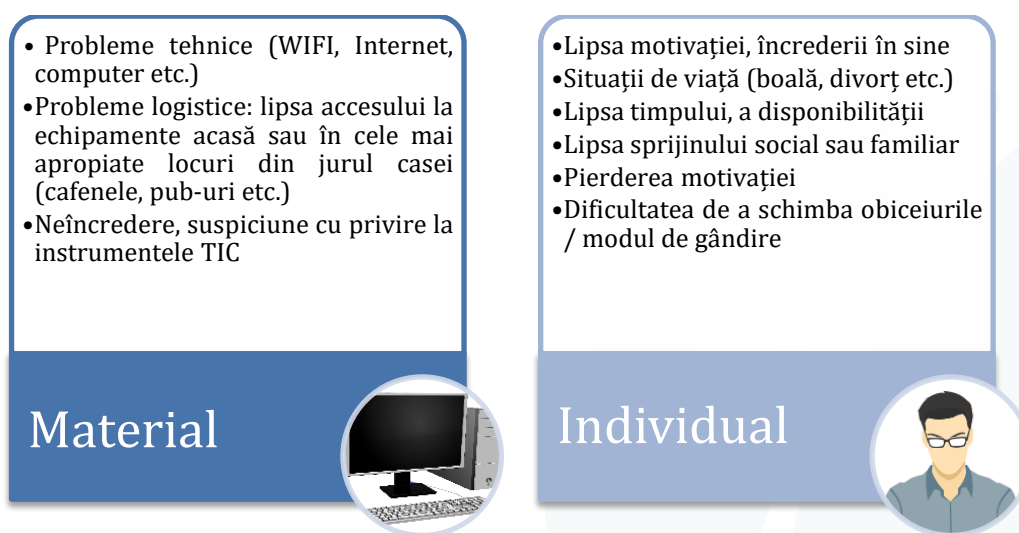


Figura formatorului este importantă pentru a depăși aceste obstacole. Formatorul fiind lider, este expert în managementul grupului și în stimularea dezvoltării participanților. Membrii grupului recunosc, de obicei, competența sa profesională și acest lucru face mai ușoară stabilirea unor reguli importante pentru o pregătire de management profitabilă. Poziția de formator ca expert, precum și faptul că îi este permis să stabilească anumite reguli de comportament, îi permit să intervină (sau să nu intervină) pentru a ghida participanții în direcția respectării regulilor (direct sau indirect).



*Alessia Di
Francesca,
formator în cadrul
organizației
CEIPES, în timpul
sesiunii anterioare
de formare din 25
septembrie 2018
(Italia)*

1.6. Recomandări pentru un curs pentru dobândirea de competențe digitale

Accesul la tehnologie nu constituie un scop în sine, cu excepția cazului în care este susținut cu abordări pedagogice adecvate. Într-un context al activităților de instruire furnizate pe o platformă de învățare electronică, este esențial să vă asigurați că cursanților adulți li se oferă posibilitatea de a face o tranziție sigură și de a reuși să învețe mai bine în mediile online.

Mai precis, formatorii trebuie să cunoască factorii care afectează înțelegerea cursantului privind conținutul online, modul în care percep și urmăresc programul online și cum evaluează relevanța acestuia. Prin urmare, importanța planificării pedagogice și a strategiilor de implementare, prezența socială prin interacțiuni și mecanismul de feedback.

Formatorul poate lua în considerare beneficiile demarării activităților de instruire, inclusiv activitățile la clasă față în față, printre cursanți pentru a declanșa o dinamică de grup constructivă. Avântul rezultat din această sesiune de instruire anterioară va stimula gândirea și va genera răspunsuri.

a) *Întâmpinarea cursanților*

- ✓ □ Asigurați-vă că cursanții se simt confortabil (fără stres sau teamă) într-un mediu sigur și prietenos
- ✓ □ Asigurați-vă că folosiți termeni simpli și ușor de înțeles de către cursanți
- ✓ □ Asigurați-vă că cursanții cunosc care sunt competențele digitale de bază pe care le-ar putea dobândi la finalul cursului



În 25 septembrie, organizația CEIPES a avut prima sesiune de formare anterioară DIGITAL-S pentru Madonie la MYC- Madonie Youth Centre din Collesano

b) *Prezentarea cursului despre învățarea electronică*

- ✓ □ Folosiți cuvinte simple și informați grupurile țintă specifice despre „soluțiile digitale” privind îmbunătățirea nevoilor principale ale abilităților lor digitale
- ✓ □ Explicați în cuvinte simple ce înseamnă „învățarea electronică”, cum funcționează și cum îi poate ajuta pe cursanții adulți în activitatea lor de zi cu zi. Asigurați-vă că le stârniți curiozitatea!

☐☐☐ ✓ ☐ Introduceți conținutul cursului și fiți atenți la comportamentul (reacția) cursanților în timp ce vorbiți (au devenit stresați? Vorbesc între ei? Au devenit mai interesați? Au început să pună întrebări suplimentare?)

c) Implicarea grupurilor țintă specifice

☐☐☐ ✓ Asigurați-vă că implicați grupurile țintă specifice în timpul cursului. (Dați-le șansa de a se simți importanți și de a-și face cunoscute cunoștințele în domeniul competențelor digitale - propriile lor cuvinte!)

☐☐☐ ✓ ☐ În calitate de formator, asigurați-vă că aveți tot timpul o atitudine pozitivă pentru a încuraja grupurile țintă specifice să urmeze pașii necesari pentru îmbunătățirea competențelor lor digitale.

☐☐☐ ✓ ☐ Verificați că la sfârșitul primei activități față în față în grup, toți cursanții adulți au avut șansa de a se conecta cu emoțiile lor printr-un exercițiu interactiv (asigurați-vă că exercițiul va fi ușor de înțeles și că le va permite să lucreze în grup).



Sesiunea românească de pregătire anterioară a avut loc în 24 septembrie 2019 la Timișoara, România. Ana Maria Tănase a a ținut cursul cu seniorii.

d) Evaluarea experiențelor împărtășite

□□□ ✓ □ Țineți cont de faptul că feedback-ul grupului dvs. de cursanți va fi foarte util pentru a evalua livrarea cursului despre învățarea electronică și pentru a aduce îmbunătățiri în funcție de nevoile / cerințele cursanților adulți.

□□□ ✓ □ Asigurați-vă că la sfârșitul acestei prime activități față în față în grup, apreciați motivația cursanților, dorința lor de a învăța (sau de a-și îmbunătăți) competențele digitale și, de asemenea, că aceștia se simt mai curioși și încrezători.



Ilustrație a activităților față în față despre învățarea electronică, inclusiv un grup de voluntari francezi din Familles Rurales Pays de la Loire și Marion Amy, Angers, septembrie 2018

3. IMAGINE DE ANSAMBLU A GRUPURILOR ȚINTĂ IMPLICATE

Furnizarea de formare electronică DIGITAL-S în domeniul competențelor digitale a acoperit diverse regiuni europene, inclusiv Franța (Europa de Vest), Polonia și România (Europa de Est), Spania și Italia (partea de sud).

Abordarea transnațională dezvoltată pe parcursul unei distribuții geografice echitabile a grupurilor țintă a permis dezvoltarea unei abordări comparative a formatorilor profesioniști (grupul țintă 1) și a nivelului de progres și satisfacție al cursanților adulți din zonele rurale (grupul țintă 2). Dincolo de locația lor similară din zonele rurale ale Europei, fiecare grup de cursanți adulți are caracteristici foarte specifice, așa cum se arată mai jos:



Grup 1
FRANȚA



Voluntari
Familles
Rurales
calificați, care nu
au abilitățile de
basic software cum
ar fi Word, Excel și
browsing web
simplu

Grup 2
POLONIA



Persoane slab
calificate și șomere
cum ar fi foști
fermieri din zona
Pomerania de Vest
care au probleme în
găsirea unui loc de
muncă din cauza
lipsei de abilități
TIC.

Grup 3
ROMÂNIA



Seniori din
Asociația Seniorilor
din Timișoara. Nu
au abilități digitale
și prezintă o slabă
utilizare a
tehnologiei TIC.

Grup 4
SPANIA



Femei din
programul Mentor
supuse discriminării
multiple. Puține
dintre acestea
lucrează și puține
folosesc TIC.

Grup 5
ITALIA



Specific din
regiunea Madonie.
Tineri cu risc de
excludere socială și
abandon școlar. În
special cu dificultăți
de învățare.

3.1. În Franța

Zonele rurale din Pays de la Loire sunt destul de numeroase și eterogene. Într-adevăr, regiunea este caracterizată atât de zone economice atractive și dinamice (relativ centrate în jurul orașelor de-a lungul râului Loire, cum ar fi Angers, Saumur în est, Nantes și Saint-Nazaire în vest, aproape de coasta Atlanticului); și teritoriile rurale în care locuitorii nu dispun de locuri de muncă, de servicii publice și de activități de viață comunitară.

Cele două orașe mari (Nantes și Angers) oferă cea mai mare parte a locurilor de muncă în sectorul terțiar. Cea mai mare parte a activităților din sectorul industrial au loc în zonele rurale, ceea ce explică de ce populația din această zonă întâmpină dificultăți în ceea ce privește tehnologia și internetul.

Grupurile țintă franceze implicate în experimentul DIGITAL-S sunt voluntari din mișcarea Familles Rurales. Aceștia sunt membri activi cu responsabilități importante în cadrul asociațiilor locale din zonele rurale care constituie mișcarea Familles Rurales.

Astăzi, regulamentul francez privind organizațiile non-profit este complex și provocator provocând anumite probleme de înțelegere și acțiune față de acei președinți și directori ai asociațiilor. Mișcarea Familles Rurales abordează această problemă sprijinindu-le prin organizarea de sesiuni de formare susținute în întreaga regiune. Cu toate acestea, întâlnirile față în față între angajații Familles Rurales și voluntari devin din ce în ce mai greu de gestionat. Într-adevăr, majoritatea dintre aceștia are familii și un loc de muncă solicitant. Aceștia își doresc să reducă acest timp sau să aibă posibilitatea de a se organiza într-un mod mai bun. În acest context, învățarea electronică apare ca o soluție foarte bună.

