



Comunicat de presă

15 Martie 2022, Constanța

Găsește-ți calea de ieșire din labirintul dependenței digitale – TECHBYRINTH

Măști, 15 martie 2022, [Asociația TEAM4Excellence](#) a organizat evenimentul de multiplicare din cadrul proiectului **“Find your way out of digital addiction labyrinth – TECHBYRINTH”**, cod proiect ID 2020-2-ES02-KA205-015341, finanțat de Uniunea Europeană.



[TECHBYRINTH](#) este un Parteneriat Strategic Erasmus+ Acțiunea Cheie 2 cu o durată de 18 luni pentru inovare în domeniul tineret, coordonat de [Asociación Deses 3](#) din Spania și implementat în perioada 2020-2022 în cadrul unui consorțiu împreună cu:

- [Asociația TEAM4Excellence](#) din România
- [DAFO Gestion Estrategica](#) din Spania
- [ADEL](#) din Slovenia

Proiectul abordează tema dependențelor digitale și își propune îmbunătățirea competențelor digitale ale tinerilor. În cadrul proiectului au fost dezvoltate kitul educațional „[NEW TECH, NEW THREATS](#)” și aplicația mobilă „[Escape the TECHBYRINTH](#)”.

Kitul educațional este compus dintr-un manual informativ, un plan de instruire și un ghid metodologic. Acesta permite lucrătorilor de tineret accesul la cunoștințe privind prevenirea riscurilor și detectarea dependențelor tehnologice și a comportamentelor necorespunzătoare online.

Aplicația mobilă „Escape the TECHBYRINTH” care este disponibilă pe [Google Play](#) și [IOs](#) urmează [DigComp](#), cadrul de referință european conceput pentru a sprijini dezvoltarea competențelor digitale. Aplicația se bazează pe ideea că mulți tineri preferă să învețe mai



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

degrabă parcurgând întrebări cu variante multiple, decât citind articole sau cărți interminabile. Răspunzând la întrebări cu variante de răspuns, utilizatorii „Escape the TECHBYRINTH” nu numai ca afla daca au răspuns corect sau nu, dar afla si de ce un răspuns este corect sau nu.

Evenimentului de multiplicare al proiectului a fost organizat de Asociația TEAM4Excellence si a avut loc la Universitatea Maritimă din Constanța, care a fost locul de întâlnire pentru 40 de persoane din grupul țintă: educatori, voluntari, reprezentanți ai organizațiilor studentești, ai asociațiilor care activează în domeniul educației și formării tinerilor, mentori, profesori si traineri de tineret.

Evenimentul s-a desfășurat sub forma unui workshop, in cadrul căruia un rol important l-au avut 10 mentori comandanți de navă, care prin natura meseriei ghidează primii pași ai tinerilor în domeniul maritim.



Subiectele și prioritățile abordate au avut drept scop susținerea educatorilor, în special trainerii pentru tineri, pentru a aborda practici inovatoare în era digitală, mai exact depășirea dependențelor digitale, sprijinirea și dezvoltarea competențelor dar și a practicilor pentru dezvoltarea trainerilor care au ca și grup țintă tinerii.

In cadrul [workshop-ului](#), participanții au fost instruiți unde pot găsi kitul educațional si aplicația mobilă, precum si cum le pot folosi in diverse activități adresate tinerilor.