

Raport al conferinței de închidere a proiectului #digiMedia

REZUMAT

Începând cu luna Martie, elevi, studenți, profesori și părinți am fost cu toții afectați de criza COVID-19, care ne-a schimbat viețile într-un mod pe care nu îl credeam posibil. Cu toții am fost nevoiți să ne distanțăm unii de alții, să lucrăm și să învățăm de acasă, să fim responsabili și să folosim cu precădere mediul digital. „Educația digitală” ne-a fascinat, ne-a provocat imaginația și ne-a făcut să folosim într-un mod cu totul și cu totul creativ bagajul de competențe digitale.

În acest context, Asociația Team4Excellence din Constanța împreună cu un grup de șase voluntari internaționali au ajutat tinerii constănțeni să devină mai conștienți de beneficiile mediului online, de oportunitățile de învățare și divertisment creativ oferite de spațiul digital, dar și de provocările generate de lipsa interacțiunii umane directe.

Ajunși la finalul celor patru luni de implementare, am organizat Conferința „Educație digitală” pentru a împărtăși rezultatele acțiunilor de solidaritate și succesul acestora. Totodată, am creat un cadru de dezbateri asupra metodelor de educație digitală și a potențialului de creștere a gradului de interactivitate cu scopul creării unui mediu educațional online incluziv.

Prezentul raport este structurat în patru secțiuni ce prezintă etapele principale, rezultatele și concluziile activităților desfășurate la data de 22 Iulie 2020.



Eveniment organizat de Asociația Team4Excellence din Constanța în cadrul programului Corpul European de Solidaritate, finanțat de Uniunea Europeană prin Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale.

Cuprins

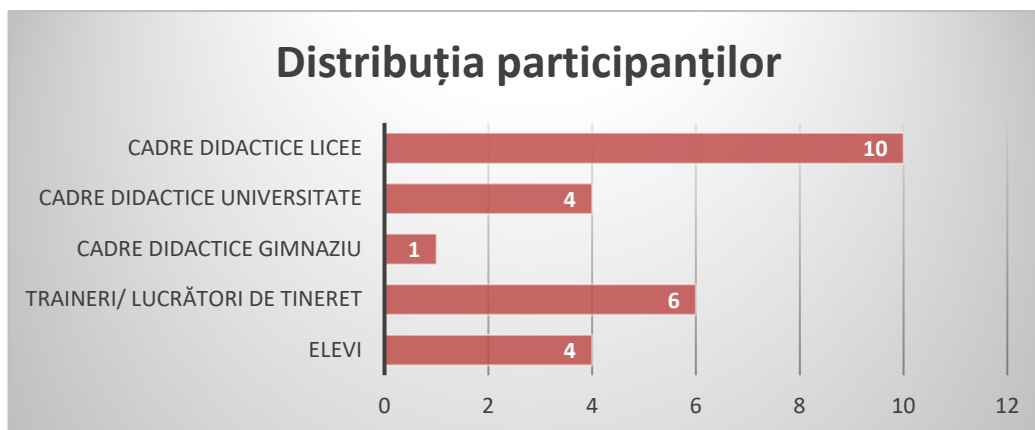
REZUMAT	1
1. INTRODUCERE	3
2. PARTEA I – REZULTATELE PROIECTULUI #DIGIMEDIA.....	4
3. PARTEA A II-A - PROVOCĂRILE EDUCAȚIEI DIGITALE ȘI IZOLAREA SOCIALĂ.....	6
4. CONCLUZII	9

1. INTRODUCERE

Conferința Educație Digitală s-a desfășurat miercuri, 22 iulie 2020, la sediul Bazei Nautice a Universității Maritime din Constanța și a avut drept obiective prezentarea rezultatelor proiectului de voluntariat și identificarea de noi oportunități pentru a adresa nevoile actuale ale comunității constănțene.

Evenimentul a adus împreună 25 de participanți implicați în mod frecvent și direct în activități cu și pentru tinerii din județul Constanța. În calitate de organizatori, reprezentanții Asociației TEAM4Excellence au colaborat cu partenerii asociației, reprezentanții liceelor, ai universităților, ai asociațiilor constănțene dar și cu tinerii elevi și studenți pentru a asigura o participare diversificată și relevantă pentru scopul proiectului. Experiența și pregătirea participanților au contribuit la identificarea și evaluarea soluțiilor pentru o educație digitală de calitate.

Invitațiile au fost transmise în avans iar confirmările primite printr-un formular Google Forms ne permit să prezentăm următoarea distribuție a participanților.