3.2. În Polonia

Grupul țintă adresat de Collegium Balticum din Polonia constă în persoane din zonele rurale din regiunea Pomeraniei de Vest. Ca urmare a analizei nevoilor grupului țintă selectat, se pare că aceștia au abilități digitale scăzute, dar ar dori să le încurajeze sau să dobândească mai multe, dar din cauza lipsei de resurse, a lipsei de timp sau a lipsei de acces la cursuri, nu pot face acest lucru.

Collegium Balticum este o universitate privată, unde studiază și persoane din mediul rural. Fiind o universitate, am decis să o folosim și să invităm aceste persoane să participe la cursurile privind învățarea electronică din cadrul proiectului. Majoritatea persoanelor din grupul țintă sunt cursanți de toate vârstele care tocmai și-au început studiile la o universitate. Cursul a fost o oportunitate pentru participanți să-și dezvolte competențele digitale, să învețe despre metoda e-learning, să afle despre platforma Moodle. Participarea la curs le-a permis participanților să învețe despre instrumente și să-și dezvolte abilități, datorită cărora au șansa de a depăși în viitor barierele cu care se va confrunta populația rurală. Implementarea obiectivelor de viață necesită nu numai determinare, ci și competențe specifice.

Învățarea electronică și dezvoltarea competențelor digitale le oferă șansa de a depăși anumite bariere fizice - cum ar fi bariera distanței, un timp de lucru flexibil, situația financiară, lipsa accesibilității, dificultățile generate de infrastructura rutieră și de comunicare, precum și accesul insuficient la infrastructura socială, inclusiv toate celelalte aflate în grija persoanelor din familie. Învățarea electronică și dezvoltarea competențelor digitale oferă oportunități foarte bune de a utiliza potențialul persoanelor care trăiesc în zonele rurale. Oferă oamenilor oportunitatea de a se dezvolta ca indivizi și, prin urmare, o oportunitate pentru întreaga societate.

3.3. În România

În România, îmbătrânirea demografică este un proces deosebit de complex, cu multiple efecte economice, sociale și sociale. Zonele rurale din România trebuie încurajate să fie dinamice, active la nivel social, contribuind astfel la dezvoltarea economiei.

Zonele rurale sunt mai dedicate sectorului industrial, iar populația din această zonă întâmpină dificultăți în ceea ce privește tehnologia și internetul, în special persoanele în vârstă.

În ceea ce privește grupul țintă din România, acesta este reprezentat de persoanele în vârstă, majoritatea trăind în mediul rural. Vârstnicii din zonele rurale sunt activi în domeniul social - au propria lor Asociație de seniori. Aceștia sunt implicați în multe proiecte, evenimente, festivaluri locale, dar societatea se schimbă rapid și au nevoie de sprijin profesional mai ales atunci când trebuie să-și îmbunătățească abilitățile digitale de bază și să se implice în învățarea la distanță.

Apelurile telefonice obișnuite și întâlnirile față în față au fost extrem de importante pentru a menține o bună colaborare cu persoanele în vârstă, pentru a le menține concentrare, pentru a le reaminti și a le convinge să finalizeze cursul digital pentru a avea ocazia să evalueze progresul competențelor lor digitale.

3.4. În Spania

Grupul țintă adresat de INFODEF în Spania e constituit din femei din mediul rural. Femeile din zonele rurale din Spania se confruntă discriminărilor multiple.

Puține dintre ele muncesc și puține folosesc TIC. Rolurile de gen sunt puternic impuse, iar stereotipurile de gen sunt mai răspândite și mai înrădăcinate. Deși există dovezi despre migrația feminină de la sat la oraș, există dovezi că de fapt femeile cu un nivel de educație mai scăzut părăsesc mediul rural în căutarea unui loc de muncă.

În majoritatea cazurilor, politicile menite să păstreze femeile în zonele rurale se concentrează pe o activitate independentă, înființarea unei afaceri, gestionarea propriei gospodării sau asimilarea în sfere profesionale tradițional masculine, cum ar fi agricultura. Cursul a crescut gradul de utilizare de către femei al TIC și le-a creat respectul de sine și motivația.

Din analiza efectuată înainte de începutul experimentului DIGITAL-S, se pare că voluntarii doresc să afle mai multe despre abilitățile și cunoștințele digitale, în special în domeniul protecției datelor și al instrumentelor de colaborare online.

3.5. În Italia

Zona rurală din Sicilia constă într-o multitudine de orașe și centre mici situate în diverse zone din Sicilia. Zonele rurale siciliene se caracterizează prin abandon, lipsa activității economice și degradare în toate sectoarele comerciale și sociale. Aceste zone au nevoie de intervenții menite să îmbunătățească atractivitatea teritoriilor, în sprijinul sistemului de afaceri și al populațiilor locale, atât pentru generațiile actuale cât și pentru cele

viitoare.

Zonele rurale siciliene ar trebui menținute vii și dinamice, dezvoltând economia și sporind resursele locale, contribuind astfel la stoparea fenomenelor de abandon și de depopulare a satelor și a centrelor locuite ceea ce generează o migrație negativă a „capitalului uman” pentru întreaga societate siciliană sub aspect demografic, cultural și de mediu.

În ceea ce privește grupul țintă al proiectului, adică tinerii din zonele rurale siciliene, acest are numeroase dificultăți în fructificarea oportunităților care fac parte din viața de zi cu zi într-un context urban. În fiecare zi, tinerii din mediul rural se confruntă cu o serie de probleme cu privire la accesibilitatea resurselor și, prin urmare, la formarea lor, ceea ce determină consecințe grave atât în mediul social, cât și în mediul de lucru.

Din analiza nevoilor grupului țintă selectat, a rezultat faptul că aceștia dispun de puține competențe digitale, dar ar dori să le stimuleze sau să dobândească mai multe, însă din lipsă de resurse sau datorită problemelor logistice, legate de transport sau de lipsurile educaționale, nu pot realiza acest lucru. Mulți dintre aceștia ar dori să își îmbunătățească abilitățile digitale pentru a avea un curriculum mai cuprinzător sau pentru a-și desfășura propria afacere și pentru a o promova online. Un alt punct sensibil în aceste zone este și conexiunea slabă la internet care îi împiedică să beneficieze de o pregătire mult mai largă și de informații.

4. CONCEPTUL & DESIGN-UL ACTIVITĂȚILOR DE FORMARE

Pentru a pregăti un curs de învățare electronică interesant și valoros pentru fiecare grup țintă, trebuie dobândite cunoștințe pedagogice importante privind modul în care se desfășoară procesul de învățare și de a susține motivația cursanților de a participa la curs, prin intermediul cărora formatorii profesioniști pot crea un mediu interactiv și interesant de învățare.

4.1. Abordarea pedagogică DIGITAL-S

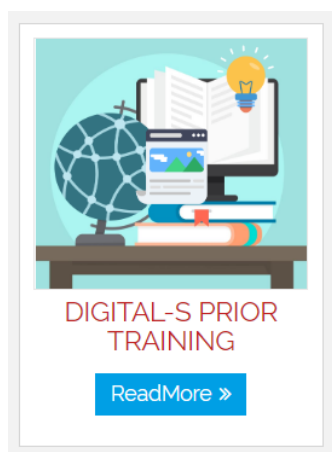
Atunci când pregătiți un curs de învățare electronică, este necesar să stabiliți inițial obiectivul activităților de pregătit și de furnizat: ce dorim să obținem? Obiectivul general al proiectului DIGITAL-S a fost dezvoltarea competențelor digitale printr-un program de e-

training pe platforma Moodle și, ca urmare, crearea a 5 cursuri electronice pentru fiecare grup cu diferite niveluri de competențe digitale.

Pentru a atinge acest obiectiv general, este important a defini obiectivele specifice și operaționale pentru a-l atinge. Din acest motiv, ne-am împărțit activitățile în două etape și ne-am concentrat pe un aspect diferit pe fiecare dintre ele.

Pentru a vă asigura că participanții sunt implicați și interesați de pregătirea oferită cu platforma Moodle, este important să vă asigurați că înțeleg bine acest nou mod de învățare prin materialele digitale. În acest sens, decizia a fost de a împărți procesul de instruire al proiectului DIGITAL-S în două etape.

a) Activitatea de formare anterioară



Cursul de pregătire privind „formarea anterioară DIGITAL-S” este disponibil la linkul de mai jos (curs electronic disponibil în limbile engleză, franceză, spaniolă, italiană, română și polonă):
<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=22>

Prima etapă a fost organizarea în fiecare țară a unei activități de formare prealabilă: definită ca o întâlnire față în față între formatori și grupurile țintă de cursanți adulți. În acest sens, prima etapă a amestecat e-learning-ul cu activitățile față în față (cunoscut sub denumirea de învățare mixtă). Scopul acestei sesiuni anterioare a fost promovarea învățării electronice ca o oportunitate de dezvoltare pentru toți oamenii de toate vârstele, în special din zonele rurale.

Ziua de pregătire anterioară necesită prezența fizică atât a formatorilor, cât și a participanților, cu unele elemente de control al cursanților privind timpul, locul, calea sau ritmul. Această abordare educațională reprezintă un aspect foarte important al modusului operandi pedagogic implementat. Acesta permite combinarea materialelor educaționale online și a oportunitățile de interacțiune cu metodele tradiționale la clasă pe loc. În plus,

formatorii pot profita de această întâlnire pentru a identifica și mai bine nevoile subiectului cursului, precum și sfera abilităților digitale ale participanților.

