



## CE?

Atelier Instrumente Digitale in activitatile specifice Erasmus+ si Corpul European de Solidaritate

## PENTRU CE/CU CE SCOP?

In acest atelier urmarim obtinerea unei imagini de ansamblu asupra instrumentelor digitale care sunt si pot fi folosite in cadrul proiectelor Erasmus+ si cele ale Corpului European de Solidaritate. Specific, avem obiective setate dupa modelul ASK:

### - ZONA Cunostinte

- Conturarea unei perspective asupra nivelului de transformare digitala existent in comunitatea participantilor
  - Intelegerea conceptele de Digitizare - Digitalizare - Transformare Digitala.
  - Intelegerea unor procese care fundamenteaza transformarea digitala a invatarii de calitate : Principiile invatarii digitale, Brain Based Learning, Procesul Invatarii
-

---

Digitale, Cadrul de Competente Digitale ale formatorului/profesorului, Cadrul de Competente ale elevului/formabilului si relationarea la instrumente digitale, Riscurile si Oportunitatile Digitalizarii

- Cartarea unor instrumente des intalnite in contexte de invatare formala si non-formala si a functionalitatii acestora

#### **- ZONA Abiliati**

- Testarea si aplicarea unor instrumente digitale des intalnite in programele Erasmus+ / ESC cum ar fi Zoom, Miro, Menti
- Analiza instrumentelor digitale din perspectiva: utilitatii lor, a usurintei in a le accesa si folosi, a impactului asupra beneficiarilor,

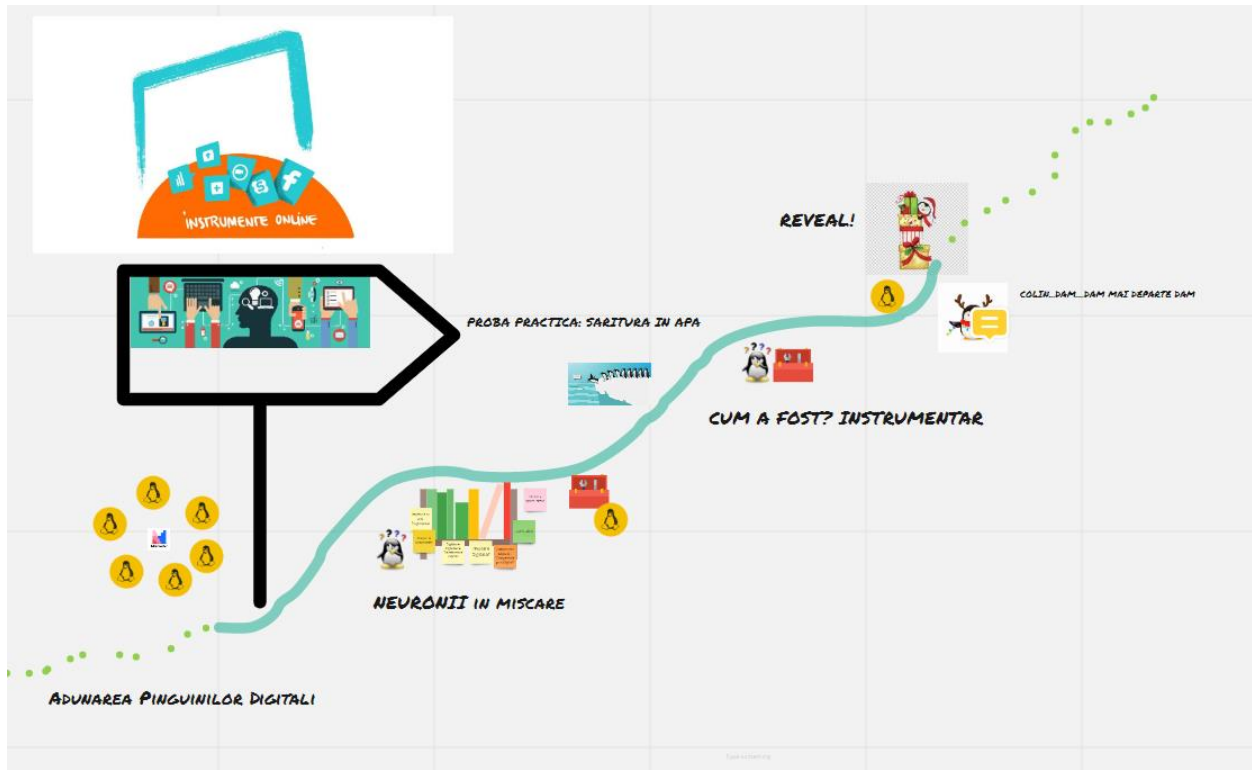
#### **- ZONA Valori**

- Conectarea la experientele celorlalti si interesul pentru implicarea activa in procesele de transformarea digitala actuale
- Aprecierea unei abordari bazate pe intelegerea profilului
- Aprecierea aplicarii principale (bazata pe principii/cod de conduita/ etica) a instrumentelor digitale
- Curiozitate pentru explorarea mai aprofundata a cadrului si a instrumentelor digitale prezentate in atelier