Am avut alături de noi:

- Liceul Tehnologic de Electrotehnică și Telecomunicații Constanța
- Colegiul Comercial Carol I, Constanța
- Colegiul Național "Mircea cel Bătrân"
- Asociația Make Sense
- Academia Navală "Mircea cel Bătrân"
- Asociația pentru promovarea educației creativ-ecologice și abilităților inovative
- Universitatea Maritimă din Constanța
- Asociația TEAM4Excellence

2. PARTEA I – REZULTATELE PROIECTULUI #DIGIMEDIA

Conferința a început cu un mesaj de bun-venit adresat de gazda evenimentului – Conf Univ Dr Nicoleta Acomi, Prodecan al Facultății de Navigație și Transport Maritim. În calitate de Manager al proiectului #digiMedia, a subliniat importanța unei strânse colaborări între organizațiile de tineret, voluntari internaționali și instituțiile de educație pentru a stimula utilizarea responsabilă a tot ceea ce înseamnă mediile digitale.



A urmat prezentarea acțiunilor întreprinse cu sprijinul voluntarilor internaționali în care Ovidiu Acomi, președintele Asociației Team4Excellence a detaliat scopul conferinței și a promovat programul Corpului European de Solidaritate al Uniunii Europene, finanțatorul proiectului.



Ovidiu a prezentat rezultatele obținute în cele patru luni de implementare și a subliniat provocările întâmpinate pe parcursul derulării activităților online. Ovidiu a subliniat sprijinul financiar acordat de Uniunea Europeană prin Corpul European de Solidaritate pentru implementarea proiectului. El a menționat importanța colaborării factorilor interesați pentru definirea activităților suport ce pot contribui la un învățământ online de succes.

Voluntarii internaționali au sosit în Constanța la sfârșitul lunii februarie și începutul lunii martie 2020, pregătiți să se implice în comunitatea școlară, dornici să își exprime angajamentul

În beneficiul acestora și încântați să acționeze pentru a genera impact social, informare și oportunități de educație pentru tinerii constănțeni. Planul inițial a cuprins workshop-uri, seminarii și activități de teambuilding.

Actualul context pandemic, ne-a determinat să ne reorientăm rapid și astfel ne-am mobilizat și am creat o platformă Moodle de educație online: <https://courses.trainingclub.eu/>

Activități față-în-față	Activități on-line
 <p data-bbox="368 853 507 887">Workshop</p>	 <p data-bbox="1023 786 1225 819">Seminar Online</p>
 <p data-bbox="475 1249 655 1283">Teambuilding</p>	 <p data-bbox="1007 1200 1123 1234">Webinar</p>
 <p data-bbox="300 1659 512 1693">Schimb cultural</p>	 <p data-bbox="1134 1619 1347 1653">Concurs MEME</p>
 <p data-bbox="580 1933 735 1966">Silence Day</p>	 <p data-bbox="900 1933 1235 1966">Cursuri online pe Moodle</p>

Înțelegând importanța împărtășirii bunelor practici, am prezentat revista Training Club Magazine, pe care am structurat-o într-un format accesibil online. Prin acest demers, asociația noastră pune la dispoziția tuturor modelele, exercițiile și desfășurătorul workshop-urilor derulate în cadrul proiectelor de voluntariat co-finanțate de Uniunea Europeană.

www.trainingclub.eu/magazine/ ISSN 2668-9901, ISSN-L 2668-9901



Numărul 1



Numărul 2



Numărul 3

În continuare, participanții au fost încurajați să prezinte metodele pe care le-au conceput și pus în practică pe parcursul acestei perioade de incertitudine generată de contextul COVID-19.