Această activitate are, de asemenea, o importanță majoră pentru formatorii implicați în această experimentare:

OBIECTIVE - ACTIVITATEA ANTERIOARĂ DE FORMARE	
Perspectiva cursanților adulți	Perspectiva formatorilor
- A se familiariza cu ideea experimentării. Cursanții adulți ar trebui să știe în ce sunt implicați și care este scopul pentru de a vedea sensul activității lor - A introduce conceptul de formare e-learning pentru cursanții adulți - explicarea avantajelor și posibilităților metodei de învățare electronică pentru dezvoltarea umană - Înțelegerea platformei Moodle pentru a fi gata de utilizare direct acasă mai târziu - A finaliza cursul electronic despre „descoperirea platformei Moodle” cu ajutorul formatorilor - A anula toate constrângerile potențiale ale participanților atunci când vine vorba de utilizarea tehnologiei TIC în scop de formare	- A dezvoltarea colaborarea reciprocă și contactul cu cursanții adulți - A organiza versiunea finală a cursului electronic încărcat pe platforma Moodle, în funcție de nevoile și disponibilitatea cursanților adulți (faza 2) - Pentru a verifica platforma Moodle, dacă este bine pregătită, ce funcționează, ce trebuie rafinat în continuare, în funcție de feedback-urile cursanților adulți la finalul activității de formare - A adapta suportul pentru organizarea și implementarea celei de-a doua activități de formare care va fi desfășurată acasă pe platforma Moodle (apeluri telefonice cu intervale orare, e-mailuri etc.) - A anticipa orice problemă, obstacol care ar putea apărea în timpul programului de învățare electronică

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ A genera stimulente pentru a merge mai departe până la finalul întregului program de formare | <ul style="list-style-type: none">▪ A crea încredere în formator și a permite schimburile și discuțiile între participanți |
|--|--|

O astfel de activitate consolidează angajamentul cursanților adulți de a participa la întreaga furnizare de e-training și îi va ajuta să dobândească un sentiment de putere, că vor putea finaliza cursul în mod independent și astfel să își dezvolte pe deplin cunoștințele și competențele digitale.

Activitatea anterioară de formare a durat aproximativ 4-5 ore în fiecare țară. Acesta a necesitat amenajarea unui spațiu adecvat și a unui loc echipat cu calculatoare cu acces la internet. Înainte de a începe să lucreze pe platforma Moodle, participanții au luat parte la activități de spargere a gheții pentru a se cunoaște mai bine și a crea o atmosferă relaxată. După conectare, cu ajutorul formatorilor, participanții descoperă platforma Moodle (design, formă, mișcare etc.) și ulterior conținutul acesteia. Ulterior, după finalizarea cursului online de descoperire a platformei Moodle, formatorii au discutat cu participanții despre conținutul citit și despre dificultățile întâmpinate. În final, fiecare participant a comentat experiențele sale legate de participarea la formare.

Pe parcursul desfășurării acestei activități de instruire anterioară, formatorii pot avea contact constant cu cursanții adulți. Aceștia pot spune și analiza dacă conținutul ajunge la ei. Pot vedea dacă materialul este interesant, dacă subiectul este atrăgător pentru ei. În timpul cursurilor, pot corecta ipotezele inițiale.

Ca o concluzie a acestei prime faze, se poate afirma că activitatea de formare prealabilă este o ocazie foarte bună de a verifica și evalua nivelul competenței, angajamentul, interesul grupului, subiectele care îi interesează, familiarizeze cu formatorul cu participanții și cu

Acesta este un moment cheie pentru reușita întregului curs de învățare electronică,

deoarece creează încredere atât pentru formator, în activitățile întreprinse, cât și în sine - participantul dobândește sentimentul că va putea finaliza întregul curs independent acasă. De asemenea, oferă șansa ca formatorii să lucreze pentru prima dată cu platforma Moodle înainte de a începe a doua fază.

Exemplu de plan de sesiune de formare a activității de formare anterioară DIGITAL-S desfășurată în Franța)

Durață/ Timp	Obiectiv pedagogic	Estimarea activității	Metodă de animație	Instrument, document sau suport utilizat	Evaluare
9 AM 35'	Bun venit și prezentarea zilei	Prezentare din partea formatorului	-	Agenda trimisă participanților	-
9.35 AM 10'	Prezentarea contextului acestei zile de formare (proiect E+ DIGITAL-S)	Prezentare din partea formatorului	Discuție despre proiect	Durata proiectului DIGITAL-S	-
9.45 AM 15'	Cunoașterea participanților pentru o coeziune a grupului	Schimburi în mod ludic	Jocuri de spart gheața	Sala, scaune, etc.	-
10 AM 45'	Descoperirea oportunităților ODL	Dezbateri cu formatorul despre modul în care cursanții percep ODL Pooling	Framemo	Website, post-uri digitale	Feedback-ul verbal de dimineață
10.45 AM	Pauză de cafea				
11 AM 90'	Exprimarea sentimentelor participanților și a preocupărilor privind e-learning (sfaturi, indicii de succes)	Împărtășirea sentimentelor Exercițiu de învățare deschisă & distanță în situații reale cu mici scenarii	Joc "Cum te simți" (poză cu pisici) Service design SAP PWPT pentru indicii	Documente tipărite Caractere tipărite și fundal	Schimb între participanți

12.30	Prânz				
1.30 PM 90'	Stăpânirea utilizării unei platforme de e-learning	Conectarea participantului la platformă	Exerciții individuale pe platformă cu ajutorul formatorului	Manual pentru participanți Test	Feedback
3 PM	Pauză de cafea				
3.15 PM 45'	Împărtășirea experienței de formare în domeniul e-learning pentru a spori încrederea și motivarea	Timp de reflecție și întrebări, mărturii, etc.	Discuție	-	Chestionar online de completat pentru fiecare participant
4 PM 30'	Evaluarea zilei	Chestionar și discuție deschisă de la fiecare participant	Test pe computer	Website Framaform	Finalul evaluării zilei

b) A doua activitate de formare - curs online de abilități digitale

Cursurile privind “Abilități digitale de bază pentru adulți pentru viață și profesie” sunt disponibile la:



Limba engleză:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=15>

Limba franceză:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=24>

Limba italiană:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=21>

Limba română:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=19>

Limba spaniolă:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=18>

Limba poloneză:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=20>

A doua etapă a experimentării DIGITAL-S a constat în pregătirea și lansarea unui curs electronic precis pe care participanții să-l desfășoare independent acasă - cu sprijinul de la distanță al formatorului lor (birou de asistență la distanță).

Consortiul proiectului DIGITAL-S a efectuat o analiză pentru a identifica nevoile educaționale ale cursanților adulți și subiectele de interes înainte de a lansa cursul electronic în fiecare țară. Conform rezultatelor obținute prin intermediul unui chestionar creat în acest scop (a se vedea Anexa 1 - profilul chestionarului DIGITAL-S și utilizarea TIC a cursanților adulți), fiecare dintre organizațiile partenere DIGITAL-S a putut selecta subiectele digitale adaptate propriului lor grup țintă.

Subiectul 1

FRANȚA



Protecția datelor
și colaborarea
online



Subiectul 2

POLONIA



Siguranța și
căutarea de
informații pe
Internet



Subiectul 3

ROMÂNIA



Instrumente de
comunicare



Subiectul 4

SPANIA



Servicii online:
internet pentru
viața de zi cu zi
& Microsoft word



Subiectul 5

ITALIA



Crearea de
conținut online
și offline



În această etapă, obiectivul principal al formatorilor a fost să creeze o pregătire bine gândită a cursului de e-learning, incluzând feedback-uri din prima zi de instruire și nevoile, abilitățile și limitările grupurilor țintă de cursanți adulți din mediul rural. Ținând cont de faptul că, în cazul activităților de formare la distanță, nu au altă opțiune decât să prevadă totul, rezultând prin aproximare cu privire la semnalul menționat anterior, printr-un program de învățare electronică foarte precis și adaptat.

În prima etapă a pregătirii față în față, formatorii au fost disponibili pentru participanți fizic, asistați direct în activități legate de curs, pe platforma Moodle. În a doua etapă a instruirii, sprijinul formatorilor a fost cu precădere indirect. Atât în prima etapă, cât și în

cea de-a doua etapă, susținerea formatorilor este esențială. Sprijinul pentru participant în cadrul orelor de învățare electronică este foarte important. În timpul cursului electronic, participantul nu are posibilitatea, ca în cazul orelor la clasă, să se apropie fizic de formator și să pună întrebări despre un aspect care reprezintă o problemă pentru el.

În consecință, pe lângă o furnizare de formare bine gândită prin intermediul instruirii online, păstrarea legăturii cu cursanții adulți este un aspect foarte important al procesului de e-training. Într-adevăr, oferă participanților sentimentul că sunt importanți pentru formator și crește încrederea și motivația cursanților adulți pentru a finaliza cursul. În plus, trimiterea informațiilor aferente lecțiilor care trebuie făcute pe Moodle îi ajută pe participanți să dezvolte abilități importante în ceea ce privește învățarea electronică: managementul timpului, autodisciplină și sistematică.

În acest sens, pentru a crește nivelul de motivație al cursanților adulți pentru a se concentra pe ei înșiși și pentru a-i angaja cu învățarea la distanță, fiecare partener a aplicat un program de urmărire pentru a sprijini participanții, care include diverse metode și instrumente:

1. E-mailuri individuale ca un memo pentru a se concentra pe finalizarea cursului electronic, formatorul trimite, de asemenea, e-mail-uri specifice conform nevoilor foarte specifice ale participanților;	2. Apeluri telefonice regulate - pentru a le aminti de implicarea în învățarea la distanță - un curs pe platforma Moodle. Este folositor și pentru atunci când participanții întâmpină probleme tehnice de conexiune.	3. Întâlniri suplimentare față-în-față pentru a prezenta și explica conținutul exercițiilor cursului electronic (dar și pentru a le reaminti cum să obțină acces la platforma Moodle).	5. Discuții online cum ar fi forum, chat-uri permite utilizatorul ui platformei Moodle să-și publice afirmațiile pe un anumit subiect și să comenteze asupra afirmațiilor altor participanți	6. Cursuri suplimentare (ore) pentru a aduna opiniile, a-i încuraja să descopere funcționalitate a platformei Moodle și să să-și îmbunătățească abilitățile digitale de bază finalizând cursul electronic, etc.
--	---	--	---	---

din clasă.



