

# CURSURI DIGITALE PENTRU TÂNĂRA GENERAȚIE

ERASMUS+ MUNCA DE ECHIPĂ ÎNDEPLINEȘTE VISURI

## Competențe de cetățenie digitală pentru viitor

Competențele de cetățenie digitală sunt, fără îndoială, unele dintre cele mai valoroase competențe pentru o societate sănătoasă din punct de vedere mental. Vă propunem 10 cursuri online complet inovatoare, menite să vă dezvolte competențele și abilitățile de a utiliza mediul online într-un mod prietenos, etic și responsabil, menținându-vă în siguranță și promovând comportamente online pozitive. Vă puteți înscrie oricând, puteți citi în liniște, vă puteți testa și puteți obține un certificat online <https://courses.trainingclub.eu/>

## Rezultatele proiectului

Proiectul DIGCIT a ajuns la final, cu această ocazie vă invităm să aruncați o privire asupra rezultatelor de mai jos, care includ munca tuturor partenerilor din România, Grecia, Cipru și Germania:

**1. 10 CURSURI ONLINE** axate pe îmbunătățirea competențelor de cetățenie digitală disponibile în 4 limbi **EN, RO, GR și DE**, accesate de peste 1000 de utilizatori.

- 150+ tineri, cursanți și studenți din țările partenere au sugerat idei pentru cursuri online atractive
- 40+ participanți la cursurile online au obținut insigne și și-au aprobat propriile competențe, fiind recompensați cu certificatul de finalizare a cursului.

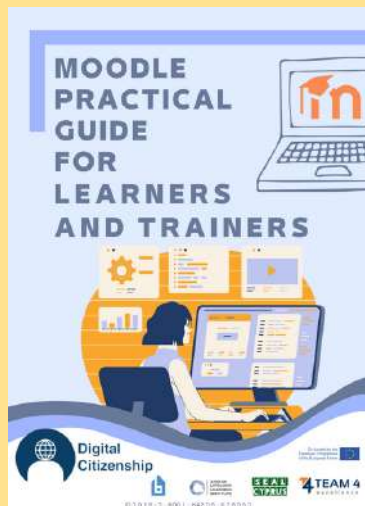
**10 CURSURI ONLINE**

- Acces și incluziune
- Învățare și creativitate
- Alfabetizare media și informațională
- Etică și empatie
- Sănătate și bunăstare
- Prezență online și comunicare
- Participare activă
- Drepturi și responsabilități
- Confidențialitate și securitate
- Conștientizarea consumatorilor

**2. Un GHID PENTRU UTILIZATORII MOODLE** disponibil în 4 limbi (**EN, RO, GR și DE**) îi asistă pe tineri pe parcursul procesului de învățare online, îi ghidează să își **evalueze propriul stil de învățare**, astfel încât să beneficieze de o experiență educațională de excepție.

**3. MANUALUL PENTRU INSTRUCTORI** "Manual de concepere a instruirii" elaborat în urma interviurilor cu 9 lucrători de tineret, revizuit de 120 de persoane, dintre care 97 de lucrători de tineret, formatori și profesori.

**4. 4 ARTICOLE** publicate în reviste europene foarte vizibile evidențiază rezultatele proiectului DIGCIT.



## 5. WORKSHOP-URI

- 40 de persoane au încercat și au testat activitățile practice disponibile pentru facilitatori care abordează dezvoltarea competențelor de cetățenie digitală.
- Peste 400 de tineri au participat la peste 30 de ateliere online și față în față și și-au dezvoltat propriile competențe civice, protejând în același timp siguranța online.

### EXEMPLE DE ABORDĂRI ALE NOASTRE

**Participare activă:** "Impactul știrilor în democrație și în viața ta"

**Acces și incluziune:** "Impactul știrilor în democrație și în viața ta"

**Etică și empatie:** "Reacția la comportamente negative și dileme etice"

**Sănătate și bunăstare:** "Pasiuni și dependențe de mass-media online"

**Conștientizarea consumatorilor:** "Cum funcționează publicitatea online și influențării"

**Drepturi și responsabilități:** "Cunoaște și reacționează la hărțuirea sexuală online"



 Follow us on Facebook  
<https://www.facebook.com/TrainingClubT4E>

 Our website  
<https://trainingclub.eu/>

## 6. EVENIMENTE DE MULTIPLICARE

Pe 11 mai, [SEAL Cyprus](#) Cipru a organizat un eveniment multiplicator intitulat "Dezvoltarea personală a tinerilor în domeniul educației pentru cetățenie digitală" în Larnaca, Cipru.



