

Comunicat de presă

Utilizarea metodei SCAMPER pentru îmbunătățirea procesului de promovare a activităților educaționale

Workshop CreArt

În noiembrie și decembrie 2022, [TEAM4Excellence](#) a organizat două sesiuni de pilotare pentru [cursul în limba română „Creativitate și Artă”](#) din cadrul proiectului Erasmus+ "[New Dimensions of the Disruptive Impact on the Art and Creativity in Digital Social Innovation](#)"(CreArt).

Cele 7 module de curs, [pachetul de training](#) și alte rezultate ale proiectului au fost dezvoltate în cadrul Parteneriatului Strategic CreArt împreună cu:

- [Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia](#), Italia
- [Karatas Halk Egitim Merkezi](#), Turcia
- [Saricam Halk Egitimi Merkezi](#), Turcia
- [Mesleki Girişimciler ve Toplum Gonulluleri Derneği](#), Turcia
- [Dom Spain](#), Spania
- [Yenişehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü](#), Turcia
- [TEAM4Excellence](#), România

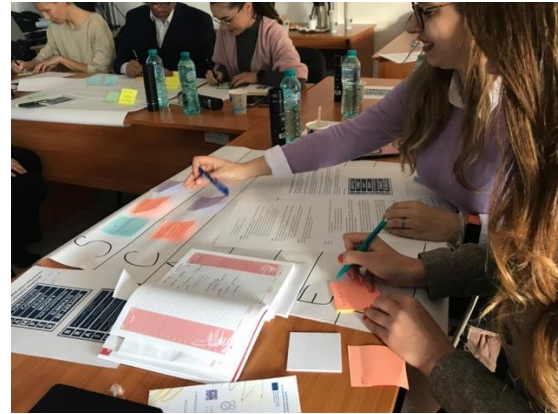
Sesiunea de pilotare s-a desfășurat în regim hibrid și am organizat activități și ateliere pentru ca participanții să își dezvolte gândirea creativă. Workshop-ul "Utilizarea metodei SCAMPER pentru îmbunătățirea procesului de promovare a activităților educaționale" a avut loc la [Universitatea Maritimă din Constanța](#) și a implicat un grup de 14 profesori universitari și educatori de adulți care au lucrat în echipe pentru a găsi cele mai inovatoare soluții de promovare a educației vocaționale care se găsește la UMC.



Formatul workshopului a urmărit lucrul în echipă pentru a găsi soluții pentru cele 7 întrebări:

1. Ce putem substitui?
2. Ce ar putea fi combinat și cum?
3. Cum putem adapta?
4. Ce poate fi modificat?
5. Ce sau cum putem pune într-un alt context?
6. Ce ar putea fi eliminat?
7. Cum ar putea fi re-aranjat procesul?

Astfel, am aflat că printre lucrurile pe care le putem substitui în promovarea unui program de învățământ se numără materialele video și metodele de abordare non-formală. O altă idee a fost să concepem chestionare de orientare în carieră și să plecăm direct de la nevoile lor pentru a crea o strategie de comunicare care să îi atragă în funcție de interesele lor. Promovarea se poate face față în față în instituții de învățământ ori online, pe rețelele de socializare și, de ce nu, chiar printr-o aplicație a universității pentru a renunța la tradiționalele pliante stufoase și a digitaliza procesul de prezentare a fiecărei facultăți printr-un cod QR. Dorința tuturor a fost de a elimina clasicele prezentări Power Point încărcate de text și de a face activitățile cât mai interactive.



Deoarece podcasturile au devenit atât de populare, o sugestie a fost conceperea unei serii de podcasturi și interviuri cu persoane care lucrează în domeniul maritim, ca mai apoi ea să fie promovată tinerilor. Discuția s-a extins și spre metodele de comunicare, astfel s-a dezvoltat ideea unui turneu de promovare și în țară în toamnă și primăvară. Astfel, participanții au considerat că metoda SCAMPER este foarte utilă și creează un context mult mai liber și creativ unde se nasc idei valoroase.

Rămâneți la curent cu viitoarele oportunități ale proiectului pe pagina web <https://trainingclub.eu/creat/>, unde publicăm cele mai recente actualizări și detalii despre etapele de implementare ale proiectului.

Proiectul "[New Dimensions of the Disruptive Impact on the Art and Creativity in Digital Social Innovation](https://trainingclub.eu/creat/)" a primit finanțare din partea Comisiei Europene în cadrul Acordului de grant numărul 2020-1-TR01-KA227-ADU-097776, Parteneriate strategice ERASMUS+.