Formatorul joacă încă un rol esențial în activitățile de învățare electronică, acționând ca liant între furnizarea de învățare electronică, și participanți

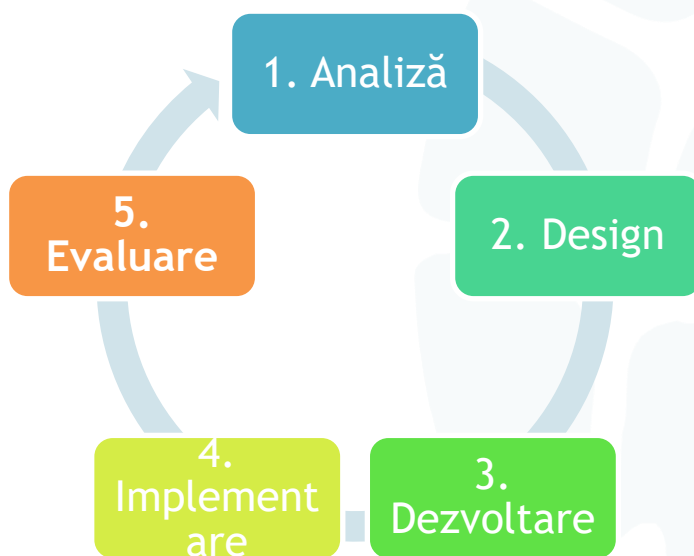
4.2. Pregătirea programului de formare

Obiectivul celor 5 cursuri electronice diferite intitulate „Abilități digitale de bază pentru adulți pentru viață și muncă” a fost de a fi conceput astfel încât să se asigure că participanții au capacitatea și încrederea de a le finaliza în mod independent. În acest

sens, formatorii au colaborat pentru a furniza un program de formare online care să fie interesant, cu informații despre nivelul substanțial relevant, interactiv și atrăgător, consistent în structură și aspect (pentru a asigura transparența și pentru a facilita mișcarea utilizatorului pe platforma Moodle și pentru a evita dezordinea). În cele din urmă, ar trebui conceput cu mijloacele tehnice adecvate, cum ar fi grafică, animații, fișiere de sunet sau vocea profesorului, adaptate nevoilor participanților.

a) Procesul DIGITAL-S

La crearea cursului atât la scară națională cât și internațională, etapa de planificare este esențială. Procesul DIGITAL-S a inclus o planificare cu cinci pași pentru organizarea diverselor sarcini de lucru pe care să le execute și să le implementeze. Acest proces s-a dovedit a fi util și necesar pentru a crea un mediu de învățare electronică, care va fi cel mai uniform din punctul de vedere al aspectului și coerent din punctul de vedere al subiectului și, în același timp, atractiv pentru diverse grupuri țintă:



Pentru cine?

Înainte de a începe activitatea, este important să se ia în considerare cui îi va fi destinat cursul, care va fi grupul țintă, vârsta este de asemenea importantă. Un rol important îl au facilitățile tehnologice disponibile pentru participanții la cursuri, cursul principal și platforma Moodle.



Ce?

Activitățile de învățare electronică sunt numeroase și diversificate. Cu toate acestea, formatorii ar trebui să aibă în vedere că internetul de bandă largă nu este întotdeauna disponibil peste tot, în special în zonele rurale, rezultând cu un număr limitat de animații, grafică, filme etc.



Ce nivel de abilități?

Acest punct se referă la evaluarea gamei de abilități pe care formatorii le așteaptă de la participanții la curs. Atunci când se pregătește un curs electronic, ar trebui clar definite care sunt condițiile pe care le punem utilizatorilor, în special în domeniul abilităților informatice.



Cât timp?

Participantul trebuie să știe cât timp pe săptămână ar trebui să aloce cursului, dacă sunt necesare anumite ore de participare la computer (de exemplu, chat-uri sincrone). În cazul DIGITAL-S, de exemplu, s-a decis acordarea cursanților adulți 4 săptămâni pentru a finaliza întregul curs electronic.



Cum?

- **Suport tehnic pentru participanți - cum îi putem ajuta pe platforma Moodle?** În funcție de numărul de persoane care se ocupă de curs, putem separa funcțiile de asistență tehnică legate de utilizarea platformei de suportul substanțial legat de

cursuri. Putem folosi instrumente disponibile direct în Moodle și oferi atât comunicare asincronă (forum de discuții, sistem de mesagerie intern), cât și sincronă (chat pe platformă) și instrumente externe precum mesageri (text și voce), e-mail, telefon etc.

- **Specificarea formelor de înscriere la cursul electronic** - fiecare utilizator se autentifică singur, administratorul platformei se autentifică, necesită autentificarea unei parole de la profesor sau participantul va primi un e-mail de la platformă administrator la e-mail?
- **Definirea regulilor de promovare (finalizare) a cursului electronic** - ce cerințe trebuie să îndeplinească un participant pentru a finaliza cursul? În acest scop, cursantul trebuie să se familiarizeze cu toate materialele de pe platformă, fie pentru a rezolva testul final, fie pentru a trece testul după fiecare lecție. Cerințele pentru realizarea cursului electronic ar trebui clar explicate la începutul programului de formare, datorită faptului că formatorii nu au control direct asupra independenței activității desfășurate de participant; prin urmare, un sistem cu un număr mai mare de activități evaluate poate funcționa mai bine.

b) Structura cursului electronic

Având în vedere că există un nivel general eterogen în rândul participanților iar unii dintre aceștia au abilități digitale foarte scăzute, furnizarea cursului a fost concepută într-un mod foarte particular, pe cale de consecință. De asemenea, nu trebuie să trecem cu vederea faptul că formatorii au experimentat pentru prima dată activități de învățare electronică de implementat și de încărcat pe o platforma Moodle.

Cursurile electronice de pe platforma Moodle sunt marcate cu repere vizuale clare și definite, împreună cu un index foarte simplu pentru fiecare lecție și sub-lecție. Fiecare dintre acestea a fost compus astfel:

1. Introducere generală a cursului

- Scurtă introducere care definește subiectul cursului și cerințele inițiale (ce abilități și cunoștințe ar trebui să aibă persoana care se înscrie la curs, cum să navigheze prin curs)
- Două lecții principale (fiecare lecție nu are mai mult de 5 sub-subiecte).

- Cursul pe scurt - domeniul materialului (lista aspectelor discutate pe parcursul cursului).
- Obiectivele cursului (abilități menționate, care vor fi dobândite de participantul la clasă).
- Reguli de evaluare (descrierea criteriilor de evaluare utilizate pentru sarcini individuale și pentru curs în ansamblu).
- Orarul orelor (date importante legate de curs, date de început și sfârșit etc.).
- Comunicare și ajutor. Formele și regulile de contact cu trainerul (datele consultărilor și formele de comunicare, acest punct definește obligațiile formatorului).

2. Conținutul principal al cursului

- Autoevaluarea competenței inițiale privind subiectul lecției
- Titlul lecției și o scurtă introducere
- Obiectivele lecției (abilitățile menționate care vor fi stăpânite de participant).
- Lecția pe scurt - domeniul materialului (lista aspectelor discutate în timpul lecției - subiectele sub-selecției).
- Rezumatul și conținutul lecției sub formă de fișiere text, video, grafică etc., cu materiale suplimentare (inclusiv link-uri către site-uri web interesante) pentru participanții care doresc mai mult.
- Exemple și exerciții practice privind teoria prezentată.
- Un test sau o sarcină care verifică cunoașterea aspectelor din lecție
- Autoevaluarea finală a competențelor pe subiectul lecției
- Forum de știri. Doar profesorul poate posta mesaje pe forum, este folosit pentru publicarea anunțurilor legate de ore, este o formă de comunicare dintre profesor către cursant (publicăm date, evenimente importante, explicații generale etc.). Valabil pentru toate subiectele din curs.
- Surse (seria de cărți, dar și lista de site-uri web legate de curs)

3. Finalizarea/rezumatul cursului

- Rezumat general - explicația a ceea ce se va întâmpla acum, în cazul în care cursul se încheie cu un certificat, trebuie clarificat modul în care participantul poate primi acest certificat etc.
- Un test final privind participarea la curs, este util să se măsoare progresul abilităților dobândite datorită cursului

- Chestionarul obligatoriu de satisfacție la sfârșitul cursului electronic pentru a evalua gradul de satisfacție al participanților privind cursul în general (structurare, durată, suport, instrumente utilizate etc.)

CPIP - COMMUNICATION TOOLS

-  Introduction and Rules for completing the course
-  Initial self-evaluation of competences
-  Lesson 1. The Usefulness of Communication Tools - Skills to Build Trust, Connecting with People and Lead Effectively
-  1.1 What are the Tools for Communication? Most Popular Communication Tools
-  1.2 The link between Technology and Online Communication
-  1.3 Achieving Purposeful Collaboration with the Right Tools
-  1.4 Make your Internal Communication Measurable
-  1.5 Top 5 Tips to Improve your Online Communication Skills
-  Test for lesson 1.
-  Lesson 2. Most Popular Social Platforms - Keep a balance and protect yourself
-  2.1 Facebook and Instagram
-  2.2 Twitter and LinkedIn
-  2.3 WhatsApp
-  2.4 YouTube
-  2.5 Viber and Google+
-  Test Lesson 2.
-  Final self-evaluation of competences
-  Final satisfaction survey

Ilustrarea structurii unui curs electronic (CPIP - Romania)

c) Scenariu și conținut

Pe baza concluziilor rezultate din analiza anterioară, formatorii au început să dezvolte un scenariu de ore cu utilizarea instrumentelor interactive, acordând atenție calității și afișării materialului de instruire și a conținutului încărcat pe platforma Moodle. Într-

adevăr, ar trebui să capteze atenția participantului, ceea ce este relativ dificil în cazul textului „arid”.

Într-un context de învățare electronică, cea mai bună opțiune este pregătirea mai multor pagini individuale cu porțiuni de text de maxim o pagină. Formatorii s-au asigurat, de asemenea, că pregătesc o descriere a elementelor care vor îmbogăți textul - ilustrații, grafică, filme sau diagrame, în conexiune cu conținutul prezentat în cadrul formării online.