3. PARTEA A II-A - PROVOCĂRILE EDUCAȚIEI DIGITALE ȘI IZOLAREA SOCIALĂ

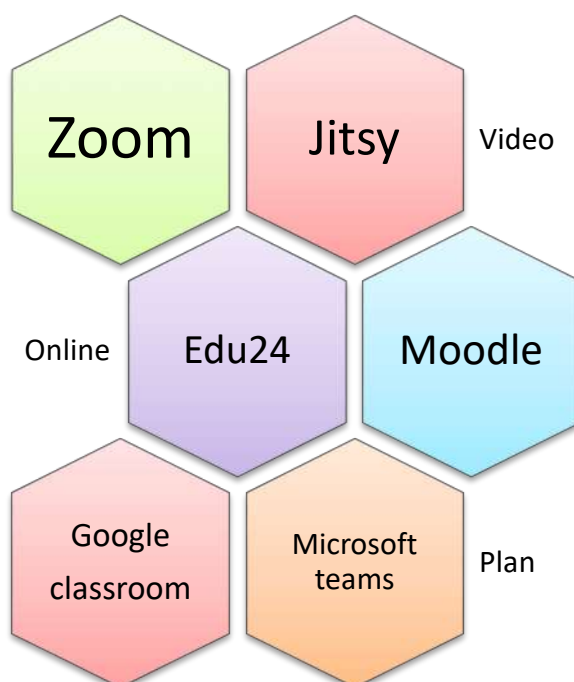
Pentru a contribui cu toții la dezvoltarea personală și profesională a noii generații de tineri din comunitatea constănțeană, am ales să continuăm conferința cu un focus grup, structurat pe următoarele direcții:

- Cum am desfășurat activitățile în contextul COVID?
- Instrumente folosite
- Dificultăți întâmpinate
- Platforme de educație folosite
- Riscurile izolării tinerilor
- Metode de prevenție

Fiecare participant la eveniment a prezentat felul în care activitatea profesională i-a fost afectată la trecerea spre educația digitală: instrumentele folosite, dificultățile întâmpinate dar și soluțiile adoptate pentru a desfășura activitatea.

La nivel personal, participanții au expus modul în care au perceput educația digitală și au sugerat idei de îmbunătățire. Ei au adus argumente pro și contra cu scopul de a contribui la progresul educației digitale.

În principal, cadrele didactice au avut libertatea de a alege modul de organizare a lecțiilor, aplicațiile online și tipul de evaluare a cunoștințelor dobândite. Cele mai utilizate instrumente online pentru conferință au fost Edu 24 și Zoom.



Unele discipline, ca de exemplu limbile străine, au beneficiat de aplicații și metode internaționale, deja dezvoltate, verificate și validate. Acest lucru a contribuit la o bună planificare și desfășurare a lecțiilor.

Creativitatea cadrelor didactice a adus un plus de valoare lecțiilor însă restricțiile tehnologice reprezentate de imposibilitatea tuturor elevilor de a avea acces la un PC/laptop au făcut ca educația online să fie percepută în mod diferit de elevi.

Printre dificultățile semnalate de participanții la conferința în calitate de cadre didactice, instructori și trainerii a fost menționat gradul redus de implicare al elevilor și studenților. Acest fapt pare a fi generat pe mai mulți factori:

- Pe de o parte sunt limitările platformelor online care fie nu dispun de un sistem intuitiv de utilizare a funcțiilor disponibile, fie nu încorporează toate aplicațiile necesare pentru o bună desfășurare a lecțiilor. Menționăm aici necesitatea de conectare a sesiunilor video, prezentărilor teoretice ale lecțiilor, aplicațiilor practice și a sarcinilor de lucru pentru elevi și studenți.

- Nivelul ridicat de competențe digitale necesare profesorilor pentru a introduce elemente interactive în predarea online este de asemenea un factor care poate reduce gradul de implicare al profesorilor. De asemenea, în experiența participanților sunt necesare 10 ore de pregătire prealabilă pentru o singură ore de curs online.
- Lipsa unor lecții oferite drept exemple de bună practică care să poată fi replicate a fost de asemenea considerat un factor contributor. Planificarea și actualizarea permanentă a lecțiilor sunt sarcini pe care cadrele didactice și lucrătorii de tineret le realizează cu succes pe parcursul carierei. Elementul de noutate pentru care nu am fost pregătiți este planificarea cursurilor online. Aceasta se numește design instrucțional și este un job în sine pe care l-am învățat din mers și încă îl perfecționăm.

Dintr-o altă perspectivă, cea a elevilor, impedimentele principale au fost de ordin tehnic:

- Instalare de aplicații și crearea de conturi de utilizator. Deși tinerii sunt într-o mare măsură familiarizați cu tehnologia modernă, platformele de educație online sunt în principal dezvoltate pentru a fi utilizate sub supravegherea unui adult. Interfața complexă a programelor, acordul GDPR și protecțiile de securitate necesită intervenția unui adult.
- Scanarea și încărcarea documentelor pe platforme. Pe lângă aplicațiile de scanare, menu-urile și submenu-urile complexe prin care se transmit teme și mesaje au creat dificultăți elevilor.