---

## CUM?

Atelierul de 60 de minute are următoarea agenda:



1. Adunarea Pinguinilor Digitali - Conectare
2. Menti - Cunoastere si relationare cu tema atelierului  
(<https://www.mentimeter.com/s/892f88529af2a6ca67cb06085742a6b5/b90e3e002c73/edit>  
)
3. Neuronii in miscare la Biblioteca Arctica - Punctarea conceptelor cheie cu ajutorul intrebarilor
4. Proba Practica :Saritura in Apa - In GL participantii au de rezolvat sarcini specifice

The image shows a digital workspace with three columns of tasks and sticky notes. The first column has a task box: "Pas 1 - Cum arată, ce face, cum învață elevul/studentul/călnărul pentru care creai contexte de învățare?". Below it is a grid of sticky notes in various colors (red, purple, yellow, orange) and a pink circle with the text "Pentru a scrie pe un post-it dați dublu click pe el și apoi scrieți." The second column has a task box: "Pas 2 - Hai să ne punem în papucii lui/ei - Cum învață el/ea cel mai ușor, cu plăcere și memorabil? (prin ce instrumente, tactici, modele etc.)". Below it is a grid of sticky notes and icons for a lightbulb, a person, and a screen. The third column has a task box: "Pas 3 - Alegeți o competență pe care vreți să o dezvoltați la acești tineri. Din această competență alegeți ATITUDINEA pe care ați vrea să o dezvoltați. Creați un joc/activitate care să dezvolte sau exerseze această atitudine în mediul online." Below it is a grid of sticky notes.

5. Deschiderea Trusei de Instrumente Digitale - Punctarea Instrumentelor si a Logicii Hartii Instrumentelor Digitale

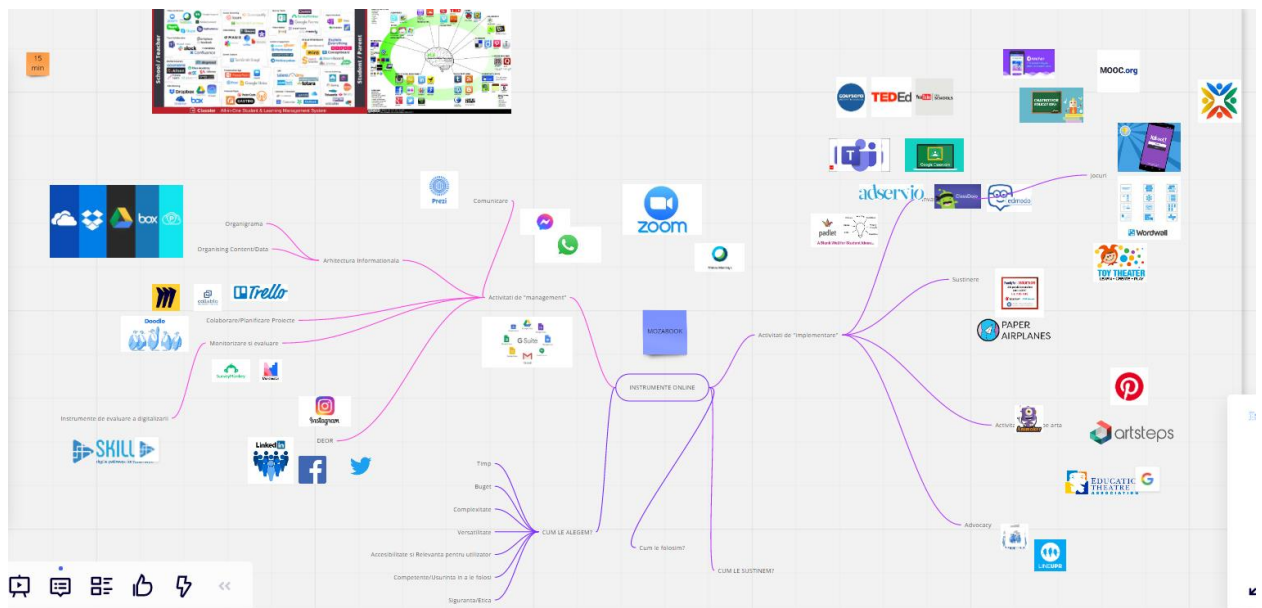
6. Colin-dam...dam...mai departe dam.... - Formularea unei idei de ce dam mai departe si incorporarea intr-o colinda de final