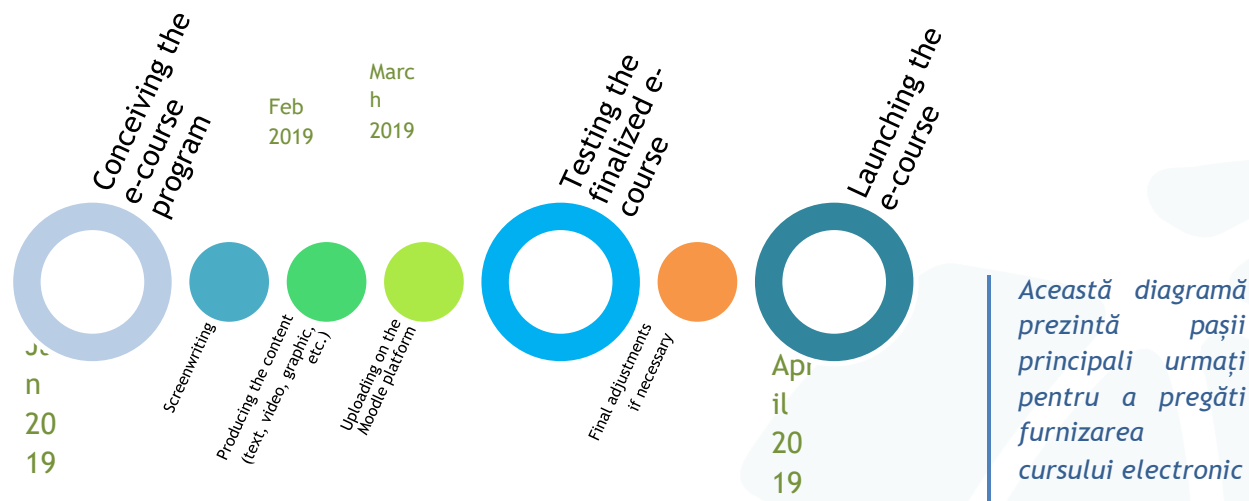
Într-un curs electronic, teoria este mai bine înțeleasă și învățată atunci când este combinată cu exemple practice. Acesta este motivul pentru care formatorii s-au asigurat că prezintă descrieri ale situațiilor reale care implică probleme de rezolvat.



Pe baza primei experiențe (activitate de formare anterioară cu cursanți adulți), formatorii pregătesc cursurile în timpul întâlnirii din Valladolid, Spania, din form din punct de vedere grafic și în ie disponibil pentru persoanele fără o

conexiune eficientă - din acest motiv am creat un cadru în scopuri de proiect - un cadru comun pe baza căruia fiecare partener și-a creat propriul curs.

Consortiul DIGITAL-S a decis că lecțiile pot să nu includă cursuri virtuale sau chat, având în vedere faptul că instrumentele de comunicare păreau a fi dificil de accesat și manevrat pentru cursanți și pentru materialele și echipamentele informatice personale.



Ianuarie 2019 - Crearea programului de cursuri electronice

Februarie 2019 - Scrierea de scenarii

Martie 2019 - Producerea conținutului (text, video, grafică, etc.)

- Încărcarea platformei Moodle
- Testarea cursului electronic finalizat

Aprilie 2019 - Lansarea cursului electronic.

Odată ce formatorii au ajuns la etapa finală a generării lucrărilor, adică au dezvoltat conținutul cursului electronic și l-au încărcat pe platforma Moodle, este important să se verifice ipotezele făcute în faza de analiză. Cursul electronic finalizat poate fi testat printr-o fază de testare, care include un cursant care îi va verifica efectele și relevanța. Această etapă are, fără îndoială, o importanță majoră. Într-adevăr, este ușor de ratat un detaliu care se va dovedi ulterior foarte important pe parcursul cursului. În cazul în care cursul este corect atât din punct de vedere tehnic (toate instrumentele Moodle sunt setate corect, nu există greșeli de ortografie și de stilistică), cât și de fond, formatorii îl pot pune la dispoziție online și pot începe susținerea orelor.

4.3. Procesul de evaluare

Feedback-ul este o parte cheie a formării și una dintre cele mai importante dimensiuni ale educației. Cu toate acestea, nu este întotdeauna ușor de știut ce se întâmplă în mintea cursanților adulți. Ca răspuns la această provocare, în special într-un context de învățare electronică cu comunicare indirectă, formatorii trebuie să găsească o modalitate de a afla ce înțeleg cursanții și ce nu. În această lumină, un test bine conceput, chiar și un test cu alegeri multiple, poate oferi informații critice despre situația cursantului.



În timp ce pregăteau cursul electronic, formatorii DIGITAL-S au dezvoltat forme de verificare a înțelegerii conținutului cursului în rândul participanților adulți. S-au asigurat că fiecare secțiune a cursului electronic va fi completată cu o formă de verificare a cunoștințelor și a abilităților.

a) Auto-evaluarea abilităților digitale

O auto-evaluare preliminară este stabilită la începutul cursului electronic pentru a permite participantului să-și evalueze nivelul de competențe digitale. Autoevaluarea abilităților se referă la subiecte și domenii abordate în curs.

Scopul autoevaluării este identificarea zonelor care trebuie dezvoltate. Fiecare dintre competențe poate fi îmbunătățită până la un nivel optim - problema individuală este timpul în care acest lucru se realizează. Conținutul cursului este conceput pentru a concretiza mai precis și a ajuta participantul să evalueze obiectiv competențele din acest domeniu.

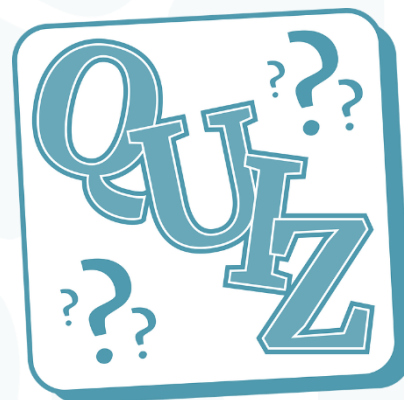
Autoevaluarea finală a competențelor conține aceleași întrebări ca și autoevaluarea inițială, dar participantul răspunde la aceste întrebări după curs. Este mai obiectiv deoarece participantul se confruntă cu ideile sale despre nivelul indicat în evaluarea inițială cu activitățile și sarcinile reale și specifice, pe care acesta trebuie să le realizeze ca parte a cursului de pe platforma Moodle.

Datorită autoevaluării competențelor, participantul și formatorul identifică domeniile care necesită dezvoltare. Este, de asemenea, un ajutor pentru dezvoltarea participanților de a-și numi competențele, elaborarea acestora. Încurajează reflecția asupra a ceea ce sunt capabil să fac, ce problemă am, ajută la dezvoltarea capacității de concretizare a domeniilor în care vrem să ne dezvoltăm.

Datorită evaluării, formatorii primesc feedback: în ce zonă este nevoie de ajutor, care conținut s-a repetat, care este nivelul de competență al grupului etc. Astfel de informații relevante permit reflectarea asupra pregătirii activităților ulterioare și resetarea ori de câte ori este necesar.

b) Chestionarul de evaluare

Platforma Moodle oferă posibilitatea formatorilor de a crea întrebări constând dintr-o paletă uriașă de tipuri de întrebări, inclusiv alegerea de răspunsuri multiple, răspunsuri adevărat-fals și scurte întrebări-răspunsuri. În cazul testului DIGITAL-S, testele sunt implementate la sfârșitul fiecărei lecții, acestea includ întrebări strâns legate de conținutul lecției.



Modulul chestionar are un număr foarte mare de opțiuni și instrumente, ceea ce îl face foarte flexibil. Aceste întrebări sunt păstrate în banca întrebărilor cursului și pot fi reutilizate atât în cadrul cursului, cât și între cursuri. Chestionarele pot permite abordări multiple. Fiecare încercare este marcată automat, iar formatorul poate alege dacă să dea feedback și / sau să arate răspunsurile corecte. Participanții pot aborda întrebarea de mai multe ori, pot reveni la întrebarea anterioară și o pot reciti pentru a marca răspunsul corect.

Chestionarele nu sunt menite să verifice memorarea conținutului, ci să îi ajute să-l înțeleagă și să-l aplice în funcționare practică. Scopul nostru nu a fost să verificăm și să

cultivăm eroarea, scopul nostru a fost să creăm oportunități pentru ca participanții să reflecteze, să analizeze unde și de ce s-a produs o greșeală și, mai ales, să aibă șansa de a o corecta.

În plus, formatorii ar trebui să fie conștienți de faptul că un participant la orele la distanță are acces la surse nelimitate de sprijin: note personale, Internet și ajutorul altor persoane. În consecință, cursul electronic ar trebui să fie pregătit într-un mod în care sarcinile care trebuie îndeplinite să îi forțeze pe cursanți să gândească, să trebuiască să interpreteze aspectele specifice, să analizeze și să tragă concluzii, etc. Formatorul ar trebui să ia în considerare oportunitatea utilizării sarcinilor punctate pe baza celei mai mari evaluări din lecția cursului electronic, posibilitatea de a corecta sarcinile, de a încuraja cursantul să experimenteze și să caute soluții în mod independent. Lipsa de sancțiuni ar trebui să încurajeze o astfel de abordare.

În cazul cursului la distanță este foarte important aspectul feedback-ului aferent sarcinilor rezolvate. După finalizarea chestionarului, cursantul trebuie să primească feedback pentru a ști ce a făcut bine și ce nu, de ce răspunsul nu a fost corect. O soluție este de dezvălui informații despre unde a fost deja discutată această problemă în cursul electronic și unde poate primi informații suplimentare despre acest subiect. De exemplu, forumurile pot oferi această posibilitate.

4.4. Procesul de certificare

Certificarea este definită ca suma metodelor și proceselor utilizate pentru a evalua realizările (cunoștințe, know-how și / sau competențe) ale unei persoane, ceea ce conduce în mod obișnuit la certificare (Sursa: Cedefop, 2008).



Atât în mediile tradiționale, cât și în învățarea electronică, evaluarea cursanților joacă un rol foarte important. În cadrul cursurilor parțial sau în întregime pe Internet, există o schimbare în paradigma evaluării, în care tehnicile de evaluare nu sunt metode utile pentru măsurarea progresului cursanților, deoarece se bazează în principal pe verificarea

capacității de memorare. Prin urmare, aceștia pot confirma doar cunoștințele cursantului bazându-se pe reproducerea și procesarea informațiilor dobândite.

În noua paradigmă de învățare electronică, evaluarea trebuie să se bazeze pe o analiză a abilităților participanților de a rezolva problemele și dacă sunt capabili să gândească analitic, reflexiv și critic. Pentru cursurile electronice ale proiectului DIGITAL-S, formatorii au conceput și folosit insigne și certificate.

Insignele și certificatele digitale care descriu domeniile de activitate pot oferi o imagine mai completă a tuturor beneficiilor educației formale, non-formale și informale.

a) Insigna DIGITAL-S

Scopul utilizării insignei este de a:

- **Încuraja cursanții să aibă comportament educativ pozitiv,**
- **Identifica progresul și căile educaționale,**
- **Confirma un angajament, învățând și lărgind sfera de cunoștințe și abilități.**

Pe platforma Moodle, insigna este un sistem de simboluri grafice sau text care acționează ca recompensă sau confirmare a faptului că un participant a finalizat cu succes o activitate specifică, de ex. lecții, un test. Astfel de insigne pot fi utilizate în cursul electronic ca element de gamificare, de motivație de a acționa sau chiar ca element care vă permite să urmați cursul.