Elevii din ciclul primar și gimnazial au fost nevoiți în această etapă să apeleze la ajutor din partea celor mari. Părinții au fost de multe ori în imposibilitatea de a-i ajuta, cadrele didactice nu sunt specializate în acordarea de asistență online în instalarea echipamentelor IT, astfel încât varianta *sună un prieten* a fost folosită.

La nivel de elevi de liceu și studenți a fost semnalat gradul redus de interactivitate pe platformele online. Introducerea de metode interactive prin care participanții să se poată implica activ, să contribuie la rezolvarea sarcinilor comune și să primească feedback imediat, pot conduce la creșterea gradului de implicare din partea tinerilor.

Câteva dintre metodele propuse au constat în:

1. Structurarea lecției în secțiuni pentru a oferi de la început o privire de ansamblu a ceea ce urmează să fie prezentat
2. Prezentarea așteptărilor din partea cursantului
3. Introducerea de materiale foto-video pentru a contribui la fixarea într-o mai mare măsură a informațiilor
4. Scurte teste pe parcurs, într-un mod atractiv care să nu necesite timp de verificare din partea profesorului. Ex: tip grilă, potrivește cuvântul
5. Plasarea de link-uri în prezentări pentru a permite cursantului să se întoarcă la un alt menu sau să navigheze în interiorul cursului.
6. Acordarea și oferirea de feedback. Implicarea elevilor și studenților în activități de grup în care participanții să interacționeze între ei, va crește cu siguranță gradul de implicare.



BACKGROUND READING

- Watch Introduction
- Download the video introduction transcript (script) (audio)
- Join the digital literacy discussion
- Live approach to digital literacy
- Download the 5 elements video transcript (script) (audio)
- Download the 5 elements video transcript (script) (audio)

GROUP WORK AND ASSESSMENT

- Forum: roleplay
- Task: roleplay: Social media
- Share examples of digital literacy
- Assignment 1 (Task)
- Assignment 2 (Quiz)

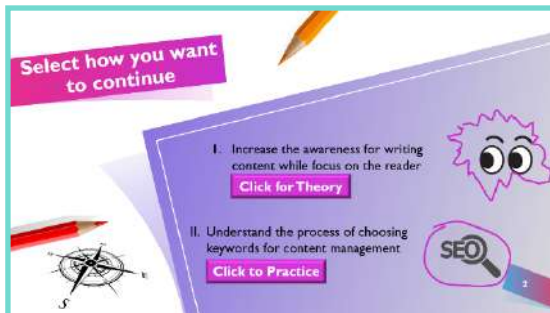
Complete the sentences:

If I want to send short messages of under 140 characters, I use .

If I want to quickly share pictures I can use .

If I want to do a videochat on my iPhone I can use .

Twitter Instagram Facetime LinkedIn Pinterest Youtube



Select how you want to continue

- Increase the awareness for writing content while focus on the reader
[Click for Theory](#)
- Understand the process of choosing keywords for content management
[Click to Practice](#)



One approach to digital literacy

6. Communicative

This relates to awareness of the different ways in which we can communicate online, from Facetime to Skype to WhatsApp to e-mail.

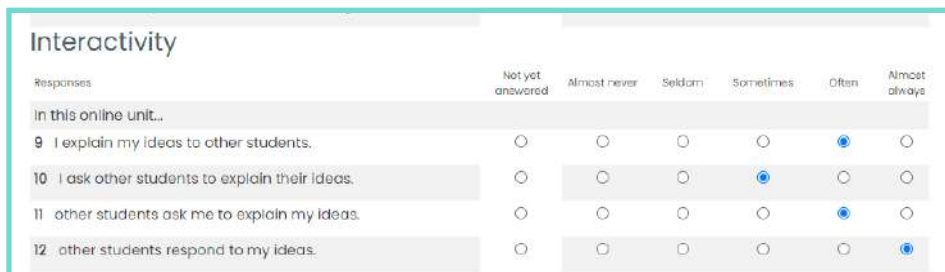
Table of contents

- Models of digital literacy
- Podcasts video
- Culture
- Cognitive
- Constructive
- Communicative**
- Class
- Context
- Contexts
- Contexts



Share this content on:

- Facebook
- Twitter
- LinkedIn
- Print
- Download
- Help
- Feedback
- Language



Interactivity

Responses

	Not yet answered	Almost never	Seldom	Sometimes	Often	Almost always
In this online unit..						
9 I explain my ideas to other students.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
10 I ask other students to explain their ideas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11 other students ask me to explain my ideas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
12 other students respond to my ideas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Exemplele de mai sus, extrase din platforma de învățare online a Asociației TEAM4Excellence, au fost prezentate ca reprezentând metode utile pentru a adăuga interactivitate lecțiilor digitale utilizând platforma de educație online Moodle.