Participanții au fost persoane active în domeniul ONG-urilor, în Ministerul Educației și lucrători de tineret care lucrează sau sunt voluntari în ONG-uri. Aceștia li s-au pus la dispoziție materiale și instrumente educaționale care le pot sprijini activitatea și îmbogăți metodele de predare. Evenimentul și-a atins scopul de a disemina principalul rezultat al proiectului, platforma de educație online și de a promova educația pentru cetățenie digitală. Prin intermediul discuțiilor de grup, au fost colectate feedback-uri constructive, iar participanții au avut șansa de a-și lărgi cunoștințele și de a-și extinde rețeaua.



Pe 16 iunie, evenimentul multiplicator DIGCIT "Inovație educațională pentru cetățeni activi în medii digitale", a fost organizat de [Athens Lifelong Learning Institute](#).

Acesta a promovat "MOOC multilingv pentru dezvoltarea personală a tinerilor în domeniul cetățeniei digitale". Scopul acestui eveniment hibrid a fost de a prezenta obiectivele și rezultatele proiectului. Într-adevăr, acesta ghidează participanții prin platforma educațională a proiectului și prin noul MOOC multilingv. În primul rând, activitățile pregătitoare au implicat organizarea logistică a întâlnirii. Apoi, Institutul de învățare pe tot parcursul vieții din Atena a urmărit să comunice livrarea evenimentului către un public larg și țintit. Aceasta a inclus:

- **Newsletter:** Au inclus invitația la eveniment și toate informațiile necesare cu privire la data, ora și locația evenimentului, grupurile țintă etc.
- **Postări pe Social Media:** Mai multe postări pe Facebook și LinkedIn au fost încărcate în decursul a două săptămâni înainte de livrarea evenimentului.
- **Postări pe website:** A fost creat conținut pentru site-ul web al organizației pentru ca participanții să se înscrie la eveniment.



[TEAM4Excellence](#) din România a organizat pe 25 mai evenimentul de multiplicare "Educație cu elemente de joc", promovând rezultatele proiectului DIGCIT și dezvoltarea personală a tinerilor în domeniul educației pentru cetățenie digitală.

Evenimentul a avut loc la Universitatea Maritimă din Constanța și a crescut gradul de conștientizare a tinerilor și a lucrătorilor de tineret cu privire la noul MOOC multilingv pentru dezvoltarea personală a tinerilor în era digitală. Participanții au înțeles cum pot fi folosite activitățile interactive și gamificarea pentru dezvoltarea competențelor digitale. La eveniment au participat patruzeci de persoane din 17 școli și asociații care au dorit să afle mai multe despre acest subiect. Participanții au lucrat în grupuri, au ales un subiect și l-au gamificat urmând un mod specific cu etape de la 1 la 8: Identificarea obiectivelor și a rezultatelor, Găsirea mediului (virtual sau offline), Onboarding, Definirea designului, Atomi de abilități, Evaluarea, Suportul, Meta (domenii de cunoștințe, instrumente etc.). Participanții s-au bucurat de atelierul de lucru cu prezentarea materialelor și a cursurilor educaționale DIGCIT și de activitatea practică de gamificare propriu-zisă.



[Arbeitskreis Ostviertel e.V. Association](#) din Germania a organizat evenimentul de multiplicare pe 19 iunie, crescând gradul de conștientizare a tinerilor și a lucrătorilor de tineret cu privire la materialele educaționale pentru cetățenie digitală.

Evenimentul a fost organizat după o pauză de doi ani din cauza restricțiilor Covid-19, în cadrul celebrului și îndrăgitului Summer Fest al Bürgerhaus Bennohaus din Munster, Germania. Integrat în festival, pentru a beneficia de colectivitate, a avut loc evenimentul multiplicator pentru proiectul DIGCIT "Cetățenie digitală pentru tineri", în cadrul căruia părțile interesate/vizitatorii au putut să se familiarizeze rapid cu proiectul și cu rezultatele acestuia. Datorită acestui eveniment, lucrătorii de tineret sunt capabili să utilizeze materialele educaționale pentru a-i ajuta pe tineri să preia viața digitală, iar tinerii și-au îmbunătățit competențele digitale pentru a gândi critic, a se comporta în siguranță și a participa în mod responsabil în societate.