Insigna dezvăluie informații precum: numele persoanei premiate, descrierea realizării, tipul insignei, data eliberării, data expirării și criteriile pentru acordarea acesteia, numele expozantului și date care confirmă credibilitatea acestuia.

b) Certificatul DIGITAL-S

Certificatul oferă o înregistrare ușor mai largă a realizărilor, dar și activitățile la care solicitantul a participat în timpul cursului.

În ce măsură insignele și certificatele pot motiva cursanții să dobândească noi cunoștințe și abilități, depinde cu siguranță de ei, dacă factorii motivatori interni sau externi sunt mai importanți pentru ei.

În primul rând îl reprezintă stimulii precum curiozitatea, interesele proprii care necesită noi competențe pentru propria satisfacție și nu pentru recompense externe. Acestea sunt mai vizibile în mediul educațional care stimulează autonomia cursanților, de exemplu la cursurile de învățare electronică. În al doilea rând, de exemplu premii și penalități, certificate, perspective pentru obținerea unui loc de muncă sau o poziție mai bună.

Motivatorii externi stimulează și controlează activitatea cursanților și provin din partea altor părți interesate care participă la procesul didactic.

Indiferent de tipul de clasificare, se poate presupune că motivația de a achiziționa insigne și certificate digitale poate avea un fundal diferit. Cu siguranță, pentru mulți oameni factorii interni și externi se suprapun, iar relațiile lor reciproce necesită cercetări științifice.



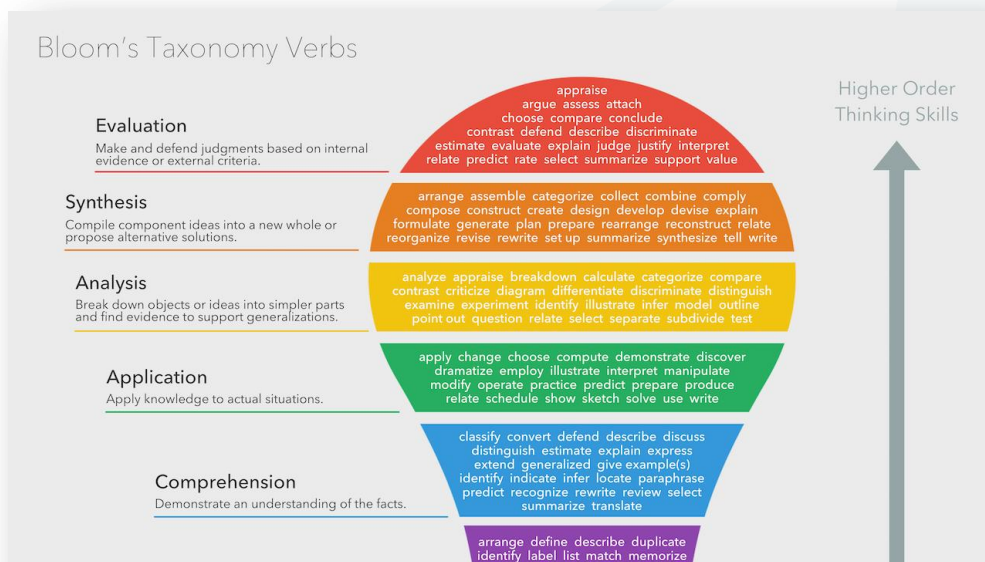
Certificatul DIGITAL-S nu oferă informații privind nivelul de competențe, dar indică zonele acoperite de cursul electronic.

5. DIGITALIZAREA PROGRAMULUI DE FORMARE PE O PLATFORMĂ MOODLE

5.1. Procesul de digitalizare

Experimentarea DIGITAL-S a evidențiat faptul că metodele folosite de formatori ar trebui să fie active în ciuda faptului că sunt la distanță, de unde și importanța producerii și livrării unui conținut de învățare electronică personalizat, împreună cu un sprijin proactiv pentru cursanții adulți .

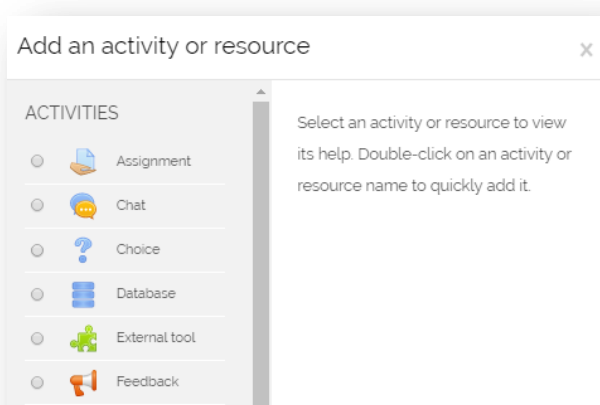
În contextul învățării electronice, formatorii ar trebui să desfășoare activități care să acopere toate obiectivele taxonomiei Bloom: crearea, înțelegerea, memorarea, aplicarea, analiza și evaluarea.



Taxonomia Bloom a fost creată de Benjamin Bloom în 1956. Aceasta definește o clasificare a rezultatelor și

5.2 Activitățile și instrumentele folosite

Procesul de digitalizare implică utilizarea a diverse și variate activități găzduite pe platforma Moodle care permit formatorilor să diversifice conținutul lecțiilor. Îi angajează să consulte alte site-uri web, să urmărească videoclipuri, să citească documente, să efectueze exerciții practice, să răspundă la teste etc. În ciuda nivelului redus al abilităților de bază în domeniul tehnologiei digitale, aceștia devin mai autonomi și pot acționa în mod propriu. Odată activitățile finalizate, participanții au posibilitatea de a-și împărtăși schimbarea de obiceiuri datorată abilităților digitale nou dobândite, cu colegii lor.



Captură de ecran de pe platforma Moodle: lista activităților de resurse de implementat în cadrul cursului electronic

Pe lângă activitățile existente pe platforma Moodle, este posibil să utilizați alte instrumente și aplicații externe platformei Moodle. Având în vedere faptul că formatorii nu sunt familiarizați cu TIC, o altă abordare validată în consorțiu a fost utilizarea resurselor deja existente în baza unei licențe de conținut deschis (videoclipuri, site-uri web de stat și guvernamentale, documente PDF etc.), împreună cu instrumente și aplicații gratuite sau într-o versiune gratuită, fără a aduce atingere calității programului de formare.



Ilustrarea roții taxonomiei inclusiv posibilitățile oferite de aplicațiile curente

5.2. Proprietate intelectuală și protecția datelor

Așa cum s-a demonstrat de testarea proiectului DIGITAL-S, învățarea electronică oferă multe posibilități în ceea ce privește activitățile, datorită diversității resurselor și instrumentelor existente pe Internet. Cu toate acestea, formatorii au obligații atât etice cât și legale de a se asigura că informațiile personale ale cursanților adulți sunt protejate în mod corespunzător. Protejarea drepturilor și libertății cursanților adulți este un principiu fundamental, în special într-un context în care majoritatea datelor colectate pot fi analizate și utilizate în scopuri comerciale pe site-urile web ale companiilor.

Formatorii trebuie să crească gradul de conștientizare privind acest subiect. Mai mult, aceștia trebuie să dea un exemplu pe parcursul activităților de e-learning oferite prin intermediul platformei Moodle sau a altor aplicații, site-uri web de pe Internet. Acest angajament implică o reflexie etică atunci când vine vorba de alegerea și selectarea instrumentelor și activităților pentru cursanți. De exemplu, formatorii francezi au încercat să evite doar să le prezinte cursanților adulți instrumentele Google (Gmail, Google form etc.). Într-adevăr, acum sunt disponibile multe alternative care evită prelucrarea sau profilarea datelor.

Un alt aspect major al conținutului digital este respectarea lucrărilor unui autor pe

internet. În acest sens, poate fi ușor pentru oricine să copieze / să lipească conținut online, fără a mai avea în vedere persoana care a produs acest conținut. Când informațiile selectate pe Internet o cereau, s-a realizat o verificare sistematică a drepturilor de proprietate intelectuală, a brevetelor și a drepturilor de autor de pe site-urile web și videoclipurile YouTube înainte de a transmite link-ul sau documentul pe platforma Moodle. De exemplu, dacă încă există o îndoială privind utilizarea liberă sau nu a conținutului, este posibil să trimiteți un mail și să solicitați autorizarea de utilizare din partea autorului. În mod general, când link-urile URL sunt făcute în lecții, formatorii s-au asigurat că autorul producției (cum ar fi o fotografie, text, video, site web etc.) este clar menționat. Pentru videoclipurile YouTube, vor fi afișate doar videoclipurile care conțin licența „Creativ comun”. În celelalte cazuri, se va copia doar link-ul URL pe platforma Moodle.



Iată un exemplu al celor mai potrivite licențe oferite. Acesta permite utilizatorilor să distribuie și să transforme produsul, chiar și în scop comercial. Utilizatorii trebuie doar să se asigure că creditează autorul pentru creația originală.

Aflați despre diversele licențe de drepturi de autor de creație comună, la următorul link:
<https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

6. LANSAREA ȘI EVALUAREA EXPERIMENTULUI

Așa cum s-a menționat mai sus, consorțiul DIGITAL-S a efectuat o analiză autentică pentru identificarea nevoilor reale de învățare ale cursanților adulți înainte de lansarea cursului electronic în fiecare țară parteneră. Structura acestuia s-a dezvoltat în funcție de abilitățile de învățare și de predare ale formatorilor pentru a oferi instruirea, dar și în funcție de capacitatea de învățare a cursanților adulți ca grupuri țintă ale proiectului.

Cursanții adulți au avut la dispoziție 4 săptămâni pentru a finaliza întregul curs și pentru a primi insignele specifice după citirea informațiilor din materiale și după finalizarea activităților și a testelor.

Consortiul DIGITAL-S a solicitat regulat feedback-ul cursanților adulți, dar și feedback-ul formatorilor din fiecare țară parteneră pentru a susține un schimb de experiență și pentru a găsi cea mai bună modalitate de a învăța din această experiență. Formatorii au depus un efort constant pentru a menține o bună colaborare cu elevii adulți și pentru a-i susține în timpul cursului electronic.