4. CONCLUZII

Utilizarea sub supravegherea părinților și a cadrelor didactice a dispozitivelor mobile și a unei multitudini de aplicații online a reprezentat anul acesta o imensă oportunitate de învățare activă într-un timp extraordinar de scurt.

În contextul COVID-19, educația online este o realitate la care tinerii, voluntarii, profesorii, părinții, lucrătorii de tineret, școlile, universitățile și ONG-urile trebuie să se adapteze. Mai mult, educația pare că va rămâne digitalizată și după trecerea peste această pandemie.

Digitalizarea educației presupune atât dotarea cu echipamente IT, dezvoltarea de platforme digitale și conținut educațional digital cât și îmbunătățirea competențelor digitale ale tuturor factorilor implicați.

În multe dintre familiile din România nu există câte un laptop sau telefon mobil pentru fiecare membru, astfel încât părinții și tinerii nu pot lucra/învăța concomitent.

Diversitatea platformelor digitale existente utilizate este o oportunitate pentru adaptarea rapidă la învățarea online, dar și o provocare în contextul în care administrarea platformelor, crearea și editarea de conținut necesită timp suplimentar celui necesar a fi alocat procesului educațional propriu-zis.

Tinerii par a se adapta cel mai repede la noile condiții care presupun prezența online și digitalizarea educației. Totuși, tinerii sunt doar consumatori de conținut educațional și au nevoie ca educatorii (profesori, traineri și lucrători de tineret) să le faciliteze învățarea online.

Deși unii dintre educatori au un nivel ridicat de competențe digitale, este nevoie de timp și eforturi pentru îmbunătățirea competențelor digitale ale educatorilor în general. Acest deziderat este dificil de realizat, nivelul de competențe necesar fiind de înțelegere a unor noțiuni și de utilizare a acestora pentru crearea și gestionarea de conținut.

Lipsa unor metodologii de pregătire a cursurilor online și de evaluare a competențelor dobândite de participanți conduce la diferențe mari de la o disciplină la alta sau de la o școală la alta. Cooperarea și schimbul de bune practici pot contribui pozitiv la îmbunătățirea calității educației.

Este necesară cooperarea dintre școli, universități, autorități locale și centrale, ONG-uri și mediul economic pentru a contribui, de jos în sus, la crearea unui ecosistem de învățare online care să ajute tinerii. Acest ecosistem se poate construi pe bază de voluntariat activ.

Asociația TEAM4Excellence a acordat certificate de participare tuturor celor prezenți la acest eveniment. Prin această acțiune, dorim să ne exprimăm aprecierea pentru contribuția în cadrul conferinței „Educație digitală”. Prin implicarea lor activă, participanții au adăugat valoare conferinței și au creat premisele necesare pentru colaborări viitoare.



Rezultatele conferinței vor fi integrate în noul proiect aprobat de ANPCDEFP pe care Asociația noastră îl va implementa timp de 8 luni, cu scopul creșterii gradului de conștientizare asupra modului de răspândire a știrilor false.

Feedback-ul primit și imaginea de ansamblu asupra percepției factorilor interesați față de acțiunile noastre de solidaritate ne dau speranța și ne încurajează să continuăm organizarea acestor activități.

Mulțumiri

Acest eveniment a fost finanțat de Comisia Europeană prin Corpul European de Solidaritate în cadrul proiectului „#digiMedia”, cu numărul 2019-3-RO01-ESC11-077758.

Mulțumim tinerilor elevi și studenți pentru implicare, organizațiilor constănțene pentru suport și transmitem mulțumiri speciale cadrelor didactice de la universitățile și liceele constănțene care au răspuns invitației noastre și au contribuit la identificarea de soluții pentru prevenirea izolării sociale a tinerilor.

În calitate de organizatori, mulțumim Universității Maritime din Constanța pentru găzduirea conferinței Educație digitală.

La final, mulțumim echipei de voluntari care s-a mobilizat, a inovat și și-a adaptat modul de lucru pentru a planifica și desfășura activități online atractive, adăugând astfel o notă de individualitate demersurilor noastre de promovare a acțiunilor de voluntariat în Constanța.

Mențiuni

„Sprijinul Comisiei Europene pentru prezentarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în acest document.”

<https://trainingclub.eu/project/educatie-digitala-conferinta-romania/>

<https://cmu-edu.eu/blog/events/conferinta-educatie-digitala/>