7. Concluzionare si „Revealing” ca am incercat multe dintre elementele prezentate sa le implementam in ora aceasta (principii, valori, pasi, empatizare cu grupul tinta, teorie, experiential,) si evaluare cu un cuvânt

### MAI DEPARTE? Puncte Cheie / Resurse Utile

- Nivelul de digitalizare si contextualizarea digitalizarii invatarii formale si non-formale este punctul de plecare in considerarea si alegerea instrumentarului pentru practicieni
- Abordarea alegerii instrumentarului Instrumentele digitale de invatare poate fi facuta din perspectiva digitizarii- digitalizarii- transformarii digitale, aceasta din urma fiind cea mai complexa
- Inainte de a folosi , propune, analiza instrumentele punctam nevoia de a constientiza relationarea instrumentelor cu : PROCESUL DE INVATARE, PROFILUL FORMATORULUI, CADRUL DE COMPETENTE DORIT pentru FORMABILI, ANALIZAREA RISCURILOR/OPORTUNITATILOR legate de instrumente si in Biblioteca Arctica am plasat cateva modele utile in aceasta considerare

- Alegerea ToolBox-ului digital se face in functie de toate elementele de mai sus si de elementele mentionate in mapping-ul



- Inovarea, Gandirea Critica, Participarea, Colaborarea raman principii care se aplica si in mediul digital si experienta fiecaruia, pe langa faptul ca este unica si complexa poate fi o resursa extraordinara atunci cand este impartasita. Incurajare sa initiem un proces colaborativ , o platforma in care sa dezvoltam Biblioteca/ Mind-Map-ul si bieninteleles +
- Pregătirea este cheia (mai mult ca la offline)
  - - *Cunoașterea nivelului participanților în avans, organizarea de sesiuni de simulare fără audiență dacă se poate, Realizarea unui scrip (durată, secvențialitate, unelte, instrumente online),*
  - Sprijinul unei persoane care să se ocupe de aspectele logistico-tehnice
  - Setarea așteptărilor participanților - ce se poate și nu se poate face online
  - Folosirea suportului vizual mereu
- Punerea participanților în rol activ - o dată la 10-15 minute maxim (întrebări cu răspuns în chat, pe menti, sarcini, dezbateri etc.)
- Instrucțiunile trebuie să fie foarte clare

- 
- Numărul de ore/zi în sincron (online cu toată lumea) - nu mai mult de 2 ore 30 min - 3. Cu pauză între ele de 15 - 30 minute.
  - Luarea în considerare a profilului generațional al persoanei care crează experiența de învățare și al învățăcelului astfel încât experiența de învățare să ia în considerare stilul de învățare al învățăcelului.
  - Elemente care ajută învățare în online:
    - Aplicarea mentalității: Nu transferăm ce era în offline către online ci TRANSFORMĂM (cu obiective noi, cadru nou, activități noi).
    - Gândit proiecte, misiuni pe care oamenii să le realizeze în echipe mici
    - Dat sarcini/invitații/„prework” înainte de ateliere astfel încât timpul din atelier să fie petrecut pe aprofundare și construirea pe ce există.
    - Încurajarea feedback-ului în echipele mici + de la trainer/profesorului/trainerului - pe tot parcursul procesului nu doar la final.
    - Realizarea unui mix de online-offline - sincron și asincron de lucru.
  - Valori ale modului de lucru și de învățare agil<sup>1</sup>:
    - Oamenii și interacțiunile dintre ei e important să primeze în fața instrumentelor și proceselor complexe;
    - Învățarea semnificativă și cu impact e important să primeze în fața evaluării și măsurării învățării, a rezultatelor de tip note, calificative și alți indicatori cantitativi;
    - Colaborarea actorilor implicați în procesul de învățare e important să primeze în fața negocierilor și a unui cadru individualist;
    - Atenția și adaptarea la schimbare și oferirea unui răspuns la schimbarea e important să primeze în fața urmării unui plan strict, indiferent de context și nevoi.

---

<sup>1</sup> Manifesto for Agile Software Development (Agile Alliance, 2001). Peha (2011) re-envisions how the four values of the manifesto apply to education in 'The Agile Schools Manifesto'.

---

Resurse Agile Learning:

<https://medium.com/laboratoria/the-agile-classroom-embracing-an-agile-mindset-in-education-ae0f19e801f3>

<https://hbr.org/2016/05/embracing-agile>