Pentru majoritatea cursanților adulți, cursul electronic DIGITAL-S a reprezentat prima experiență de învățare electronică.

6.1. Rezultate cantitative: indicatori ai succesului

Fiecare organizație parteneră a proiectului DIGITAL-S și-a implementat propriul curs electronic adresându-se grupului său țintă. Rezultatele obținute au fost foarte diferite de la o țară la alta. Mai jos un tabel sumar al rezultatelor cantitative pe fiecare țară.

INDICATORI	ORGANIZAȚII DIGITAL-S					
	FAMILLE RURALES	COLLEGIUM BALTICUM	CPIP	INFODEF	CEIPES	Total

		Franța	Polonia	România	Spania	Italia	
Utilizatori înscriși la cursuri		45	74	34	34	65	252
Cursanți înscriși la testul inițial de evaluare	Finalizat	55	24	16	44	16	155
	În curs	-	-	-	4	-	
Cursanți înscriși la testul final al lecției 1	Finalizat	55	24	15	34	15	143
	În curs	-	-	-	12	-	
Cursanți înscriși la testul final al lecției 2	Finalizat	52	24	14	32	14	136
	În curs	-	-	-	4	-	
Cursanți înscriși la testul final de evaluare	Finalizat	47	24	14	32	14	131
	În curs	-	-	-	1	-	
Cursanți care au finalizat chestionarul de satisfacție		15	54	24	12	32	137
Cursanți care au finalizat sub-lecțiile (lecția 1)		18	54	24	12	32	140
Cursanți care au finalizat sub-lecțiile (lecția 2)		15	54	24	12	32	137
Insigne furnizate		15	54	24	12	32	137

O parte din cursanții adulți au abandonat sau și-au întrerupt cursul electronic înainte de sfârșitul programului de formare. Pentru unii participanți, motivele nu sunt bine definite (din motive personale). Cu toate acestea, unii dintre acestea au fost enumerate mai jos:

- O neîncredere în propria lor capacitate (este o învățare la distanță - din propria lor casă).
- Lipsa de interes (se gândesc că nu au nevoie de informații digitale la vârsta lor, ar putea considera că acest curs electronic nu le este util pentru viața de zi cu zi).
- Lipsa de timp din motive profesionale sau datorită schimbării locului de muncă.
- Prea mult timp între prima și a doua fază a experimentării (faza 1: ziua de formare prealabilă din septembrie 2018 și faza a doua: cursul electronic de competențe digitale din martie-aprilie 2019).
- Probleme de sănătate pentru unii participanți.

Probleme tehnice sau logistice (problema de conexiune cu identificatorul și parola).

6.2. Abilitățile digitale dobândite de cursanți

Un factor de succes al cursurilor electronice DIGITAL-S poate fi identificat prin rezultatele testului de autoevaluare dat atât la începutul, cât și la sfârșitul fiecărui curs creat. În toate țările în care s-au desfășurat diverse cursuri electronice (Franța, Polonia, România, Spania și Italia), diferitele grupuri țintă implicate și-au autoevaluat abilitățile digitale, analizându-și nivelul anterior de cunoștințe, preexistente și dobândite în mod simplu și eficient. Din rezultatele obținute s-a observat o creștere a dezvoltării cunoștințelor.

În termeni numerici și pe o scară de la 1 la 5, participanții care au participat la curs au avut un nivel de cunoștințe existent echivalent cu 2 și l-au crescut la 4/5 pe temele dezvoltate.

În Franța, rezultatele obținute atât pentru prima cât și pentru a 2-a lecție au o gamă cuprinsă între 6 și 10. De asemenea, în Polonia și România, nivelul de competențe dobândite a fost foarte ridicat, rezultatele obținute variază între 8 și 10. În Spania, rezultatele obținute la testul primei lecții a fost de 9,74 pe o scară de la 1 la 10, iar la cea de-a doua lecție a fost 6,75. Cu toate acestea, mulți dintre participanții spanioli au arătat că nu erau foarte confortabili cu întrebările date pentru a înțelege nivelul de cunoștințe și abilități dobândite. Acest lucru depinde și de tipul de grup țintă căruia i s-a adresat cursul. Probabil, grupul țintă spaniol a avut mai mult timp pentru a asimila abilitățile digitale propuse. În Italia, cursanții au pornit de la un nivel foarte ridicat de abilități digitale. Acest lucru a fost evidențiat atât în timpul activității de formare anterioară, cât și prin chestionarul inițial de autoevaluare. Mai mult, grupul țintă italian este foarte tânăr (16-30 de ani) și, prin urmare, foarte prietenos cu sectorul tehnologic.

Un alt factor de succes este evaluarea cunoștințelor dobândite prin testele administrate atât după prima lecție, cât și după a 2-a lecție din fiecare dintre cele cinci cursuri electronice. În general, se poate afirma că cursanții care le-au finalizat, au răspuns corect la aproape toate întrebările.

În general, aproape toți participanții au răspuns corect la întrebările chestionarului, unii au încercat testul de mai multe ori pentru a obține rezultatul dorit. Desigur, formatorii nu pot ști dacă au învățat cu adevărat și practic abilitățile digitale oferite în cadrul cursului. Aceste rezultate pot fi evaluate pe termen lung.

Un aspect interesant de dezvoltat după finalizarea cursului electronic ar fi să verificați nivelul progresului după cursul de competențe și cunoștințe digital, dezvoltând un instrument mai precis de evaluare a nivelului (grafic cu criterii și indicatori) și un instrument de urmărire pentru formator pentru a vedea starea curentă a fiecărui participant.

6.3. Rezultate calitative: evaluarea satisfacției cursanților adulți

Cursanții adulți au avut o tipologie diferită, dar una foarte interesantă în fiecare țară parteneră. Având nevoi de învățare diferite, un nivel diferit de cunoștințe digitale și fiind implicați în diferite activități, cursanții adulți s-au confruntat cu anumite probleme în accesarea și finalizarea cursului electronic.

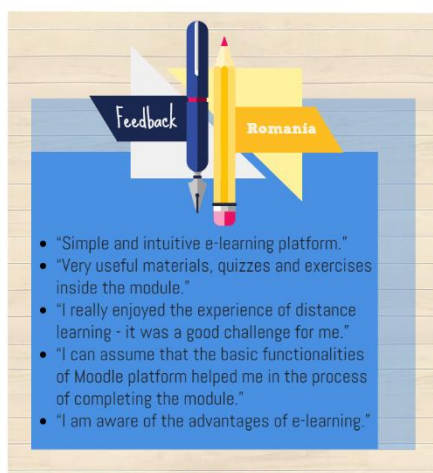
Chestionarul de satisfacție a fost un instrument foarte util pentru înțelegerea calității cursului livrat și a gradului de satisfacere a așteptărilor participanților din orice punct de vedere. Din media generală a participanților rezultă că au fost foarte mulțumiți atât de organizarea cursului, de conținut, de platforma Moodle de e-learning și de metodologia folosită:



În Franța, cursul a îndeplinit nevoile cursanților conform așteptărilor acestora. Au fost mulțumiți de platforma Moodle (capacitate de utilizare, accesibilitate, funcționalitate etc.) și de suportul pedagogic care le-a permis să îndeplinească obiectivele instruirii în ceea ce privește abilitățile.



În **Polonia**, rezultatul obținut șa chestionarul de evaluare a fost foarte satisfăcător. Cursul a satisfăcut nevoile cursanților și a fost în conformitate cu așteptările lor atât în ceea ce privește conținutul cursului electronic, cât și funcționalitatea platformei Moodle.



În **România**, cursanții adulți au fost mulțumiți, dar la începutul proiectului le-a fost teamă că nu vor îndeplini „așteptările digitale” cerute de obiectivele de formare (să poată gestiona singuri învățarea la distanță). Într-adevăr au învățat și și-au îmbunătățit nivelul de competențe digitale.



În **ceea ce privește experimentul spaniol**, rezultatele obținute din chestionarul de evaluare au fost satisfăcătoare atât din punct de vedere al conținutului, cât și tehnic, chiar dacă grupul țintă selectat a întâmpinat unele probleme în utilizarea platformei Moodle.



În **cele din urmă, în ceea ce privește Italia**, este clar că cursanții care au finalizat întregul curs electronic sunt foarte mulțumiți de materialul oferit atât în

ceea ce privește conținutul, cât și organizarea și capacitatea de utilizare a platformei Moodle.

În ceea ce privește deficiențele programului de e-training, partenerii din proiect au afirmat că unii participanți au întâmpinat probleme și obstacole în ceea ce privește modul personal de gândire (credințe limitative: vârstă, starea de sănătate, sex, timp, lipsa motivației, lipsa de încredere în utilizarea propriile abilități digitale pentru învățarea la distanță, lipsa de interes (cursanții adulți au considerat că nu le va fi util conținutul cursului în viața personală și profesională și nu erau conștienți de principalele avantaje ale învățării la distanță), lipsa interesului pentru stabilirea obiectivelor digitale etc.

Alte obstacole au fost legate de probleme tehnice, cum ar fi accesul la Internet, accesul la platforma de pe smartphone, capacitatea de utilizare a platformei, problema conexiunii (identificator, parolă) etc.

6.4. Perspectiva formatorilor privind experimentul DIGITAL-S

În general, se poate afirma că cei 15 formatori profesioniști din cele 5 organizații diferite implicate în acest proiect au fost foarte mulțumiți de experimentul general al învățării electronice. Colaborarea transnațională dintre ei a fost atât formativă, cât și provocatoare.

Au fost dezvoltate și împărtășite diverse abilități și cunoștințe de la formator la formator. Pentru a enumera unele dintre acestea, formatorii au învățat cum să evalueze și să înțeleagă nevoile participanților în mod eficient. Prin urmare, au putut adapta cursurile electronice în conformitate cu cerințele specifice care să se potrivească specificului participanților. În cele din urmă, au reușit să atingă nivelurile eterogene ale grupurilor țintă cu diverse instrumente și activități digitale. Provocarea producerii de conținut online

ușor și atrăgător a fost depășită, în ciuda limitelor impuse de materialul disponibil și de accesul la internet.

Pe termen scurt, experimentul DIGITAL-S a permis formatorilor să știe mai bine cum să programeze activitățile de învățare electronică și cum să sprijine participanții în acest context specific. Deoarece reprezentarea lor despre învățarea electronică s-a schimbat, aceștia au o mai bună înțelegere a modului de a se motiva și de a motiva participanții. Pe termen lung, vor putea să continue proiecte de formare digitalizată și să propună în mod corespunzător soluții inteligente și inovatoare.

În mod firesc, s-au dezvoltat și abilitățile inter-sociale din această experiență umană fructuoasă, cum ar fi: înțelegerea celuilalt și interfațarea cu un public care nu este întotdeauna prezent fizic, construirea echipei atât între formatori, partenerii proiectului, abilități de comunicare, încredere în sine, autocritică, rezolvarea problemelor și flexibilitate.

Cu siguranță, din punct de vedere tehnic, utilizarea platformei Moodle a fost destul de solicitantă. A fost alocat mult timp pentru încărcarea de conținut și activități pe platforma Moodle. Formatorii a trebuit să arate perseverență și dăruire. Sperăm că aceștia au avut șansa de a profita din plin de beneficiile unei astfel de munci grele dezvoltându-și abilitățile tehnologice avansate: gestionarea diverselor secțiuni, încărcarea materialului, producerea de conținut cu diverse suporturi etc.

În cele din urmă, un alt aspect major care a fost învățat pe parcurs este de a renunța. Într-adevăr, ca formator la distanță, trebuie să gestioneze frustrarea de a nu putea acționa atunci când elevii nu se conectează singuri pe platforma Moodle.

Urmăriți scurtele interviuri ale formatorilor, accesibile direct la următoarele link-uri:



Marion <https://youtu.be/NvzBRc9SVw4>, Sophie <https://youtu.be/bZCVk1GibHs> și Elodie <https://youtu.be/qd4KdcQeAUE> din Familles Rurales (Franța)



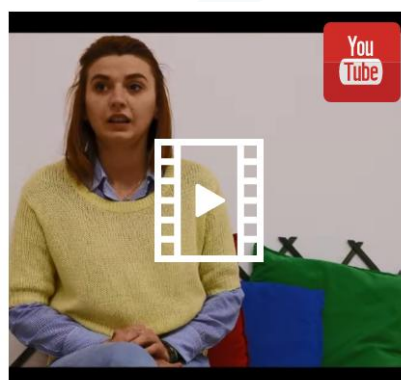
Anna de la Collegium Balticum
(Polonia)
<https://youtu.be/nn7pJAgoLOM>



Ana-Maria de la CPIP
(România)
<https://youtu.be/kWgHzUcLpZk>



David https://youtu.be/T2Hv8U6m4_Q și Jose
<https://youtu.be/elndktHe7ss> din INFODEF (Spania)



Fulvio <https://youtu.be/Fw1l7VqSr58> Alessia <https://youtu.be/FVelQDrUJz8> și Erika https://youtu.be/nP2FYm_sZJg din CEIPES (Italia)

7. RECOMANDĂRI DE URMAT PENTRU ACTIVITĂȚI DE E-LEARNING DE SUCCES

Consortiul DIGITAL-S dorește să ofere formatorilor profesioniști care au ca scop implementarea cursurilor de formare a competențelor digitale de bază pentru cursanții adulți neinițiați din zonele rurale, cu o analiză aprofundată a celor mai importante elemente care trebuie luate în considerare și încurajate.

7.1. Recomandări despre GRUPUL ȚINTĂ

- A avea o înțelegere clară prealabilă privind nevoile specifice de formare atât ale formatorilor și ale cursanților. În cazul formatorilor, privind abilitățile și cunoștințele lor anterioare despre tehnologia digitală și învățarea electronică, contextele și condițiile lor profesionale. În cazul cursanților, despre abilitățile, nevoile, domeniile de interes și stilurile de învățare ale acestora.
- Evaluarea nivelului de alfabetizare digitală a cursanților în prealabil, pentru a evalua dacă îndeplinesc cerințele de bază. Chestionarul inițial de autoevaluare poate fi un instrument util pentru evaluarea competențelor digitale ale cursanților și pentru definirea nivelului de competență al acestora. Chestionarele de autoevaluare inițiale pentru evaluarea nivelului de competență digitală al grupului țintă ar trebui aplicate înaintea implementării cursului online, propunând, de exemplu, un instrument / chestionar care să fie completat cu formatorul (și nu în timpul lecției digitale). Elaborarea chestionarului de autoevaluare ar trebui să evalueze cunoștințele cursanților despre TIC, dar și să identifice competențele digitale ale cursanților pe diferite niveluri (de exemplu: nivel de bază, mediu și superior al competențelor digitale)¹

¹ DIGCOMP este un cadru de lucru de referință care sprijină dezvoltarea competențelor digitale ale cetățenilor din Europa: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>; *Roata competențelor digitale* este un instrument de testare online care mapează competențele digitale individuale pe baza proiectului de cercetare UE DIGCOMP <https://digital-competence.eu/>

- Chestionarele implementate după fiecare Unitate de învățare / Lecție digitală a cursului electronic evaluează progresul cursanților în procesul de învățare. Acest chestionar trebuie să fie un instrument de evaluare precis (de exemplu, deschizând posibilitatea de a elabora diagrame care să corespundă criteriilor și indicatorilor definiți) și, de asemenea, poate fi util pentru formatori pentru urmărirea individuală a progresului fiecărui participant.

7.2. Recomandări privind SCOPURILE ȘI CONȚINUTUL ÎNVĂȚĂRII

- Selectarea și aplicarea unei abordări pedagogice de învățare, cu sens. Definirea conținutului de curs cât mai aproape și mai practic posibil de situațiile din viața de zi cu zi semnificative pentru beneficiari.
- Folosirea unui limbaj foarte simplu.
- Solicitarea de feedback întotdeauna.
- Crearea de conținut adecvat nevoilor de învățare digitală.
- Dezvoltarea unui echilibru relevant între teorie și practică.
- Implicarea cursanților: obiectivele cursului să fie clar definite și comunicate.
- Verificarea motivației cursanților adulți și obstacolele cu care se pot confrunta / le pot întâlni
- Propunerea de evenimente sincrone în timpul lecției digitale pentru implicarea cursanților.

7.3. Recomandări privind MEDIEREA TEHNOLOGICĂ

- Utilizarea de social media și activităților de diseminare pentru a motiva participanții și pentru a conecta sesiunea mixtă cu învățarea electronică.
- Explorarea și selectarea unui instrument online adecvat utilizatorilor și beneficiarilor. Instrumentul sau platforma selectată trebuie să fie responsive și ușor de utilizat.

7.4. Recomandări privind CONȚINUTUL DE ÎNVĂȚARE

- Dacă este posibil, începerea formării competențelor digitale dezvoltând sesiuni practice față în față și ulterioare, punând în aplicare restul cursului folosind o combinație între învățarea electronică și conținut / activități mixate.

- Sporirea sprijinului acordat cursanților înainte de începerea lecției digitale (pentru a evita efectul MOOC)
- Limitarea decalajului de timp între ziua anterioară de curs digital și lecția digitală, cu cât perioada dintre acestea este mai scurtă, cu atât mai bine.
- Informând cursantului că vor telefona pentru a urmări lecția digitală în timpul activității anterioare de formare
- Suport pro-activ cu apeluri telefonice, pe o planificare retro disponibilă privind lecția digitală (suportul reactiv nu este întotdeauna relevant pentru publicul vizat)
- Propunerea de a verifica progresul procesului de învățare și de a urmări finalizarea lecțiilor anterioare: 2-3 ore sesiuni de pregătire a clasei cu formatorul (în grup în a treia săptămână)
- Adaptarea perioadei de timp pentru implementarea cursului: o lecție digitală poate dura 2 luni în loc de o lună.

CONCLUZIE

În concluzie, nu se poate nega faptul că tehnologia digitală a schimbat considerabil modul de gândire al individului, de interacțiune cu ceilalți și de a acționa eficient în societate. Cu toate acestea, dincolo de această afirmație, indivizii nu ar trebui să fie în slujba tehnologiei digitale, în special în domeniul educației adulților și al învățării permanente. Dimpotrivă, tehnologia digitală trebuie utilizată pentru a răspunde nevoilor viitoare ale societății și pentru a dezvolta o creștere incluzivă.

Dezvoltând practici deschise și inovatoare în era digitală, experimentul DIGITAL-S a reușit să îmbunătățească și să extindă oferta de oportunități de învățare de înaltă calitate, adaptate nevoilor individuale ale unor adulți cu abilități reduse sau slab calificați.

Din perspectiva cursanților adulți, este discutabil faptul că tehnologia digitală sub formă de activități de învățare electronică s-a dovedit a fi un răspuns relevant pentru a ajuta la motivarea adulților pentru a învăța mai eficient. În zonele rurale, care este baza de la care proiectul DIGITAL-S asigură orientări, soluția de învățare electronică pentru a obține abilități digitale este cu atât mai adaptată.

Din perspectiva formatorilor profesioniști, experimentul DIGITAL-S poate juca un rol esențial pentru sporirea conștiinței în rândul celor care încă nu au înțeles sensul și

oportunitățile oferite de învățarea electronică. Reprezintă cel mai eficient mod de învățare și ajută agențiile sau organizațiile de formare să creeze atât cursuri personalizate, cât și de înaltă calitate, la un cost mai mic. În plus, astfel de noi practici de formare le permit să continue îmbunătățirea și să fie cu adevărat încântați de activitățile de formare.



Pentru mai multe informații despre consorțiul DIGITAL-S:

- FAMILLES RURALES PAYS DE LA LOIRE - <https://pays-de-la-loire.famillesrurales.org/>
- COLLEGIUM BALTICUM - <https://www.cb.szczecin.pl/>
- CPIP - <https://cpip.ro/>
- INFODEF - <http://infodef.es/>
- CEIPES - <https://ceipes.org/>

ANEXE

[Anexa 1 - DIGITAL-S chestionar profil și utilizarea TIC de către cursanții adulți](#)

[Anexa 2 - DIGITAL-S plan sesiune de curs \(faza 1: activitate anterioară cursului\)](#)

[Anexa 3 - DIGITAL-S Ghid de utilizare a platformei de învățare electronică](#)

[Anexa 4 - DIGITAL-S Ghid de utilizare a platformei de învățare electronică pentru formatori profesioniști](#)





Project Agreement Number
2017-1-FR01-KA204-037299